

Minecraft[®]

我的世界创意指南

BLOCK CITY INCREDIBLE WORLDS TO BUILD IN
MINECRAFT

奇异之城

【英】**克尔斯·滕科尔尼** (Kirsten Kearney) / 著

【加】**亚祖尔·斯托沃兹** (Yazur Strovovz)

董萌萌 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 CITY INCREDIBLE WORLDS TO BUILD IN
MINECRAFT

奇异之城

【英】**克尔斯·滕科尔尼** (Kirsten Kearney) / 著
【加】**亚祖尔·斯托沃兹** (Yazur Strovov) / 著
董萌萌 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. 奇异之城 / (英) 克尔斯·滕科尔尼 (Kirsten Kearney), (加) 亚祖尔·斯托沃兹 (Yazur Strovov) 著; 董萌萌, 蔡玉斌译. — 北京: 人民邮电出版社, 2017. 7

ISBN 978-7-115-45821-6

I. ①M… II. ①克… ②亚… ③董… ④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156657号

版 权 声 明

Block City: Incredible Worlds To Build 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)
[加]亚祖尔·斯托沃兹 (Yazur Strovov)
 - 译 董萌萌 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: 15.75 2017年7月第1版
字数: 196千字 2017年7月北京第1次印刷
著作权合同登记号 图字: 01-2016-3757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

前言	4
欢迎来到 Minecraft® 的世界	8
Minecraft® 的故事	10
谁是 Notch? Mojang 又是什么?	12
怎么玩 Minecraft®	14
Minecraft® 相关内容	14
选择适合你的平台	16
工具与方块	18
模组	20
基础知识	22
建筑小技巧	24
建筑团队	25
建筑从这里起步	26
城市旅行向导	28
第 1 章 现代都市	33
第 2 章 奇幻王国	99
第 3 章 未来空间	145
第 4 章 历史遗迹	195
建筑师	244
图片说明	246
作品欣赏	248
致谢	251

Minecraft[®]

我的世界创意指南

BLOCK CITY INCREDIBLE WORLDS TO BUILD IN
MINECRAFT


奇异之城

【英】**克尔斯·滕科尔尼** (Kirsten Kearney) / 著
【加】**亚祖尔·斯托沃兹** (Yazur Strovov) / 著
董萌萌 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

本书首先介绍了新手入门所需要了解的基础知识，然后重点介绍了超级现代都市、梦幻王国、未来空间、历史遗迹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 a 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

前言	4
欢迎来到 Minecraft® 的世界	8
Minecraft® 的故事	10
谁是 Notch? Mojang 又是什么?	12
怎么玩 Minecraft®	14
Minecraft® 相关内容	14
选择适合你的平台	16
工具与方块	18
模组	20
基础知识	22
建筑小技巧	24
建筑团队	25
建筑从这里起步	26
城市旅行向导	28
第 1 章 现代都市	33
第 2 章 奇幻王国	99
第 3 章 未来空间	145
第 4 章 历史遗迹	195
建筑师	244
图片说明	246
作品欣赏	248
致谢	251

前言

无论是在约塞米蒂国家公园还是黄石国家公园，游客都是摩肩接踵。人人都开着拖车，上面装着摩托车、摩托艇和丁烷炉以及五把铝制折叠椅，车里还有一个半导体收音机。一般不会有游客随身装着斧头与火柴这种探险工具。即使他们跑遍了整个公园，也不可能有机会直面原生态的自然环境。

——娥苏拉·勒瑰恩（Ursula K. Le Guin）

谁都不会忘却自己在 Minecraft® 中度过的第一个白天和第一个夜晚——赤裸裸地出生，没有自卫能力，当看到方形的太阳东升西落时紧张不安却兴奋不已。

对于大多数人而言，Minecraft 中的自己其实就像一无所有地来到这个世界，身上只有斧头和一盒火柴（好吧，其实是一把镐头和一个箱子）。

这是人们可以最大限度实现自我的地方，是人们可以真正了解自己的地方。

在现实生活中，我们何时能做回自己？我们可以在何处了解真正的自己？甚至连约塞米蒂国家公园都挤满了野营的游客，到处都是那种被刻意雕琢后的自然风光，世界其他地方的状况更是如此。

现实世界中充满了条条框框，大小公司划地而治，广告满天飞。

已经有一些城市完全失去了自然的气息。迪拜简直就是沙漠版的迪士尼乐园。高层建筑密度高居世界第一的香港，整日被云雾笼罩。

一般我们倾向于接受真实世界，排斥虚拟世界；但一年年过去了，真实世界变得越来越不真实，越来越讨人嫌，越来越不自然。很多人在虚拟世界中反而比在现实世界更加活跃与坦诚。Minecraft 拥有现实世界所缺乏的简洁和直率。于是，在卡尔·荣格（Carl Jung）想寻找自我时，他重拾起了孩提时的兴趣——石头和泥巴。他曾梦想拥有一座自己动手建造的房子。

过了这么多年，这一梦想仍未实现。

能够让荣格一砖一瓦搭起自己奇特而绚丽的梦想之屋的现实世界已经不复存在了。现在，他已经无法再获得建造梦中遇到的小屋的许可证了。

现实世界已经消失在了厚厚的混凝土、塑料、名利、恐惧、广告与法律之中。

现实世界不复存在了。

问题摆在了我们面前。

在远古时代，你可以通过杀死猛兽、发展农业、建造穴居、砍树、造房等行为证明自己。

但现在你可不能随意砍树了。树都有自己的主人。

你也不能挖坑，因为你没有许可证。

好吧，其实还是能砍树的。今天早上我刚砍了一棵，是在现实世界中砍的，地点在爱尔兰的都柏林，还是用斧子砍的。

树迅速倾斜，一大片树冠倒下，挡死了进入花园的路。树干断离处还留着部分树皮，我动手将其完全砍断，然后把枝干砍成易于拖走的小段。砍树过程紧凑而欢乐，我宁愿天天干这种真切的事情，但城市中可没那么多树给我砍。如果都柏林的 100 万人口，柏林的 400 万人口，纽约的 1200 万人口，上海的 2000 万人口……哦不，我们可不能每天都砍掉 70 亿棵树。

但我们愿意这么做。

我们进化出了适合砍树、采矿与建造的体型。





我们进化出了可以改变世界的智慧。

当人类只有几千人，而地球上有着数十亿树木，并没有什么房子的时候，这些技能很有用处。

但现在可不是如此了，因为几十亿人类已经改变了世界。

这些过剩的精力该怎么用？人们创造与改变世界的精力该何去何从？

Minecraft® 中的人们，拿着斧头和火柴打开了新世界的大门，他们尝试着改变世界，并且乐在其中。玩 Minecraft 的过程中充满创造的乐趣，以及创世神一般的喜悦。

在 Minecraft 中，我们身处柏拉图般的世界中：无论是绵羊还是群山，都以自己的本质形象出现，人类的想象力使得它们更加自然。

Minecraft 从某种角度上说就是哲学上的本质世界，只不过其中的一切都变成简化的形式。

如果渴望细节，你就必须自己动手——而一旦自己动手，这份细节就是专属于你在这个世界中独一无二的细节。

已经有很多游戏能让你成为希腊神话英雄尤利西斯般的人物，但很少有游戏能让你成为梭罗，在瓦尔登湖旁建起小屋，然后漫步思索人生。

在生存模式下的 Minecraft 就是尤利西斯式的冒险游戏。但创造模式下的 Minecraft 则是世间少有、令人惊讶的梭罗式的游戏。

大多数游戏追求感官刺激，而且这些游戏经常喜欢娱乐大众，不停地用各种各样的新奇东西博你一笑，但这种思路快用烂了，结果就陷入了怪圈。

大多数游戏喜欢在虚拟世界中重塑我们希望通过游戏逃避的事物。虚拟世界充斥着人、物、首领、任务以及惊悚与焦虑的情绪。许多人渴望打游戏升级而不是渴望职场晋升？看着血槽所剩无几和看着银行账户余额所剩无几时的焦虑有什么区别呢？这些游戏用枪械、爆炸和促进肾上腺素分泌的劲爆音乐加重了我们的焦虑与恐惧。这些游戏让我们在角色濒临死亡中感知到自己是活生生的人。

但在 Minecraft 的创造模式中，玩家并不是

为杀戮而游戏，而是为“游戏”而游戏。你可以通过在游戏中与朋友共建城堡的过程感知到活生生的自己。

发明创造模式的 Notch 说：“OK，我不知道玩家要干啥，我也不知道玩家要建啥，我不知道人心的奥秘。你是人类，我相信你。去建造你心中的那个城堡吧。”

我对这本书中的建筑家们深表赞同与感谢。他们的初始动机和我以及诸多玩家们一样：用双手创造我们心中的梦想世界，让更多的人可以欣赏它。他们用一个个方块搭起各种建筑，如同书法家般笔走龙蛇。

Minecraft 释放了人们压抑已久的期冀改变世界的愿望，这是一款你只需要改变世界的游戏，而在现实世界中你根本无力为之。

创造模式下的 Minecraft 提供了可以轻松而随意改变世界的舞台，这是具备完美可塑性的，允许我们构造并改变整个世界的一款游戏。

美国西部最后的拓荒时代在一百年前落下了帷幕。但 Minecraft 中玩家脚步依然不停前进，这是一场永恒的拓荒梦。

我们出现在这个世界，身边不再是装有摩托车、摩托艇以及五把折叠椅的宿营车，而是一把镐头，以及我们的想象力。

我们挖起山洞，建起小屋，创造城市。我们重建了梦中千奇百怪且光彩夺目的房屋。

我们终于认识了自己。

——朱利安·高夫（Julian Gough）

爱尔兰小说家，《终末之诗》的作者。

欢迎来到 Minecraft® 的世界



记得小时候，我曾在父亲的电影摄制组待过一阵子，当时他们在苏格兰高地进行拍摄。有一天，他们忙于拍摄时，我独自一人溜达出去，穿过了遍布横七竖八倒伏墓碑的古坟场。经过坟场时，我触摸了一块墓碑，发现墓碑居然是用聚苯乙烯材料制造的。我觉得这种现实中人工材质的墓碑很有意思——远远看上去可以以假乱真，但只是虚有其表。

电子游戏基于同样理由也曾深深影响过年轻时的我。探索想象力的边界，从彩虹王国到大灾难后的荒漠，这些场景都像变戏法一样地出现在屏幕上，给我带来无穷的乐趣。

近些年，给玩家创造世界与创建自己小游戏的沙盒游戏已然盛行，Minecraft®也许是其中的翘楚。我第一次进入游戏，自己出现在遍布绿草的山丘之地，我靠近一棵树，用手捶打这棵树，得到木头方块。我理解其中的无限可能性，并不是因为它复杂度很高，而是因为其简洁，以至于能启迪我们。Minecraft里的方块就像数字版的乐高积木，可以任意组合摆放，能达到任意的规模，唯一的限制就是玩家的想象力与耐心。

对许多人而言，Minecraft中自由创造的玩法很新奇，但对另一些人而言，这款游戏成为他们发掘自身天赋和实现自己梦想的契机。Minecraft在世界的各个角落都分布有各式各样的玩家社区。我一直觉得，电子游戏是一位伟大的平权主义者，无论你长相美或丑，强壮或瘦弱，年幼或年长，会说什么语言——这些都不重要，因为一切玩家都是平等的。你可以在Minecraft里造任何东西，可与任何人合作。我遇到的团队、组织或个人都对创建自己的虚拟世界抱有极大的热情，尽管彼此之间有着各式各样的差异，但人们协作完成高水准作品的强大凝聚力仍然让人惊叹。

本书对最负盛名的多个Minecraft城市项目进行了描写。每一章节都有各自的主题，都有对社区的描述，也包含人们对城市设计灵感的描述。逝去的文明也经过一番努力得到再现，从古埃及到罗马帝国，我们曾经的生存方式被一个又一个方块重构了出来。城市建筑群是最贴近我们日常生活的，Minecraft中熟悉的建筑物与建筑风格正如我们现实生活中的一样。

本书记载了每座城市背后的创作灵感、建造用时、建造的过程与细节以及能够帮助读者自己动手创造城市建筑的教程。无论你是经验老道的超级建筑师，或是刚刚打算造一座小屋的新手，准备好吸取他们的灵感吧！

——克尔斯·滕科尔尼（Kirsten Kearney）

Minecraft® 的故事

《我的世界》(Minecraft®) 正如其名，主要内容就是开采 (Mine) 和合成 (Craft)。破坏和放置方块的过程就是创造的过程。方块均为立方体，有泥土、石头、木头、矿物和水，均包含在你启动游戏时随机生成的世界中。游戏的基本雏形最早是在 2009 年 5 月 17 日作为一个半成品对外公开的，作者为瑞典程序员马库斯·泊松。

起初，这种创造模式的玩法不具备设定好的关卡，玩家能做的包括破坏方块、放置方块与建造建筑等。它提供给玩家沙盒游戏的体验，并激励玩家实现自己的不同想法——玩家可以自行决定该做些什么。

比起一个人在游戏里漫无目的地四处瞎转悠，一群人在游戏里漫无目的四处瞎转悠显然更有意思。因此，多人游戏模式很快开发了出来。马库斯随后添加了生存模式，为游戏增添了一丝焦虑和危险的元素。在生存模式里，建筑不在可有可无，因为玩家得靠建筑抵挡夜晚逼近的僵尸和骷髅！虽然这款游戏当时还相当原始，但越来越多人开始注意到这款简单小游戏的发展潜力。

2010 年 9 月，被多家游戏媒体报道之后，Minecraft 的在线服务器随着潮水般涌入的新玩家而不堪重负。马库斯此时让游戏下载免费对玩家开放，以弥补服务器崩溃的损失，但这反而使得新玩家的每日注册量达到新高。

然后就涌现了一批建筑大师。在 Minecraft 内一比一重现的进取号飞船博得了大量关注，且随着 Twitter 上相关话题的增加，YouTube 也开始充斥着新颖或别致的建筑搭建视频，Minecraft 的搜索热度开始以指数级的速度增长。游戏本身的不断更新使得玩家感觉他们参与到了开发进程中，从而更有动力奇思妙想出别具一格的玩意儿。

Minecraft 正式发布之前，注册用户已达 1600 万。2011 年 11 月正式发布时，取得了极大的反响，拿奖拿到手软，口碑和销量双丰收，之后总计销量达到 5400 万份。Minecraft 还有自己的年度大会，在本书成书时已经举办到第 4 个年头了。

Minecraft 也被世界各地的小学、高等院校以及研究所用作教学与科研工具。大英博物馆就用其重现了自己的外部建筑结构以及全部展品。



谁是 Notch？ Mojang 又是什么？



马库斯·泊松（Markus Persson，又称 Notch）生于 1979 年，为来自瑞典的游戏开发者与设计师。他在 7 岁的时候开始在 Commodore 128 计算机上学习编程，并在 8 岁做出自己的第一款游戏。他进入游戏开发行业后，在开发出著名《糖果粉碎传奇》（Candy Crush Saga）的 King 公司工作了 4 年。

马库斯在 2009 年推出了 Minecraft® 的公测版，吸引了大批关注者，成为他成功的开端。随着游戏的不断开发，越来越多的玩家加入到这个游戏当中。

2010 年 9 月，马库斯与他的几位好友成立了游戏开发工作室，命名为 Mojang，并聘请卡尔·曼尼（Carl Manneh）为首席执行官。成立公司的目的是继续开发 Minecraft 以及拓展经营新游戏。尽管 Minecraft 当时还不算正式发布，但已十分成功，公司本身的规模仍然不大。在成立一年内，Mojang 员工达到 12 名，并开始了其第 2 款游戏《卷轴》（Scrolls）的开发。Minecraft 发布正式版之前，公司已经狂赚 3300 万美元（2.27 亿人民币），并为保持自身独立性，拒绝了来自多方的投资请求以及诸多诱人的商业合作。

Mojang 公司在 2011 年 11 月发布 Minecraft 的正式版，同时马库斯也卸下首席开发者的职位，改由延斯·伯根斯滕（Jens Bergensten）接任。

Mojang 也知名于其参与的人道主义活动，即 2012 年开始的“Block by Block”项目。该项目得到了联合国人居署的支持，玩家可以在游戏中设计乡村与城市的建筑。Mojang 还开展了 Mojam 项目，共为美国红十字会、慈善水源、游戏儿童与电子先锋基金会这 4 家慈善组织筹款 45.8 万美元（约 315 万元人民币）。在 Mojam 中，Mojang 的开发者们连续工作 60 小时开发出一款游戏，作为捐款人的回报。

马库斯本人在不同场合谈论盗版游戏、反盗版措施以及游戏开发巨头们的毁灭性力量。然而，他并不喜欢自己作为世界上最受欢迎游戏之一的创始人身份带来的关注与名气。

2014 年，Mojang 被微软公司收购，马库斯与另两位合伙人一起退出了公司。马库斯发表了声明，他不把自己视为“真正的”游戏开发者，也从来不想，也不希望成为游戏业的标杆。他只想随心所欲地开发游戏，但如果他的作品再一次引人关注，他可能会果断地再次放弃！