



Minecraft®

我的世界创意指南

BLOCK
WONDERS

HOW TO BUILD SUPER STRUCTURES IN
MINECRAFT™

梦幻世界

【英】克尔斯·滕科尔尼 (Kirsten Kearney) / 著
杜米田 蔡玉斌 / 译



中国工信出版集团

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

Minecraft[®]

我的世界创意指南

BLOCK
WONDERS

HOW TO BUILD SUPER STRUCTURES IN

MINECRAFT

梦幻世界

【英】克尔斯·滕科尔尼 (Kirsten Kearney) / 著

杜米田 蔡玉斌 / 译



人民邮电出版社

北京

图书在版编目 (C I P) 数据

Minecraft我的世界创意指南：梦幻世界 / (英) 克尔斯·滕科尔尼 (Kirsten Kearney) 著；杜米田，蔡玉斌译. — 北京：人民邮电出版社，2017.7
ISBN 978-7-115-45677-9

I. ①M… II. ①克… ②杜… ③蔡… III. ①电子游戏—指南 IV. ①G898.3-62

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第122580号

版 权 声 明

Block Wonders: How to Build Super Structures in Minecraft® © Quintet Publishing, Ltd.
Simplified Chinese edition © 2017 POSTS & TELECOM PRESS
All rights reserved.

-
- ◆ 著 [英] 克尔斯·滕科尔尼 (Kirsten Kearney)
 - 译 杜米田 蔡玉斌
 - 策划编辑 刘 朋
 - 责任编辑 郎静波
 - 责任印制 陈 犇
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京方嘉彩色印刷有限责任公司印刷
 - ◆ 开本：690 × 970 1/16
印张：15.5 2017 年 7 月第 1 版
字数：199 千字 2017 年 7 月北京第 1 次印刷
著作权合同登记号 图字：01-2016-3764 号

定价：69.00 元

读者服务热线：(010)81055410 印装质量热线：(010)81055316
反盗版热线：(010)81055315
广告经营许可证：京东工商广登字 20170147 号

目录

欢迎来到 Minecraft® 的奇幻世界	4
Minecraft® 的物理引擎	6
谁创造了 Minecraft®	7
MineCon	7
材质包与资源包	8
皮肤	10
采访冒险模式地图制作团队 Hypixel	13
材料的选择	14
建造小建议	17
社区	19
采访职业建造团队 BlockWorks	21
奇幻世界漫游指南	24
第 1 章 历史地标建筑	29
第 2 章 现代建筑	105
第 3 章 交通运输工具	143
第 4 章 奇幻生物	175
第 5 章 原创奇观	213
作品展示	238
贡献者	245
图片说明	246
致谢	247

Minecraft[®]

我的世界创意指南

BLOCK
WONDERS

HOW TO BUILD SUPER STRUCTURES IN
MINECRAFT


梦幻世界

【英】克尔斯·滕科尔尼 (Kirsten Kearney) / 著
杜米田 蔡玉斌 / 译

人民邮电出版社

北京

试读结束，需要全本PDF请购买 www.ertongbook.com



内容提要

本书首先介绍了 Minecraft® 游戏新手入门所需要了解的基础知识，然后重点介绍了超级大都市、梦幻王国、世界奇观、古代宫殿、未来特区等大型游戏场景和模型的创建方法以及相关技巧。在附录部分还给出了相关资源，可供读者查阅。全书包括丰富的实用搭建技巧，适合不同玩家参考。

Disclaimer

Minecraft® is trademark of Mojang Company, which does not sponsor, authorize or endorse this book.

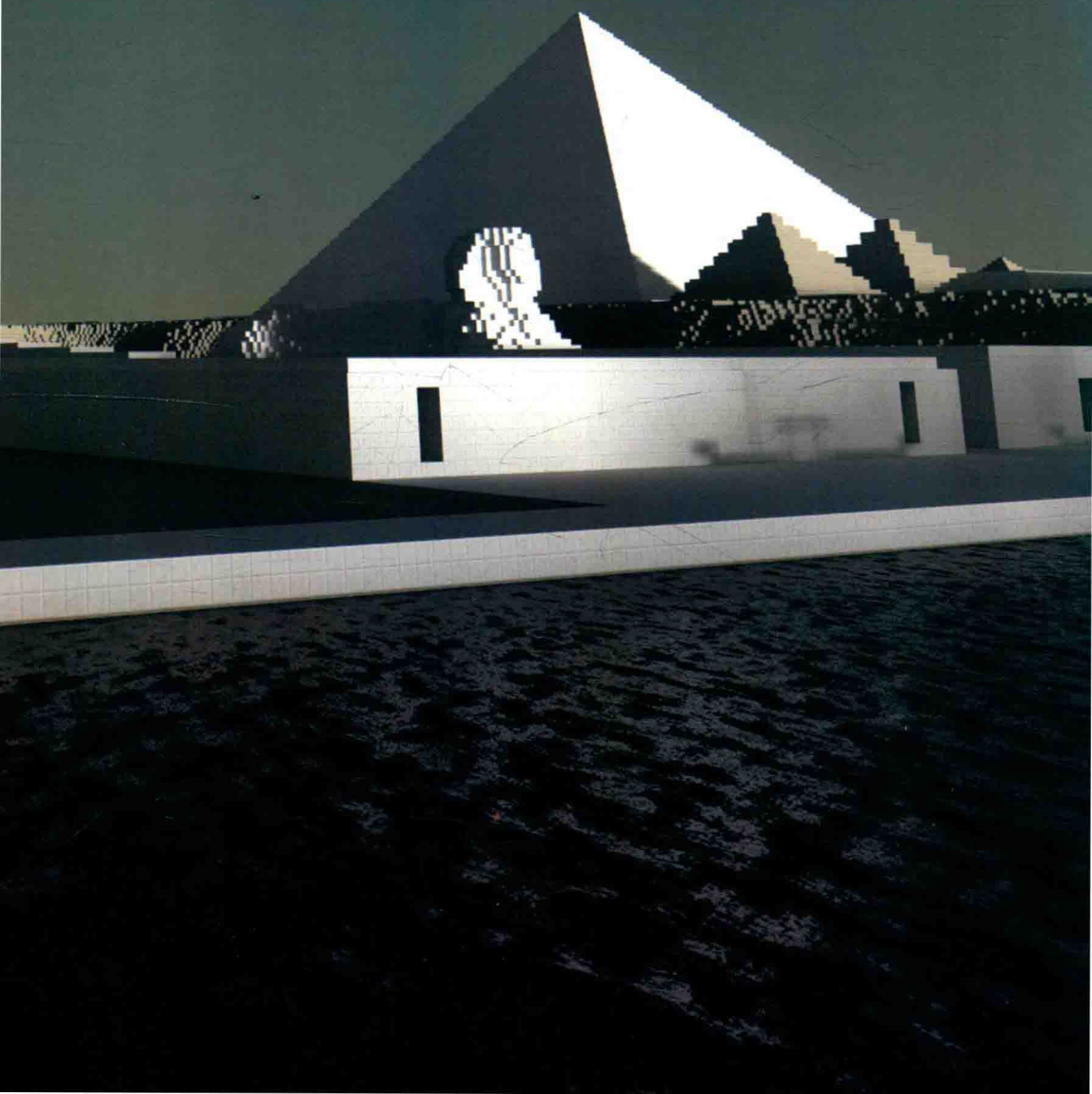
免责声明

Minecraft® 是 Mojang 公司的商标，Mojang 公司未对本书进行赞助、授权或认定。

目录

欢迎来到 Minecraft® 的奇幻世界	4
Minecraft® 的物理引擎	6
谁创造了 Minecraft®	7
MineCon	7
材质包与资源包	8
皮肤	10
采访冒险模式地图制作团队 Hypixel	13
材料的选择	14
建造小建议	17
社区	19
采访职业建造团队 BlockWorks	21
奇幻世界漫游指南	24
第 1 章 历史地标建筑	29
第 2 章 现代建筑	105
第 3 章 交通运输工具	143
第 4 章 奇幻生物	175
第 5 章 原创奇观	213
作品展示	238
贡献者	245
图片说明	246
致谢	247

欢迎来到 Minecraft[®] 的奇幻世界



访问埃及金字塔的旅行仍然镌刻在记忆里，像其他在我之前进行这场朝圣之行的那些人一样，我惊叹于金字塔的宏伟庄严，惊叹于它们漫长的建造用时，亦惊叹于它们的浩大壮美。金字塔的建造者们该会有多么强烈的成就感啊！最让人不可思议的是它们在完成之后度过的悠悠岁月，它们是怎样经受住风化侵蚀、日晒雨淋与天灾人祸的呢？

我漫步到狮身人面像，一座带着人类面容的建筑浮现在了面前。当我仰望这庄严而安详的神像时，它也正好注视着我，以及其他在它脚下游荡的渺如蝼蚁的人们。恍惚间，我仿佛化身斯芬克斯，默默注视着眼前的一切，往事越千年，一代代的文明转瞬即逝，而我却静坐在这里，不悲不喜，不来不去。

本书探寻的是宏伟的大厦高楼，访问的是世界上的经典建筑与自然奇观，探讨的是脑海中的沙堡，它们都是 Minecraft® 游戏中的优秀建造者创造出来的。每一位建造者选择他们建造出来的建筑的动机是什么呢？对此我有很多猜测：他们一定非常热爱运动、这个家伙一定是位科技迷、这支团队一定是专门研究有机结构的等。但是我很少能猜对。我得到的理由往往是最简单的：“因为我热爱建造。”这也是我们挑战建造极限的原因。

在我们看来，这本书介绍的建筑奇观代表的是辛勤的努力。本书中很多建筑作品表现的都是建造于数百年前的圣殿和墓穴。建造的过程也是寻求精神愉悦的过程。另一些建筑表现的则是文明的崛起，那些宏伟的大厦象征着智慧与法统。很多建筑还流露出人们想方设法扩展自己眼界的渴望。我最喜欢那些超越了现实的建筑，它们将想象的世界和概念变为现实。Minecraft 虽然只是一款游戏，但是在这款游戏里，来自各行各业的人将现实生活中有的东西，以及现实中没有但是想得到的东西都搭建了出来。

我跟世界各地的许多 Minecraft 玩家交流过这款游戏与众不同的原因，我听到了各种各样的观点。玩家对这款游戏的忠诚度是如此之高，它在玩家身上激发出来的想象力是别的任何游戏都无法比拟的。职业建造团队 BlockWorks 的经理詹姆斯的评价十分精辟，他说 Minecraft 总是能够激发玩家的灵感，而且将来会一直如此，因为这款游戏创造了一个起点，但是并没有设定终点。我希望这本书也跟这款游戏一样，为你们创造一个起点。欢迎来到 Minecraft 的奇幻世界！

——克尔斯·滕科尔尼

Minecraft[®] 的物理引擎

Minecraft[®] 可能是一款比较简单的方块搭建游戏，但是它的物理引擎的特点，使它有了一套灵活的规则和逻辑，这让建造的过程变得有趣而直观。举个简单的例子，如果你搭了3个方块，然后敲掉最底下那块，上面的方块并不会掉下来。相反，上面的方块会停留在自己的位置上不动。你可以在悬浮的方块下方穿过，也可以站在它的上面，它们不会受到重力的影响而下落。这个简单的规则适用于游戏中的大部分方块，这种规则让建造的过程变得简单，任何人都能轻松掌握。一个比较好的实例是，先建造一堵固体的墙，然后敲掉一些方块形成门、窗。尽管现实世界的建造过程（用砖和砂浆或者玩具积木建造）并非如此，但是在数字世界里这是非常有意义的。

在 Minecraft 中也有一些特殊的方块。游戏设计师在这些方块上添加了一些规则，让它们能够与一些砖块互动——这些砖块在别的情况下就是无生命的模型。这些方块就像是精心雕琢的艺术品一样，几乎所有建造者都喜欢在他们的建筑上添加一些这样的方块。这类方块中最常见的一种是火把方块，它可以作为简单的

光源，而像水或岩浆之类的流体方块则可以被引导着以某种方式流淌——这些全都是仿照自然世界创造出来的。

楼梯方块是最常见的建筑方块之一。它们可以以直角拼接的方式组合在一起，从而在不能用普通方块搭建的建筑上创造出完美的效果。沙子是比较特殊的方块。如果从底下刨掉它们的话，上方的沙子就会掉下来，而不会像其他方块一样悬浮在空中。

还有很多具有复杂特性的方块，只要你能想到，这些特性就有无限多种使用方式，如 TNT 方块和压力板等。红石可能是其中最有趣的一种了。它能够通过红石回路传输能量。这意味着在游戏中制作的装置可以像现实生活中的机器一样运转了。

尽管在过去的几年间，游戏中不断地加入新的物品、工具，以及模组——这些都一点点地改变着 Minecraft 这款游戏，但是游戏的基本物理引擎是没有变化的。玩家无须学习冗繁的规则，只需接受一些简单的指导就可以创造出几乎所有东西。

谁创造了 Minecraft®

仅有 38 岁的瑞典游戏开发者马库斯·泊松 (Markus Persson) 现在已是一位亿万富翁。8 年前他开始开发史上最成功的游戏之一——Minecraft®, 从那时开始, 他的生活就完完全全地改变了。而现在他几乎完全从公众视野中消失了, 他坦言再也无法创造一款像 Minecraft 这样成功的游戏了, 但是这也不足为奇。

马库斯在孩提时代就在他父亲的计算机上学习编程, 并在 8 岁的时候开发出了第一个冒险小游戏。尽管他后来非常支持独立开发者, 但他一开始也为一家非常成功的游戏公司——King 工作了 4 年。这家游戏公司推出了很多成功的游戏大作, 如《糖果粉碎传奇》(Candy Crush Saga)。后来他开始自己创业, 并和他的开发者朋友雅各布·波瑟 (Jakob Porsér) 以及以前的老板卡尔·曼 (Carl Manneh) 一起成立了 Mojang 公司。马库斯享誉世界, 不仅仅是因为他开发的游戏,

还因为他对独立游戏开发者的支持。

真实的马库斯·泊松在个人生活方面却困难重重, Minecraft 的成功带来的压力以及人们对他——或者至少是对他的线上角色 Notch——的关注让他不堪承受。最后他退出了这款游戏的开发工作。

新的首席设计师詹斯·伯根斯坦 (Jens Bergensten) 于 2011 年上任。跟马库斯一样, 他当时也是 36 岁, 也是瑞典人。他加入 Mojang 公司后起初参与 Scrolls 游戏的开发工作, 但是很快就越来越多地参与到了 Minecraft 的编程工作当中。

2014 年马库斯跟雅各布·波瑟以及卡尔·曼一起离开了 Mojang 公司。马库斯现在生活在加利福尼亚州。他跟雅各布·波瑟一起成立了一家名为 Rubberbrain 的公司, 这家公司只是为他们将来有关于游戏的好构思而提前成立的, 但是现在他大部分时间都花在享受人生上。Minecraft 在詹斯·伯根斯坦手中还在稳步地演化改进着。

MineCon

随着 Minecraft 变得越来越受欢迎, 它的全局粉丝社区也变得更加完善了, 这些粉丝社区组织关于这款游戏的国际活动似乎是不可避免的。第一次集会被称为 MinecraftCon, 于 2010 年在美国华盛顿州举行。这次活动的组织者马库斯·泊松。

第二年, 200 位玩家聚集在拉斯维加斯开始了第一次正式的 MineCon 活动, 这次活动庆祝了游戏的发行, 举行了会谈以及建造竞赛和 cosplay 比赛。

欧洲地区的第一次 MineCon 活动于 2012 年在巴黎迪士尼乐园举行。这次活动的规模变得更大了, 有 4500 名玩家参加。举办这次大会的目的是发布这款游戏新添加的内容。接下来的一年, 也就是 2013 年, 这项活动的规模再一次有了飞跃——7500 名玩家参加。大会的门票是

分批销售的, 第一批票几乎在几秒内就售罄了。本次 MineCon 又回到了美国, 在佛罗里达州奥兰多市举行。

2015 年的 MineCon 活动在伦敦举行, 有超过 10000 名玩家参加了此次大会。这也创下了单一电子游戏大会的吉尼斯世界纪录。电子游戏大会绝不是什么新鲜事物, 很多大会都能吸引成千上万的游客, 但是单一一款电子游戏能够有这么多名玩家参与是史无前例的。MineCon 活动还为玩家提供了参加竞赛和展示团队建造成果的机会, 不难发现 Minecraft 社区中玩家的热情仍在不断增长。

在每一次的 MineCon 活动上, 参与者都会获得一件官方为游戏中角色定制的斗篷。有了它玩家就可以向身边的 Minecraft 好友证明自己参加过 MineCon 的活动了。

材质包与资源包

简单的方块建造理念并非 Minecraft® 成为一款大受欢迎的游戏并形成世界级大型游戏社区的唯一原因。你不仅能够游戏中随心所欲地建造东西，还可以从根本上改变游戏机制、游戏中可使用的物品以及游戏进行时的实际画面。

材质包是由某些玩家制作的一种游戏修改器，其他玩家可以下载这些材质包，它可以改变每个方块在游戏中呈现出的样子。在 2013 年夏天发布的 1.6.1 版本的更新包中，材质包被替换成了资源包。这意味着，其他修改器可以与新的材质文件打包捆绑在一起，比如声音模组和字体模组。

不同的材质包能够使你在初始游戏中看到的

画面呈现出完全不同的面貌。Sphax PureBDcraft 材质包可使游戏画面看起来很卡通。像 Equanimity 3D Models 之类的材质包则可使游戏画面看起来没那么棱角分明。S&K Photo Realism 则能够为你提供高清材质效果，这会让你的建筑看起来非常精致，可与此同时也会占用很多内存，拖慢计算机的运行速度。当然，如果你只想保存已完成建筑的截图的话，这就无关紧要了。John Smith Legacy 是最受欢迎也最广为人知的材质包之一，它会让你的游戏角色呈现出传统中世纪人物的样貌。你只要掌握一点点相关知识就可以制作材质包。Nicolas Cage pack 是最怪诞的材质包之一，因为它会让游戏中的匪徒都长上一张好莱坞明星脸！



Sphax PureBDcraft材质包。



S&K Photo Realism材质包。



Equanimity材质包。



Nicolas Cage材质包。



John Smith Legacy材质包。

皮肤

Minecraft® 是一款第一人称视角的游戏。开始游戏的时候，大家的角色都使用默认皮肤。所谓皮肤就是你身体表面的材质和颜色，也就是你的外貌。这款游戏 PC 版本的初始皮肤被称为“史蒂夫”。如果你在计算机上玩 Minecraft，那么你可以选择 16 款默认皮肤，尽管这些皮肤中有半数是在史蒂夫的基础上修改而来的，而剩下的皮肤因做了一些不同的设计，被称作“亚历克斯”。如果你玩的是手机上的版本，你就可以在史蒂夫和亚历克斯之间进行选择了。

不管是下载别的玩家设计的皮肤，还是制作属于你自己的皮肤，都是非常有趣的。你也可以下载设计好的皮肤。在 PC 上你可以用各种工具编辑史蒂夫的皮肤，甚至还可以使用图片编辑器（比如 Photoshop）来改变游戏角色每个表面的颜色和花纹。你还可以使用在线小程序（比如 Skincraft）编辑你的皮肤。

从网上可以下载到 Minecraft 玩家制作的数以万计的皮肤。正如有些建造者能够在游戏中建造美妙的建筑一样，有一些玩家非常擅长制作皮肤。你能够想到的几乎所有设计都能够找到，他们是通过一点点地抠像素来制作 Minecraft 人物皮肤的。在基本角色的微小模型上制作出极具辨识度的皮肤，是某些玩家掌握魔法。你可以变成圣诞老人、企鹅，甚至可以变成 Notch（即游戏开发者马库斯）。如果你真想要与众不同的话，不妨穿上一套远古邪神克苏鲁的皮肤，然后隐藏在环境中。



史蒂夫



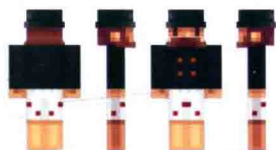
主世界



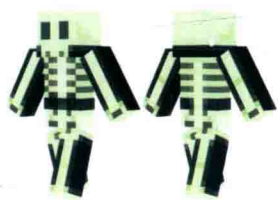
奥兹



Sak_Kraft



Notch



发光骷髅



铅笔



圣诞老人



匿名者



克苏鲁



企鹅



路易斯



帕特里克



奥克雷



李维斯·马奇



科夫



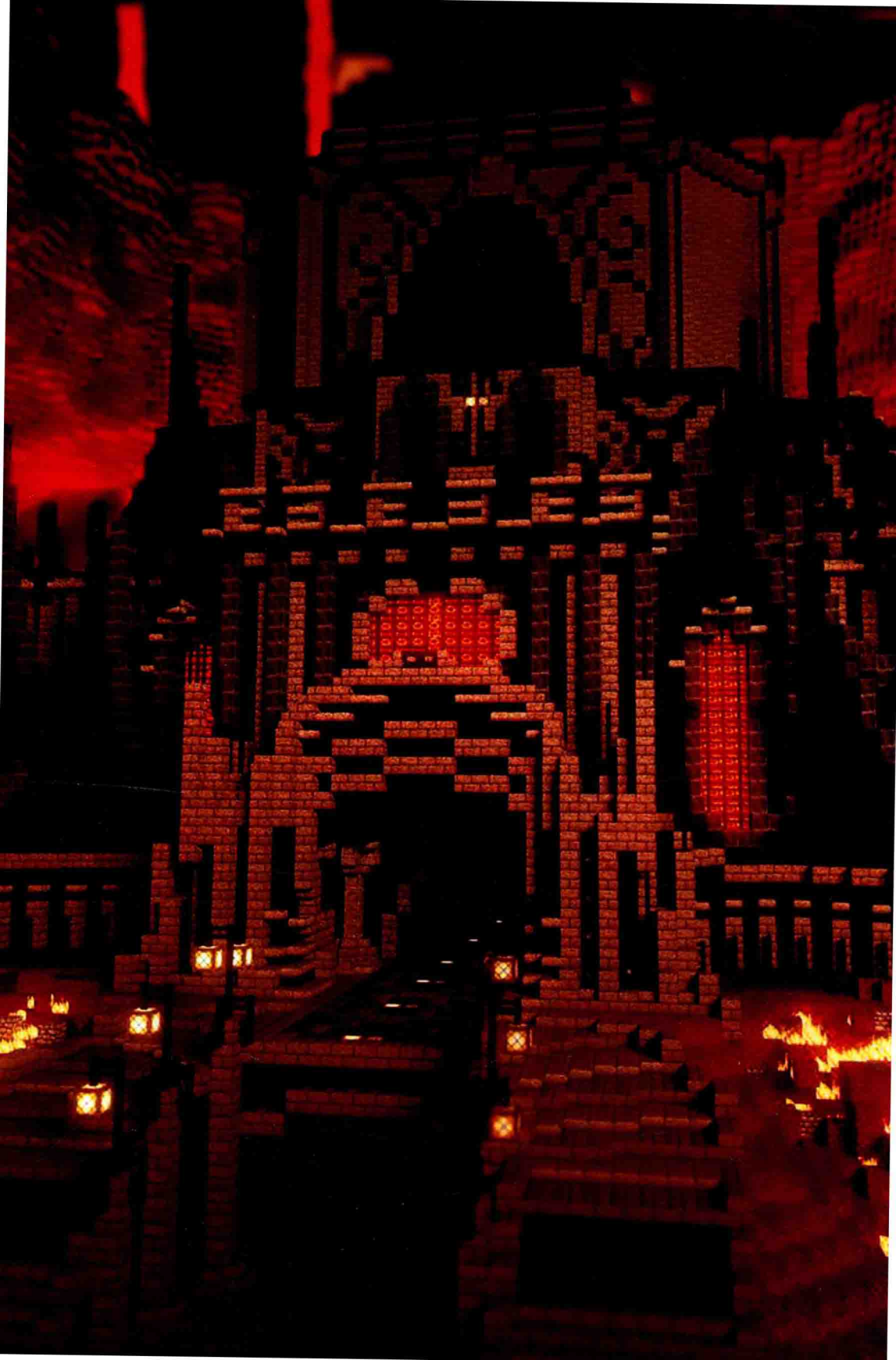
丹尼



兰道尔



cjrainbolt



采访冒险模式地图制作团队 Hypixel

真实的 Hypixel

Hypixel 是一个内容制作团队，由一群 Minecraft® 的游戏粉丝组成，专门制作优秀的冒险模式地图。很多人玩这个游戏只是为了建造建筑物，但实际上 Minecraft 的生存模式和冒险模式也是非常受欢迎的。

为什么你们认为玩家会更喜欢 Minecraft 而不是传统游戏中的沙盒游戏？

出于同样的理由，像《天际》（《上古卷轴》第 5 部）这样的角色扮演类游戏非常受欢迎。生存模式是一个你可以自己创造故事情节的游戏模式。冒险模式则可体验在别人创建的世界中探险的刺激感。

你们的团队在为玩家制作地图的时候使用了什么技巧？让生活在世界各地的成员致力于同一项计划是不是有点困难？

互联网是一个伟大的组织工具，它使我们能够传递任务和消息。使用在线项目管理软件以及文件共享程序就能够构筑起成员间沟通的桥梁。但是，有时候团队中的某些队员可能要牺牲他们的睡眠时间来跟上其他队员的进度！

能够说几个你们最受欢迎的地图作品吗？

其中一款比较受欢迎的地图叫 Build Battle，玩家在该地图中要竞争性地使用经典创意模组。它能让你跟你的朋友或陌生人比赛谁能在规定时间内针对某一主题建造出最佳的建筑。它能够让建造技能水平各异的玩家一较高下，因为通常获胜的不是最漂亮的建筑而是最具创意的建筑！

另一个最受欢迎的地图叫 Turbo Kart Racers，这是一个复古风格的赛车地图，它从很多我们小时候喜爱的游戏中获得了灵感。在这个地图中，你要同其他 11 位玩家在各种专门建造的赛道上一决胜负，胜利者可以获得用来升级赛车的赛车零件。

制作冒险模式地图最困难的地方是什么？

制作冒险模式地图最难的地方是时间。我们的 Herobrine 系列地图的最后一个——Herobrine's Origin 可能是目前为止 Minecraft 中最大的冒险模式地图，它的设计与搭建横跨了数个 Minecraft 版本，花费了团队一年多的时间。

怎么样才能提升冒险地图制作能力？你的建议是什么？

跟别人合作。独立完成一个庞大的地图所带来的荣耀可能看起来有点吸引人，但是我并不鼓励大家去这样做，因为你会错过在团队中与他人建立友谊，以及从这些人身上学到新技能的机会。

网络上有很多建造红石电路的视频，如果你对某个红石电路感兴趣的话，可以在视频网站上寻找到它的搭建方法。

不要一开始就建很大的建筑。如果事情进展得不尽如人意，而且你还在学习，那么你失去的就是几个月的时间而不只是几周，这可能会使你最终失去动力。从小的、有趣的地图开始，随着经验的积累慢慢锻炼你的技能并组建自己的团队。

如果有人想要加入你的团队，那他需要什么样的技能呢？

最重要的是能及时提交团队分配的搭建任务。多数情况下，人们都是壮志酬酬地参加一个团队，但是地图还没完成就没动力了。我们非常看重团队设定的目标，参加我们团队的人需要向我们证明他们有认真负责的协作态度。

玩家怎么上你们的服务器玩游戏？

可以在服务器列表中添加我们的服务器。我们一直致力于支持最新版本的 Minecraft，但是如果你有什么连接问题，则可以浏览我们团队的论坛。