

第一版

PVZ

Primer

# 0x1 前言：作者的碎碎念

## 为什么要制作“PVZPrimer”？

问到这个，就不得不引用GHTR系列作者Ghastasaucey的那句话了：「鉴于目前改版圈没有一套系统的教程，我来写一系列吧！」。

没错，就是为了在恶魂未完成的基础上尽量保持深度地完成这篇教程，从0开始，让刚入坑制作改版的玩家们能够正确地获得理论知识、获得制作改版与游戏逆向的经验。

本教程注重于弥补改版圈里长久以来的“零散”与“断层”。相比之下，论坛贴里零零碎碎的交流、视频里快进过头的演示，都不太能让人系统地掌握从逆向分析到功能注入的全流程。PVZPrimer的目标就是要把这些“隐性知识”完整地抬上桌，让你少走弯路。

其次，我希望它强调深度与实践并重。不满足于“下载几个CT乱拼凑出来的改版”，也不只是“列出一堆逆向工具名称然后放你自去摸索”。每一个技巧背后，我们都会剖析原理：为什么这样管理新增地址？这样做对代码兼容性和适应性有什么影响？尽可能多地配合真实的示例代码、调试截图、思维实验，让你不仅“会用”，更“会懂”。

我希望“PVZPrimer”不仅是一份技术手册，更是一把为新手扫清PVZ圈中迷雾的扫把。但同时我也只是制作改版的一只萌新，只是一位在不断学习的学者，有错误什么的提个Issue就好了，请专注于讲述的内容而不是我抽象的语言表达能力；）。

## 改版还是同人？

踏入PVZ圈后，“这是改版”“那是同人”这样的争论可能经常被你刷到。其实，两者的边界并不总是泾渭分明，但本书中，我们需要先划出一条清晰的分界线，以便你选择正确的道路。

- **改版 (Mod)**：原作基础上，通过替换、注入或扩展等技术手段，改变游戏的内容，但不破坏其原生核心。典范：GHtr、Mixed、无名版。
- **同人 (Fan-made)**：创作者从“0”开始（不一定）重新构建一个PVZ世界，可能借用原作或原作衍生作品的美术风格、音效甚至角色剧情设定，但代码逻辑上已脱离原版，成为一个几乎独立的作品。典范：GhTr、MVZ2\_Unity、融合版。

那我们为什么要这么定义呢？主要是因为技术路线截然不同。做Mod往往要深入逆向原版PVZ，跟着原有的代码走；做同人则更像做一款新游戏，需要完整的引擎和代码支撑。

而本教程主要是帮助你成为一名**高效且负责的Mod开发者**。如果你希望开发同人游戏，也不着急退出，也许你也能在本书中有所收获。



## 欢迎来到PVZPrimer

就是这样，**Madeline**。

深呼吸。——

为什么你这么紧张？