

マジコンの秘密を知るために、私はずっと鑽研マジコンを発見した、1項のマジコン良し悪し評価の重要な要素

普通なゲームのプレイヤーはマジコンを買って、きっとゲームの性能を重視して、自分のゲームの運行に順調にならせて、完璧です。あとはプレイヤーが、選択カードにはえこひいきして値段の高いカード、高いカードが良いカードだと思っています。実はさもなくば、マジコンは商品として、相当数の内容はすべて商店の誇大宣伝の疑い。彼らはわざと1枚の古いカードの付加の機能に、包装を交換して、完全に異なる2枚のカードとして売ることができ、実は肝心なカーネル、ハードウェア、cpuはすべて同じだ。だから古いカードがよくないと思っています、金で買った新しいカード、実はまだもとの違いと多くない。それに、マジコンはゲームとして解析ツールにとって、その性能や、更新速度はとても大切なこと。さあ、マジコンの良し悪しの本質、やはりマジコンの内在するゲームの原因を見て、機能と最新の商品ではありません。信じて、マジコン一定の時間を接触するのプレイヤー深い体得したことのこの道理にことがあるすべて。

次に私は紹介私の理解のマジコンの良し悪し：

1、マジコンのカーネル

一般的に、wood, TT, R4, これらはありふれた [マジコン](#) のカーネル。いくつかカロリーの特製のカーネルがまだあります、たとえばismart mm, EZ flash vi kernel, sakura (M3マジコン)、akaio (acekardマジコン)。

実は大多数のカーネルはすべてwoodのに源を改良するか強化するのです。最も原始で、最も安定のカーネルはまだR4基本版なので、その他の核心は全部で参考にするか改良するのです

2、マジコン自分のハードウェア

カーネル以外実はマジコンが自身のハードウェアも重要なマジコンはハードウェアの良し悪しを押し

さえ直接ゲーム性に影響することができて、ゲームの読み取ることとメモリー、カードの寿命がまだあります。だからハードウェアの選択も1枚のカードの標準を判定するのです。

3、対応バージョンの更新のスピードで

この点を信じて大きな一部プレイヤーも知っているカードの更新のスピードの速度に直接影響を与えたカードの良し悪しやカードの使用範囲

4、ゲームの解読方式

ゲームのが方法を解読することに対して、普通はすべて2種類の解読する方法があって、1種は直接ゲームromに対して解読するので、外の一様は単独のデータの更新でなければならないのです。自然な前者が便利で、わずらわしく、しかしこの点は直接判断カードの善し悪しに影響しすることができないで、ただ需要のプレイヤーの身体現があります

5、カードの付加機能

カードの付加の機能（moonshell機能）実はこの条はたくさんで高級なプレイヤーからするとそんなに重要にならなかった、普通なプレイヤーはカードの機能性を求めて、たとえば、電子書籍、メディアのビデオ、音楽は再生します。しかしNDSこの機種は、ゲームの興味性をはっきりと示すため、だからいくつかの高級なプレイヤーであるいはただゲーム性のプレイヤーだけを求めて多くの付属の機能はすぐそんなに重要になりませんでした。だから機能の上で自分の必要とするのがただ良いだけであることを選ぶと言って、行く必要がない綺麗な付加機能を求めて。

6、ゲームチート機能

ゲームとしての解析ツールが、私が思うに、多かれ少なかれのカンニング機能がいつも必要になる。いつもいくつかのゲームがプレイヤーに悩む、たとえば道具はそろって条件が厳しいとか、この時カチート機能が必要だった、だからを完備カーネル機能（スローモーションで、セーブ、多言語チートなど）も良いのマジコンに必要な要素

7、最後のはカードの客観的な要因となった。例えばカードの値段は、カードの省電力機能など電気代程度、DIY。これらの要素は個人の・択の意向を見ました

よくなって この数条総括して 後でまたゆっくりと補充して手伝えることができることを望み、剛使用マジコンの若手たち