

网易游戏 × 网易云阅读 que

# MINECRAFT 我的世界 高手进阶攻略

[澳] Stephen O'Brien 著

方红琴 YumiC Ginna 李莹 丁卓祥 译



 中国工信出版集团

 人民邮电出版社  
POSTS & TELECOM PRESS

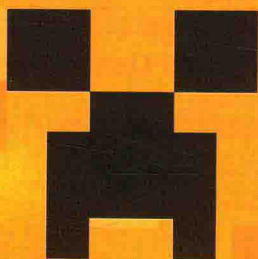
# MINECRAFT

# 我的世界

# 高手进阶攻略

[澳] Stephen O'Brien 著

方红琴 YumiC Ginna 李莹 丁卓祥 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. 高手进阶攻略 / (澳) 史蒂芬·奥布莱恩 (Stephen O' Brien) 著; 方红琴等译. -- 北京: 人民邮电出版社, 2016. 10  
ISBN 978-7-115-43123-3

I. ①M… II. ①史… ②方… III. ①电子游戏—基本知识 IV. ①G898.3

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第200345号

## 版 权 声 明

Advanced Strategy Guide to Minecraft Second Edition

Copyright ©2016 by Que Publishing

ISBN: 978-0-7897-5573-5

Authorized translation from the English language edition published by Que Publishing.

All rights reserved.

本书中文简体字版由 **Que Publishing** 出版公司授权人民邮电出版社出版。未经出版者书面许可, 对本书任何部分不得以任何方式复制或抄袭。

版权所有, 侵权必究。

- 
- ◆ 著 [澳] Stephen O'Brien
  - 译 方红琴 YumiC Ginna 李莹 丁卓祥
  - 责任编辑 赵轩
  - 责任印制 焦志炜
  - ◆ 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>
  - 北京瑞禾彩色印刷有限公司印刷
  - ◆ 开本: 720×960 1/16
  - 印张: 15.25
  - 字数: 293千字 2016年10月第1版
  - 印数: 1—4000册 2016年10月北京第1次印刷
  - 著作权合同登记号 图字: 01-2016-2417号

---

定价: 59.00元

读者服务热线: (010)81055410 印装质量热线: (010)81055316  
反盗版热线: (010)81055315

## 内容提要

如果你之前看过《MINECRAFT我的世界新手完全攻略》，你现在不仅能够荒野求生、自给自足，甚至消灭了末影龙，最终斩获龙蛋。那么接下来还能做些什么呢？其实，好戏才刚刚开始……MINECRAFT的魅力恰恰在于无穷无尽的玩法。

与网络上支离破碎的各种教程不同，这是一本全面、系统且深入的终极游戏指南，其中的内容既丰富实用又有趣，能够帮助玩家成为MINECRAFT高手！包括：安装Mod与设置高级功能；创建能够自动种植、收获、分类和维护的自动化农场；通过矿石生成器获得无限的圆石；创建刷怪塔、陷阱与防御设施，轻松获取无尽的掉落物品；搭建各种风格的建筑；创造性地使用红石系统，让你拥有更强的力量；掌握博大精深的BuildCraft，设计建造伟大的自动化设施；玩转IndustrialCraft 2 Mod，进入工业新时代；探索Railcraft铁路模组的技巧和玩法；使用专业软件录制影片和音频，分享你的世界！制作冒险地图并与他人分享世界。

## 仅以此书献给

Mika, 我亲爱的儿子, 我每天都为你感到骄傲! 未来是属于你的!

## 致谢

本书涉及了一个非常有趣的主题, 其中所包含的内容丰富, 详细介绍了MINECRAFT的方方面面。MINECRAFT的MOD充满了超乎想像的创造力。

在纷乱繁杂的世界里发出自己的声音确实是一个挑战。

对于出版一本书来说, 我缺乏耐心, 但是我遇到了一个有耐心的人, Rick Kughen, 他总是能够让我做出选择。在完成本书的过程中Tim Warner一直伴我同行。Seth Kerney是很棒的“救火队员”, 总是在我们要跨越底线时把我们拉回来。没有你们, 本书无法付梓。还要感谢Mark Shirar为本书英文版设计了封面。

最后要感谢Preeti Davidson。感谢你慷慨无私的爱和关怀。

感谢每一位敬爱的读者! 希望你喜欢本书, 并从中得到某些灵感。



# 前言

近年来,《我的世界》(MINECRAFT)是人们谈论最多的游戏之一。这款游戏包罗万象,非常有趣。甚至出现了专门的MINECRAFT教育机构(例如K-12),这些市场是传统游戏无法企及的。

但是,如果你在游戏中站稳了脚跟之后,还能做些什么呢?你能够独立生存、抢夺资源、努力地穿过大山、游走在地下城、进入寺庙,苦苦鏖战之后与末影龙遭遇,最终斩获龙蛋。那接下来做什么呢?

其实,好戏才刚刚开始……这款游戏的持久魅力恰恰在于有无穷无尽的资源。

标准版游戏包含了许多功能,例如红石电路,创建复杂的自动刷怪塔,以不可预期的创造性方式使用标准功能。在从网上下载冒险地图后,在多人服务器中可以定制交易系统、小游戏和整个社会,这又让游戏完全变成另一个世界。

不仅如此,额外的插件使得游戏的创造性远远超过了普通游戏。这些插件可以让你走进工业时代,可以使用核能、高速轨道、信号系统、自动化制造和运送物品穿过某个地段等。这些插件都是可以免费下载的,有了这些插件之后,你就可以玩个不停了。

但是,摸索这些插件的玩法并非易事。虽然网上有许多零散的教程,但要找到切实有用的信息非常不容易,现在急需一部清晰的指南带领玩家继续向前。

本书将带领你探索游戏,帮助你迅速掌握要领。阅读本书之后,你会大吃一惊,因为之前你认为自己已经玩到头了。

## 成为MINECRAFT高手!

将这本终极指南放在身边,你将会从游戏菜鸟变成高手。在本书中,你会学到如何采用神奇的全新方式使用标准功能。

■ 能够更轻松地安装MOD,并且轻松地管理游戏版本和配置。

- 可以自动采矿、收获和建造。
- 根据需要生成足够的矿石。
- 创建刷怪塔和陷阱，以快速获得经验值以及掉落物品。
- 创建优美的2D和3D艺术品。
- 建造各种风格的建筑。
- 更好地使用红石，可以与延时电路、密码锁和其他装置一起使用。
- 进入工业时代和核时代，并且完成更多新的目标，获得新工具和能力。
- 将相关装置与信号系统相连，提供完美的传输系统。
- 了解录制视频和音频的专业方法。

## 主要内容

本书的每一章都详细介绍了游戏的一个关键点，从基本的生存到创建自己的世界都包含在内。

- 第1章“进阶起步”介绍了如何安装Mod模组以及使用各种类型的高级功能。
- 第2章“自动化农场”介绍了用于创建自我维护系统的绝佳技术（这些技术都经过实战考验）。利用这些自我维护系统，我们能够使用轨道、矿车，采用一些简单技巧自动传送、分拣和收集物品。
- 第3章“采矿和矿石生成器”介绍了通过采矿和矿石生成器，生成无限的圆石，以及利用水和岩浆生成黑曜石，建造通往下界之门。
- 第4章“刷怪塔、陷阱与防御设施”介绍了如何获得无尽的物品，以及如何提高经验值。
- 第5章“高级建筑”介绍了各种风格建筑的要点、创建2D和3D艺术品，以及创建自然的树木和地形来改变世界的面貌。
- 第6章“红石的力量”介绍了MINECRAFT红石系统，包括使用密码锁保护要塞、轨道变轨设计等。
- 第7章“玩转BuildCraft”介绍了如何轻松地分类、挖掘巨大的采石场、使用水泵转移石油、精炼燃油以及给大量的引擎充能。
- 第8章“工业时代”介绍了如何培育新物种、制造功能强大的新装备以及创建核电站。
- 第9章“铁路大亨”介绍了一系列高级的矿车玩法。

- 第10章“制作视频”介绍了如何正确地使用软件录制影片和音频。
- 第11章“创建冒险地图”可以说是游戏中的游戏，你可以了解到如何创建地图与他人分享以及吓唬菜鸟的种种方法。

本书中包含大量的提示、技巧等，可以让你学会使用非常有趣的方式进一步探索游戏。

## 使用指南

本书中使用了三类备注信息，分别是注意、提示和警告。

### 注意

这部分信息通常作为正文的补充，很有用，但并非至关重要。大多时候权当漫谈。

### 提示

提示通常会给大家提供一些解决问题的小窍门，对于帮助大家摆脱窘境非常有用。

### 警告

这种信息通常意味着潜在危险，千万别无视。

## 勘误

本书翻译工作由多位游戏玩家承担，并由资深玩家进行了专业审校。尽管如此，书中难免还有一些不足之处，敬请读者提出宝贵意见，电子邮箱为zhaoxuan@ptpress.com.cn





# 目录

<b>第1章 进阶起步</b> .....	1	3.4 写在最后 .....	57
1.1 管理MINECRAFT .....	1	<b>第4章 刷怪塔、陷阱与 防御设施</b> .....	<b>58</b>
1.2 运行控制 .....	2	4.1 邪恶的刷怪塔 .....	59
1.3 Mod管理 .....	6	4.1.1 生物的生成与消灭 .....	59
1.3.1 自定义启动器 .....	7	4.1.2 建造基于水流的 刷怪塔 .....	61
1.3.2 Mod整合包安装器 .....	16	4.1.3 杀死生物并收集 掉落物 .....	63
1.4 写在最后 .....	18	4.1.4 为获取经验值而设计的 磨床 .....	70
<b>第2章 自动化农场</b> .....	<b>19</b>	4.2 卑鄙的怪物陷阱 .....	72
2.1 制作BUD .....	20	4.2.1 危险的壕沟 .....	72
2.2 自动化甘蔗农场 .....	22	4.2.2 杀手仙人掌 .....	74
2.3 自动收集和运输 .....	27	4.2.3 不可缺少的发射器 .....	77
2.4 自动南瓜和西瓜农场 .....	31	4.2.4 粉碎一切的活塞 .....	80
2.5 自动化小麦、土豆和胡萝卜 农场 .....	38	4.3 写在最后 .....	82
2.6 自动分类 .....	41	<b>第5章 高级建筑</b> .....	<b>83</b>
2.7 写在最后 .....	45	5.1 选择一种建筑风格 .....	84
<b>第3章 采矿与矿石生成器</b> .....	<b>46</b>	5.1.1 中世纪风格建筑 .....	84
3.1 制造圆石 .....	46		
3.2 制造石头 .....	51		
3.3 黑曜石生成器 .....	53		

5.1.2 维多利亚风格建筑	88	7.3 引擎	143
5.1.3 日式风格建筑	92	7.4 挖矿井	147
5.1.4 现代乡村风格	93	7.5 管理燃油引擎	149
5.1.5 维京风格建筑	96	7.6 精炼石油	153
5.1.6 埃及/沙漠风格建筑	97	7.7 自动化采石场	154
5.1.7 蒸汽朋克风格建筑	98	7.8 蓝图、建筑和模板	158
5.1.8 精灵/童话风格建筑	99	7.9 BuildCraft的其他功能	161
5.1.9 建造冰屋	100	7.10 写在最后	162
5.2 高级装饰技巧	102	<b>第8章 工业时代</b>	<b>163</b>
5.3 创建自然的地形和森林	106	8.1 IC2E核心理念	164
5.4 绘制2D像素画	107	8.2 精耕细作	165
5.5 3D雕像	108	8.2.1 杂交指南	167
5.6 在下界和末路之地建造建筑	113	8.2.2 经济实惠的条形农场	168
5.7 写在最后	114	8.2.3 高效的方形农场	171
<b>第6章 红石的力量</b>	<b>115</b>	8.2.4 使用作物分析仪	172
6.1 密码锁	115	8.2.5 使用作物监管机促进作物生长	174
6.2 变轨系统	124	8.3 IC2E的装备、武器与工具	176
6.3 红石计划	126	8.4 制造能量单元(EU)	178
6.3.1 自动化南瓜农场	128	8.5 挖矿机、打粉机与其他机器	179
6.3.2 红石计划还能干些什么?	131	8.5.1 自动挖矿	180
6.4 写在最后	135	8.5.2 打粉机与其他机器	181
<b>第7章 玩转BuildCraft</b>	<b>136</b>	8.6 开启热核科技	182
7.1 BuildCraft的核心概念	136	8.7 写在最后	185
7.2 梦幻管道	138		

<b>第9章 铁路大亨</b> .....187	
9.1 入门指南.....188	
9.2 制作标准轨道.....190	
9.3 强化轨道.....194	
9.4 超有意思的挖隧道.....195	
9.5 路基替换矿车.....197	
9.6 更多Mod.....198	
9.6.1 星系Mod ( Galacticraft ) .....198	
9.6.2 林业Mod ( Forestry ) ...198	
9.6.3 电脑Mod ( ComputerCraft ) .....199	
9.7 写在最后.....199	
<b>第10章 制作视频</b> ..... 200	
10.1 选择合适的录像软件..... 201	
10.1.1 FRAPS ( Windows ) .....202	
10.1.2 Bandicam ( Windows ) .....203	
10.1.3 QuickTime Player ( OS X ) .....204	
10.2 硬件录影设备.....205	
10.2.1 AVerMedia's Live Gamer Portable ( LGP ) .....205	
10.2.2 Elgato Game Capture HD Recorder .....205	
10.3 规划摄像路径和动画效果...205	
10.4 添加音频和字幕.....208	
10.4.1 iMovie ( OS X ) .....208	
10.4.2 Movie Maker ( Windows ) .....211	
10.5 写在最后.....212	
<b>第11章 创建冒险地图</b> .....213	
11.1 冒险模式.....214	
11.2 最初计划与实施.....215	
11.3 所以, 你的故事是? .....215	
11.4 熟练使用命令方块.....216	
11.4.1 分解指令字符串 .....217	
11.4.2 选择器 .....218	
11.4.3 指令 .....218	
11.4.4 说明符 .....221	
11.4.5 比较器 .....224	
11.4.6 tellraw指令 .....225	
11.5 地图编辑工具与辅助.....228	
11.6 分享冒险地图.....229	
11.7 写在最后.....230	



# 第1章

## 进阶起步

本章将介绍以下内容。

- 创建自定义配置文件。
- 运行之前的版本以向后兼容。
- 使用独立的MINECRAFT安装程序保护世界。
- 安装一套完整的Mod之后再开始游戏。
- 恢复之前保存的世界。

MINECRAFT与其说是一款游戏，不如说是由紧密合作的各个部分构成的一个系统。如果你只对传统意义上的电脑游戏感兴趣，你可能会对MINECRAFT嗤之以鼻。如果你还对其他类型的游戏感兴趣，本书会带着你采用各种有趣的方式探索MINECRAFT：你将了解如何访问不同版本的游戏，如何保存游戏世界以备将来恢复，以及如何采用完全不同的方式运行MINECRAFT。

虽然你可以跳过本章，阅读本书的其他章节，但是本章介绍了一些重要的步骤和提示，可以保证你顺利地探索新的玩法。阅读本章后，你将学会安装后续章节所需的各种组件。

阅读本章之前，需要购买并安装MINECRAFT，并且使用自己的账号登录，之后就可以开始游戏了。

### 1.1 管理MINECRAFT

通常情况下，每款游戏都会有一个最终版本，偶尔官方会打一些补丁。但MINECRAFT却并非如此，瑞典开发者Mojang经常对游戏的特性和结构进行更新。同时，MINECRAFT

的粉丝也在不断地开发Mod（也就是说，粉丝有可能在无意中做出了非Mojang所想的功能），他们使用自己特有的Mod来开发复杂的多人服务器，并且根据自己的想法来创作冒险地图。

## 注意

### Mod的功能

简而言之，使用Mod功能可以添加大量的特性、功能和游戏元素。有些Mod可以改变地形，有些Mod可以添加不同的动物或改变角色动画，有些Mod可以添加地图制作系统，还有些Mod可以改变物品存储系统的运行方式，或用新建筑与废墟群点缀地形。某些Mod甚至可以替代红石系统，添加全新的物品、系统以及和游戏的交互，从而实现工业时代和核能时代。本书的后半部分花了较大的篇幅详细讨论了相关的问题。

所有这些不断变化的Mod之间的交互非常复杂。首先，游戏本身会自动升级，并且Mod的更新永远会落在游戏更新周期的后面（有时甚至会落后数年之久），这会导致版本不兼容的问题。冒险地图也是针对不同版本的游戏创建的。老实说，想在运行过程中使这些Mod不产生剧烈冲突，并且保证运行良好几乎是不可能的。另外，即使在高度自定义且功能强大的服务器上玩游戏，如果Mod安装错了，你也可能会被禁——虽然这种方式有时候可以防止作弊。在大多数情况下，Mod之间会产生冲突，它们可能会相互侵占对方的势力范围，还有可能会损坏珍贵的存档，或者使得游戏根本无法运行。

并不是所有人都能玩转多个Mod，但如果你想要使用多个Mod，可以参考本书介绍的一些妙招。

## 1.2 运行控制

Minecraft Launcher（启动器）提供了多个功能，其中一些功能非常重要。其主要的目的是存储与用户MINECRAFT账号相关的登录信息，下载并更新程序文件（包括其自身在内），以及运行游戏。除此之外，还可以使用它创建个人的配置文件，这样就可以运行具有多个自定义参数的特定版本的游戏了。

## 尽量不要使用破解的启动器

只要在网上进行简单的搜索，就可以看到很多MINECRAFT启动器。使用这些启动器玩游戏时不需要Mojang账号，也不需要到Mojang上注册。但这些启动器中会藏有恶意软件、病毒等，一定不要安装这些启动器。游戏会在首次运行的时候强制检查账户信息，此后便可以离线玩游戏了，因此检查注册信息一点也不麻烦。使用破解的启动器犹如玩火，一旦陷入火坑便无法自拔。

当你打开启动器时，会看到如图1.1所示的界面，当然，其中的登录名是你自己的。你应该对这个过程相当熟悉了。

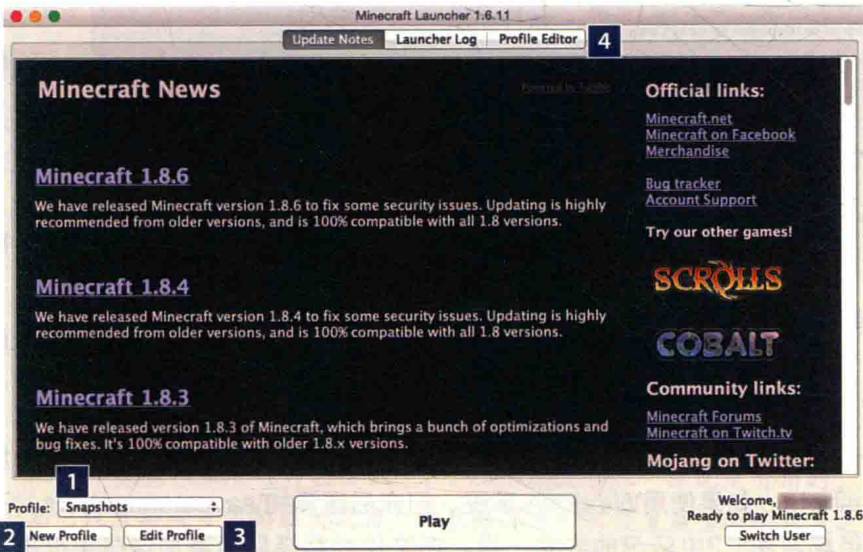


图1.1 使用标准启动器可以创建多个配置文件，与此同时，这些配置可以运行不同的游戏副本。

- 1 选择预定义的配置文件。
- 2 创建新的配置文件（复制当前选择配置文件的参数）。
- 3 编辑所选择的配置文件。
- 4 查看、编辑和删除所有的配置文件。

下面来看看自己当前的配置文件，并对它进行一些有趣的修改。

首先我们来热热身，先创建一个配置文件，这个配置文件总是下载最新的实验版本。这些版本是Mojang每间隔一星期左右发布的快照，它们通常会有一些漏洞，并且可能破坏之前保存的游戏，因此应该将这些快照的世界隔离开，保证绝对安全，具体过程如下（见图1.2）。

1. 单击New Profile按钮，出现如图1.2所示的界面，其中的登录名是自己的登录名的“副本”。

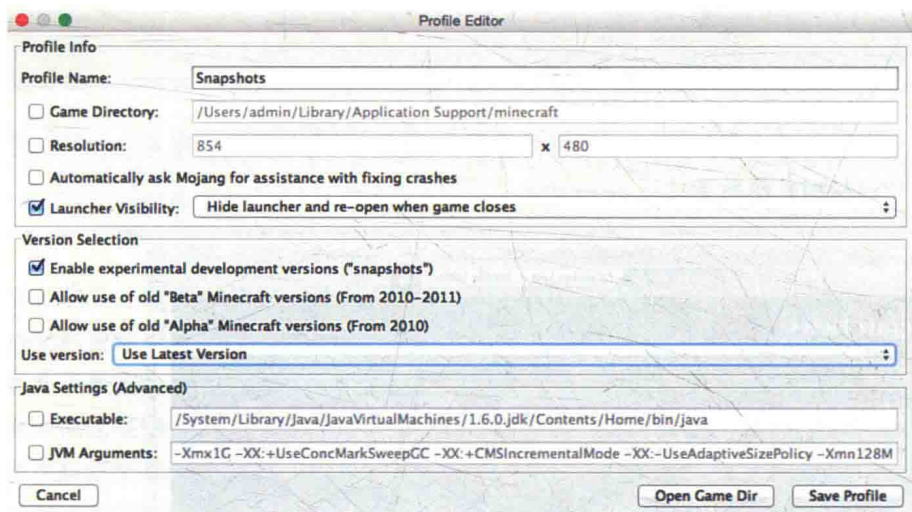


图1.2 创建自定义配置文件。

2. 将Profile Name改为Snapshots。

3. 选择Game Directory。如果使用OS X系统，在已显示的文件路径名的后面添加/saves/snapshots。如果使用Windows系统，则在后面添加\saves\snapshots。不需要整个路径都与图1.2中所示的内容一样。在文件的路径后面添加这些字符串之后，会在游戏的应用程序文件夹内的标准目录（用于保存世界和资源包）中创建名为snapshots的目录。只在其中添加/snapshots，就会在游戏的主应用程序文件夹中创建目录，有可能与游戏在用的那些目录相互干扰。因此，在为其他配置文件添加任何其他自定义目录的路径时，都要加/saves/（如果使用Windows系统，则添加\saves\）。

4. 选择Enable experimental development versions（snapshots），并在弹出的对话框中单击Yes按钮。

5. 将Use version下拉列表设置为Use Latest Version。如果单击下拉按钮，可以看到列出了所有最新的快照。年份、此年中的第几个星期以及那个星期内发布版本的字母标识构成其名称。例如，15w25b表示2015年第25个星期内发布的第二个版本。同样，如果不勾选Enable experimental选项，此下拉列表仅显示每个最终发布版本的版本号。

还可以设置一些其他的选项。

- **Resolution:** 设置游戏窗口的宽度和高度。在游戏过程中，还可以使用改变窗口尺寸的标准控件来改变窗口的宽度和高度。在游戏过程中通过Options…Video Settings进入全屏模式时，这种设置方式不会影响分辨率（因为这种方式的体验更加逼真，所以我偏爱这种方式）。
- **Automatically ask Mojang for assistance with fixing crashes:** 选择此项后，将会向Mojang发送漏洞报告，但千万别指望他们会直接跟你联系，甚至为你提供帮助。但是这样做会通知他们改善游戏的稳定性。
- **Launcher Visibility:** 我通常将它设置为Keep the launcher open，这样能够更快捷地退出游戏并采用不同的配置文件重新启动游戏。如果在笔记本电脑上玩游戏，你会发现游戏很快就会耗尽电池，因此当电池快要耗尽时快捷地退出游戏，而当再次通电时重新启动是非常有用的。
- **Allow use of old “Beta” and “Alpha” versions:** 有时候回顾之前玩的过程或者稍微怀旧一下也是很有意思的事情；如果不勾选本项，则不会返回。
- **Java Settings (Advanced):** 可以使用不同的Java虚拟机运行游戏，但我不推荐这种方式，这很容易弄得一团糟。实际上，在本书出版的时候，游戏就能自动下载适合自己的Java引擎了（称之为运行环境），不再需要单独安装Java。但是，即使在内置运行时情况下，JVMArguments一栏也是有用的，因为可以使用它设置游戏可用的最大内存。默认情况下，只设置最重要的参数之后即启动游戏：`-Xmx1G`预留总计1GB的内存（使用末尾的1G指示）。如果使用Mod或高分辨率资源包玩游戏，那么需要增加此内存，但是不要超过系统总内存的一半。如果有8GB的内存，那么将其设置为`-Xmx4G`，这将为游戏提供总计4GB的内存。总体来说，设置为2GB（或者说`-Xmx2G`）就够了。

设置完成之后，单击Save Profile返回主启动器窗口，确认在Profile下拉列表中选择了Snapshots项，然后单击Play按钮。

如果之前没有玩过这个快照，那么启动器将会下载所需的文件，并启动游戏。

创建任意类型的新世界，使用一些有意义的名字（如Latest Snapshot），使其加载，接



着退出返回至启动器。

下面介绍如何查找所保存的世界，这部分相对简单。

再次单击Edit Profile，接着单击Open Game Dir，文件管理器将打开所选择的快照目录。在此目录中，有一个名为saves的目录，其中保存有你的新世界。

---

## 注意

### 让自己拥有更多的资源

资源包与saves目录存储在相同的文件夹中。为了在使用此配置文件的情况下能正常使用资源包，并且能够使用游戏中的选项打开资源包文件夹，需要将已有的文件夹复制至与saves目录平级的目录中，或者创建一个空目录。无论采用哪种方式，都要将目录命名为resourcepacks，这样单击游戏中的按钮才能正确打开它。之后，若要使用某个资源包，只需要将它复制到文件夹中即可。

另外，如果要选择下载资源包还是材质包，那么建议下载资源包。与之前的材质包格式相比，资源包的结构已更新，更易于进行自定义操作。

---

可以将存档文件夹复制到任何类型的备份系统中，从而为你自己的世界创建那个时间点的“快照”，以备之后需要恢复此时间点的世界时使用。也可以在不同的PC之间进行复制。实际上，也可以将其复制到多人游戏服务器的目录中，并将文件夹命名为world，这样可以将世界分发至所有登录的玩家。

在启动器中还有另外两个部分。Profile Editor给出当前所有配置文件的列表，双击任何一个配置文件，可以打开之前使用的Profile Editor窗口。用鼠标右键单击配置文件，在弹出的快捷菜单中可以添加、编辑和删除配置文件，并且可以打开所选择配置文件对应游戏的文件夹。

与启动器不同的是，一旦运行程序，会出现Game Output页签，并且会显示来自服务器和客户端消息的运行日志（游戏客户端运行在底层服务器，即使在没有连接至某个地方的实际服务器时也是如此）。这个控制台不具有交互性，主要是Mod开发人员进行调试时使用。

## 1.3 Mod管理

如之前所介绍的，可以使用标准的启动器创建独特的配置，每种配置均会保存自己的