内测时代

时间：2009年5月13日

pre-Classic

在瑞典斯德哥尔摩，一个名不经传的游戏开发者notch，受《无尽矿工》《矮人要塞》《地下城守护者》和他曾经创作的游戏游戏《RubyDung》的影响。只用六天的时间开发了一款名为《Cave game》的游戏。这时的主世界仅仅是一个由圆石和草方块构成的平坦世界，大小为256\*256\*64，这是Minecraft的第一个开发阶段，这时世界上只有人类一种生物，按G键会生成一个到处乱跑的人类。这个神秘的版本当时并未被公布。

pre-Classic Alpha中的主世界

这名开发者做梦也没有想到，这款游戏在日后将会让他一夜暴富，并成为世界上知名度最高的游戏之一。

时间：2009年5月16日

Classic

这是Minecraft的第二个开发阶段，是一个非常重要的阶段，原先创造模式和新加入的生存模式在此时成为了游戏中两个独立的模式并引入游戏中。

创造模式

世界已经不是荒芜平坦的一片，加入了山丘，河流和湖泊的地形，地面上长出了树，蘑菇和花朵。世界底部有了不可被破坏的基岩，并加入了水和熔岩这两种流体。这时的Minecraft已经渐渐想我们熟悉的样子发展。

Classic 0.30版本的主世界

生存模式测试

Minecraft加入了生存模式这个重要的游戏模式，加入了8种重要的生物：僵尸、骷髅、苦力怕、猪、蜘蛛、绵羊、人类和巨人。（前六种生物保存至今）加入了分数系统（也就是经验）和生命值，并且在这个版本中死亡后将不能重生，只能重新加载此世界和创建新世界。很像现在的极限模式。但与现在的主要差别是此版本并没有合成系统，也没有饥饿条。

有趣的是，Classic版本的生存测试中，并没有任何近战武器，只有你的手，TNT和箭。玩家出生时，物品栏的第九个槽位会带有10个TNT，右键用来放置，左键引爆。在生存测试中，弓还没有诞生，箭是玩家或骷髅徒手掷出去的，按Tab键发射，并且骷髅的箭是紫色的（这奇葩特性属实是没看懂）并且这个版本中，棕色蘑菇是你唯一的食物，吃红色蘑菇会掉血。

苦力怕的最初纹理

在生存测试中，Minecraft最著名的怪物以及游戏的象征，苦力怕加入进游戏中，这其实是因模型错误而意外诞生的。当时Notch将猪的长宽数值写反而误打误撞的将其创造出来，他对此的评论是：“它动起来的时候看上去更加怪异（creepier）了……哈哈，我会把它作为一种令人毛骨悚然（creepy）的生物保留下来 =D。”

Notch展示的制作失败的猪的模型，苦力怕的雏形

多人测试

玩家，你不再孤独！2009年5月31日，Classic版本开始了多人模式测试计划。人物不再是清一色的蓝上衣牛仔裤的史蒂夫，现在各位玩家可以导入自定义皮肤，玩家的名字会显示在头顶的正上方，并且加入了聊天功能，使用聊天栏进行聊天。这些特性一直沿用至今。

一张早期多人测试的图片

时间：2009年12月13日

Indev

这是Minecraft的第三个开发阶段，在这一版本中加入了许多改变世界重要物品及机制，包括但不限于昼夜更替系统，耕作机制，F5切换视角，火把，火，画...

首次在标题界面加入了“MINECRAFT”的logo，但那时的logo仅仅是一个由圆石搭建出来的字样。在一天后加入了菜单屏幕，并使用滚动的泥土来充当背景（泥土背景保留至今在Java版的设置菜单和加载世界界面中出现，只不过是静止的）

早期菜单屏幕

时间：2010年2月27日

Infdev

infvev全称Infinite Development，也就是“无限开发”，我认为从这个标题上看应该是开发者们在此时决定一直将MC更新下去了（仅个人想法，也有可能代表无限世界）

此版本最大的改变就是加入了无限世界，世界大小为6千万\*6千万格，如果一格代表一米，这个面积大小是地球的七倍多！！！

在这个版本中，著名的世界结构“边境之地”出现了，用人话描述这个东西：像蜂窝一样的巨大的恐怖的墙壁，很多区块加载不出实体方块，容易掉尽虚空，并且这里会使游戏变得非常非常卡，而且会出现很多异常现象。此结构在Java Beta1.8版本被移除。关于这个东东是怎么生成的，wiki百科中有介绍但本人看不懂

infdev中的边境之地

同时，这个版本加入了洞穴系统（并不属于生物群系）和地牢，并随之引进了刷怪笼、铁轨和矿车。这为Minecraft的一大经典元素：wei矿  挖矿奠定了基础。

一个已删除特性：在infdev早期版本中，加入了一种巨大的建筑结构——砖块金字塔，这种建筑甚至大到顶部很容易超出世界高度限制而被移除。这个建筑可能和黑曜石墙一样仅仅是用来进行生成测试。本人对此建筑也是所知甚少，关于此建筑的资料我仅仅是用自己的话概括了wiki上的描述。上图！

砖块金字塔的一张图片

令人疑惑的是，infdev版本只能玩单人生存模式，加上以上的资料，我极度怀疑这个版本就是为了测试无限世界而诞生的。但总之，infdev绝对算得上是Minecraft的一次大变革！！！

时间：2010年6月30日

Alpha

测试版的第五个开发阶段，infdev在四个月后被其取代。这真的是一次激动人心的更新！Notch决定从原岗位上辞职，全身心投入Minecraft的开发中。

来源于纪录片《minecraft：the story of mojang》

也是由于这个原因，minecraft此次更新内容真的可以说是数不胜数，主要讲解其中颠覆性的更新

生物群系

首先是游戏内的第二维度——下界，通过下界传送门进入，并随之加入了僵尸猪人和恶魂。下界的加入使得Minecraft的可玩性引起质变。并且由于下界的一格相当于主世界的八格，利用下界传送门使快速远行得以实现。

森林群系加入，树木从此不在随机生成。海洋加入，随之加入沙滩，正式与河流和湖泊划开了界限。

还有一个我认为非常优秀的更新就是加入了雪和冬季生物群系，MC的世界现在越来越贴近现实了。

第一张下界图片

红石电路系统

说真的，我认为Minecraft的红石电路系统在整个游戏界独一无二，并且我觉得这成为了MC最优秀的部分。至此，MC开始科技化了起来，这一更新直接造就了各大红石专业玩家和团队（TIS就是一个很好的例子）

红石粉

时间：2010年12月20日

Beta

Minecraft第六个开发阶段。Beta版本也是Minecraft的一次大规模更新。首先，饥饿条终于被加入游戏，并且到现在基本都没有什么机制上的改变。生存模式终于变得完整起来！同时加入了一件重要物品：床，用来跳过夜晚和设置重生点。在游戏机制上也发生了巨大的改变，比如说疾跑，弓的蓄力，暴击和经验球，加入了天气系统，主世界会下雨下雪。加入了西瓜和南瓜这两种新农作物（我感觉这个版本的更新就是为了生存模式而生的，你应该和我想的一样吧）

beta版本的一张主世界照片

最令人惊喜的莫过于村庄的加入了，我认为这种社会体系的加入有两个好处：使玩家不会在单人模式感到太孤独；丰富了资源的来源（这里不是指交易，此时还没有交易系统）

但此时的村庄和现在的村庄是有很大不同的，这个版本中的村庄道路是砂砾铺成的而不是现在的土径。没有交易系统，并且房屋样式和村民的皮肤都和现在有着不小的差异。

另外，在beta1.4版本中，Minecraft重新设计了原先的logo徽标，从此Minecraft徽标基本保持不变，偶尔会微调

新徽标

                        正式版时代

时间：2011年11月24日

MINECRAFT 1.0 冒险更新

冒险更新的标志

2011年11月24日是一个值得千万玩家铭记的日子。Minecraft历经两年半的测试，开发，终于迎来了第一个正式版。实际上正式版与的更新内容与上文beta1.8相同（实际上beta1.8可以说是正式版的测试版本）

一个传奇的建筑方块在此版本正式加入——石砖，以及其变种石砖楼梯和石砖台阶。靠着其满满的中世纪风格和百搭的纹理深受建筑党的喜爱（我不是建筑党，但我也认为石砖是真的好看）

石砖的纹理

创造模式正式成为一个独立的可游玩模式加入，Minecraft的可玩性又一次大幅度提高。

关于生物群系也有不少新内容：新增了峡谷，沼泽，悬崖。而且各种生物群系之间普遍采用河流充当界限，使游戏真实性提高了。

还有一个特大更新：末地维度的加入，在迷宫般交纵错杂的地牢中，有一间独特的房间，那里就有前往末路之地的通道——末地传送门。用十二只末影之眼作为打开传送门的钥匙并进入，哪里会有巨大的挑战等着你

末地传送门房间

在这不久前的2011年11月17日，Minecraft第一款携带版0.1.0正式上架iOS平台，意味着Minecraft向其他平台迈出了第一步

时间：2012年1月12日——8月16日

MINECRAFT 1.1——1.3

这里的三个版本虽然内容《比  较  少》但还是对世界有一些影响。刷怪蛋终于加入进游戏了，这使得游戏中生物的生成变得容易的起来。还加入了超平坦世界，真是建筑党和红石党的福音了！！！（个人就非常喜欢玩超平坦模式）在超平坦模式下，唯一能限制住你的只有你的肝和想象力。

还有一点值得说的就是新生物群系——丛林群系，本人非常喜欢的一个群系。植被茂密，丛林木高大壮观，还有草地的色调真的非常养眼！

丛林群系的一张图片

丛林群系的

村庄加入了交易系统和铁傀儡！交易系统算是一个极其有创新意义的更新，使玩家能与游戏内NPC进行互动，同时也拓宽了资源来源（但五个绿宝石换一个铁头盔的价格真的是碳基生物能想出来的吗🙃，官方为什么不管管，真的蟹）

2012年1月24日，Minecraft正式与乐高联动，乐高官方在2月份曝出了第一套套装的最终设计图

时间：2012年10月25日

1.4 骇人更新

我的天，那个漂浮在天上的三头六臂，全身灰暗并散发着死亡气息的生物是什么？

这便是骇人更新中一个劲爆的生物——凋零。游戏内继末影龙的第二个Boss生物。它不能自然生成，只能通过玩家建造而诞生（估计没人敢在生存模式下制造吧）

凋零

先将四个灵魂沙方块摆成“T”型，再用三个凋零骷髅（新增生物）的头颅并列放在上方的三个灵魂沙上。凋零就会在耀眼的光芒和爆炸中诞生。它会发射可怖的凋零之首袭击你！一定要将它困住并迅速击败，否则，整个世界可能都将毁于一旦！

在物品方面，本次更新做的也非常不错。新增两种重要农作物：胡萝卜和马铃薯

胡萝卜在1.14前的纹理

马铃薯在1.14前的纹理

2012年8月15日，Notch和Ez离婚

时间：2013年3月13日

1.5 红石更新

本次更新主要围绕红石进行开发。加入了很多种全新的红石元件，包括红石中继器，红石比较器，轻/重型压力板，阳光传感器等。（红石党二狂喜）并且新增了一种个人认为很好看建筑方块——石英块，用来做内部装饰再合适不过了（建筑党二狂喜）

一个激活的红石比较器

2013年4月5日，Minecraft销量突破一千万份

时间：2013年7月1日

1.6 马匹更新

Minecraft达到10,000,000后，mojang紧接着推出了马匹更新。加入了七种不同花纹的马。白色，但栗色，深枣红色，褐色，黑色，灰色，深褐色）并在1.6.1加入了驴和骡

白色花纹的马

随之加入了栓绳和皮革/铁/金/钻石四种材质的马凯和一个新特性：用马和驴繁殖会生出骡。看得出来mojang在细节方面的用心了。

时间：2013年10月25日

1.7 改变世界的更新

很多人都好奇，包括我，为什么1.7能被称为“改变世界的更新”这个版本到底哪里改变世界了？首先是增加了很多不同的生物群系，准确来说是11个：大型针叶林、黑森林、桦木森林、繁花森林、无雪针叶林、热带草原、峭壁、深海、恶地。并增加了十种花：虞美人、兰花、绒球葱、蓝花美耳草、郁金香、滨菊、向日葵、丁香、玫瑰丛与牡丹。玫瑰在此版本中被移除了。

mojang发布的一张1.7.2宣传图

其次，本次更新也对现有群系进行了改动，海洋群系缩小，陆地面积的比例增大。

2014年6月26日，Minecraft 1.7.10发布。2013-2014年，Minecraft在全球掀起了一股游戏热潮。2013年9月2日，Java版Minecraft销量突破1200万份。在国内，靠MC诞生了一批家喻户晓的主播——籽岷、炎黄，大海，马桶，木鱼，小本，大橙子，五之歌，呆呆，天琪，扁桃等等……我认为，将Minecraft凭借自己的实力上升成为一种文化潮流，变得无人不知，这应该才叫真正的“改变世界”吧！

时间：2014年9月2日

1.8 缤纷更新

潜入海洋深处，你可能会在浑浊的海水中发现有东西闪着微弱的亮光：不知何人兴建的金字塔建筑早已松松垮垮，但仍然游弋着镇守此地的守护者——椭球状的、独眼而庞大的海洋野兽。”——Marsh Davies

在1.8版本中，加入了一个巨大的建筑结构——海底神殿，这是Minecraft有史以来第一个生成于水下的建筑结构，这种结构只生成于深海群系并且永远生成于海床上。

海底神殿

新加入了两种水下敌对生物——守卫者和远古守卫者，它们长着一只硕大明亮的眼睛始终注视着玩家，浑身布满尖刺，会从它们的眼睛中发射魔法激光束来攻击玩家。远古守卫者还会对半径50格内的玩家施加5分钟的挖掘疲劳效果（挖掘速度是正常速度的370倍，再叠加上水下挖掘时长本来就很慢的buff，基本算是啥也挖不了）

守卫者

加入了安山岩，花岗岩，闪长岩三中方块以及其磨制变种，生成于地下。（游戏内三大废石）还加入了五种门的变种（深色橡木门是真是浑身散发着高端的气息~~）

mojang发布的1.8宣传图

2014年9月15日，发生了一件所有人都意想不到的事——Minecraft和mojang工作室被微软以25亿美金收购。mojang成为微软子公司，11月5日，Minecraft三名元老级人物及创始人Markus Persson、Jakob Porsér和Carl Manneh离开了公司

时间：2016年2月29日

1.9战斗更新

此次更新对于末地可以说是大改了一番，末地外岛加入并正式与主岛区分开来。末地外岛无限生成于主岛1000格以外的区域，并加入了末地城、末地船两种建筑结构。随之添加了紫颂果和鞘翅这两种物品（鞘翅可以在末地船中找到，永远的神！！！），从1.9版本开始，末影龙可以复活了！在末地中的基岩传送门上的每个边的中心一格都放置一块末影水晶，末影龙就会在传送门正上方重新生成。

末地主岛和外岛的位置关系图

在战斗机制上也有许多更改，比如双持，盾牌，药水箭和滞留药水，所以这次更新对于玩家战斗的攻击和防御两方面都有了不小的改进。

时间：2016年6月8日

1.10 霜炙更新

本次更新针对雪地生物群系和下界做了一些补充，使游戏各个部分的难度平衡。针对雪地，加入了北极熊，流浪者两种生物，大幅度增加了游戏难度。尤其是流浪者，是骷髅的一个变种，会发射缓慢之箭，给予玩家30秒的缓慢效果。本人亲自有经历过，如果在生存早期，手里没有盾牌的情况下流浪者成群结队的围攻你，你基本就是死路一条了。

流浪者

在下界，加入了新方块：下界疣块、岩浆块、红色下界砖。尤其要小心岩浆块，总能你不注意的情况下踩到并给你一击。如果血量少就一定要小心岩浆块！

岩浆块的纹理

2016年9月24日，Minecraft正式进军文学界： mojang宣布《-{我的世界：海岛}-》（Minecraft: The Island）为第一部官方Minecraft小说。

时间：2016年11月14日

1.11 探险更新

在那个阴冷、幽寂的府邸里，灾厄村民在干些什么？那里有着红石监狱、精心制作的祭坛和藏着奇怪的黑曜石结构的房间——它们好像真的在密谋着什么。”——Marsh Davies

在灰暗的黑森林中，你发现了一栋古典的府邸。那里有着无尽的宝藏，但你却不知那里也潜藏着无尽的…埋伏。小心，如果看到那些灰色皮肤长得像村民的家伙，千万不要试着和他们去打交道。灾厄村民们会向一切闯入古宅的人举起武器，赶走入侵者。就算你足够幸运，甩掉了他们，府邸中的迷宫走廊和令人眼花缭乱的房间也会使你迷失方向。

林地府邸全貌

林地府邸只在黑森林中生成。并且通常生成在距离玩家上千格甚至更远的地方。在村庄中找到制图员可以交易获得探险地图，那上面就标记着林地府邸的位置。唤魔者，卫道士，恼鬼也随之加入，这是灾厄村民的首次亮相。

时间：2017年6月7日

1.12 多彩世界更新

Minecraft变得更加漂亮了！

mojang发布的1.12艺术宣传图

Minecraft一直以来都存在一个很严重问题：色彩太灰暗，饱和度太低。而1.12版本无疑是将此漏洞完美的填补了。这次更新先是加入了混凝土/粉末、彩色陶瓦、16种颜色的床，又将原先的彩色方块（床，羊毛，染色玻璃等）的颜色饱和度提高。使颜色更加鲜艳。

2017年4月7日， 我的世界中国版在北京宣布封闭测试。同年8月，中国版开始进行公开测试

时间：2018年7月18日

1.13 水域更新

这是一次史诗级大规模更新。

Minecraft对所有的水域生物群系做出了一次大改。添加了数不胜数的方块，生成，生物和物品。

mojang官方发布的1.13宣传图

 物品

首先是对水做出了更改。现在水的遮挡亮度为1而不是原来的3，使其变的更明亮清晰，其次，水在不同生物群系下的颜色也不同。

还加入了潮涌核心，鹦鹉螺壳，等物品。对了，还有一件特别强的投掷武器——三叉戟。

三叉戟

生物群系

海洋被分为了8种类型（暖水、温水、冷水和封冻的海洋和深海变种），不同类型的海洋景观也截然不同。植物上：加入了海草，高草变种（几乎所有水域群系都能遇到）和海带。其中，海带的加入可以说是Minecraft对实体设计的一次创新。这是Minecraft第一种有动画的植物。

GIF

海带的动画

各式各样的珊瑚及珊瑚块、珊瑚扇的加入也是本次更新的一大亮点，这是最震撼我的地方，因为它们实在是太美丽了。在暖水海洋下看到水下多姿多彩的珊瑚时，真的仿佛误入了仙境！

暖水海洋群系

生物

水域更新使原本的海洋不再是一片死寂，水中翩翩游动的鱼群、喜欢在身边与你同游的海豚、笨拙的海龟、潜藏在暗处的溺尸、在夜空中盘旋的幻翼……这些都是1.13版本加入的新生物。最吸引人眼球的莫过于色彩斑斓的热带鱼，足足有3584个变种！

记住，你不是新海洋的唯一探索者。我们让全新的鱼遍布海洋！因为我忙于截屏而没有及时游开，可爱的河豚使我中了可爱的毒药。:(”   ——Tom Stone

基岩版中常见的22种热带鱼

除此之外，鲑鱼、鳕鱼、河豚这两种原先版本中就以物品形式存在的鱼类现在也加入了实体。（河豚真的是太可爱了）

结构

Minecraft1.13加入了沉船和水下遗迹两种建筑结构，其中沉船较为稀有。这两种结构都会生成宝箱。并且这两种结构都存在非常多的变种。

完整的沉船结构

 2018年4月14日，Coral Crafters再生项目被宣布。这是微软官方组织的一个公益项目，其目的是保护海洋中的珊瑚礁，并呼吁人们拒绝使用一次性塑料。

珊瑚工匠项目通过一系列Minecraft社区设计的水下雕塑将更新水生带到我们的现实生活中的海洋中，这些雕塑将作为新珊瑚礁的锚点，随着时间的推移，珊瑚礁将生长并维持新的海洋生态系统。六个以角色和Minecraft建筑为蓝本的雕塑是用一种创新的方法建造的，该方法加速了自然珊瑚的生长，称为Biorock。这些雕塑于2018年6月被锚定在墨西哥科苏梅尔海岸的海底。在未来的几十年里，这些应该继续作为珊瑚种植地增长。

                                                                                    —Coral Crafters的官方描述（机翻）

时间：2019年4月23日

1.14 村庄与掠夺

村庄焕然一新！

mojang官方发布的1.14宣传图

1.14更新不仅更改了村庄房子的样式和村民的纹理，不同的生物群系将会生成不同样式的村庄！村民的服饰也会随之改变。然而，总有人会对他们安详奢靡的生活眼红……掠夺者的到来打破了宁静的气氛。

官方为了增大游戏挑战性，在灾厄村民方面也更新了不少内容。加入了掠夺者、掠夺者队长、劫掠兽。在主世界中可能会生成掠夺者小队，如果见到的话，小心别被他们发现！他们会举起手中的弩，毫不留情的对准玩家和村民。

掠夺者

随之添加了一种全新的建筑结构——掠夺者前哨站，高大而充满危险的建筑，那里驻守着许多掠夺者。不过，在这座高塔的最顶层，会有宝箱和丰富的物资（一般是箭，小麦，木炭什么的）那里也有被关押着的铁傀儡，将它释放，让它为你打败掠夺者们！

一张掠夺者前哨站图片，下方的木笼子中有一只铁傀儡

2019年12月11日，Minecraft衍生作品——Minecraft：Earth 在超过110个国家测试

2019年5月17日，十周年不久后，Minecraft销量超过俄罗斯方块，成为史上销量最高的视频游戏。

时间：2019年12月10日

1.15 嗡嗡蜂群

蜜蜂加入Minecraft！在开满鲜花的地方，你就会遇到这些可爱的生物！蜂巢会在森林，繁华森林，平原，向日葵平原的树干上自然生成。

GIF

蜜蜂（阿伟杀手）

一般来讲，一个蜂巢在自然生成时会带有三只蜜蜂。如果在树苗旁边3格内有鲜花/花丛，树苗会有5%的概率在长成时附带一只蜂巢。对于蜜蜂……只要和它们好好交往就可以，不要伤害到它们，也不要用不正当手段偷它们的蜂蜜。否则，蜜蜂生气时会用有毒的螫针蛰你！

1.15官方艺术宣传图

此外，1.15还加入了蜂箱、蜂蜜块、蜜脾块和蜜脾。虽然这次的更新内容非常少，但我认为，蜜蜂的加入为Minecraft增添了新的华丽色彩！至少它们很可爱，不是吗？

2019年11月9日，我的世界：中国版全平台用户将近3亿。（羡慕网易的影响力，可惜中国版真的是越做越烂）

时间：2020年6月23日

1.16 下界更新

下界何时变得如此多彩了？1.16版本使下界维度发生了翻天覆地的改变。这里不再是充满岩浆和烈火的炼狱，而是变得有生机了起来。添加了数不胜数的新生物群系，新特性。

mojang发布的1.16艺术宣传图

猪灵（那不是眼睛，那是鼻孔！）

如果你看到有长得像猪，手里拿着金剑或弩的家伙，一定要保持谨慎，检查自己穿戴了金质盔甲再和它们打交道。它们非常贪财，迷恋黄金。如果你带了黄金，可以与它们交易，你会获得丰厚的回报的！找不到黄金？没关系，在下界中，金矿已经变得常见起来。

猪灵

 生物群系

下界现在也有了生机勃勃的一面，某些地方生长着奇怪的植物和树木，有些是青色的，有些是地狱般暗红色。那便是森林，应该叫“诡异森林”和“绯红森林”诡异森林中居住着末影人，它们穿梭于树木和真菌之间，小心不要和他们对视！而绯红森林中则有不少的猪灵和疣猪兽（是个交易的好地方）

诡异森林

绯红森林

坑坑洼洼的道路并不好走，希望你不会在这里迷失了方向，只有经验丰富，方向感强的玩家才会在玄武岩三角洲里生存下来。据说这里是火山喷发所形成的遗迹。到处布满了滚烫的岩浆。在这里，还潜伏着可怕的岩浆怪与恶魂。当心随时会给你致命一击！

一张玄武岩三角洲的景观图片

除此之外，一种新的矿石——远古残骸将会极其稀有的分布在下界中。用它们烧制成下界合金碎片，再将其与金锭融为一体，就会获得一种极其稀有的材料——下界合金，用它来升级你的钻石工具和盔甲吧！

下界合金锭

2020年3月5日，受新冠疫情影响，原定于2020年在线下举行的Minecraft Festival被宣布推迟至2021年。

时间：2020年11月4日——2022年1月19日

1.17-1.18 洞穴与山崖

主世界大变样！地下世界现在变得更宽阔，更富有生命力，更缤纷，也更危险了。这便是洞穴与山崖更新，首次大改主世界地形的更新。

1.18官方发布的艺术宣传图

矿洞中的世界，曾经是一个被岩石包裹的阴暗恐怖的地方，但现在，这里的一切变得不同。这里有着闪亮的紫水晶洞，踩在上面会发出悦耳的风铃声。在溶洞间穿行一定要小心，顶层摇摇欲坠的石锥像是在警告你远离这个地方。还有植被茂密，流水潺潺的繁茂洞穴，里面充满了微光闪闪的浆果和一簇一簇生长着的杜鹃。在那里，也许你还会看到可爱的美西螈，它们可是捕鱼高手，用水桶可以将它们装回家！

mojang展示的繁茂洞穴景观

回到地表，你会看到高大的雪峰矗立在远处，上面地势陡峭，处处堆满积雪在这上面攀登时，尽量用铲子对地面进行试探。因为你随时可能失足陷进细雪中被活活冻死。虽然这里环境险恶，但山羊和兔子却能在此生存。对了，提到山羊，一定要和它们保持距离，这种动物性格暴躁，随时可能会用尖尖的羊角把你撞下山去。

高耸入云的尖峭山峰

本次更新，来自熊凤山的官方们还做了一个违背祖宗的决定，将主世界的可建筑高度范围扩大到了Y=-64至319（建筑党三狂喜）

2021年1月5日，受疫情影响，Mojang宣布Minecraft Earth将会于2021年6月30日关闭。6月30日，Minecraft Earth正式关服。

时间：2022年6月7日

1.19 荒野更新

红树，不论是在现实中还是Minecraft中，它们的种植方式极为特殊，在现实中，用新鲜未发根、成熟、粗壮的胚轴，带回红树林苗圃插植才能繁殖红树。而Minecraft也遵循了这一点。在红树树叶的下表面会成长出红树胎生苗，用它来种植红树，新增了一种生物群系——的红树林沼泽，那里红树遮天盖日，还有青蛙在潮湿的水边自由的跳跃着。大型的红树林沼泽景色真的很壮观！

红树林沼泽景观

而在地下，由幽匿方块组成的深暗之域充满了危险，走路一定要小心，在脚下铺上地毯。因为这里的一切的振动，哪怕再微弱，也能被感知到。而危险也潜伏于此，如果你多次激活了幽匿尖啸体，那么整个主世界最令人畏惧的生物——监守者 就会被召唤出来。

GIF

监守者

它是Minecraft中伤害最高的生物。足以将一名穿着全套下界合金甲的玩家一击毙命！

同时，Minecraft还新增了一种友好的生物——悦灵 （又是一个阿伟杀手）它们有着小巧可爱，有着亮蓝色的身体和一对漂亮的翅膀。它们会收集你递给它们的物品并扔给你，在掠夺者前哨站，地牢和林地府邸中可以找到。

悦灵

时间：today

时间回到了现在，但我们的旅程还远远没有结束。回首这十三年，我们见证了Minecraft从零到有，从起步到辉煌，从无人问津到家喻户晓的过程。这款游戏可能会在未来埋没于时间的长河之中，但至少，有两亿人记得她，在将来，若有人问起那个曾经站在世界游戏之巅的Minecraft，我也会记得。

Twenty years from now you will be more disappointed by the things that you didn't do than by the ones you did do. So throw off the bowlines. Sail away from the safe harbor. Catch the trade winds in your sails. Explore. Dream. Discover."

——Unknown

二十年之后，更令你失望的不是你做了什么，而是你没做什么。所以解开帆脚索，离开安全的港湾，赶着航程中的信风，去探索，去梦想，去发现。

致微软

致mojang

致Minecraft

作者：萧黑菌233 https://www.bilibili.com/read/cv18549675/ 出处：bilibili