欢迎新人进入红警2/尤里复仇mod开发社区！你加入这个群体，想必是因为有一些自己的想法想要实现，想要看到许多这样那样的“如果”。

然而，在游戏引擎上进行制作，和玩游戏所需要的技能是完全不同的。你需要许多各种各样的知识和技能，而许多领域中，现代modder通过多年积累达到的深度已经不是单打独斗的个人能够达到的了。

许多底层入门者只靠自己胡乱摸索，水平始终徘徊在只会改改诸如空投单位数量，射程，之类改一个数字程度的不入流程度。而如果经过系统化的学习，水平停留在这类不入流级修改上的时间就可以大大缩短，快速达到能够制作作品的层次。本教程正是为了培养新世代modder而制作。

当然，哪怕是只想在某站水视频的小鬼，只要肯学，看了教程也能有所长进。

甚至是完全不懂修改，只是看到别人做修改非常酷炫，羡慕他们的人，只要学会了教程，水平就能迅速吊打某站大多数所谓修改up主。

在你开始之前，有必要大致了解一下这个圈子到底是什么样。有人的地方就有江湖，有江湖的地方就有规矩，而ra2yrmod圈内对于不懂规矩的新人并不是十分宽容。这一点还请牢记。

首先，一个modder，或者一个mod小组的目的是制作出作品。某站小鬼的目的可能是水视频，吸粉，骗创作激励，不过也无可厚非。

但是这仅限于单打独斗的情况。如果说起由modder构成的圈子，modder们除了做自己的作品，以优质mod作者身份面向玩家之外，modder内部圈中能做出的贡献只有一个：推进mod有关技术的发展和普及。

换言之，modder社群是一个依据科学界发展模式构建的圈子，其中成员的地位取决于其对整体发展贡献了多少研究，也就是其研究可以令多少人受益。想在modder群体内出人头地，最好的方法是将某一先进技术普及化，使其人人皆可实现，达成量产。在这层意义上，只能重复前人工作，复制粘贴的新人，是毫无地位的，是所谓门槛都没迈过的外围人员。

而具体的某个作品，相应的则不是非常重要，正所谓授之以鱼不如授之以渔。当然，制作大量精品的个人也会受到社群的尊重，作为对其水平的赞扬。然后，作为领域内的精英，往往就会受到艾木魁的召唤，写出自己的教程，将整个mod圈的水平天花板又拔高一点。

作为一个研究性社群，mod圈对于创作者的权益十分看重。在mod圈内有一条各位modder均同意的共识：他人作品不可篡改，他人素材未经许可不可使用，使用他人素材必须注明作者。

你有权对此表示反对，公开自己所做的一切，且放弃素材署名权，但无权对他人进行道德绑架，强行要求对方公开其某一素材或制作方法供自己或他人使用。

作为一个研究性社群，mod圈只欢迎有开拓精神的“业余”研究者（因为根本不存在所谓“专业”研究者），不欢迎抱团取暖的混圈小鬼，逃避现实的废物等等。

在mod圈的经历只应当作为一种自己一个人也可以玩得开心，不影响现实人生的兴趣爱好，而不是没朋友的社交低能者归属感的来源——这种人需要赶紧去找几个现实中的好朋友，或者是考不上大学的三流高中生逃避现实的避风港——赶紧断网滚回家做题吧。

ra2yr的游戏引擎古老到没有任何商业价值，研究此物并不可能成为一生的事业。

所有人，哪怕是本圈大佬，也都只是将其作为一种业余爱好，不存在所谓的“专业RA2YRmodder”，水平高的人并不是因为他靠给Dead game做mod为生，而纯粹是因为投入的时间多，或者研究方法得当。

当然，有的人也因此走上了专业游戏美工的道路，有的人则本来就精通游戏用3d模型，应用在ra2yr上也自然如鱼得水。

至于编程？引用游戏引擎的几个英文明文INI接口距离真正的编程还差了十万八千里，不要以为这就是编程了。也不要以自己不会编程为理由强行为自己制造困难。

做研究，自然需要一些特有的品质。而社群对于没有这些品质的失格者向来缺乏耐性。

第一。modder不能是瞎子。如果一样东西教程里面有示范，则大佬们在面对萌新的提问时一般仅仅会扔出教程链接，或偶尔以几句话讲清楚实现方式。

毕竟与萌新非亲非故，而萌新在社群内无法作为研究者做出自己的贡献，断然没有手把手教的道理。然而实地观察显示，并不是所有萌新都能够达到一般的视力要求。

给出教程链接后，大多数人有意或者无意的无视教程链接，或者无视他人给出的解决方法，只会像个坏掉的复读机一样把他的弱智问题问上十七八遍，眼巴巴的等着别人给他开远程协助。

这自然是不可容忍的。同样，如果一个链接边上备注了“工具下载”，或者一个文件夹的名字就叫“工具集”

那么一个合格的modder的应有反应是直接点开下载，并就近查找是否有使用说明书之类文档，而不是跑到群里问上三四遍“这个是不是工具啊”“工具是不是下载这个啊”

这种傻В问题只会得到大佬的一句“星际就不该免费”作为回答。

第二。modder必须是进取的。具体而言，就是需要什么知识和技能，就去学习什么知识和技能。modder应有一条不变的信念，就是别人能做到的，我学习相关技能后也能做到。

最不应当的就是固步自封，在自己开始动手操作之前便先给自己灌输“这些问题都太专业太高深了我这么傻В肯定学不会”之类的想法。

有许多菜逼宁死不肯学习教程，使用最新技术，甘愿在低水平泥塘里挣扎，理由是“我只是做着玩”“我不追求圈内的排名”“我就随便弄弄”之类，好像只要学了教程，他就一跃成为了“专业”modder，过于认真，投入了过多的精力一样。可是如果一个人真的是带着这种随便玩玩就好的心态，应该是放弃得飞快，有什么想法做不到也就算了，断然没有跑到群里对着大佬复读自己的弱智问题，不得到解决方法就不肯放弃的道理。

如果一个所谓萌新只希望大佬亲自动手解决他的问题，而不愿意自己解决，明明没有学习的困难，也非要强行创造出困难，以此逃避学习，那么自然只会遭到大佬们的暴力劝退。

唯一的例外是进行技术交换，也就是以自己熟练掌握的一项技能，换取另一领域内他人的作品。纯新人是不可能做到的，也不必多想了。

第三。modder应有追逐前沿的心态。现代社群里的科技非常丰富，很多工艺早已经过了数代变革，大佬们也往往愿意共享技术，毕竟mod圈的目的就是推进技术发展和普及。

多关注大佬们的教程和工具发布，有助于早日摆脱愚昧状态。

欢迎访问国内最强的RA2YR修改论坛http://bbs.ra2diy.com

到了现代，很多过去的黑科技随着技术普及慢慢也变成了基本功能，如果没有时常关注前沿发展，只顾蒙头闭门造车，便会错过许多黑科技公开化的机会。不离开自己封闭的小山村，怎么会知道世上还有天外天，人外人？

另外，许多酷炫的东西必须要使用Ares之类先进引擎补丁，并不可能在老旧的原版尤里复仇上实现。不存在什么既要实现酷炫功能，又要回避Ares的可能性，这无异于又要跑200码，又不肯从自行车上下来。

第四。modder的动手能力应当是极强的。一个人水平有多高，全看他能实现什么东西，而实现什么东西，不开游戏修改怎么能行？

许多东西看似简单，但是如果不亲自动手试一试，是不可能发现其中的困难的。云modder，靠嘴胡说根本做不出来的原理，向来是被人鄙夷的。

无论有什么想法，有什么设定，有什么背景故事，起了多少中二酷炫的名字，编的再动听，在没有游戏内实现的情况下，都只算口嗨。

同样，如果对游戏内某个机制有一些猜想，则应当设计控制变量的实验来证明，而不是进行毫无根据的臆测。

在教程都没有学习完毕，基本概念尚且不清楚的情况下，臆测游戏机制，只会得到一句滚去看教程。

另外，便是ra2yrmod圈的一些禁忌事项。

第一。禁止未经许可从他人成品mod里盗取素材制作自己的mod公开宣传发布。这一条也是老生常谈了。

禁止未经许可篡改他人的成品mod当成作品宣传发布。

禁止未经许可利用他人的免费资源赚钱盈利。

9102年了还敢干这种事情的小鬼就是找死，被大佬们按在地上乱干的时候可不要抱怨大佬没素质，难道父母没教过你别人的东西未经许可是不能乱动的吗？

使用他人直接公开发布的素材或者声明公开的mod成品素材只要作者没有放弃署名权就必须注明作者。

所谓公开素材，指的是在<http://bbs.ra2diy.com> <https://ppmforums.com> 这两个网站上单独发布的素材文件。一般发布的mod只可用于游玩，不可提取其美术资源自行使用，除非作者公开声明过素材开放。

如果从没有注明公开素材的mod中提取素材，【无论是否声明原作者，是否用于盈利用途】，也是违反了规矩，会被大佬们按在地上乱干。

使用公共素材无可厚非，也不反对使用公共素材，使用公共素材也不是一个可以拿来黑别人制作水平的论据，只不过许多公共素材年代久远，各种乱七八糟的mod都使用过，使用古董素材会拉低整体的水平。并不提倡，但是没有任何禁止的意思。谁拿使用过公共素材喷人，自己肯定也是个不懂规矩的傻逼。

第二。禁止外围小鬼素材出警。外围小鬼之所以是外围，就是因为他根本连这个圈子里有些什么人都不知道，只知道自己看了某个mod截图里“这个素材某某其他mod用过”就跑出来假借着上面所说的第一条禁忌素材出警，甚至号召其亲友团对对方进行霸凌，以收获廉价的归属感。

然而小鬼根本狗屁不通，素材版权规则的目的是保护素材制作者的权益——

换句话说，在使用这一规则之前必须向素材作者求证侵权事实，询问是否有素材授权，得知明确的没有授权后才有理由动手。

而擅自素材出警的外围小鬼往往因为层次过于低下，根本不配认识制作素材的素材师，自然无从得知某某素材是否授权过某某mod使用，单凭另一个某某mod用过就素材出警，实在是不知死活。其中尤其是Mojuan小鬼最多。这类小鬼人人得而诛之。当然，心灵终结的制作组发言人Speeder已经表示不会对任何盗用心灵终结素材的行为追究责任，任何盗用心灵终结素材的问题都不应当再有第三方进行追责。

第三。社群内对缝合怪mod容忍限度很低。所谓缝合怪mod，便是照搬许多其他mod的单位设定。或许很多人都试图建议某个modder在做自己作品时候照搬一个xx里的xx单位，但这话其实非常犯忌讳。新人自己做的时候也应当避免抄袭他人设定。

第四。妄议大佬。尤其是在你根本没有跟大佬有过直接交流的时候，就胡乱造谣大佬们如何如何“做的菜就要喷”，之类之类。以这种谣言为例，mod做的垃圾，那么也就是没有在上面浪费时间的价值，根本不可能有人有耐心发表意见。除非是地图炮其他人，盗素材，之类作死行为。如果见到哪个无名氏胡扯什么“听说只要你做的水平低就会被喷”，请告诉他：造谣废物你妈死了。许多大佬是非常享受锤爆胡乱造谣的小鬼的，还请外围小鬼注意，管好自己的嘴，别真本事没学到，天天只想着掺和modder之间的事情，成为大佬们眼里苍蝇一般的混圈废物。如果大佬对你很暴躁，只有一个原因，就是你又菜，还不懂规矩，不配让大佬心平气和的跟你谈技术。比如你在大佬面前高谈阔论什么“mod圈很乱”，只可能得到一种回应：你是个什么东西，你又很懂mod圈了？只有外围废物们逼事很多，而外围废物们根本不算mod圈，总跟外围废物们混在一起的，毫无疑问也是个混圈废物。

也就是说，虽然圈内有高手，有小鬼，有正义的使者，也有圈内的败类，看起来就十分像是武侠小说/少年漫画的世界，但是作为一个“科学”圈，个人的实力水平往往取决于知识量的多少，正是所谓知识就是力量，而知识的积累就需要多多关注他人进行的研究，阅读他人发表的研究报告和文献，参与圈内对各种问题的研究和讨论。妄图自己一个人闭门造车提升水平，来一出什么“隐世高手出山”之类的好戏，把一线modder们惊掉下巴，可能性低的可怜，这种不世出的天才也只有在大家普遍都很菜只会基础修改的时候才可能出现，比如2011年的MKLAB在当时就是远远超越了所有人的水准，可是当时毕竟所有人的实现能力都很低。现代高手的知识量太大，完全与世隔绝的野生高手不可能出现。有许多傻逼看到了圈内好戏连台的“江湖”，便总幻想什么突然跑出来一个不世出的武林高手，或者是少年漫画中莫名登场，一出现就能和主角打个五五开的对手，把大佬们都比下去——也是不可能的，毕竟只有小说家，漫画家才能这么方便的创造这样的人物。而现实中这种角色必然都需要经过蛋疼的学习。如果真的有人能够达到现代一线modder的水准，想必文献也看了不少，绝对不可能是个完全与世隔绝，闭门造车的“隐士”。

至于什么圈内撕逼，干死小鬼，都不过是圈内排除废物和杂碎的手法，并不是主业。有的傻逼会说什么“人都这么少了还这么闹”，然而这些傻逼圣母支持的也不外乎是放任这些杂碎们上房揭瓦，自己奉行不抵抗绥靖政策，妄图以自己的圣母心感化傻逼们。然而傻逼们总可能把正常人恶心走，对傻逼的仁慈就是对正常modder的残忍，因此，本圈大佬奉行见一个傻逼弄死一个的态度，其中圣母傻逼也是重点关照对象。然而很多小鬼一身混圈恶习，正经本事没多少，成天搞批斗，叫家长，这种不务正业扰乱环境的小鬼也是重点关照对象。大佬的朋友只有大佬，有资格叫家长的都不会叫，没资格叫家长的小鬼往往会被叫来的家长先亲手修理一顿。

总的来说，只要你愿意学习，与时俱进，勤于动手，不要没有困难，创造困难也要怂，不盗用素材，专心搞mod不混圈不造谣不黑屁，你也可以成为众多modder中的一员。