

Minecraft 的吸引力何在

范昊翀

2024 年 4 月 28 日

摘要

1 引言

作为一款极具创意和开放性的沙盒游戏，Minecraft（中文译名为：我的世界，以下都称其为 Minecraft）自 2009 年的首次公开测试版发布以来，就迅速地在全球范围内获得了巨大的关注和成功。Minecraft 由 Notch（真名为马库斯·佩尔松，瑞典人）开发，并由他随后创立的公司 Mojang Studios 发行。

Minecraft 的玩法十分简单：在由方块组成的 3D 游戏世界中，玩家可以使用键盘移动角色，用鼠标破坏或放置方块。玩家并没有具体要完成的最终目标，并且在游戏内有极高的自由度。游戏地图几乎没有大小限制，由程序根据随机种子生成，分为沙漠，丛林，雪原等总共 63 种生物群系 [1]，玩家可以自由地在其中探索、采集、生存和建造 [2]。

自 2011 年正式发售以来，Minecraft 一直保持了 12 年的高热度，并且这份热度丝毫没有减退的趋势。根据统计，Minecraft 在全平台的销量已超过 3 亿份，是世界上全平台销量最高的游戏 [3]。近期平均每年售出约 3000 万份，实时在线玩家也维持在一个相当稳定的水平 [4]。即使是在 2020 年至 2023 年的疫情期间，购买游戏的热情仍然高涨。

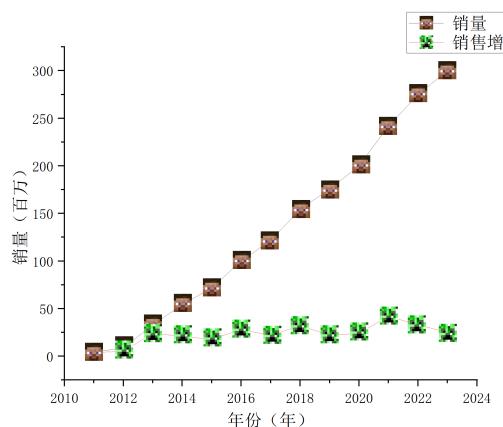


图 1: Minecraft 年销量与总销量

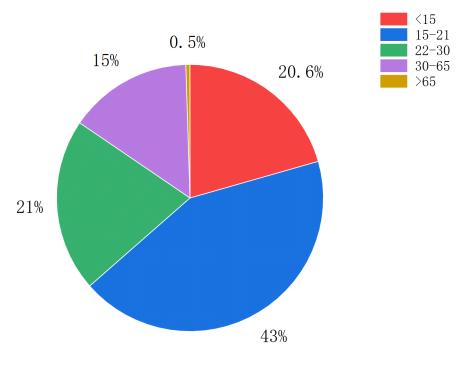


图 2: Minecraft 玩家年龄分布

与此同时，Minecraft 的玩家遍布各个年龄群体，其中以 15 到 30 岁的年轻玩家群体占绝对主导，大约贡献了 64% 的比例，15 岁以下的儿童玩家群体也有相当可观的数目，约占总玩家的 20.6%。尽管如此，Minecraft 并非局限于年轻玩家群体的娱乐产品，30 到 65 岁的玩家仍占了总玩家的 15%。

2 研究目的

尽管我们看到 Minecraft 的销量在逐年攀升，但这并不一定意味着它是一款好游戏，我们仍然需要展示出 Minecraft 与一些所谓“割韭菜游戏”之间的区别（虽然全球第一的销量已经说明了很多问题），下表列出了 Minecraft 每年活跃用户总量的变化情况。不难看出，Minecraft 的活跃用户总量是在不断增加的，可以认为 Minecraft 不仅不断地在吸引新玩家，还成功留住了相当一部分的老玩家。

本文旨在以一名深度 Minecraft 玩家的视角，分别从“Minecraft 如何留住老玩家”，“Minecraft

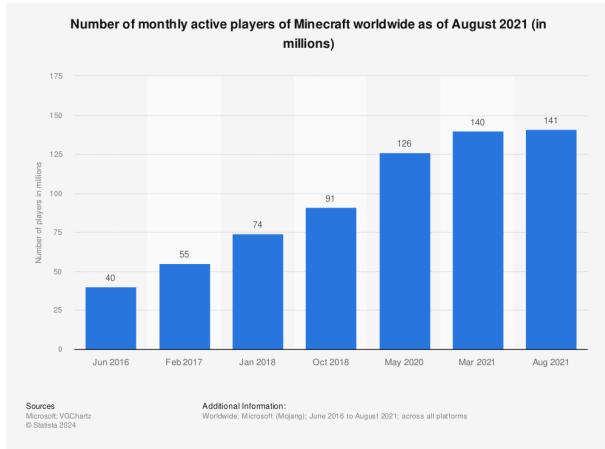


图 3: Minecraft 年活跃用户计数
[5]

如何吸引新玩家这两方面”，分析和理解 Minecraft 成功的关键因素，探究 Minecraft 的吸引力究竟何在。

3 Minecraft 的核心吸引力

3.1 为什么选择 Minecraft?

在讨论 Minecraft 成功之处之前，我们必须意识到，成功的背后其实反映的是差异。仅仅谈论 Minecraft 在哪些地方好，并不会带来很多信息，真正值得关注与讨论的是 Minecraft 在哪些地方比其他游戏更好。

从一个方面来看，也许 Minecraft 成功的秘诀在于它开放世界的玩法被当代玩家所青睐。如果继续追溯，为了去除游戏质量的参差，可以对比 Minecraft 与同时期高销量游戏在游戏玩法上的异同，或许可以发现 Minecraft 在精准捕捉玩家喜好方面的独到之处。

游戏名称	销量（百万）	游戏特性
新超级马力欧兄弟 Wii	30.3	平台跳跃，合作
Kinect 大冒险	24.0	体育，合作
泰拉瑞亚	44.5	生存，冒险，角色扮演，沙盒，开放世界
使命召唤：现代战争 3	26.5	射击，角色扮演
Minecraft	300.0	生存，冒险，角色扮演，沙盒，开放世界
行尸走肉	28.0	冒险，角色扮演
暗黑破坏神 III	30.0	动作，角色扮演
无主之地 2	27.0	射击，角色扮演
侠盗猎车手 V	190.0	动作，冒险，开放世界，沙盒
马力欧卡丁车 8	65.4	竞速，社交

表 1: 同时期游戏的销量与游戏玩法（按发行时间排序）
[3]

此处笔者只是参考了维基百科界面，对游戏玩法较为粗略地打上了标签，并没有参照严格的既定标准，但已经可以看出一些端倪。例如“角色扮演”与“冒险”这两种游戏玩法在这段时间内高销量游戏种频繁地出现，这表明玩家群体更加青睐“角色扮演”与“冒险”的玩法。Minecraft 的不同之处在于它“沙盒”与“开放世界”的游戏玩法，这一特点在总销量排在第二位的侠盗猎车手 V 中也有体现。

此处需要补充说明的一点：虽然在发行时间上，泰拉瑞亚早于 Minecraft，但是 Minecraft 在 2009 年就公开了测试版，并且根据众多游戏测评，泰拉瑞亚的初始游戏理念也确实源自于 Minecraft [6]。在表格中，Minecraft 和泰拉瑞亚的标签完全一致，泰拉瑞亚的销量排在第 13 位，虽然也是一款现象级游戏，却并没有创造和 Minecraft 一样的销量奇迹。部分原因在于泰拉瑞亚更偏重于探索与 PVE，并且对游戏中建造内容的封装更多，这使游戏的自由度受到了一定程度的折损。

因此，在这一部分，笔者将深入 Minecraft 的游戏流程与特性，具体地分析 Minecraft 在核心玩法上的特别设计。

3.2 开放世界与探索性

3.2.1 无限的游戏流程

如果要举出 Minecraft 最显著的特性，那就是沙盒游戏带来的高自由度。维基百科上对沙盒游戏的解释如下：沙盒类游戏是一种电子游戏类型，通常游戏地图较大，与 NPC 或环境的互动性强、内容多。极高的自由度是沙盒类游戏的最大卖点，可以较为自由地探索、创造和改变游戏中的内容。很多沙盒类游戏没有关卡和通关目标，也有一些沙盒类游戏有线性模式的剧情关卡可供选择，但一般不强迫玩家完成指定任务或者目标 [7]。

一方面，Minecraft 拥有很大的游戏地图。Minecraft 共有三个“世界维度”，其中主世界的高度限制为 $Y = (-64, +320)$ ，横向的大小为 $X, Z = (-29,999,999, +29,999,999)$ [8]，几乎可以认为 Minecraft 的地图是无限的，也即可从“自然界”采集的资源是无限的，因此玩家不必把很多心思放在有限资源的分配上，要是不够了就去采集，更加随心所欲。

Minecraft 的每种资源都有一套对应的再生机制，只要玩家了解对应机制，或是参照网上教程，就可以通过搭建“资源农场”的方式来无限制地获取资源，甚至完全实现自动化采集。这一点在后文“工业体系”部分会展开，此处先暂且略去。

另一方面，Minecraft 并没有一个明确的游戏结局，可以认为他的游戏流程实际上是无限的。名义上，Minecraft 共有两个 Boss，即末影龙和凋零，速通玩家们（在通关游戏方面竞速的玩家群体）也都把击败末影龙作为通关游戏的标志，但是游戏中并没有一套固定的要求玩家击败 Boss 的流程，甚至没有明确的剧情或主线。并且在击败末影龙后，玩家能获得的关键物品只是鞘翅（用于飞行的装备，可以更快地移动），不去击败末影龙并不会对游戏体验造成影响。

游戏流程的自由性在凋零方面则更加显著。凋零并不是游戏中天然存在的 Boss，需要玩家收集三个凋零骷髅头（击杀凋零骷髅有小概率掉落）进行召唤。当玩家击杀凋零后，玩家能获得一个“下界之星”，一个下界之星可以用于合成一个“信标”，用于放置在世界中，提供一个范围增益。凋零可以反复召唤，反复击杀，这也是玩家获得信标的唯一途径。



图 4: 玩家正在与末影龙战斗 (艺术图)



图 5: 玩家正在与凋零战斗 (游戏画面)

如果大部分的游戏中（比如塞尔达传说：旷野之息中的灾厄盖依），击败 Boss 意味着通关游戏，那么在 Minecraft 中，击败末影龙与凋零其实标志着游戏的开始。击败末影龙，解锁新区域后获得的鞘翅，在此后的几乎成为了快速移动的不二选择；玩家一般都会多次召唤并击败凋零，以此获得充足的信标储量。在所有信标提供的增益中，使用最多的当属“急迫 2”效果，这一增益能提升玩家的挖掘效率，显著减少玩家寻找矿石或改造地图所需时间。如果用人类发展历史来做类比的话，在获得鞘翅与信标前，玩家都处在原始的石器时代，属于游戏的前期。击败这两个 Boss 后，玩家才刚刚学会青铜冶炼，走出了游戏前期。

3.2.2 巨大的创造潜力

即使是此时，玩家尽管没有实现采集的自动化，只要通过努力，也已经可以独立地（指不通过任何作弊手段）集齐相当大数目的建材了。这意味着，玩家可以开始投身相对大型的项目的建设了。

在 Minecraft 中，大型项目大致分为三类：其一是生存电路，主要功能是大量生产建筑与生存所需的资源，基本都是自动化的采集机器；其二是大型建筑，主要功能是美观，类似里程碑一样；其三是纯功能红石电路，这一种比较稀少，因为它们没有很强的实际作用，并且需要相当深厚的红石电路技能。

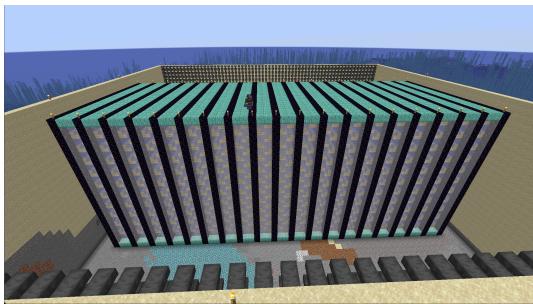


图 6: 守卫者农场 (笔者存档)



图 7: 村民交易所 (笔者存档)

这里列举了笔者游戏存档里两个简易的生存电路，二者都要求一定时间与资源的投入，并且能高效地产出工业发展中有用的资源。

对于守卫者农场来说，玩家首先需要找到游戏中生成的结构“海洋神殿”（在深海中较为常见），守卫者只会在这一固定的结构范围内中生成。随后玩家需要在海底设立提供“急迫 2”效果的信标，将神殿的结构挖空，从而方便施工。之后将这一范围用沙子围住，建造排水机把水排干净，避免墨

鱼的生成，提升守卫者的生成效率。最后构建地狱门，在间隙填上水，在地狱维度设立处死装置，大约需要 10 小时的工期可以完成这一项目。玩家通过搭建守卫者农场，可以高效获取建筑材料“海晶石”、“海晶砖”、“深色海晶石”以及廉价的照明方块“海晶灯”，一次性解决建材与照明两方面的问题。

村民交易所则是更为重要的机器。搭建村民交易所要求前置的机器“村民繁殖机”生成更多村民，随后玩家需要通过放置铁轨与红石元件搭建一套系统，精准地将指定位置的村民喂给僵尸，再将被治愈后的村民精准地运回原位置。尽管搭建机器所需时间可能不长，但是它的耗材对于没有批量生产红石能力的早期玩家来说略显昂贵，等待村民繁殖，并且不断治愈村民让他降价的过程也相当漫长。但是玩家通过与村民交易获得的资源也相当丰厚，从石英等建材方块一直到最高级附魔书（能为盔甲和工具带来大幅增益），只要玩家拥有充足的绿宝石，就可以轻松地获取。

从上面的例子中，可以发现：只要玩家对游戏机制进行研究，并且付出时间与游戏资源，所能获得的收益是相当显著的。在这两个例子之外，实际上，随着玩家愈研愈入，了解了更多的游戏机制，能够制作更高效的机器，采集更高级的资源。这样一种螺旋上升的奖励机制带来的成就感是吸引玩家留存的关键一环。



图 8: Minecraft 实况主 GoodTimesWithScar 建造的主题公园 Scarland
[9]



图 9: HermitCraft8 服务器中的 Boatem 镇
[10]

与工业发展并行的一条游戏路线是建造大型建筑。之所以需要与工业发展并行，是因为建造大型建筑必然需要大量建材，如果采集方式不够高效，则会花大量的时间在收集建材上。由于玩家有建造的欲求，游戏便利用了这一点，让玩家有理由、有动力去钻研游戏中相对复杂的特性，建设一套自己的工业体系。

回到建筑本身，Minecraft 的建筑之所以能够在一众沙盒游戏中脱颖而出，一方面是因为建造的自由度很高，另一方面是因为建造方块的种类繁多。建造的高自由度来源于 Minecraft 对建造的封装度很低，这一点在上一部分已经介绍过。整个建筑完全是由玩家一个一个方块搭出来的：想象乐高积木与泥塑之间的区别，在高自由度的建造中，玩家得以非常精细地对游戏建筑塑形，随心所欲地刻画细节。建造方块种类繁多，这体现在游戏方块的颜色、纹理丰富多彩，同时由于建筑的体积很大，建造者可以将多种颜色的方块混搭，制造出渐变、质感、阴影等多重效果，犹如创作立体的油画一般。

建筑群则是单一建筑的延伸，通过玩家在各建筑之间进行过渡，合为一个有机统一的整体。例如著名的 Minecraft 多人服务器 HermitCraft 在第八季中，Boatem 镇上的五位玩家的基地形成了一个建筑聚落，风格各异，但围绕着“人造山”这一主题进行发挥，犹如一体，倍受观众与社区玩家

们的喜爱。

最后一种大型项目是纯功能红石电路，此处只做简略的陈述，因为这和大多数深度玩家的游戏体验几乎没有交集。著名的项目有“大型红石计算器”，“红石 CPU”等听上去非常“电子”的名词。这是因为 Minecraft 的红石系统（可以类比电路系统）是图灵完备的，即红石系统的计算能力与可编程计算机的计算能力相当，也就是说玩家理论上可以在 Minecraft 中做出一切现实世界中存在的电路系统。例如玩家“Sammyuri”的三人团队就在 Minecraft 中搭建了一台可以运行 Minecraft 的计算机，这是红石电路方面相当震撼性的工作。

3.2.3 漸進的探索热情

作为一款冒险游戏，Minecraft 的探索元素也相当丰富：游戏为玩家提供了“成就”系统（现在名为“进度”），便于玩家追踪自己当前的成果，并提供了一个潜在的游戏目标供玩家选择。但如果游戏的探索要素在前期和中期相差不大（认为游戏后期很少进行探索），那么游戏内容会显得过于寡淡，使人提不起探索的兴趣。Minecraft 当然没有选择平铺直叙式的设计，相对地，它为玩家提供了一条有挑战性的渐进的探索路径。



图 10: Minecraft 中的进度（图中为“下界”部分的成就）



图 11: 部分收集性成就（游戏截图）

一方面，玩家探索地图的过程中会遇到各种各样的收集要素，如不同的群系，结构，收集物品等，Minecraft 对于这一点以“成就”的方式给了乐于这么干的玩家一些奖励（比如到达所有群系，探索过所有结构，吃过所有能吃的物品，遇到所有种类的青蛙等等）这是一种延长游戏时长的方法，如果玩家真的有收集的“癖好”，那绝对无法抵御 Minecraft 众多“全收集”成就的诱惑。

另一方面，即使玩家并不能从“全收集”中获得乐趣，探索仍然能为玩家带来切实的收益，帮助他们获得一些关键物品，这些物品往往有特殊的功效，为玩家的游戏体验带来正面作用。具体的例子有：

1. 茵藓方块，常见于沉船与繁茂洞穴，通过对茵藓方块施加骨粉，可以使周围的石头方块变为茵藓，是近代骨粉机（大量生产骨粉的机器）的不二原料。
2. 海洋之心，在藏宝图宝藏中有几率获得，可以合成“潮涌核心”，后者能够搭建类似图腾的结构，放在水下，为一定范围内水中玩家提供水下呼吸和夜视效果的增益。

3. 浮冰，生成于“冰刺之地”、“冻洋”等寒冷区域，主要用途是铺在船下为船加速/铺在管道中增加水流中的物品加速，可以构建高效的交通网络与物流体系。

参考文献

- [1] Minecraftwiki: 群系. <https://minecraft.fandom.com/wiki/Biome>.
- [2] 维基百科: minecraft. <https://en.wikipedia.org/wiki/Minecraft>.
- [3] 维基百科: 畅销游戏列表. https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_video_games.
- [4] Minecraft 营收与使用数据. <https://www.businessofapps.com/data/minecraft-statistics/>.
- [5] Minecraft 活跃用户. <https://www.statista.com/statistics/680139/minecraft-active-players-worldwide/>.
- [6] 维基百科: 泰拉瑞亚. <https://en.wikipedia.org/wiki/Terraria>.
- [7] 维基百科: 沙盒游戏. https://en.wikipedia.org/wiki/Sandbox_game.
- [8] Minecraftwiki: 主世界. <https://minecraft.fandom.com/wiki/Overworld>.
- [9] Twitter: goodtimeswithscar. <https://twitter.com/GTWScar>.
- [10] Hermitcraftwiki: boatem. https://hermitcraft.fandom.com/wiki/Boatem_Town.