我的世界《工业化》整合包策划书

第一版

# 前言

~~从1.2.5版本以来，我的世界（Minecraft，简称MC，一款像素3D沙盒生存游戏）的模组社区生态不断更新，迸发出生机。到了MC的1.6.4版本，各种各样的模组已经能够满足相当一部分玩家的探索的欲望。但是还有一群模组玩家，他们依旧有着自己的想法，于是他们寻找着更高的目标，希望借助MC以及模组，实现自己的一些幻想或者是分享乐趣。~~

~~于是从1.6.4开始，整合包（这里特指有任务线，有充分内容的MC模组包，并非简单地将模组整合）开始进入大家的视野，并且随着YouTube、优酷、哔哩哔哩等自媒体平台发展，整合包的受众与生态不断扩大。~~

~~时至今日，MC整合包已经~~

# 整合包定位

## 、整合包版本

MC版本为1.16.5，使用forge

## 、整合包类型

整合包关键词：科技、空岛、自动化、硬核拟真、多方块

中后期可以脱离空岛的桎梏，前往其他维度

整合包鼓励服务器多人游戏，鼓励玩家之间建立长期贸易

整合包鼓励研究TPS友好的存档优化方案，不鼓励重复大量特别容易卡顿的TE产线

整合包夹杂烹饪、魔法、奇特的生物等元素

# 整合包线路

## 、初始阶段

在这个阶段里，玩家出生在植魔附属的水晶花园上。并且通过水晶花园的卵石、活根，获得最开始的生存空间以及原始资源。

四格的背包可以制作建议的石制工具，在加工出燧石之后可以制作出9格合成空间的工作台。

学习格雷科技的合成，相当一部分的合成配方需要用到对应的工具（当然后期可以便宜地通过机械批量生产），因此玩家的背包危机是客观存在的。

通过这个阶段，玩家应该有能力获得相当一部分的石质资源——圆石、砂砾、沙子；批量的木材——相当储量的橡树以及橡树树苗

无限水禁用，无法通过坩埚烧制岩浆。

### 1.泥土处理

第一个需要处理的是泥土：在堆肥桶中将有机物堆肥形成有机质粘浆块，使用锤子粉碎后可以获得有机质粘浆

将有机质粘浆与尘土、水混合，形成泥土。

因为有机质粘浆的恶臭，玩家在背包中持有有机质粘浆的时候会获得 恶心的debuff。

·玩家可以使用 **无中生有的木桶** 获得有机质块 **效率较低 且初期无法自动化**

·在收集足够材料后，通过 **焦炉** 烧制副产物杂酚油制作 **防腐木板** 玩家也可以搭建 **多方块结构-发酵桶-tier0** 自动化获得有机块 **效率一般 容器内自动化但不支持自动输入输出**

·之后的阶段里玩家可以使用 **更加高级的设备 或者魔法设备/工具** 快速生产大量泥土

### 水处理

整合包中关闭了无限水的形成（在存档文件中的finitewater.toml文件里修改）

·在空岛的初期，玩家需要使用 **木质坩埚** 通过蒸腾的方式获得水 并且通过 **木碗装水（由植物魔法添加 一碗水）**来进行水的移动

·同样在初期，当玩家收集足够的材料之后，可以用 **种子油** 制作 **浸渍木板** 来制作

**多方块结构-蒸腾室-tier0** 输入树叶自动获得水 **支持自动输出流体**

·之后的阶段可以通过多种方式获得水

### 焦炉

文献引用：

1. 华东耐火设计组. 土法制造耐火粘土砖[M]. 江苏人民出版社, 1958.

·焦炉转分为**粘土砖**、**硅砖**、**高铝耐火砖**。空岛初期使用**粘土砖**，中后期使用其他砖

·空岛初期使用**粘土砖**制作 **多方块结构-简易焦炉** 不支持自动化，处理时间长

·焦炉 投入 **煤炭** 产出 **焦炭、煤焦副产（流体）**

·焦炉输入 **原木** 产出 **木炭、木榴油（流体）** 前期可以直接使用 **木榴油（流体）** **通过浸泡的方式** 与 **去皮原木** 合成加工 **杂酚油木板**。

·**煤炉副产**在之后可以处理，产出 **煤气、焦油、粗苯、硫、铵盐**