

您现在的位置：首页 » 3DS » 游戏汉化进度

3ds游戏汉化教程之文本字库操作篇

时间:2015-11-10 16:49:05 来源:k73电玩之家 作者:小四 热度: 1787 次

3ds游戏的汉化虽然不像想像中那么难，但是游戏最耗时的莫过于对游戏的文本进行汉化工作了，还要进行之后润色，进行完这一切还要进行打包，那么怎么才能进行文本字库的操作呢？以下就教给大家具体的教程。

3ds游戏的汉化虽然不像想像中那么难，但是游戏最耗时的莫过于对游戏的文本进行汉化工作了，还要进行之后润色，进行完这一切还要进行打包，那么怎么才能进行文本字库的操作呢？以下就教给大家具体的教程。

[3ds游戏解包操作教程](#)：[k73传送门](#)

[3ds游戏汉化教程篇之打包操作](#)：[k73传送门](#)

[3ds游戏汉化教程之文本字库操作篇](#)：[k73传送门](#)

经过前两篇文章的说明，我们已经对3DS的ROM结构有了一些基础的认识。可能也对解包后的各个资源文件进行过查看，那么今天，我们来一起聊聊对资源文件中字库的处理。从这时候开始，我们需要的软件也渐渐多了起来，下面我们看看我们都需要什么工具：

1.3dsfont——这是dnasdw写的处理3ds字库的一个工具：

<https://github.com/NinClub/3dsfont>

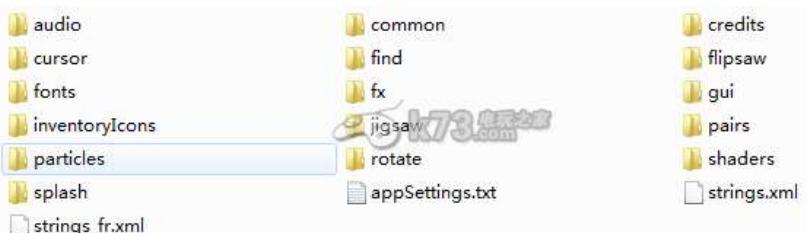
2.3DS ctr_sdk_4_2_8——这是之前honeybee泄露的3DS开发套件，我们在本篇中需要使用到里面的FontConverter工具：

链接：<http://pan.baidu.com/s/1qW9cfu8> 密码: fsh3

3.UltraEdit——著名的十六进制编辑器；

4.FontCreator（误）——哈哈这是来搞笑的，后详。

依旧是拿上次解包后的游戏ROM——开膛手杰克为例，我们来进行文件的分析：



运气非常的不错，这个游戏十分适合用来进行汉化的练手，因为游戏中文字都是采用明文的方式放在根目录下的strings.xml中，所有的字库文件都在fonts文件夹中。出现这种情况的原因可能是由于这款游戏是PC游戏的移植版，3DS版本是由开发团队采用的PC版本的游戏资源文件进行修改而来的。

首先呢，让我们使用UE打开strings.xml看看：

手游推荐



黎明杀机
角色扮演



X浏览器
工具



AliExpress
购物



地铁跑酷
跑酷



yuzu模拟器
软件



英雄联盟手游
moba

热门电玩



异度神剑
角色扮演



塞尔达传说
动作



黑暗之魂3
动作



暗黑破坏
角色扮演



勇者斗恶
角色扮演



精灵宝可
角色扮演

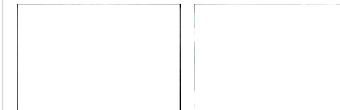
本类推荐



3ds 2017年至2018年游戏大作发售后表



游戏视频



```

strings.xml x
1 <?xml version="1.0"?>
2 <?mso-application progid="Excel.Sheet"?>
3 <Workbook xmlns="urn:schemas-microsoft-com:office:spreadsheet"
4   xmlns:o="urn:schemas-microsoft-com:office:office"
5   xmlns:x="urn:schemas-microsoft-com:office:excel"
6   xmlns:ss="urn:schemas-microsoft-com:office:spreadsheet"
7   xmlns:html="http://www.w3.org/TR/REC-html40">
8   <DocumentProperties xmlns="urn:schemas-microsoft-com:office:office">
9     <Author>Keith</Author>
10    <LastAuthor>Mick</LastAuthor>
11    <LastPrinted>2009-11-06T09:51:02Z</LastPrinted>
12    <Created>2006-10-04T22:28:33Z</Created>
13    <LastSaved>2012-10-25T10:03:53Z</LastSaved>
14    <Version>11.9999</Version>
15  </DocumentProperties>
16  <OfficeDocumentSettings xmlns="urn:schemas-microsoft-com:office:office">
17    <AllowPNG/>
18  </OfficeDocumentSettings>
19  <ExcelWorkbook xmlns="urn:schemas-microsoft-com:office:excel">
20    <WindowHeight>15870</WindowHeight>
21    <WindowWidth>14370</WindowWidth>
22    <WindowTopX>0</WindowTopX>
23    <WindowTopY>-15</WindowTopY>
24    <RefModeR1C1/>
25    <ProtectStructure>False</ProtectStructure>
26    <ProtectWindows>False</ProtectWindows>
27  </ExcelWorkbook>

```

《怪物猎人世界》全	《龙珠斗士+》释出
《怪物猎人世界》	《异度之刃2》40分 E3 2017联机试玩 钟实机试玩视频

图片专区 / 更多

最新图片

热门图片



《怪物猎人世界》超
清实机截图欣
《南方公园完整破碎》E3 2017实机

好吧这不用分析了，我们可以看到，这就是一个excel储存的XML表格文件，可以直接使用excel打开（WPS也可以）。使用Excel打开文件后，我们发现：

i0	difficulty
i1	remainingDiffs
i2	casual
i3	expert
i4	castext
i5	exttext
i6	differences
i7	of
i8	language
i9	langEng
i10	langFr
i11	savecorrupt
i12	savegame
i13	savingMessage
i14	savingMessageDownload
i15	
i16	Plotline
i17	emmasLivingroom-prec5m1
i18	emmasLivingroom-prec5m2
i19	emmasLivingroom-prec5m2_3ds
i20	crystalPaperc5m1
i21	chat-jackc5m1
i22	ACT2-emmasBedroom1c5m1
i23	visionAlley-prec25m1
i24	georgeYardVision-prec25m1

嗯，文本都是明文，所有的对话、物品、菜单等都在这个XML文件中，我们所要做的，就是改变右边的文字，左边的参数保留。虽然这么说，但是我还是不建议大家直接使用Excel或者WPS对文件直接更改后保存，因为这样会在不知觉的情况下改变XML文件的一些信息，可能是字号设置，可能是其他信息，这些信息更改后是否影响游戏运行我们还需要测试。所以最好的办法就是直接在UE下改变下面的文本信息。当然也可以在Excel下改完，然后把原来文档的头尾信息再拷贝回来。

下面我们来看fonts文件夹：

名称	修改日期	类型	大小
arial10.bcfnt	2014/12/9 20:38	BCFNT 文件	326 KB
georgia11.bcfnt	2014/12/9 20:38	BCFNT 文件	59 KB
HOGList10.bcfnt	2014/12/9 20:38	BCFNT 文件	55 KB
HOGList12.bcfnt	2014/12/9 20:38	BCFNT 文件	67 KB
HOGList14.bcfnt	2014/12/9 20:38	BCFNT 文件	87 KB
HOGList16.bcfnt	2014/12/9 20:38	BCFNT 文件	99 KB
HOGList18.bcfnt	2014/12/9 20:38	BCFNT 文件	115 KB

这里bcfnt格式的文件就是3DS游戏的字库了，我们可以发现我们熟悉的外文字体arial。按照我的理解，在3DS上使用的字库文件，依旧不是矢量字体，还依旧是点阵字体，所以不同大小的文字无法通过

参数放大缩小。正如我们所看到的，“HOGList”这个名字的字体文件后分别标志10号、12号至18号字体，且文件大小逐步增大，那是因为越大的字号，所使用的像素点更多。

那么这些bcfnt文件是如何工作的呢，正如我们前面看到的，开膛手杰克的文本并没有转换为其他格式，所以应该是通过字符的unicode以及游戏程序中的信息，找到bcfnt文件中与unicode对应的图像，在屏幕上显示。（PS.并不是所有的3DS游戏都这么方便）

OK，接下来，让我们通过软件操作来了解bcfnt文件吧。首先，准备好3dstool（bin）与FontConverter两个工具，并拷贝出这群bcfnt：

名称	修改日期	类型	大小
3dsfont	2014/12/20 15:16	文件夹	
FontConverter	2014/12/20 15:16	文件夹	
arial10.bcfnt	2014/12/9 20:38	BCFNT 文件	326 KB
georgia11.bcfnt	2014/12/9 20:38	BCFNT 文件	59 KB
HOGList10.bcfnt	2014/12/9 20:38	BCFNT 文件	55 KB
HOGList12.bcfnt	2014/12/9 20:38	BCFNT 文件	67 KB
HOGList14.bcfnt	2014/12/9 20:38	BCFNT 文件	87 KB
HOGList16.bcfnt	2014/12/9 20:38	BCFNT 文件	99 KB
HOGList18.bcfnt	2014/12/9 20:38	BCFNT 文件	115 KB

3dsfont中的三个执行文件：

名称	修改日期	类型	大小
charset2xlt.exe	2014/12/8 19:20	应用程序	89 KB
charset2xlor.exe	2014/12/8 19:20	应用程序	89 KB
font2charset.exe	2014/12/8 19:20	应用程序	89 KB

这三个文件的作用分别是：

font2charset：将bcfnt中的所有字符信息读取到一个txt文本文件中，制作成一个字符集（charset）。

charset2xlor：将字符集文件（charset）转换为xlor文件，文件中有字符集中所有字符的unicode信息，用于生成字符图像。

charset2xlt：是将字符集文件（charset）转换为xlt，同样的，文件中有字符集中所有字符的unicode信息，用于限制生成bcfnt文件中的字符。

说起来非常拗口，可是操作起来却非常方便，让我们使用arial10.bcfnt进行实际操作吧。

首先，依然是打开CMD（按住SHIFT+右击文件夹空余地方，选择“在此处打开命令窗口”），然后键入命令：“3dsfont\font2charset arial10.bcfnt arial10.txt”：

名称	修改日期	类型	大小
3dsfont	2014/12/20 15:16	文件夹	
FontConverter	2014/12/20 15:16	文件夹	
arial10.bcfnt	2014/12/9 20:38	BCFNT 文件	326 KB
arial10.txt	2014/12/20 15:25	文本文档	7 KB

cmd命令行界面显示：

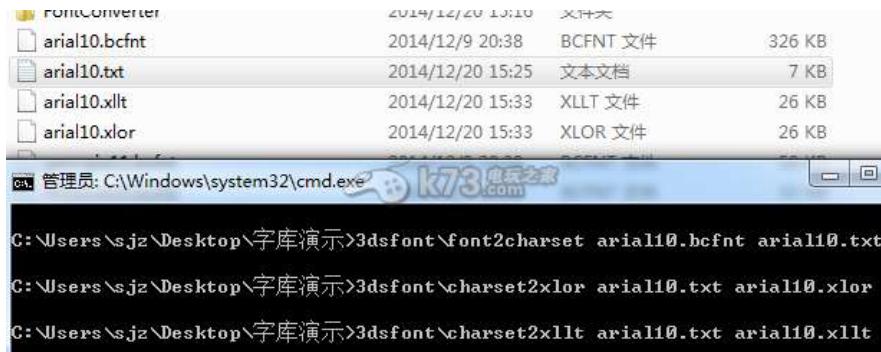
```
C:\Users\sjz\Desktop\字库演示>3dsfont\font2charset arial10.bcfnt arial10.txt
C:\Users\sjz\Desktop\字库演示>
```

我们可以看到生成了arial10.txt文件，这就是字符集文件。打开字符集，我们可以看到arial10.bcfnt文件中的所有包含的字符：

命令的格式也是非常简单的“程序 原文件 生成文件”这样的三段式。

接着我们通过下面两个命令生成xlor与xllt文件：“3dsfont\charset2xlor arial10.txt arial10.xlor”、

“3dsfont\charset2xllt arial10.txt arial10.xllt”：



代码依然是简单的三段式，只需要注意这里选择的原文件不再是bcfnt文件，而是字符集文件。

那么让我们使用UE打开xlor与xllt文件分析一下，先是xlor文件：

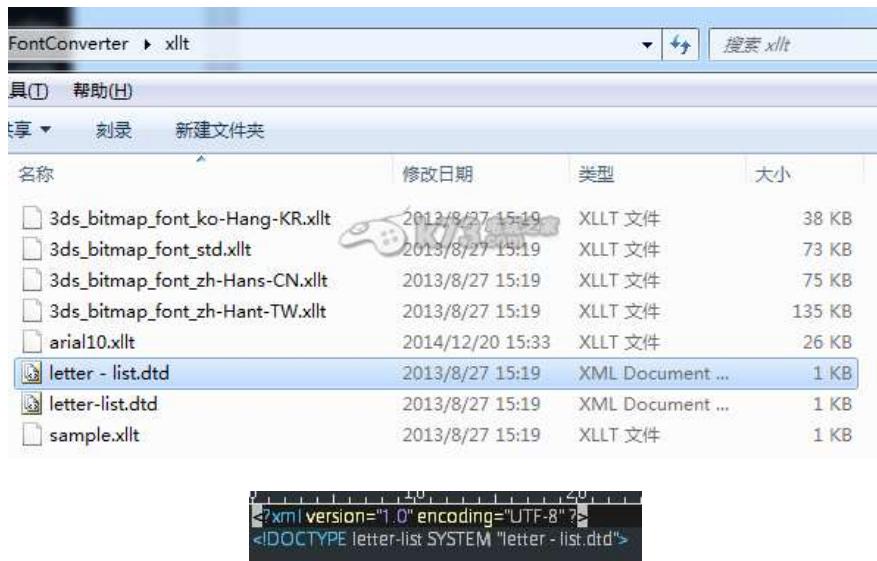
我们发现这是一个XML格式的文件，文件中间那一串串的代码就是字符的unicode。接着是xllt文

```
arial10.xlsr x arial10.xlsr x

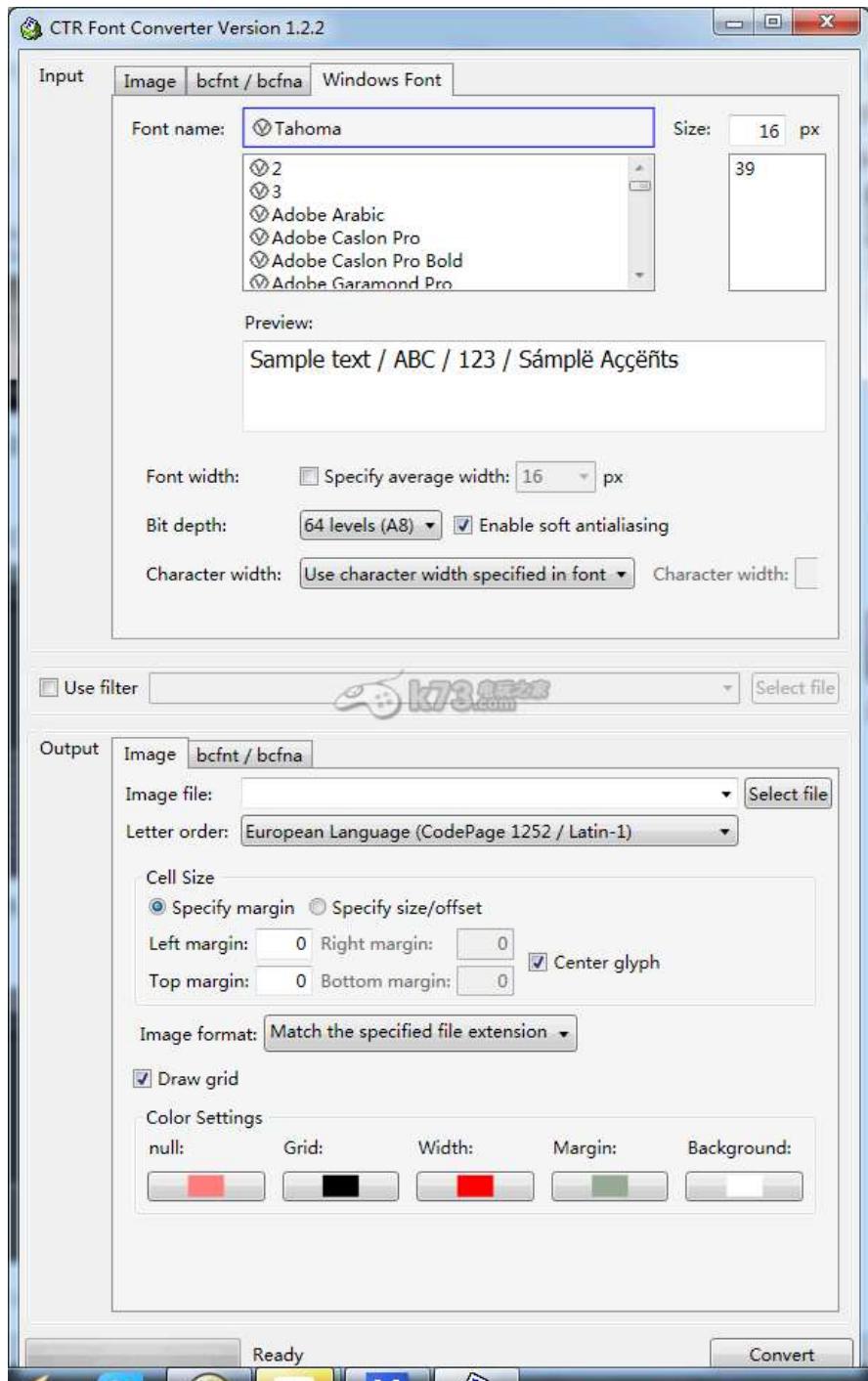
<!DOCTYPE letter-list SYSTEM "letter-list.dtd">
<letter-list version="1.0">
<head>
<create user="dnasli" date="2014-12-09">
<title>arial10.xlsr</title>
<comment></comment>
</head>
<body>
<letter>
<sp> &#x0021; &#x0022; &#x0023; &#x0024; &#x0025; &#x0026; &#x0027; &#x0028; &#x0029; &#x002A; &#x002B; &#x002C; &#x002D; &#x002E; &#x002F;
&#x0030; &#x0031; &#x0032; &#x0033; &#x0034; &#x0035; &#x0036; &#x0037; &#x0038; &#x0039; &#x003A; &#x003B; &#x003C; &#x003D; &#x003E; &#x003F;
&#x0050; &#x0051; &#x0052; &#x0053; &#x0054; &#x0055; &#x0056; &#x0057; &#x0058; &#x0059; &#x005A; &#x005B; &#x005C; &#x005D; &#x005E; &#x005F;
&#x0060; &#x0061; &#x0062; &#x0063; &#x0064; &#x0065; &#x0066; &#x0067; &#x0068; &#x0069; &#x006A; &#x006B; &#x006C; &#x006D; &#x006E; &#x006F;
&#x0070; &#x0071; &#x0072; &#x0073; &#x0074; &#x0075; &#x0076; &#x0077; &#x0078; &#x0079; &#x007A; &#x007B; &#x007C; &#x007D; &#x007E; &#x00A0;
```

我们发现，除了头部有些许区别以外，中间的unicode代码都是一样的。每行16串unicode代码。

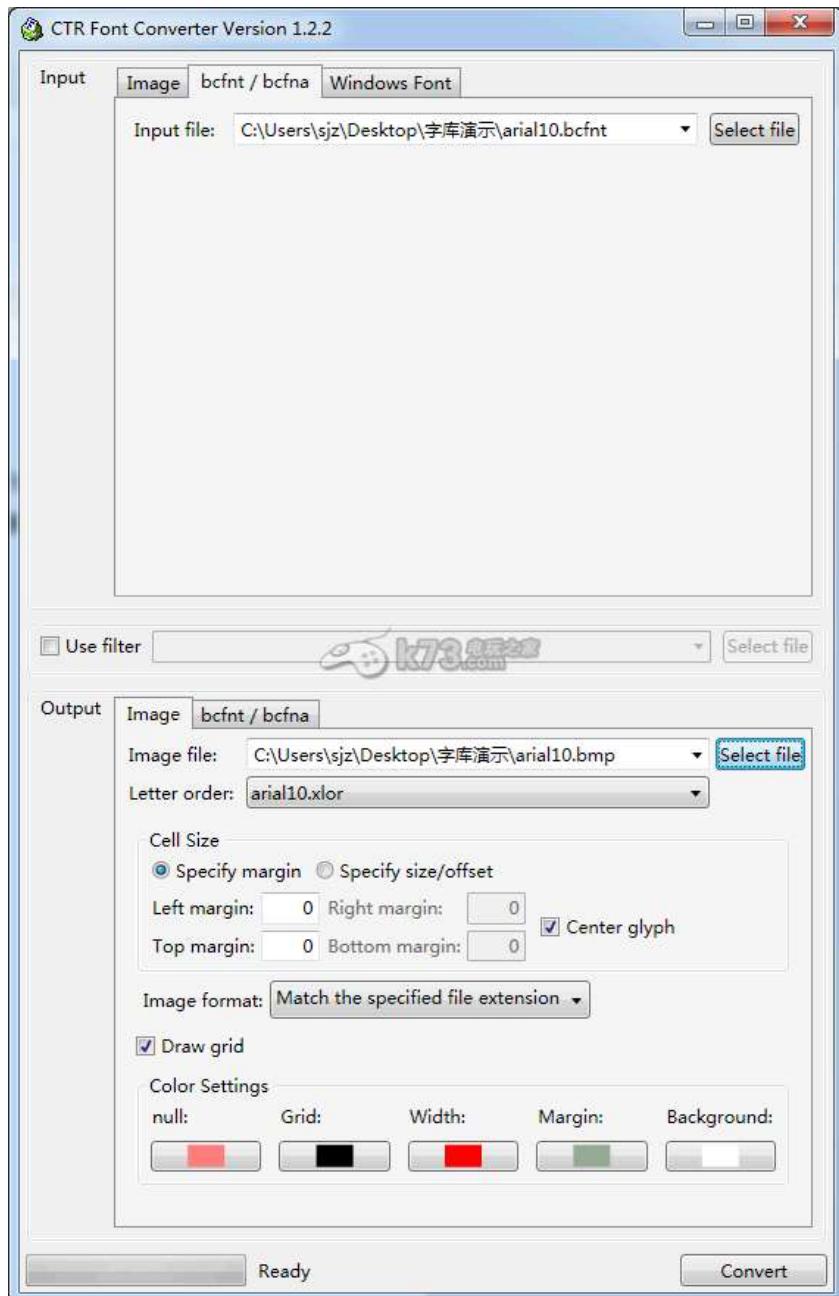
接下来就是Fontconverter的操作了，我们先将xlor与xllt文件拷贝到fontconverter目录下对应的文件夹中，并将xllt文件夹下的“letter-list.dtd”文件拷贝一份，改名为“letter - list.dtd”（中间横杆前后加空格），这是因为生成的xllt文件头部引用时多了这两块空格。



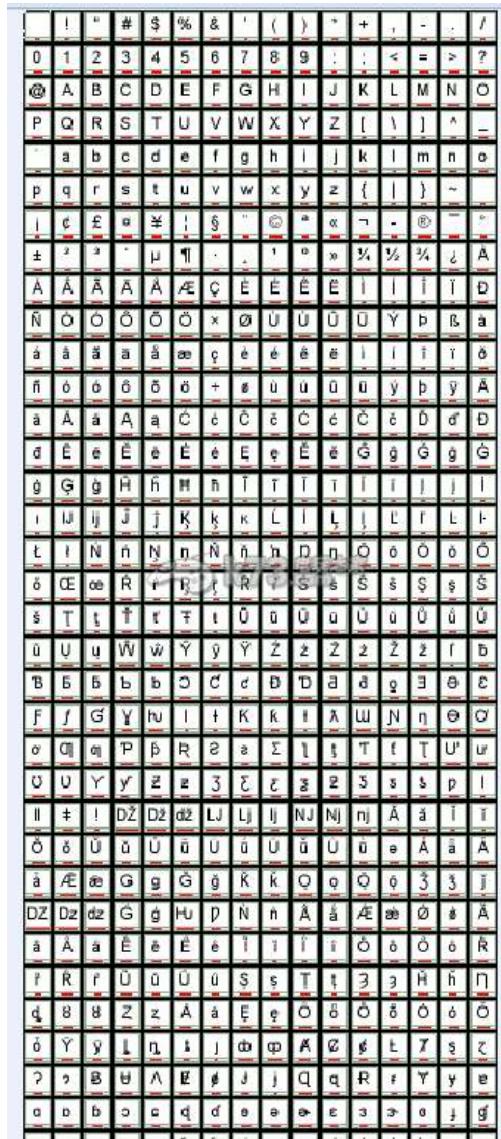
拷贝完毕后我们就可以打开“ctr_FontConverter.exe”了：



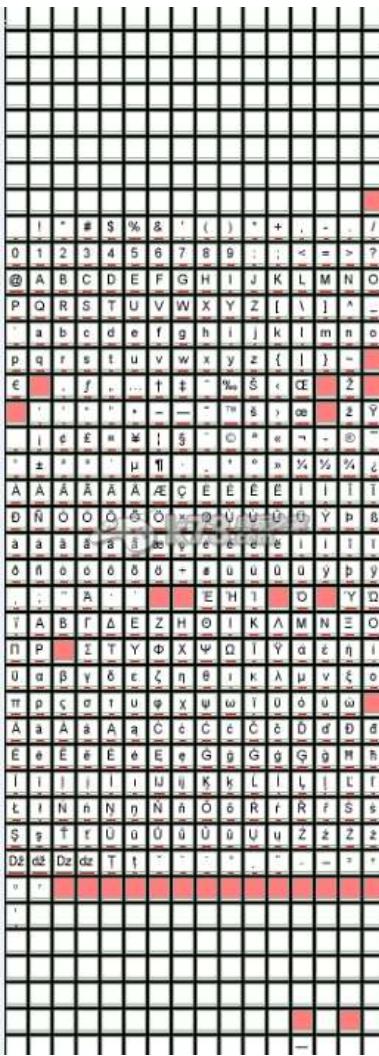
我们先将bcfnt生成bmp文件看看，Input file选择“arial10.bcfnt”文件，output为任意目录下生成一个 bmp文件。这里注意的是，Letter order需要选择我们刚拷贝进去的“arial10.xlqr”，其余配置不改变：



点击右下角的Convert，我们就得到了一张bmp图片，打开后是这样的：



这个图像就是arial10.bcfnt文件中的所有字符，那么如果我们使用其他的Letter order来生成bmp文件，会发生什么呢？我们现在试着使用“3DS Bitmap Font standard”来生成bmp：



我们会看到，字符串中有非常多的白色空格与红色空格。让我们用UE打开对应的的xlor文件看看：

对比后发现，白色空格是由于xlor文件中的unicode，在bcfnt中没找到对应字符，所以显示空白，红色空格是由于xlor文件中使用的<null/>标识，表示跳过这个格子。

这说明xlor与bcfnt都是一一对应的。那么我们使用与上文相同的方法，来转换出其余bcfnt的bmp文件来进行观察，由于文件比较多，我这里编写了一段bat代码，供大家参考：

@set str=%1

@set a=%str:~26,-6%

```
3dsfont\font2charset %a%.bcfnt %a%.txt
```

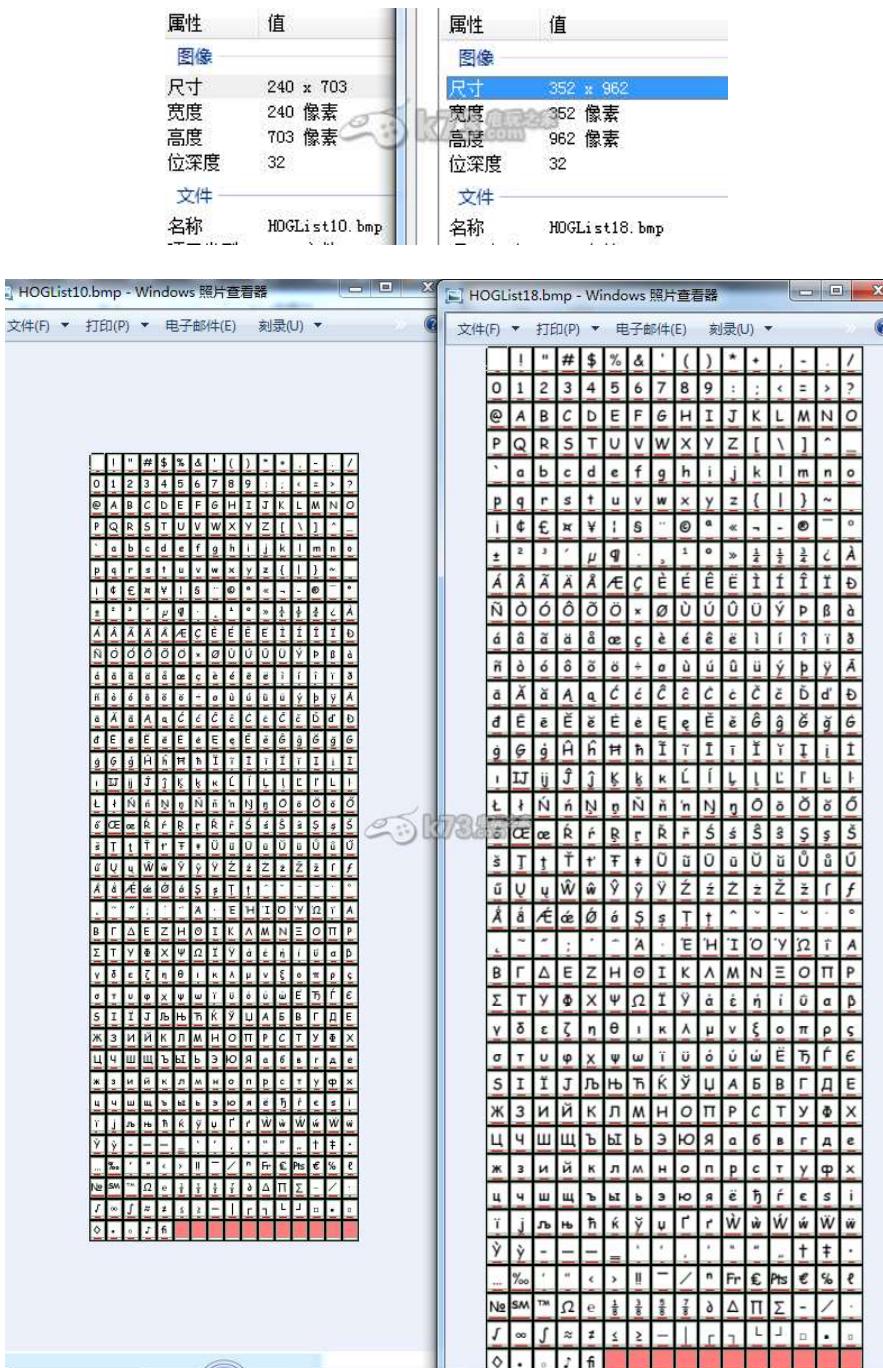
```
3dsfont\charset2xlor %a%.txt FontConverter\xlor\%a%.xlor
```

```
3dsfont\charset2xllt %a%.txt FontConverter\xllt\%a%.xllt
```

Pause

这段代码的意思是将需要转换的字体文件拖到bat上面，bat会提取文件名，在同文件夹下生成字符集文件，在fontconverter的对应文件夹中生成xlor与xllt文件，请注意第二行的26是文件名之前的所有路径的字符长度，-6为“.bcfnt”这6位长度的后缀名。如果感觉麻烦，可以使用上面的方法进行依次转换与拷贝。拷贝完xlor与xllt文件后需要关闭Fontconverter后在再打开，否则新拷贝的xlor与xllt无法使用。

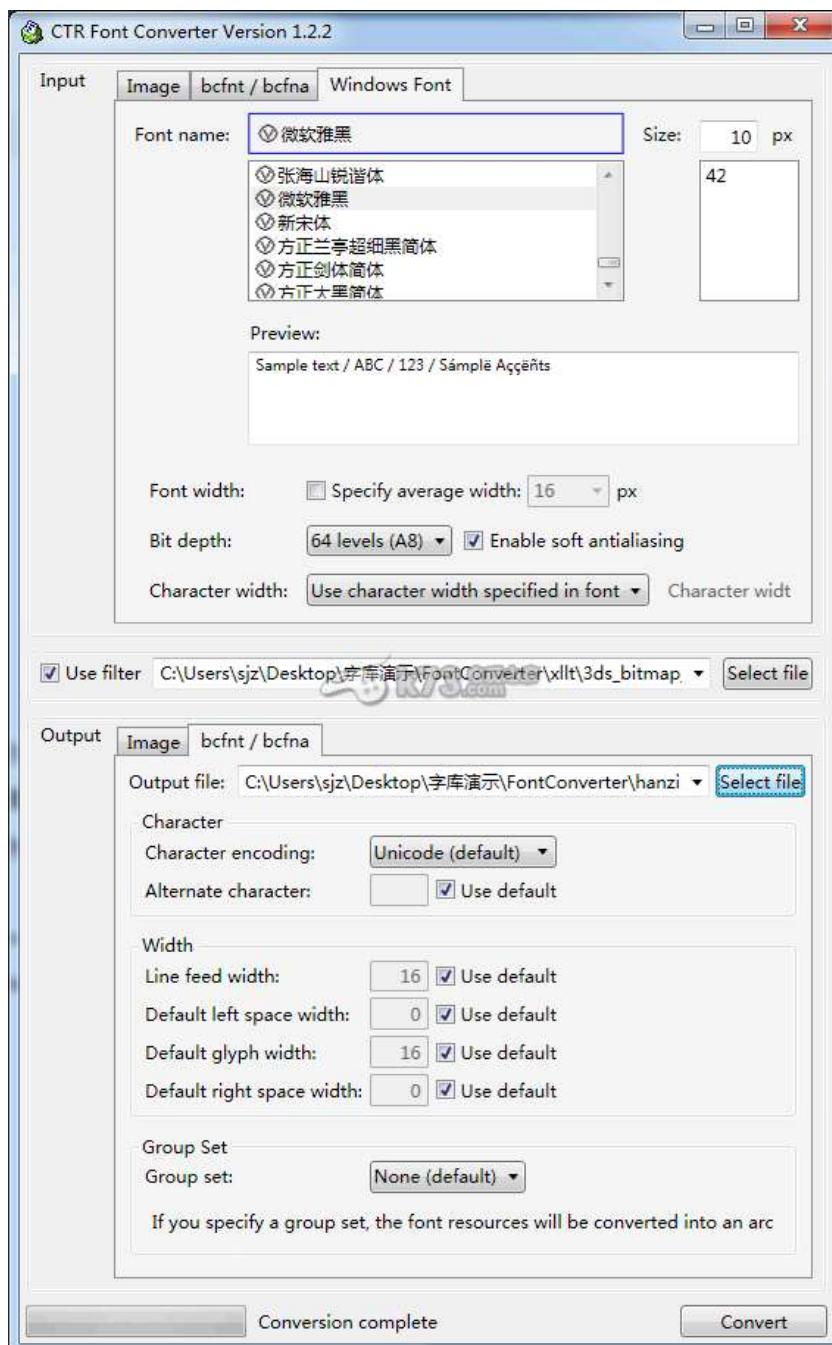
生成完成后，我们可以打开“HOGList10”与“HOGList18”两个文件的bmp图像，发现图像大小有区别，但是内容是相同的：



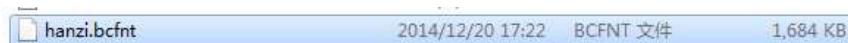
这也说明了，bcfnt储存的是位图文件，每个字符都有相应的大小。

好的，我们探索完bcfnt文件后，接着就要进行汉化了。跟着上面查看图片的思路，在xllt中加入中文字符的unicode码，然后生成带有中文字符的bcfnt，是否就可以在游戏中正常显示汉字了呢？

我们进行如下操作，打开Fontconverter，Input选择Windows Font，微软雅黑，10px，将中间的Use filter勾选上，选择xllt文件夹中的“3ds_bitmap_font_zh-Hans-CN.xllt”，输出一个bcfnt，任意命名，其余选择默认：

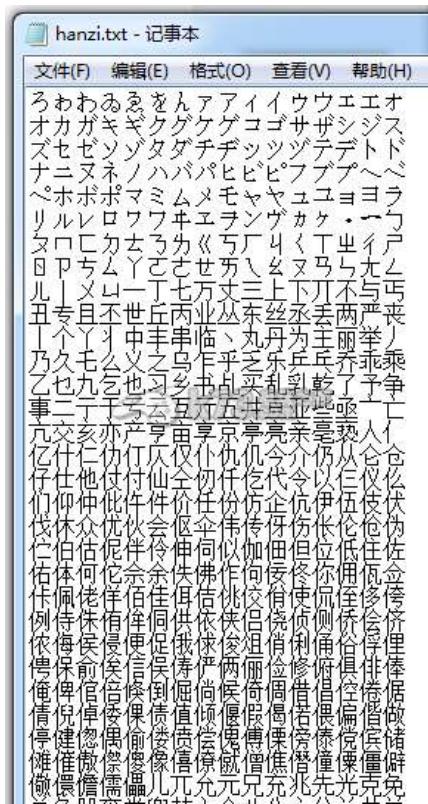


生成过程中右侧会有错误信息弹出，这是由于微软雅黑中没有对应unicode的字符，这里我们先忽略，来看看我们生成的bcfnt文件，大小为1.64M，比原版的字库大了不少，这是由于中文字符非常多导致的：



我们可以使用font2charset生成字符集文件来查看字符，发现在整个字库文件中，有6763个中文字符以及一些英文数字与符号字符。

统计信息	
页数	10
字数	6763
字符数(不计空格)	6763
字符数(计空格)	6763
段落数	423
非中文单词	0
中文字符	6763



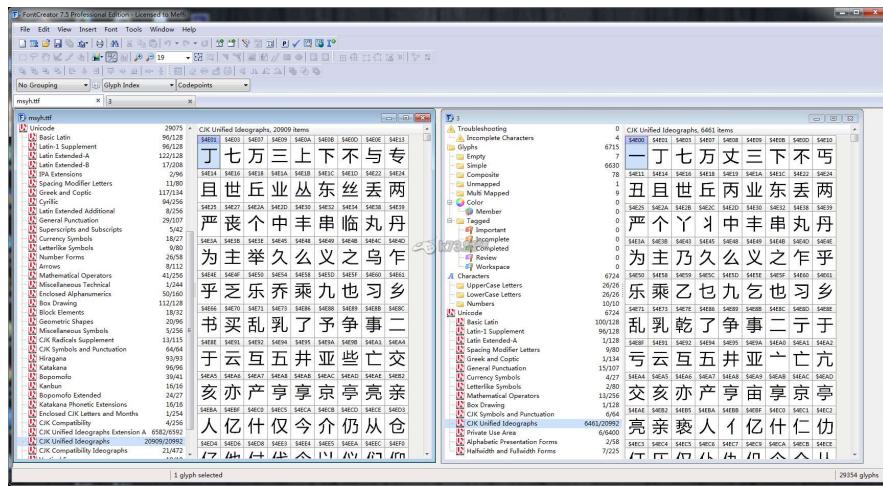
既然生成了bcfnt，那么我们可以尝试将游戏ROM中的bcfnt都改为这个文件，然后修改string.xml中的一些菜单文本，来进入游戏测试：

```
<Cell ss:StyleID="s22"><Data ss:Type="String">options</Data></Cell>
<Cell ss:StyleID="s22"><Data ss:Type="String">选项</Data></Cell>
</Row>
<Row>
<Cell ss:StyleID="s22"><Data ss:Type="String">optionsbutton</Data></Cell>
<Cell ss:StyleID="s22"><Data ss:Type="String">&选项</Data></Cell>
</Row>
<Row>
<Cell ss:StyleID="s22"><Data ss:Type="String">pause</Data></Cell>
<Cell ss:StyleID="s22"><Data ss:Type="String">暂停</Data></Cell>
</Row>
<Row>
<Cell ss:StyleID="s22"><Data ss:Type="String">quit</Data></Cell>
<Cell ss:StyleID="s22"><Data ss:Type="String">退出</Data></Cell>
</Row>
<Row>
<Cell ss:StyleID="s22"><Data ss:Type="String">back</Data></Cell>
<Cell ss:StyleID="s22"><Data ss:Type="String">&返回</Data></Cell>
</Row>
<Row>
<Cell ss:StyleID="s22"><Data ss:Type="String">fullscreen</Data></Cell>
<Cell ss:StyleID="s22"><Data ss:Type="String">&全屏</Data></Cell>
</Row>
<Row>
<Cell ss:StyleID="s22"><Data ss:Type="String">resume</Data></Cell>
<Cell ss:StyleID="s22"><Data ss:Type="String">&返回游戏</Data></Cell>
</Row>
<Row>
<Cell ss:StyleID="s22"><Data ss:Type="String">yes</Data></Cell>
<Cell ss:StyleID="s22"><Data ss:Type="String">&确定</Data></Cell>
</Row>
<Row>
```

进入游戏后发现，游戏在菜单可以正常运行，但是无法进入游戏界面，出现了黑屏死机的现象。可能是由于字库太大，载入所有字库的时候内存不够用了。

那么在接下来我们可以试着缩减字库内容，将不常使用的中文字符删去。我在网络上搜索到了中小学生常用汉字3500字，将这些汉字、英文与常用符号组成一个新的bcfnt，是不是就可以正常运行游戏了呢，下面开始实践。

这次实践我使用了两种方法，第一种就是使用FontCreator新建一个字体，这个字体中仅包含3500汉字、英文与常用字符，然后在生成bcfnt时不使用xltt进行字符过滤，这种方法的好处是汉字与英文字符可以来自不同的字体（好吧其实是我尝试这种方法的时候不知道有第二种方法）；第二种方法就是直接在xltt文件中进行字符过滤，将3500汉字、英文与常用字符的unicode码编入一个xltt文件中，输出时选择完整字体，并使用这个xltt文件进行字符过滤。



第一种方法比较坑，那么我们这边只演示第二种方法了。

首先准备好一份xllt文件，我们就拿之前生成好的airal10.xllt进行操作，然后是汉字字符转换为unicode字符（模式），这个在网络上有很多转换功能的网站，直接可以转换：

然后将生成的一串代码复制到UE中，进行一些处理，我们需要去掉字符中的空格（`
`）与回车（`
`），按Ctrl+F调出替换功能，在查找字符里输入`
`，替换框不输入数据，直接点全部替换，那么文中的所有`
`都被置换了，然后使用同样的方法操作回车字符，并将最终生成的字符串拷贝到xlt文件中：



```

编辑1 x arial10.xmlt x
0 , T 10 , 20 , 30
1 <?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
2 <!DOCTYPE letter-list SYSTEM "letter-list.dtd">
3
4 <letter-list version="1.0">
5   <head>
6     <create user="dnasdw" date="2014-12-09"/>
7     <title>arial10.xmlt</title>
8     <comment></comment>
9   </head>
10
11   <body> k73电玩之家
12     <letter>
13       &#x4e00; &#x4e59; &#x4e8c; &#x5341; &#x4e01; &#x538
14       &#x5987; &#x597d; &#x5979; &#x5988; &#x620f; &#x7fb0
15       &#x6cb9; &#x6ccaa; &#x6cbf; &#x6ce1; &#x6ce8; &#x6cf3
16       &#x654c; &#x79e4; &#x79df; &#x79ef; &#x79e7; &#x79e9; &#x79
17       &#x8857; &#x60e9; &#x5fa1; &#x5faa; &#x8247; &#x8212; &#x75
18       &#x739b; &#x97e7; &#x62a0; &#x627c; &#x6c5e; &#x6273; &#x62
19       &#x9685; &#x5a49; &#x9887; &#x7e10; &#x7ef7; &#x7efc; &#x7ef
20     </letter>
21   </body>
22 </letter-list>
23
24
25
26
27
28
29
30

```

然后是英文与标点字符，我们可以去官方的3ds_bitmap_font_zh-Hans-CN中拷贝，需要拷贝的集合有ascii 95、Latin-1等，也可以将字符集文件中的字符转换为unicode后添加进xllt，直到完成所有所需的字符，并将xllt的头改为hanzi.xllt：

```

0 . . . . . T 10 . . . . . 20 . . . . . 30
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<!DOCTYPE letter-list SYSTEM "letter-list.dtd">

<letter-list version="1.0">
  <head>
    <create user="dnasdw" date="2014-12-09"/>
    <title>hanzi.xlIt</title>
    <comment></comment>
  </head>

  <body>
    <letter>
      &#x4e00; &#x4e59; &#x4e8c; &#x5341; &#x4e01; &#x5342;
      &#x5987; &#x597d; &#x5979; &#x5988; &#x620f; &#x7fbf;
      &#x6cea; &#x6cb9; &#x6cca; &#x6cbf; &#x6ce1; &#x6ce2;
      &#x9020; &#x4e58; &#x654c; &#x79e4; &#x79df; &#x79e5;
      &#x508d; &#x50a8; &#x5965; &#x8857; &#x60e9; &#x5fa0;
      &#x9a6e;
      &#x9a6f; &#x7eab; &#x7396; &#x739b; &#x97e7; &#x62a0;
      &#x8c13;
      &#x8c1a; &#x5c09; &#x5815; &#x9685; &#x5a49; &#x9815;
      <!-- ASCII 95 -->
      <SP> &#x0021; &#x0022; &#x0023; &#x0024; &#x0025;
      &#x0030; &#x0031; &#x0032; &#x0033; &#x0034; &#x0035;
      &#x0040; &#x0041; &#x0042; &#x0043; &#x0044; &#x0045;
      &#x0050; &#x0051; &#x0052; &#x0053; &#x0054; &#x0055;
      &#x0060; &#x0061; &#x0062; &#x0063; &#x0064; &#x0065;
      &#x0070; &#x0071; &#x0072; &#x0073; &#x0074; &#x0075;
      <!-- Latin-1 -->
      &#x00A0; &#x00A1; &#x00A2; &#x00A3; &#x00A4; &#x00A5;
      &#x00B0; &#x00B1; &#x00B2; &#x00B3; &#x00B4; &#x00B5;
      &#x00C0; &#x00C1; &#x00C2; &#x00C3; &#x00C4; &#x00C5;
      &#x00D0; &#x00D1; &#x00D2; &#x00D3; &#x00D4; &#x00D5;
      &#x00E0; &#x00E1; &#x00E2; &#x00E3; &#x00E4; &#x00E5;
      &#x00F0; &#x00F1; &#x00F2; &#x00F3; &#x00F4; &#x00F5;
      &#xff01; &#xff02; &#xff03; &#xff04; &#xff05; &#xff06; &#xff07;
    </letter>
  </body>
</letter-list>

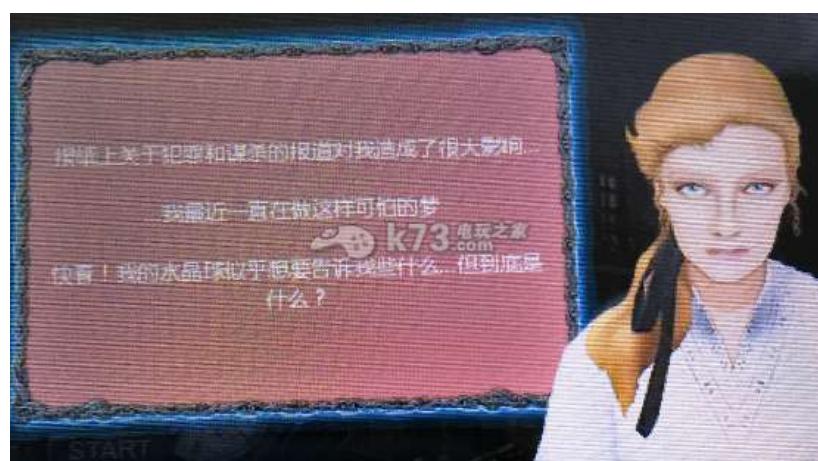
```

那么现在我们使用这个新完成的hanzi.xlIt做字符过滤，将10号微软雅黑重新生成bcfnt：

hanzi.bcfnt 2014/12/20 20:34 BCFNT 文件 754 KB

我们发现字库已经从1.64M缩小为754k，将这个字库拷贝成7分，并分别命名为ROM中的7个字库名字，再打包成ROM实测，已经可以使用：





好了，这次的说明就到这里了。接下来呢，不同的字号还需要生成不同的bcfnt，需要改字体，也需要生成不同的bcfnt。如果有需要，还可以根据不同字体是在什么位置使用的来细分字体与字号甚至里面的字符数量。

这里还需要说明，并不是所有的3DS游戏都使用bcfnt字库，还有其他的格式，希望大家能够通过这篇简单的指南，能够为迷茫的新手提供一个方向。SDK包中的文档可以读一下，对汉化有一定帮助。文中可能有各种错误，如果找到出错的地方，还请不吝指点。

嗯，汉化的路还很长，大家一起进步。

SarvSarv

2014.12.20

附上3500汉字表：

一乙

二十丁厂七卜人入八九几儿了力乃刀又

三于干亏士工土才寸下大丈与万上小口巾山千乞川亿个勺久凡及夕丸么广亡门
义之尸弓己已子卫也女飞刃习叉马乡

丰王井开夫天无元专云扎艺术五支厅不太犬区历尤友匹车巨牙屯比互切瓦止少
日中冈贝内水见牛牛手毛气升长仁什片仆化仇币仍仅斤爪反介父从今凶分乏公仓
月氏勿欠风丹匀乌凤勾文六方火为斗忆订计户认心尺引丑巴孔队办以允予劝双书
幻

玉刊示未未击打巧正扑扒功扔去甘世古节本术可丙左厉右石布龙平灭轧东卡北占业旧帅归且旦目叶甲申叮电号田由史只央兄叮叫另叨叹四生失禾丘付仗代仙们仪白仔他斥瓜乎丛令用甩印乐句勿册犯外处冬鸟务包饥主市立闪兰半汁汇头汉宁穴它讨写让礼训必议讯记永司尼民出辽奶奶加召皮边发孕圣对台矛纠母幼丝

式刑动扛寺吉扣考托老执巩圾扩扫地扬场耳共芒亚芝朽朴机权过臣再协西压厌在有百存而页匠夸夸灰达列死成夹轨邪划迈毕至此贞师尘尖劣光当早吐吓虫曲团同吊吃因吸吗屿帆岁回岂刚则肉网年朱先丢舌竹迁乔伟传乒乓休伍伏优伐延件任伤价份华仰仿伙伪自血向似后行舟全会杀合兆企众爷伞创肌朵杂危旬旨负各名多争色壮冲冰庄庆亦刘齐交次衣产决充妾闭问闯羊并关米灯州汗污江池汤忙兴宇守宅字安讲军许论农讽设访寻那迅尽导异孙阵阳收阶阴防奸如妇好她妈戏羽观欢买红纤级约纪驰巡

寿弄麦形进戒吞远违运扶扶坛技坏抗拒找批扯址走抄坝贡攻赤折抓扮抢孝均抛投坟抗坑坊抖护壳志扭块声把报却劫芽花芹芬苍芳严芦劳克苏杆杠杜材村杏极李杨求更束豆两丽医辰励否还歼来连步坚旱盯呈时吴助县里呆园旷围呀吨足邮男困吵串员听盼吹鸣吧吼别岗帐财针钉告我乱利秃秀私每兵估体何但伸作伯伶俐低你住位伴身皂佛近彻役返余希坐谷妥含邻忿肝肚肠龟免狂犹角删条卵岛迎饭饮系言冻状亩况床库疗应冷这序辛弃冶忘闲间闷判灶灿弟汪沙汽沃泛沟没沈沉怀忧快完宋宏牢究穷灾良证启评补初社识诉诊词译君灵即层尿尾迟局改张忌际陆阿陈阻附妙妖妨努忍劲鸡驱纯纱纳纲驳纵纷纸纹纺驴纽

奉玩环武青责现表规抹拢拔拣担坦押抽拐拖拍者顶拆拥抵拘势抱垃拉拦拌幸招坡披拨择抬其取苦若茂莘苗英范直茄茎茅林枝杯柜析板松枪构杰述枕丧或画卧事刺枣雨卖矿码厕奔奇奋态欧壅妻轰顷转斩轮软到非叔肯齿些虎虏肾贤尚旺具果味昆国昌畅明易昂典固忠吩咐鸣咏呢岸岩帖罗帜岭凯败贩购图钓制知垂牧物乖刮秆和季委佳侍供使例版侄侦侧凭侨佩货依的迫使欣征往爬彼径所舍金命斧爸采受乳贪念贫肤肺肢肿胀朋股肥服胁周昏鱼兔狐忽狗备饰饱饲变京享店夜庙府底剂郊废净盲放刻育闹郑券卷单炒炊炕炎炉沫浅法泄河沾泪油泊沿泡注泻泳泥沸波泼泽治怖性怕怜怪学宝宗定宣审宙官空帘实试郎诗肩房诚衬衫视话诞询该详建肃录隶居届刷屈弦承孟孤陕降限妹姑姐姓始驾参艰线练组细驶织终驻驼绍经贵

奏春帮珍玻毒型挂封持项垮垮城挠政赴赵挡挺括拴拾挑指垫挣挤拼挖按挥挪某甚革荐巷带草茧茶荒茫荡荣故胡南药标枯柄栋相查柏柳柱柿栏树要咸威歪研砖厘厚砌砍面耐要牵残殃轻鴟皆背战点临览竖省削尝是盼眨哄显哑冒映星昨畏趴胃贵界虹虾蚊思蚂虽品咽骂咤咱响哈咬咳哪炭峡罚贱贴骨钞钟钢钥钩卸缸拜看矩怎牲选适秒香种秋科重复竿段便俩贷顺修保促侮俭俗俘信皇泉鬼侵追俊盾待律很须叙剑逃食盆胆胜胞胖脉勉狭狮独狡狱狠贸怨急饶蚀饺饼弯将奖哀亭亮度迹庭疮疯疫疤姿亲音帝施闻阁差养美姜叛送类迷前首逆总炼炸炮烂荆洪洒浇浊洞测洗活派洽染济洋洲浑浓津恒恢恰恼恨举觉宣室宫宪穿窃客冠语扁袄祖神祝误诱说诵垦退既屋昼费陡眉孩除险院娃姥姨姻娇怒架贺盈勇怠柔垒绑绒结绕骄绘给络骆绝绞统

耕耗艳泰珠班素蚕顽盖匪捞栽捕振载赶起盐捎捏埋捉捆捐损都哲逝捡换挽热恐壻挨耻耽恭莲莫荷获晋恶真框桂档桐株桥桃格校核样根索哥速逗栗配翅辱唇夏础破原套逐烈殊顾轿较顿毙致柴桌虑监紧党晒眠晓鸭晃晌晕蚊哨哭恩唤啊唉罢峰圆贼贿钱鉗钻铁铃铅缺氧特牺造乘敌秤租积秧秩称秘透笔笑笋债借值倚倾倒倘俱倡候俯倍倦健臭射躬息徒徐舰舱般航途拿爹爱颂翁脆脂胸胫腔胶脑狸狼逢留皱饿恋桨浆衰高席准座脊症病疾疼效离唐资凉站剖竟部旁旅畜阅羞瓶拳粉料益兼烤烘烦烧烛烟递涛浙涝酒涉消浩海涂浴浮流润浪浸涨烫涌悟悄悔悦害宽家宵宴宾窄容宰案请朗诸读扇袜袖袍被祥课谁调冤谅谈谊剥息展剧屑弱陵陶陷陪娘通能难预桑绢绣验继

球理捧堵描域掩捷排掉堆推掀授教掏掠培接控探据掘职基著勒黄萌萝菌菜葡萄萍菠营械梦梢梅检梳梯桶救副票戚爽聋袭盛雪辅辆虚雀堂常匙晨睁眼悬野啦晚啄距跃略蛇累唱患唯崖崩崇圈铜铲银甜梨犁移笨笼笛符第敏做袋悠偿偶偷您售停偏假得衔盘船斜盒鸽悉欲彩领脚脖脸脱象够猜猪猎猫猛馅馆凑减毫麻痒痕廊康庸

鹿盗章竟商族旋望率着盖粘粗粒断剪兽清添淋淹渠渐混渔淘液淡深婆梁渗情惜慚
悼惧惕惊惨惯寇寄宿窑密谋谎祸谜逮敢屠弹随蛋隆隐婚婶颈绩续骑绳维绵绸绿

琴斑替款堪搭塔越趁趋超提堤博揭喜插揪搜煮援裁搁搂搅握揉斯期欺联散惹葬
葛董葡敬葱落朝辜葵棒棋植森椅椒棵棍棉棚棕惑感逼厨夏硬确雁殖裂雄暂雅辈悲
紫辉敞赏掌晴暑最量喷晶喇遇喊景践跌跑遗蛙蛛蜓喝喂端喉幅帽赌赔黑铸铺链销
锁锄锅锈锋锐短智毯鹅剩稍程稀税筐等筑策筛简答筋筝傲傅牌堡集焦傍储奥街惩
御循艇舒番释禽腊脾腔鲁猾猴然馋装蛮就痛童阔善羨普粪尊道曾焰港湖渣湿温渴
滑湾渡游滋溉愤慌惰愧愉慨割寒富窜窝窗遍裕裤裙谢谣谦属屡强粥疏隔隙絮嫂登
缎缓编偏缘

瑞魂肆摄摸填搏塌鼓摆搬摇搞塘摊蒜勤鹊蓝墓幕蓬蓄蒙蒸献禁楚想槐榆楼概
赖酬感碍碑碎碰碗碌雷零雾霉输督龄鉴睛睡睬鄙愚暖盟歇暗照跨跳跪路跟遭蛾蜂
嗓置罪罩错锡锣锤锦键锯矮辞稠愁筹签筒毁舅鼠催傻像躲微愈遥腰腥腹腾腿触解
酱痰廉新韵意粮数煎塑慈煤煌满漠源滤滥滔溪溜滚滨梁滩慎誉塞谨福群殿辟障嫌
嫁叠缝缠

静碧璃墙撇嘉摧截誓境摘摔聚蔽慕暮蔑模榴榜榨歌遭酷酿酸磁愿需弊裳颗嗽蜻
蜡蝇蠅赚锹舞稳算箩管僚鼻魄貌膜膊膀鲜疑漫裏敲豪膏遮腐瘦辣竭端旗精歎熄
熔漆漂漫滴演漏慢寨赛察蜜谱嫩翠熊竟驟缩

慧撕撤趣趟撑播撞撤增聪鞋蕉蔬橫槽櫻橡飘醋醉震霉瞒题暴瞎影踢踏踩踪蝶蝴蝶
嘱墨镇靠稻黎稿稼箱箭篇僵躺僻德艘膝膛熟摩颜毅糊遵潜潮懂额慰劈

操燕薯薪薄颠橘整融醒餐嘴蹄器赠默镜赞篮邀衡膨雕磨凝辨辩糖糕燃燥激懒壁
避缴

戴擦鞠藏霜霞瞧蹈螺穗繁辫羸糟糠燥臂翼骤

鞭覆蹦镰翻鷹

警攀蹲颤瓣爆疆

壤耀躁嚼嚷籍魔灌

蠹霸露

囊

罐

匕刁

丐歹戈天仑讥冗邓

艾夯凸卢叭叽皿凹囚矢乍尔冯玄

邦迂邢芋芍吏夷吁吕吆屹廷迄臼仲伦伊肋旭匈兜妆亥汛讳讶讼訟诀弛阱驮驯幼

玖玛韧抠扼汞扳抢坎坞抑拟抒芙羌苇芥芯芭杖杉巫权甫匣轩卤肖吱吠呕呐吟哈
吻吭邑国吮岖牡佑佃伺囱肛肘甸狈鸠彤灸刨庇吝庐闰兑灼沐沛汰沥沦汹沧沪忱沮
诈罕屁坐妓姊妒纬

攻卦坷坯拓坪坤柱拧拂拙拇拗茉昔苛苦苛苞苗苔枉枢枚枫杭郁矾奈奄殴歧卓县
哎咕呵咙咒咆咖帕账贬贮氛秉岳侠侥侶侈卑剗剗肴觅忿瓮肮肪狞庞疟疚卒氓
炬沽沮泣泞泌沼怔怯宠宛衩祈诡吊屣弧弥陋陌函姆虱叁绅驹绊绎

契貳玷玲珊拭拷拱挟垢塈拯荆葺葍莢茵茴莽莢莢莢莢莢莢莢莢莢莢莢莢莢莢莢莢
軸韭虧昧盹咧昵昭盅勋哆咪哟幽钙钝钠钦钩钮毡氢秕俏俄例候徊衍胚胧胎狰餌峦
奕咨飒闺閨籽萎烁炫洼柒涎洛恃恍恬恤宦诫诬祠诲屏屎逊限姚娜蚤骇

耘耙秦匿埂搘捍袁捌挫摯搗捅埃耿聂孽莽莱莉莹莺梆栖桦栓榦柱贾酌砸砰砾殉逞哮唠嗍剔蚌蚜畔蚣蚪蚓哩圃鸯唁哼唆俏唧峻赂赃钾铆氨秣笆俺赁倔殷聳舀豺豹頌胯胰肢腋逛卿鴕鶩馁凌凄衷郭斋疹素瓷羔烙浦渙涤润涕涩悍悯窍诺诽袒崇恕婉骏

琐麸琉琅措捺捶赦埠捻掂掖掷掸掺勘聊娶菱菲萎菩萤乾蕭萨菇彬梗梧梭曹醣醣廂硅硕奢盔匾颅彪眶晤曼晦冕啡畦趾啃蛆蚯蛉蛀唬啰唾啤啥啸崎逻崔崩婴赊铐铛铝銚銚矫桔秽笙管僕傀躯兜畔往徙舶舷舵敛翎脯逸凰猖祭烹庶庵痊阐眷焊煥鸿涯湫淌淮淆渊淫淳淤淀涮涵恬悴惋寂室谍谐裆袱祷渴谓谚尉墮隅婉颇绰绷综綻缀巢

琳琢琼撲堰揩揽捐彭揣攬搓壹搔葫募蒋蒂韩棱榔焚椎棺榔椭粟棘酣酥硝硫颊雳翹齒棠斲鼎喳遏晾畴跋跛蛔蜒蛤鹃喻啼喧嵌赋赎赐铿铧甥掰氮氯黍筏牋粤逾腌腋腕猩猾意敦痘痴疾竣翔奠遂焙滞湘泐渺溃溅湃愕惶寓寄窘雇谤犀隘媒媚娟緺缔缕骚

瑟鵠瑰塘聘斟靴靶蕪蒿蒲蓉楔椿楷榄楞楣酩碘硼碉辐辑频睹睦瞄嗜喙暇躋跣蜈蚣蜕蛹喴喻嗤署蜀幌锚锥欱锭锰稚颓筷魁衙膩腮腺鹏肆猿颖煞雏馍馏稟痈廓痴靖眷漓溢溯溶淬溺寘窺窟寢褂裸謬媳嫉縛缤剿

贅熬赫蕪摹蔓蔗蔼熙蔚就榛榕酵碟碴碱碳辕辖雌墅喊踊蝉嘀慢镀舔熏箍箕箫與僧孵瘡瘞彰粹漱漩漾慷寡寥譚褐褪隧道纓

撲撩撮攏擒墩撰鞍蕊蕴熒樟橄敷碗醇磕磅碾憋嘶嘲嘹蝠蝎蝗蝙嘿幢镊镐稽箋剽鲤鯽褒癰瘤癰凜澎潭潦澳潘澈澜澄憔懊憎翩裊譴鹤慾履嬉豫燎

撼擂擅蓄薛微擎翰噩桐橙瓢蠻霍霎轍冀踱蹊蟆噪鸚黔穆篡篷箇儒膳鯨癰癟糙燎濒憾懈窿纏

壕藐檻櫈檀礁磷瞭瞬瞳瞪曙踢蟋嚎瞻僚魏簇儡微爵朦臊鳄糜瘤懦豁臀

藕藤瞻器鰐癩瀑襟璧截

攢孽磨藻鼈蹭蹬簸簿蟹靡癢羹

鬟攘蠕巍鱗糯髻

靄躡髓

蘸饊瓢

蠹

k73更懂你: 3ds

 进入论坛交流

热门新闻



- 3ds三种ban机常见问题解答
- 3ds 002-0102错误原因说明
- 3ds占任天堂收入的50%以上



- 3ds《城市自由狂飙2》5月17日任天堂3ds服役期将持续至18年
- 3ds 2017年至2018年游戏大作

我要评论

有话不说，憋的多难受啊！

k73玩家 2016-08-06 01:08:13评论

(8) (1) 回复

不明觉厉，为各位的努力喝彩

[收藏本站](#) | [联系我们](#) | [发展历程](#) | [版权声明](#) | [下载帮助](#) | [广告服务](#) | [软件提交](#) | [意见反馈](#)

Copyright 2008-2020 破解游戏排行榜 版权所有 [鄂ICP备17000873号](#)

k73所有游戏及软件下载资源均来自互联网，并由网友上传分享。如有侵权，请来电来函告之。

 鄂公网安备 42011102000603



k73手游