

A YEAR WITH
MINECRAFT BEHIND THE SCENES AT
MOJANG



《我的世界》 大探访

Mojang幕后故事

[瑞典] Thomas Arnroth 著

李杭 王翼瑞 译

包含对《我的世界》
创作者们的
特别专访



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

A YEAR WITH

MINECRAFT

BEHIND THE SCENES AT
MOJANG

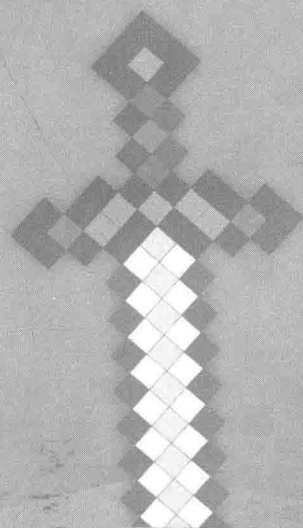


《我的世界》 大探访

Mojang幕后故事

[瑞典] Thomas Annroth 著

李杭 王翼瑞 译



人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

《我的世界》大探访 : Mojang幕后故事 / (瑞典)
托马斯·阿诺斯 (Thomas Arnroth) 著 ; 李杭, 王翼瑞
译. — 北京 : 人民邮电出版社, 2018. 1
(i创客)
ISBN 978-7-115-46766-9

I. ①我… II. ①托… ②李… ③王… III. ①电子游
戏—游戏程序—程序设计 IV. ①TP317.61

中国版本图书馆CIP数据核字 (2017) 第234244号

版权声明

A YEAR WITH MINECRAFT: Behind the Scenes at Mojang ISBN:9781770412194

Copyright © 2014 by Thomas Arnroth and Paradox Interactive AB

First published by ECW Press

This edition arranged with ECW Press through Bardon-Chinese Media Agency.

Simplified Chinese edition copyright: 2018 by POSTS & TELECOM PRESS. All rights reserved.

本书简体中文版由 ECW Press 通过博达著作权代理有限公司授予人民邮电出版社在中国境内出版
发行。未经出版者书面许可, 不得以任何方式复制或节录本书中的任何部分。

版权所有, 侵权必究。

-
- ◆ 著 [瑞典] Thomas Arnroth
译 李 杭 王翼瑞
责任编辑 周 璇
责任印制 周昇亮
- ◆ 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>
北京艺辉印刷有限公司印刷
- ◆ 开本: 690×970 1/16
印张: 8.25 2018 年 1 月第 1 版
字数: 166 千字 2018 年 1 月北京第 1 次印刷
- 著作权合同登记号 图字: 01-2017-5410 号
-

定价: 49.00 元

读者服务热线: (010)81055339 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

内容简介

本书作者对驰名全球的电子游戏《我的世界》（Minecraft）开发商——瑞典 Mojang 公司进行了近一年的跟踪采访，对以创始人兼灵魂核心 Markus Persson（Notch）为首的 Mojang 员工们的日常活动与处事风格以轻松形象的语言进行描写，并穿插介绍 Mojang 公司对《我的世界》的开发历程与周边经历。在短短的 3 年里，Notch 就从默默无闻变得闻名遐迩且富可敌国，他和同事们究竟经历了什么？Mojang 公司是如何从一家小工作室变成如今独立游戏界的标杆的？相信你在本书中都能找到答案。本书适合大众及游戏爱好者阅读。

译者序

我们在 2016 年 12 月接到了翻译本书的委托，2017 年 1 月开始翻译工作。不包含春节假期，翻译工作大约历时两个月。第 1 ~ 7 章由李杭^[1] 翻译，第 8 ~ 14 章由王翼瑞^[2] 翻译。统稿工作由王翼瑞完成。

本书行文并未按照时间顺序进行，但总体而言不失条理、结构清晰，但本书成书较早（2014 年），最近这三年间经历了《我的世界》及其开发公司被微软公司收购，Markus Persson、Carl Manneh 以及 Jakob Porser 套现离场等巨变，很多情况与当年已经大为不同，文中所涉及员工过半已离职。但读者依然可以从此书中了解到 Mojang 从诞生到繁荣所经历的点点滴滴。

翻译《〈我的世界〉大探访——Mojang 幕后故事》对于我们两人而言是一种新的尝试。这是我们第一次把引进国外《我的世界》相关论著的焦点从游戏攻略尝试向传记方面转变，在翻译过程中也遇到了相较浅显易懂的游戏攻略而言难度较大的英语表达方式的问题。尽管在之前的多次图书引进、翻译中积累了不少经验，可以说是“老油条”了，但迈入新领域时肯定有不可避免的疏漏。我们尽力斟酌每一处措辞，如发现任何不妥之处，敬请指正。

为响应网易公司刚刚开始国服《我的世界》的测试运营，从本书开始，原先主要用英文名“Minecraft”的惯例改为主要用中文名“我的世界”。为便于喜爱《我的世界》的小朋友以及对游戏产业了解较少的读者的理解，本书加入了大量的译者注解，希望能管点用吧。

感谢 Minecraft 中文论坛管理层与广大玩家一直以来的支持，是 Minecraft 中文论坛把我们聚在一起，共同体会《我的世界》的多彩魅力；也感谢人民邮电出版社周璇编辑和她的同事们与我们一直以来的合作，得以让我们有机会把如此丰富多彩的国外著作带给《我的世界》的爱好者们。

李杭 于中国上海
王翼瑞 于德国柏林
2017 年 3 月 14 日

[1] 李杭，《我的世界》资深玩家。在浙江大学就读期间接触游戏，并创建了校服务器，亦成为某相关社区管理者，作为国内社区代表两度受邀参与 MineCon，与本书内涉及的部分 Mojang 员工有过直接交流。参与《我的世界》PC/Mac 版、官方启动器与《我的世界》国际版网站的中文文化工作。目前与人民邮电出版社合作，致力于多部国外游戏著作的翻译工作。

[2] 王翼瑞，同为《我的世界》资深玩家，同时也是社区中优秀的游戏地图制作者之一。同为某相关社区管理者，亦作为国内游戏同好小组 The Redpixel、Command Block Logic 以及 The Command's Power 管理者之一。曾受邀作为网易赞助的 MCBS 与 Bilibili 协办的擂台赛的技术评委，亦在会场有幸见到了 Jens 等 Mojang 员工。

目 录

1. 访问研究中心	1
2. 你愿意来 Mojang 工作吗?	15
3. 我们又拿了个奖	22
4. 永不完结的游戏	32
5. 不需要咖啡, 谢谢	44
6. 有人能喊出“哇哦”吗?	56
7. 其他版本	61
8. 瞧, 我犯了个错误	68
9. 开诚布公	75
10. 这就是我们	83
11. Carl 想要拯救世界	93
12. MineCon 梦游仙境	101
13. 将《我的世界》带进校园	113
14. 另外 15000 个快乐的理由	119

1. 访问研究中心

Jens Bergensten（即众人熟知的 Jeb）就像一位禅学大师，信仰“绝对不能犯错”的信条，完全专注于手头的任务，而且不喜欢碰运气。Jens 还拥有超过 85 万^[1]Twitter^[2] 粉丝，并且是《我的世界》的首席开发者。这一天夜幕降临时，将会有上百万的爱好者与玩家对他的工作成果做出评价。保守地讲，“他是众人目光的焦点”这句话并无半点夸张成分。

最终成果必须令人满意。Jens 正在装饰一个姜饼人偶。他已经用自己精准而熟练的双手为姜饼玩偶的眼窝安排好了位置，现在需要将最后至关重要的细节安放到位，而且作为游戏开发者，他需要熟知这个关键点对于玩家的意义——我们现在可是在讨论从饼干玩偶的双眼中四射的激光！好吧，这里其实是在讲穿过姜饼的粉色稻草。这样的工作至关重要，但 Jens 并不感到很开心。

Jens 用他一贯的沉稳口气嘟囔着：“不对，这样安装不太好。”

时间很紧。距离将成果公之于众只剩 1 个小时了。但与其他的日子不同的是，此时 Jeb 有一整个团队与他共事。房间中聚集着 6 个人，其中总负责人是 Markus Persson，他被他的 140 万^[3]Twitter 粉丝称为 Notch。他就是 2009 年春《我的世界》的创始人。2011 年年末，他觉得自己在《我的世界》上已经没什么可做的了，就正式将负责人的担子转交给了 Jens，自己则转而开发以他的眼光来看潜力巨大的新游戏，这个游戏以太空探险为主题。但此时他与 Jens 正全神贯注于一个支线项目。

此时是 2012 年 12 月一个周五的午后，如果你在 Mojang 游戏开发工作室上班，

[1] 截至 2017 年 9 月，Jens Bergensten 的 Twitter 粉丝数已逾 164 万，由于成书时间点为 2013 年，本书所有数据大多都是 2013 年时的数据，下文不再过多阐述。——译者注

[2] Twitter，又被中文圈称为“推特”，为国际流行的在线社交网络，微博的始祖。一条 tweet 被称为“推文”。Tweet 一词也用于表述发布推文的动作，即“发推”。——译者注

[3] 截至 2017 年 9 月，Markus Persson 的 Twitter 粉丝数已逾 387 万。——译者注

你此时肯定在玩游戏。我们此时位于斯德哥尔摩南区刚刚被评为瑞典最个性化的办公室中。Mojang 与其 26 名雇员正在按部就班地度过他们的“游戏之日”。大概用“玩乐之日”形容这一天较为恰当，因为他们玩的并不是电子游戏，也不是桌游，而是一场紧张激烈的、以 Mojang 为主题的姜饼屋建造大赛。现场十分杂乱，但反正每天都有清洁工打扫，谁在乎乱不乱？



Markus Persson 正为两座幸存的姜饼屋举着拍摄照明，Lydia Winters 努力举着作为背景的黑色幕布。

然而，Markus Persson 并不同意“玩游戏”这个词语。他甚至都不想用“玩”来称呼。对他而言，这是一种“研究”。这也难怪 Lydia Winters 要在 Twitter 上宣称“Mojang=有史以来最好没有之一”了。Lydia Winters 的工作头衔是“乐趣总监”，这个头衔本身就令人神往。另一方面，在接下来的一周的周一，他们打了一场雪仗，而这个推文便是在那场雪仗后发出的。这场雪仗是在室内开打的。

Jens 的直觉没错，他的激光光束效果并不好，看上去不像激光，只是粉色稻草从人形饼干中戳出来而已。完全谈不上可怖，也因此不会被最终作品——姜饼机器人怒吼着在一群姜饼人大杀特杀，场面血腥且脑袋乱飞——所采纳。

我与 Markus 约定的采访时间大概会花上半个小时。当他在熔炼作为姜饼块胶水的糖浆时，我问他是不是可以开始采访了。他想了一下，然后回答说：“抓紧点吧，你懂的，真不巧，姜饼屋等着我呢。”

啊，我明白了。采访只持续了5分钟，但我习以为常。当初我第一次见到 Markus 时，想与他说几句话。他那时候站在办公室的弹球机前。

“你好。”我说。

“你好，抱歉，我现在没时间交流。我玩游戏刚玩到一半。”他回答道。

我第二次见到他时是另一个周五，他拿着盛有褐色饮品的玻璃杯。我问他是不是在享受苏格兰威士忌。

“不，这是白兰地。”他径直走过。

看来5分钟也不行，尤其是在像这样的日子里。

在这个独特的研究日中，他们分成了3支队伍。Markus 以及 Mojang 的其他两位创始人兼合伙人 Jakob Porser 和 Carl Manneh 各领一队。Jakob 和他的队伍希望房屋更接地气，因此将预制的屋子改造成由椒盐饼干棒和糖浆构成的原木小屋。他们还小屋添加了同样是椒盐饼干棒制作的栅栏。Jon Kågström 就是摆弄出栅栏的那一位，之前曾在 Dice 工作室工作，也参与制作过大名鼎鼎的《战地》^[4] 系列游戏。

Manneh 的队伍目标是《我的世界》主题，他们在制作一个绿色的“爬行者”。爬行者是游戏中最知名的怪物，甚至风头盖过游戏主角史蒂夫，成为了游戏的象征。他们和 Markus 的队伍一样，不拘泥于房屋原本的外形，而是在绿色上色之前锯锯挖挖修改细节。Carl 展示了他令人印象深刻的眼观六路的能力，他在监督小组成员的动作的同时为一片姜饼上铺设绿色的酥皮。

“我们的目标显而易见，对吧？”他问道。这本身是一个设问句，他并不需要，甚至也不期望得到谁的回答。他满意地点了点头。

“对吧，你确实能看出来我们的目标。”

Linn Hultman 是这类竞赛的发起人，她还为此制定了规则。她是 Markus 的私人

[4] 《战地》（Battlefield）系列，由美国 EA 公司发售的第一人称射击游戏系列。开发者为瑞典 EA Dice 公司。——译者注

助理，也是部门办公室经理。但因为恰好是 Mojang 的办公室经理，所以具体涉及的工作内容就和其他公司略有不同。

“我不只负责保证办公室设施工作正常，我还要组织聚会活动之类的事情。这类活动经常举办，这就是 Mojang 的风格。而且我非常喜欢圣诞节。”她说道。

时间依然在缓慢流逝。在场没一个人腾出手来向我详细解释游戏规则，但据我所知，建造小屋的时间限制为 2 小时。他们必须用相同的原材料——一些预制的姜饼屋来构建。Linn 准备了用于制备酥皮的糖等原料，这样大家就可以将各个部分粘到一起，建成一座中规中矩的小屋——当然对于这么重要的一天这是远远不够的。一天之前，大家都收到了比赛通知，因此就准备好基本材料之外锦上添花的物件，如糖果或棉花等，但规则规定不允许借助任何特殊工具。

Lydia 利用这个规则强行没收了男友 Vu Bui 的准专业照相机。她认为 Vu 照的照片比别人漂亮很不公平，辩称：“你可不能带你的特殊工具。” Lydia 是 Jakob 一队的，而 Vu 是 Carl 一队的，双方势如水火。

Carl 和 Vu 气呼呼地从窗子一端死盯着另一端 Markus 的队伍，他们发现 Markus 一队从家里偷运来了热熔胶枪。如果这都不算特殊工具的话那就没有什么特殊工具了！

棉花确实点得着

当天下午我也预约了和 Carl 的专访。他不打算取消预约，但声明采访要短，他可是要专注于比赛啊。我们落座之前，Carl 询问队友是否知晓各自的任务，但队友们都十分专注，无人理会他的问题。Carl 满意地点了点头，离队接受采访，但不像以往一样专注。通常 Carl 极其沉着镇静，是一位从来不会辞不达意的 CEO^[5]。但这次专访，他心不在焉到把所有的月份都称为“8 月”。

“那时还是 8 月，呃，不，我的意思是 6 月，对了，6 月。我们在八月份的时候挪到了……哦不对，我说什么来着，6 月。我在想着 8 月的时候……为什么总是念叨

[5] CEO, Chief Executive Officer, 首席执行官。——译者注

8月？我都在说什么？我和8月有仇吗？”

我投降，我投降。我们弄了点啤酒想转换一下心情，结果Carl又溜回了自己的队伍。我意识到今天根本不可能完成什么深度专访，好吧，我还是看他们玩吧。

其实看着这么一群游戏开发者和画师围着与电子游戏完全不沾边的姜饼屋建造是一件很有意思的事情。竞赛中不乏专注、精准与缜密的建筑计划，混乱中透着完美的逻辑与秩序，有着明确与清晰的目标。当然，在比赛中途也有中场休息时间，可以随心所欲地放松。

作品完成时，这些屋子会被拍照上传到Mojang的网站，他们会邀请粉丝们在周末在线投票，但鉴于Markus的巨大人气，为了避免明星效应，参赛作品在投票中全部用队名表示，包括“姜饼侠”队、“可以吃没问题”队和“蹒跚的北欧人”队。虽然邀请的都是粉丝，文末还是加了一句话以防万一：“虽然这是一项极其严肃的事情，但本竞赛的结果与《我的世界》、MineCon^[6]或其他任何重要事项的未来发展完全无关，纯属娱乐。”

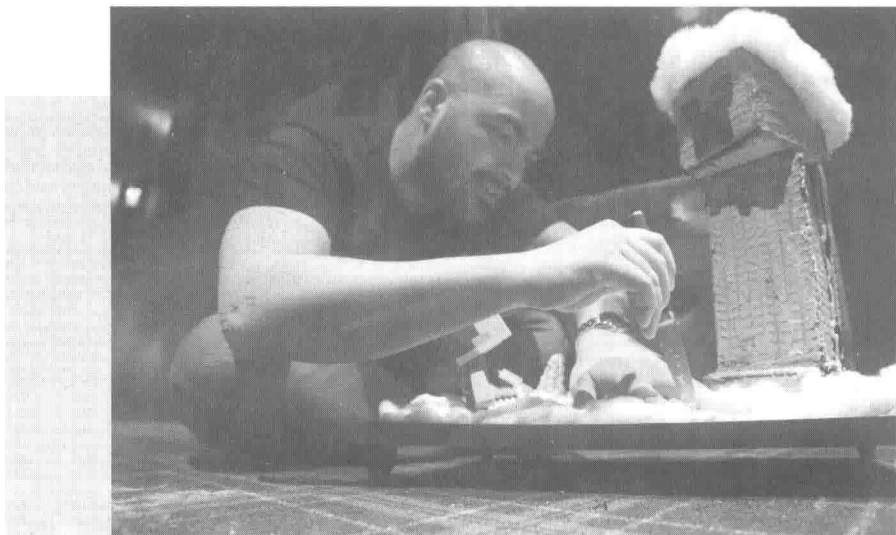
类似的事情也许正能够说明为什么Mojang拥有如此多忠诚度极高的粉丝。

Carl的队伍一直围着他们的“爬行者”转悠，还试着为他们的爬行者模仿游戏中的行为。在《我的世界》中，绿色的爬行者会接近你，然后自爆，威力惊人。我就不信哪个《我的世界》玩家没被爬行者炸死过。因此，队伍成员一致认为，现实中的爬行者姜饼应该全身着火。

火苗点起，Vu对着大火猛拍一通。他刚刚从Lydia手中把照相机智取回来（详细一点来讲，规则制定者Linn从Lydia手中拿到了相机，都快忘记了自己欢乐无比的工作职责。Vu用“热熔胶都没关系，为何照相机有关系”的理由说服了Linn，成功拿回照相机）。我还听到了Carl队伍的两个人在不停争论：他们居然在讨论到底棉花能不能燃烧。好吧，我确实也没怎么想过这个问题。这些人毕竟还是很聪明的，但看到“棉花不可燃”的观点占了上风，我都有点犯嘀咕。结果出乎意料，出事了。不但棉花能燃烧，整个爬行者都着起来了。大火燃起时我不在爬行者旁边，但听到了尖叫声与爆笑声。我回到现场，Daniel Kaplan——商务开发人员，Mojang的首名雇员，2011年

[6] MineCon，为一年一度的国际《我的世界》主题盛会，聚集来自世界各地的爱好者、开发者、游戏主播与艺术家。——译者注

被评为世界的前 30 名最有意思的青年游戏开发者之一——用泡沫灭火器喷了姜饼爬行者一脸。有人打开了防火门以便让烟味散出。Carl 说火警居然没有反应，好奇怪。



Vu Bui 正在进行绿色爬行者的最后工序。几分钟后，爬行者就涅槃于烈焰之中了——因为棉花确实点得着。

这就是游戏开发者的炫酷风格。

最终，制作好的房子在工作室正中的田园风长餐桌上排成一列。Vu 打算拍摄另两座没被烧掉的屋子（幸亏他在爬行者烧光之前拍了不少不错的照片），Markus 用蜡烛提供照明，渲染出不错的氛围。Jens、Jakob、Vu 和 Markus 正在激烈讨论哪座屋子应该胜出。

Markus 给自己和 Lydia 各准备了一杯龙舌兰，但 Lydia 暂时不太想喝。Markus 吼道：“亲爱的，那两杯都得我喝啊？” Jakob 倒了一杯拉弗格给自己，他不打算待到晚上——15 分钟后他就得出门搭乘班车回斯德哥尔摩北边的小镇克尼夫斯塔，他的家人还在等着他。至今为止我与 Jakob 和其他人共处了不少时间，即使我并不是这帮家伙里的一员，但也不算是陌生人了。可是不请求一下就去喝人家最贵的威士忌总不是很合适，因此我问了 Jakob。

“天呀，当然可以啊。”他说。

我笑了出来，轻摇着自己的头。Jakob 的反应，加上在下午 4 点喝下世界最昂贵的苏格兰威士忌，确实使人放松。但还是有一点古怪，或者我只是为还要开口问这件事而困窘。Jakob 注意到了我的反应，看上去他很关心我的感受。

“哦，抱歉，我不是那个意思。”他说。

我很惊讶，我不知道他为何要道歉。

“我不应该用‘天呀’的字眼，这太蠢了。如果我冒犯到了你，很抱歉。”他解释道。

这就是游戏开发者的炫酷风格，得体而惬意。

Mojang 不起眼的大门之外

3 座姜饼屋是在圣卢西亚节打造的。这个节日定于每年的 12 月 13 日，是瑞典的传统节日之一。大约 50000 人参加了投票，最终胜者为 Markus 的队伍。

大约一年前，我首次访问 Mojang。那时他们的办公地点还是一个在一条名为 Åsögatan 的小巷中的公寓改建的，离现在这场史诗级的姜饼屋大赛的比赛地点有 10 分钟的路程。这里，即斯德哥尔摩南区，曾经是工薪阶层的聚居地，现在则变成了嬉皮士与传媒、游戏产业人士的天堂。类似的情况也在欧洲其他大城市上演，从前的贫困区变成了流光溢彩之地，吸引着创意公司及其雇员们。物价自然像坐了火箭一样蹿升。

站在房子外面，无人不会惊讶，因为在如此简约普通的门后，竟然是世界最炙手可热的游戏工作室。事实上，Mojang 在 2012 年年底被业界影响力较大的游戏杂志《Edge》评为世界第二优秀的游戏工作室。

这是一个百无聊赖的日子，一月的北欧，没有雪，没有太阳——不能说漆黑一片，但也不算亮，就像是永远无法迎接黎明的一天，或者说，天色阴郁。相对于这扇不起眼的门，后面聚集着的是这样一群人：他们在 15 个月前还默默无闻，现在却因为电子游戏进账上亿。这种反差被平淡无奇衬托得更为鲜明。

然而，斯德哥尔摩的游戏产业确实在世界排名前列。在城市的这一块区域，游戏开发是支柱产业。可能只有蒙特利尔^[7]是世界上游戏开发者占人口比例最高的城市。比如《战地》与《正当防卫》^[8]的开发者们都聚集在这里。事实上，这些工作室彼此距离都不远。

Dice 工作室（Jon Kågström 以前在此工作）雇员大约 400 人，最知名的作品就是《战地》系列。其中，2011 年发售的《战地 3》销量超过了 2000 万，他们的办公地点走几步就能到。雪崩工作室，《正当防卫》的开发者，也不过在两个街区开外。这两个工作室的办公地都远比 Mojang 高端、大气、上档次。

但站在门外，等人为我开门的时候，我才意识到 Mojang 的位置正是像 Dice、雪崩以及所有其他现已声名显赫的瑞典游戏开发者们的创业之地。在 Mojang 周围 10 个街区范围之内，你能找到大约 20 个游戏工作室的最初办公地点，这些工作室现在大多还以各种形式继续运作，比如说 Paradox Interactive^[9]——现在世界上屈指可数的几家战略游戏发行商之一。他们的成立之地其实就在 Mojang 附近，发展到今天，占据了南边的一座摩天大厦，站在大厦顶部还能清楚地望见 Mojang 的屋顶，距离近到好像扔石子就能砸到对方。我意识到，如果未来的斯德哥尔摩开放了一条游戏开发历史步行街，这块宝地一定是步行街朝向之地。整块区域 15 分钟就能走遍，连沉迷游戏以致身体衰弱的重度游戏上瘾者也承受得住。

但要想补一段简短的“电子游戏的历史”课程，我们倒不至于真的要跑到斯德哥尔摩去补课，只需要运行《我的世界》就可以了。

有种语言叫作“游戏语”

《我的世界》本可能会以完全不同的新形式出现在游戏产业中，但目前的形式与之大相径庭。

[7] 加拿大蒙特利尔市（Montreal），具备发达的游戏产业。多个知名游戏公司均在此设立研发分部或总部。——译者注

[8] 《正当防卫》（Just Cause）系列，由日本 Square Enix 公司发售的第三人称开放世界动作射击冒险游戏系列，开发者为瑞典雪崩工作室（Avalanche Studios）——译者注

[9] Paradox Interactive，又被国内玩家昵称为“P 社”，知名的历史战略类游戏的发行公司。发行的作品有《钢铁雄心》（Hearts of Iron）《欧陆风云》（Europa Universalis）《骑马与砍杀》（Mount & Blade）《永恒之柱》（Pillars of Eternity）《十字军之王》（Crusader Kings）等。——译者注

我们可以将《我的世界》看成是一个混合体，充满众多受人喜爱的游戏和游戏机制。作为《我的世界》特征的像素与粗糙画面，正是对历史并不久远的电子游戏中的部分老游戏的致敬。事实上，《我的世界》脱胎于 20 世纪八九十年代的电子游戏，想想早期的任天堂游戏吧。有一次，我连续玩了很长一段时间《我的世界》，然后退出游戏，目光恰好停留在老式的《俄罗斯方块》^[10]上，我的第一反应居然是：又有个游戏要抄袭《我的世界》了。然后我发现了自己的可笑之处。最早版本的《俄罗斯方块》制作于 20 世纪 80 年代早期，那时候差不多 Markus Persson 才刚到不会再尿床的日子。《我的世界》的图像风格在今日依然被认为是特立独行的，也因此，纽约的现代艺术博物馆（Museum of Modern Art, MoMA）把《我的世界》作为自己全新的游戏设计永久展区的展品。

《我的世界》的基本游戏机制同样不算全新。比如采集食物、建筑、合成材料等机制在 20 世纪 80 年代晚期就出现了。玩家们已经在《文明》《模拟城市》和《帝国时代》^[11]中体验到类似机制了。方块构成的世界类似于《地城守护者》以及我个人最喜欢的《要塞》，我在这里就举这些例子。

Markus 也意识到了这一点，他也不打算保密。他确认道：“《我的世界》就像许多个我从小到大喜欢过的游戏的集合体，而且是我喜欢的所有游戏。”

但关键在于他在这些游戏基础上青出于蓝而胜于蓝，这就是独创性与变革性的基石。用 Markus 自己的话来形容：

“我想创造我自己的方言，这种方言叫作游戏语。”

这种方言很大程度上关乎自由度，这也就是 Markus 在《我的世界》中所实现的：他创造了这样的—个时空，玩家可以借助 Markus 的作品自由遨游、四处娱乐。正如某些人所说的，《我的世界》是过去的 10 年里，最丑，但也最美丽的游戏。简陋的画面没有阻止现代艺术博物馆收藏《我的世界》，也没有阻止著名的《地城守护者》缔造者 Peter Molyneux 将《我的世界》誉为 10 年内最重要的游戏。

Markus 也变了不少，他从一个默默无闻的害羞的书呆子变成了游戏产业中最有

[10] 《俄罗斯方块》（Tetris），苏联程序员 Alexey Pajitnov 于 1984 年开发，风靡全球，本身及衍生作品几乎出现在每一种游戏平台上。——译者注

[11] 《文明》（Civilization）系列，全称《席德梅尔之文明》（Sid Meier's Civilization），由 Fraxis Games 开发 2K 公司发售的回合制策略战略游戏系列；《模拟城市》（SimCity），城市建筑模拟经营游戏系列，当前开发者为 Maxis，发售商为 EA 公司；《帝国时代》（Age of Empires），开发者为微软游戏工作室，由微软公司发售，即时战略游戏系列。——译者注

名的人之一；从一个无人在意的网页游戏开发者变成众人交口称赞的天才。在本书开始创作的 2013 年年初，《我的世界》多平台合计销量已经超过 2000 万^[12]。与其他游戏类似的是如果把盗版考虑在内，这个数字得乘 2，或者乘 3 也不为过——Markus 告诉无法负担《我的世界》售价的玩家去玩盗版的轶事在这里也显得不算很令人惊奇。他们可以以后再买嘛。

就如同游戏本身获得的巨大成功一样，背后的那个人的经历同样会提起人们的兴趣。换句话说，这是一个你如何知道开发看上去很丑的游戏却能迅速聚拢大量财富的故事。在 2012 年初，Markus 就已有千万身家，几年之后估计是几亿吧。在校园里，孩子们在讨论自己的《我的世界》的作品的同时也在讨论 Markus（或大多数人称作的 Notch）怎么赚到人生的第一个百万财富的。不仅仅是游戏本身在吸引玩家，Markus 也在吸引玩家。他成为了游戏产业的第一个现代超级明星，他是梦想成为游戏开发者的孩子们的偶像。Markus 证明了开发游戏同样可以拥有自己的炫酷之风，自己的闪光点以及自己的粉丝团体。当大多数游戏开发者还名不见经传的时候，Notch 本人则成为了“世界最热门游戏”的同义词，但考虑到 Markus 并不喜欢成为焦点人物，这个结果有些奇怪——他其实相当腼腆，自认为出名这件事已经给他带来了不少的麻烦。

只是自然而然罢了

造就《我的世界》、Markus 和 Mojang 如此辉煌的因素不仅仅是游戏及其开发者，还有时机。

“周围的一切都是你始料未及的：社交媒体、YouTube^[13]、在线支付解决方案、高速宽带联接、大多数家庭拥有性能足够的计算机，以及几乎世界上所有的孩子都在玩游戏。”Mojang 聘请伦敦处理法律与商务发展事务的律师，Alex Chapman 如此认为。Markus 也同意 Chapman 的看法。

“从多个角度来看，时机都很正确。并不是说，我们已经做到的这一切全是我计划好的，我的意思是，我怎么可能计划好这一切？只是自然而然罢了，一切其实都出

[12] 这里为多平台销量。译者在 Java、安卓、iOS 和 Windows 10 共 4 个平台上拥有正版，这就算成是 4 份了。在译者翻译本书的 2017 年 2 月，多平台销量已经暴增到了 1.1 亿——译者注

[13] YouTube，美国谷歌公司旗下视频共享网站。——译者注

乎我的意料。”

看看对《我的世界》的繁荣居功至伟的视频网站 YouTube 吧。事后想来，YouTube 好像就是在一直等待像《我的世界》这样的游戏横空出世一般。网站上已经聚集了数十万，甚至数百万期望通过视频展示自己以及自己的游戏风格的年轻游戏爱好者们。YouTube 最大的游戏频道 Machinima 的 CEO Allen DeBevoise，在接受《洛杉矶时报》采访时，将这些爱好者们称为“失落的孩子们”——在很大程度上没怎么被广告所包围的年龄阶段的年轻人。

“失落的孩子们”所缺乏的是可以让他们能够自由表达自己的一款游戏。在《我的世界》出现之前的很长一段时间里，确实大多数游戏都给了玩家展示自己游戏技巧的机会，也有很多游戏的主题就是关于建筑与掌控各类资源的。但玩家们总是被游戏的设计思路或是机制所限制。

游戏开发者们总是在思考能够使一款游戏成功的做法。如果游戏是建筑主题，游戏本身就会决定你能建些什么，很大程度上也可以预料到最终的建筑成果。例如，在《模拟人生》^[14]中，玩家花在搭建和设计自己的房子上的时间几乎和控制游戏角色的时间一样多——但除了建房子、设计内饰等游戏开发者加入的功能之外的东西，玩家都无法建造。像五月柱^[15]这样的东西必须在游戏菜单中加入，你才能够拿来建造，而且外观只能是游戏工作室的美术设计师设计好的那种样子。

在《我的世界》里，上述窘境自然不会发生。想看到五月柱吗？必须砍伐树木以及收集必需材料。想建一个小型洞穴吗？往山里挖就是了。想打造复杂的纵横交错的洞穴网吗？挖个不停就是了。喔，你宁愿来一座白宫^[16]或是“进取号”星舰^[17]吗？没问题，做就是了。甚至建造一个计算器也是没问题的。也有玩家在《我的世界》中重制了其他游戏的完整关卡内容。你需要的只有想象力、适当的技巧、耐心以及足够的时间。

也正因为大家的造物开始变得独特起来，YouTube 才变成了向其他人展示的绝佳平台。你甚至可以边造边录制。不可否认的是，你得到了《我的世界》游戏本身的

[14] 《模拟人生》(The Sims)，生活模拟游戏系列，开发者为 Maxis，发售商为 EA 公司。——译者注

[15] 五月柱 (Maypole)，欧洲诸多日耳曼民族的五朔节或五旬节所立的高大木柱，通常人们绕着花柱转圈跳舞，以庆祝传统节日。——译者注

[16] 白宫 (White House)，位于美国华盛顿特区，美国总统的官邸与办公地。——译者注

[17] “进取号”星舰 (Starship Enterprise)，美国科幻娱乐电影/电视剧《星际迷航》(Star Trek) 中一系列虚构星舰的名称。——译者注