



Minecraft[®]

我的世界创意指南

BLOCK ADVENTURES INCREDIBLE MAPS AND GRIMES TO CREATE AND EXPLORE IN MINECRAFT[®] 生存大冒险

【英】克尔斯·滕科尔尼 (Kirsten Kearney) / 著

董萌萌 / 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
ADVENTURES

INCREDIBLE MAPS AND GAMES TO CREATE AND EXPLORE IN

MINECRAFT

生存大冒险

【英】**克尔斯·滕科尔尼** (Kirsten Kearney) / 著

董萌萌 / 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：生存大冒险 / (英)
克尔斯·滕科尔尼 (Kirsten Kearney) 著；董萌萌译
— 北京：人民邮电出版社，2017.10
ISBN 978-7-115-46476-7

I. ①M… II. ①克… ②董… 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198863号

版 权 声 明

Block Adventures: Incredible Maps And Games To Create And Explore 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 董萌萌
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10月第1版
字数：198千字 2017年10月北京第1次印刷
著作权合同登记号 图字：01-2017-0989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

欢迎开启 Minecraft® 冒险之旅	4
Minecraft® 的故事	6
工具和方块	8
Minecraft® 中的物理学	10
冒险地图与即时游戏	12
冒险模式	14
命令方块基础教程	16
红石教程	20
模组	22
冒险地图制作技巧	24
游戏指南	26
第 1 章 娓娓道来	31
第 2 章 跑酷与过山车	99
第 3 章 生存游戏	125
第 4 章 战斗史诗	169
第 5 章 解谜游戏	197
贡献者	246
图片说明	247
致谢	249

Minecraft®

我的世界创意指南

BLOCK
ADVENTURES

INCREDIBLE MAPS AND GAMES TO CREATE AND EXPLORE IN

MINECRAFT™

生存大冒险


【英】克斯·滕科尔尼 (Kirsten Kearney) / 著

董萌萌 / 译

人民邮电出版社

北京

试读结束：需要全本请在线购买：www.ertongbook.com



内容提要

Minecraft® 是一款极具魅力的沙盒游戏，玩家在游戏中可以恣意进行建设和破坏。本书以生存冒险为主线，介绍了 Minecraft 游戏中的 30 多个建造实例，包括别墅大冒险、浪漫满城、废品战争、面条过山车、翡翠之心等，展现了一个个惊奇的虚拟世界。书中还介绍了在 Minecraft 中制作小游戏的实用技巧，非常适合想自己制作小游戏的玩家参考。

Disclaimer

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

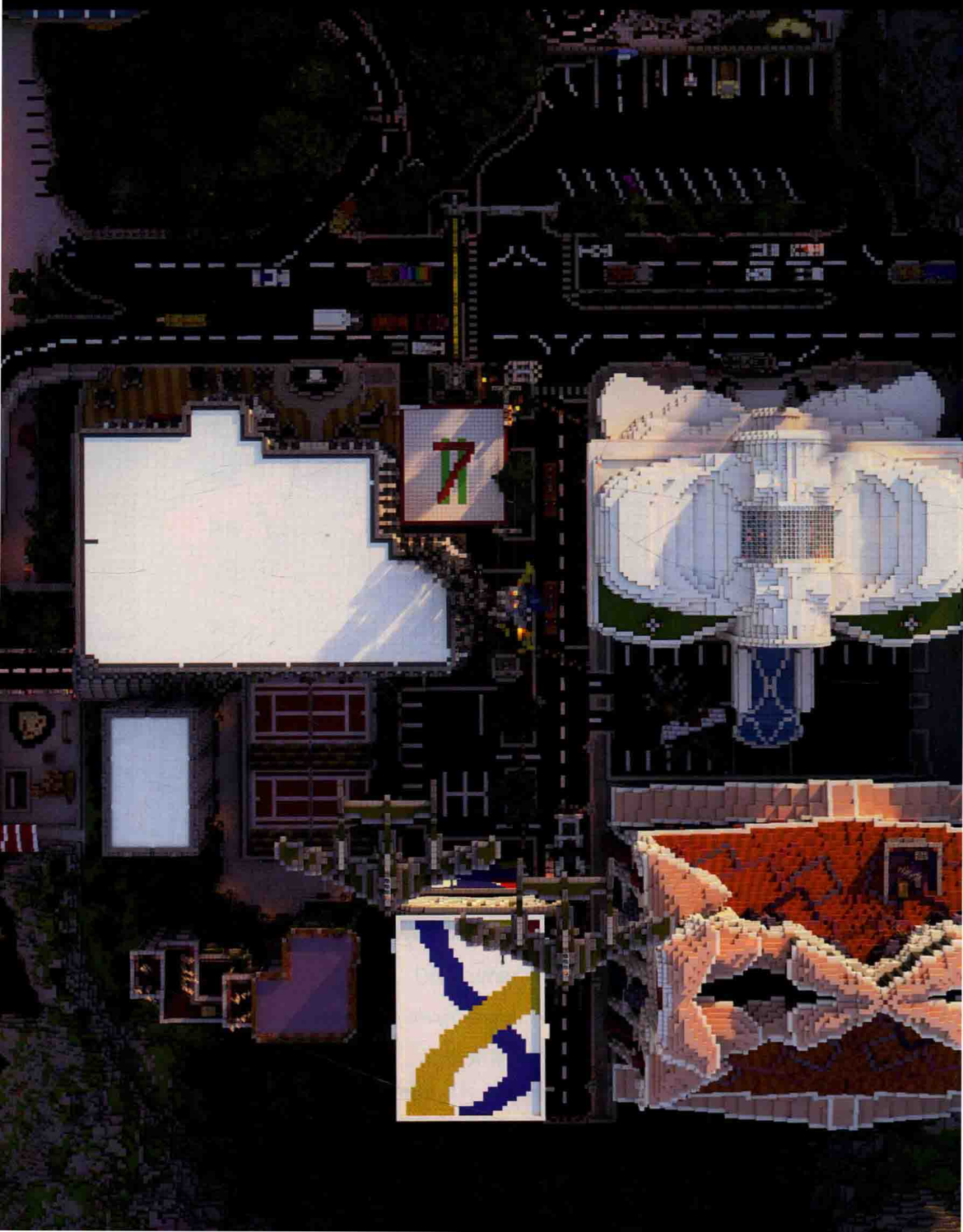
免责声明

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

欢迎开启 Minecraft® 冒险之旅	4
Minecraft® 的故事	6
工具和方块	8
Minecraft® 中的物理学	10
冒险地图与即时游戏	12
冒险模式	14
命令方块基础教程	16
红石教程	20
模组	22
冒险地图制作技巧	24
游戏指南	26
第 1 章 娓娓道来	31
第 2 章 跑酷与过山车	99
第 3 章 生存游戏	125
第 4 章 战斗史诗	169
第 5 章 解谜游戏	197
贡献者	246
图片说明	247
致谢	249

欢迎开启 Minecraft® 冒险之旅



在动笔编写这本书之时，我希望自己能够从 Minecraft® 这一游戏和其玩家社区之中学到更多东西。但随着不断与人交流在游戏之中制作冒险地图的诸多细节，我意识到这本书并不仅是一本 Minecraft 图书，而更像是一本关于向其他人讲述故事、描绘梦想的图书，Minecraft 正好可以充当这些梦想的载体。

不过 Minecraft 可不仅是让其他人有机会体验到冒险故事的舞台而已，它远超于此。在《Minecraft 我的世界创意指南：梦幻世界》和《Minecraft 我的世界创意指南：奇异之城》之中，我展示了 Minecraft 可以作为一种不需要练习即可使用的三维建模工具。我们可以通过脑海中的想象，将这些城市建筑直接在 Minecraft 之中亲手建造出来，整个过程完全可以摒弃那些复杂的建模及渲染工具。

在本书中，你也可以看到真正的游戏开发是如何进行的。传统的游戏开发者需要用数年的时间来学习如何编写程序，如何设计关卡，如何制定游戏机制，只有这样才能真正意义上理解什么是游戏开发。在 Minecraft 之中，虽然你也还需要编写程序，不过所用的道具却仅仅只是方块而已。你所需要掌握的只是一些最浅显易懂的游戏基本操作知识而已。

Minecraft 最为不同的地方可能在于：它不只是让游戏设计变得简单，更让游戏设计变得可行。有许多人早已在脑海之中勾勒出了无穷无

尽的美妙图景，但只是苦于没有合适的工具将脑海中的画面付诸于现实。他们可能太过年轻稚嫩，或者也可能因在生活中还要兼顾其他事情而无法全身心地花费数年时间来学习游戏设计。但是在 Minecraft 之中，所有人都有机会建造出自己梦想中的冒险游戏。游戏并没有优劣之分，每个人都有平等的机会制作自己心目中想要的游戏地图。这一点至关重要。想一想我们很可能因为这个人没有办法拿起画板或者乐器就错失了一位画家或是演奏大师。

在 Minecraft 之中建造冒险地图则完全不同。游戏之中的玩家可以体会到制作者无穷无尽的热情和信心，这些最终也会鼓励玩家继续前行。在这本书的任何一页中，我们都能看到这些闪耀着创造热情的文字，感谢这些动力十足的玩家为我们带来这些美妙绝伦的游戏体验。即使他们有些时候可能认为自己的创意已经耗尽，但随即就会有源源不断的全新创意涌出。源于本书我有幸与“Jigarbov”这样一位充满了无穷无尽创意的建筑师相识，他告诉我在完成浪漫满城 2 之后，他认为这已是自己创造力的极限了。他坦言自己已经黔驴技穷，同时也将 Minecraft 的潜能榨得一干二净。不过他在制作每个游戏之后都有这样的坦言。

——克尔斯·滕科尔尼

Minecraft® 的故事

Minecraft® 顾名思义，整个游戏就是用方块来完成的，你可以在其中完成任何事情，无论采集还是合成，Minecraft 无所不能：你所需要的就是不断破坏方块合成新的事物。在游戏之中，万事万物都以方块的形式出现，它们可以代表泥土、石头、矿物甚至是水。在游戏之中，你需要探索并采集资源才能让自己建造的事物不断发展下去。Minecraft 最早被世人所知都要归功于它的开发者：马库斯·泊松，他于 2009 年 5 月 17 日将那时还是一个粗糙雏形的 Minecraft 第一次发布给了全世界的玩家。

最初的 Minecraft 只有创造模式，且没有任何关卡设计或是入门指引。玩家只是在其中按照自己的喜好破坏或是放置方块来建造出一些好玩的建筑，这种能够在游戏之中随心所欲创造的沙盒游戏模式激发了玩家无穷无尽的创意——玩家自己决定想要玩什么。

不过独乐乐不如众乐乐，与自己的亲朋好友一同在游戏之中畅玩肯定比自己一个人玩更加有趣，也正是出于这一目的，游戏很快就推出了多人模式。马库斯随后在游戏之中引入了“生存模式”，这种模式一经推出就给游戏体验带来了一种危机四伏的紧迫感。在游戏之中进行建造成为了重中之重，玩家需要建造房屋保护自己不被夜间游荡的骷髅僵尸攻击！虽然游戏还处于早期版本，但还是有越来越多的玩家认识到这款微不足道的游戏之中包含了无穷无尽的可能。

就这样时间逐渐走到了 2010 年 9 月，此时 Minecraft 服务器在无数新玩家热情的注册压力下最终宣告崩溃。马库斯此时决定游戏免费开放下载，希望能够弥补因服务器崩溃给玩家带来的伤害，不过此举反而大大增加了新玩家的注册量。

随后 Minecraft 迎来了蓬勃的发展期。有人在 Minecraft 之中复刻了一个 1 : 1 大小的企业号飞船，随即就在 Twitter 上掀起了一阵热潮，人们纷纷谈论这一游戏，同时 YouTube 之中也逐渐出现介绍游戏中气势恢宏建筑作品的视频，此时的 Minecraft 成为了街头巷尾无人不知的一款游戏。与此同时，马库斯仍坚持常规更新，这让玩家体验到了自己也是制作团队的一部分，他们纷纷为游戏献言献策，提出了许许多多非常神奇的游戏机制。

在 Minecraft 正式发布之前它就已经有 1600 万注册玩家了，而在 2011 年 11 月 Minecraft 一经发布就瞬间掀起了一股包揽各大游戏奖项的热潮。Minecraft 的商业营销十分成功，那时已经足足售出了 5400 万份。

Minecraft 还拥有自己的年度全球盛会——Minecon。Minecon 起始于 2010 年。Minecraft 同时还被一些学校和大学指定为教学和科研工具；大英博物馆甚至使用 Minecraft 制作了其所有展品的模型，并无偿向公众开放！



在 Minecraft® 之中世间万物都始于狭小的方块：Everbloom 工作室就利用这些小方块建造出了一个生机勃勃的庞大世界。

试读结束：需要全本请在线购买：www.ertongbook.com

工具和方块

在 Minecraft® 之中，目前已经能找到上百种不同类型的方块，其中有些方块可以采集，比如矿锭、植物等，也有一些方块只能通过合成的方式来获得。同时你还可以合成一些工具来加快方块的采集速度。在 Minecraft 之中，所有的工具都有耐久度，如果耐久度耗尽，工具就会变得不可使用。Minecraft 中的工具可以分为木质、石质、铁质及钻石 4 类，每一类工具的

耐久度会随材质的升级逐渐提升。

不过，在创造模式之中，玩家可以直接获取任何方块和工具，同时所用的工具都没有耐久度的限制，可以无限使用。建筑师们正是在游戏的这种模式之中创造或者复刻出了许许多多栩栩如生的建筑模型。

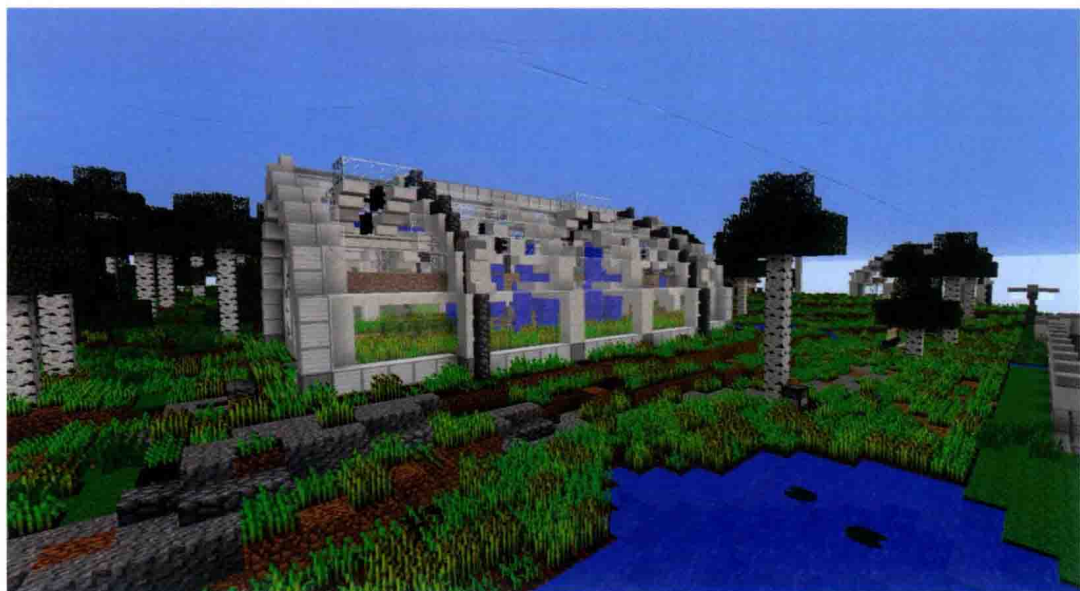
下面展示了一些可以获得的工具及材料。

工具



材料

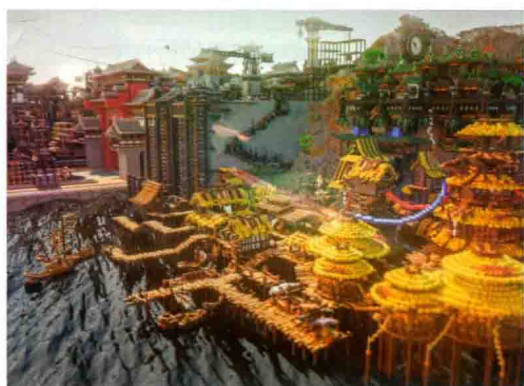




对于监狱主题的作品而言，简洁的石头和石砖台阶可以使整个作品给人一种压抑感！



可以使用染色玻璃建造出似真似幻的装饰物品！



在中式建筑中会大量使用到木质材料。

只使用若干色调的方块进行创作，可以让整个作品具有一种更加震撼的气息。



Minecraft[®] 中的物理学

虽然 Minecraft[®] 只是一个简单的方块游戏，不过其背后的物理逻辑却能自成一套体系，正是这点让整个 Minecraft 更加丰富有趣。简单来说，如果你连续堆叠三个方块，随后破坏掉最下方的方块，此时上方的方块并不会下落。恰恰相反，上方的方块还会停留在原有的位置上保持不变。你甚至可以站在漂浮的方块上方，它们并不受自身重力的影响。

这一规则虽然简单，不过它确实影响到了游戏之中大部分方块的使用机制，同时也为玩家建造物体时提供了一个更加简单易行的建造方式。其最简单的应用方法就是首先建造好一面墙壁，然后在其中破坏一些方块从而建造出通道及窗户。在现实世界之中，无论是使用砖块还是玩具积木其建造思路都不是这样的，只有在电子游戏之中才能真正忽视掉物理学的束缚。

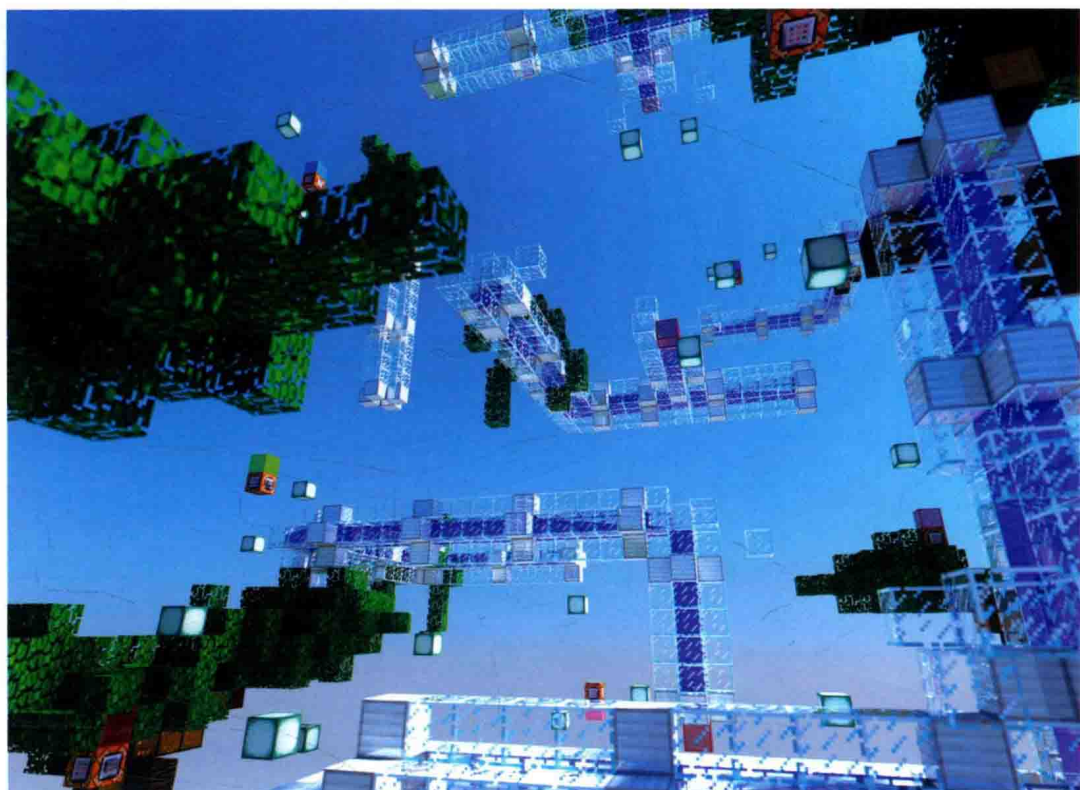
建筑师都希望自己的作品能够美轮美奂，通常都会在自己的建筑结构之中添加一些动态效果。所以，在游戏之中也会有一些方块可以为整个建筑带来动感，让整个建筑不再单调死板。

其中最为常见的“动态”元素就是火把。火把可以提供光照，同时熔岩（和水流）也遵循从上向下流动的重力原理，这会让整座建筑看起来更加逼真。同时，沙砾也如现实世界中的物体一样在游戏里亦会受到重力的影响。这些方块不会悬浮在空中，当其下方的方块被挖空时它就会向下坠落。

楼梯是最常见的建筑方块之一。按照正确的角度放置楼梯后，它们即可自动组合在一起，这种机制在其他的方块之中非常罕见。

同时还有一些方块具备十分独特的性质，用它们可以制作出许多奇妙的装置。比如，TNT 和压力板，但可能最有趣的方块还是红石方块，详情参见第 20 页。

随着 Minecraft 这几年持续的更新，它逐渐引入了一些全新的物体工具与模组，虽然游戏发生了些许变化，不过其内在的物理机制仍旧保持不变。正如你在本书中看到的，有了这些简单的物理设定，玩家几乎可以在 Minecraft 中实现任何想做的事情！



虽然许多 Minecraft® 建筑作品都十分贴近现实，但不代表这个游戏就被真实世界的物理学所束缚。逃出迷宫（上图；第 238-245 页）及方块世界（下图；第 150-155 页）就为我们展示了不受重力束缚的世界是何等奇妙。



冒险地图与即时游戏

Minecraft®并不是第一款提出“数字沙盒”（你可以在其中随意活动，做任何想做的事）这一概念的游戏。随着科技的发展，这种类型的游戏也愈发变得流行起来。同时游戏设计师利用这一理念也更加容易地就能设计出属于他们自己的游戏场景。

早在这种沙盒游戏出现之前，玩家就喜欢利用游戏机制中最简单的漏洞来进行游戏。玩家喜欢与游戏创作者的想法对抗，并按照自己的想法进行游戏。

不过在Minecraft之中这种我行我素的风格恰恰就是游戏所推崇的，更是游戏设计者的初衷：游戏一开始，玩家就需要收集材料自行建立一个小型的避难所。尽管游戏令人眼花缭乱的视觉效果容易让人忘记游戏设计的初衷，不过很快玩家就走上希望按照自己的想法驾驭这个游戏的老路。

最初如迷宫和Spleef这样的游戏开始出现，玩家需要破坏对方脚下的方块以使对手不幸掉落到游戏场地之外，最后在场地之中的玩家则为游戏的胜者。尽管这些游戏看起来还非常粗糙，不过却也证明了玩家的确可以征服驾驭这款游戏，让自己成为游戏之中的主角。与此同时，越来越多设计精巧的迷宫和越来越炫酷的竞技场有如雨后春笋般面世。

现在红石电路和命令方块机制为玩家打开了一扇通向新世界的大门，让他们可以实现在以前完全无法想象的功能。技术层面的创新使我们可以通过更加精巧的方式，建造出更多更有创意的场景。也让我们可以分享彼此的故事。

什么是即时游戏？

与大多数游戏类似，Minecraft只依赖于一些很简单的游戏机制。然而这些机制并不会阻挠玩家建造出复杂的场景与多变的游戏环境，这些要素通常都不是游戏设计师能够提前想到的。这类游戏被叫做“即时游戏”。

平台选择

尽管只有一个Minecraft，但是它在许多游戏平台之上都能玩到：无论是电脑端还是主机端或是移动端。

Minecraft有很多不同的版本和平台可供选择，也就意味着你有任何平台上玩到它。举例来说，你可以在安卓、iOS甚至是Windows Phone等移动设备上玩到它。主机版则包括XboxOne、XBox 360、PS4、PS3、WiiU及便携式的Playstation Vita版。

虽然在这些设备上都可以玩到Minecraft，不过这些平台之间对于模组和跨平台游戏的兼容性都没有电脑版好。电脑版是Minecraft最初发布时所支持的平台，其对于建筑、模组和冒险游戏的兼容性都是最佳的。所以说，尽管你可以在许多设备之中玩到Minecraft，但如果希望尝试本书中提到的这些作品，你还是需要运行电脑版的Minecraft，也就是说你需要一台运行有Windows、MacOS/OSX或Linux的电脑。



红石机制彻底改变了玩家体验 Minecraft® 的方式，用它们可以建造出十分复杂的机关，比如上图里的“工厂”。



非玩家控制角色的出现则可以让建筑团队能够从另一个角度来建造游戏。



这种精妙绝伦的幻想作品就是由 Minecraft 中最基本的避难所地图逐渐演化而来的。