

NewGRF 制作终极指南

An Ultimate Guide to NewGRF Creation

John Franklin

2024 年第 1 版

目录

0.1 前言 ii

0.1 前言

自从 TTDPatch 加入了对 NewGRF 的支持并将此功能移植至 OpenTTD,《运输大亨》系列游戏的乐趣及可玩性便得到了无穷无尽的扩展。玩家可以由此引入复杂的工业系统,真实的交通工具,多样的铁轨和道路,以及或宏伟或精致的装饰物件。不同 NewGRF 的自由组合,使得玩家永远都探索不完游戏世界。

然而,也总有玩家会觉得,这个游戏仍然少了些什么;哪怕是翻箱倒柜地在下载器和各种论坛里寻找一通,结果也不能让他们满意。但很多玩家即使有这样的感觉,也从未想过自己动手制作新的游戏内容。其原因可能是对“编程”这个概念望而生畏,也有可能是觉得贡献与开发离他们太遥远。或许这是移动互联网、闭源项目、大厂游戏形成的文化空间对公众的引导,但作为开源项目的 OpenTTD 绝对不是这样。若不是来自全球的“草根”们放下门槛、放下架子,日复一日“用爱发电”,开发 OpenTTD 及其扩展的同时彼此平等地交流,《运输大亨》系列游戏早已埋入坟墓。

大部分开源社区有一条不成文的规则:如果现成的结果不能让你满意,那么欢迎你自己动手创造新内容。