

南京大学学生Minecraft协会
NMO社刊编辑部 出品

NJU Minecraft Organization



NMO社刊

第9期

2025.01.01

2025.01.31

Journal of Nanjing University Minecraft Organization

NMO大事记

2025新春活动一览

各部门工作

美工部：动画组贺图互换活动

玩家与服务器

本期MVP：活动部荣誉部长 麦克风
大·机器：泥胚泥砖机、粘土陶瓦机

图 2: bingo 界面

- bingo 小游戏

寒假到了，来玩一局紧张刺激的 bingo 小游戏吧！

ip: 进入群组服后/server game

版本: 1.20.2-1.20.4, 建议用 1.20.4 登入（可以使用 XPlus 整合包）。快来玩吧！

kook: <https://kook.top/qIJSyJ>

- 原版服新年年兽活动

“昔有年兽，其名为夕。每至腊月之底，出没山野，掠食村民。有史蒂夫者，见万民受苦，心生哀痛。年兽者刀枪不入，唯惧爆竹。史蒂夫遂以烟花弩及 TNT 逐之。村民见夕已除，纷纷出户庆祝。”

BOSS 年兽上线原版服！可在公会商城购买年兽号角，吹响号角即可引来年兽。击败年兽后，每名参与击杀的玩家均可获得年兽礼包。年兽刀枪不入，但烟花弩和 TNT 能造成可观伤害。

年兽号角每人每天限购一次；年兽礼包掉落物品每次都是**随机**的。建议多人讨伐，如果现场没有玩家，年兽会跑掉哦。



图 3: 年兽活动

- 原版服春节 bingo 活动

春节 BINGO 活动已于原版服开启。玩家会收到收割庄稼、击杀僵尸等任务，每完成一个任务都会随机地点亮 3×3 网格中的一个格子。当 3×3 网格一条线上的格子全部被点亮的时候，就会掉出春节红包。全部点亮还有额外奖励。

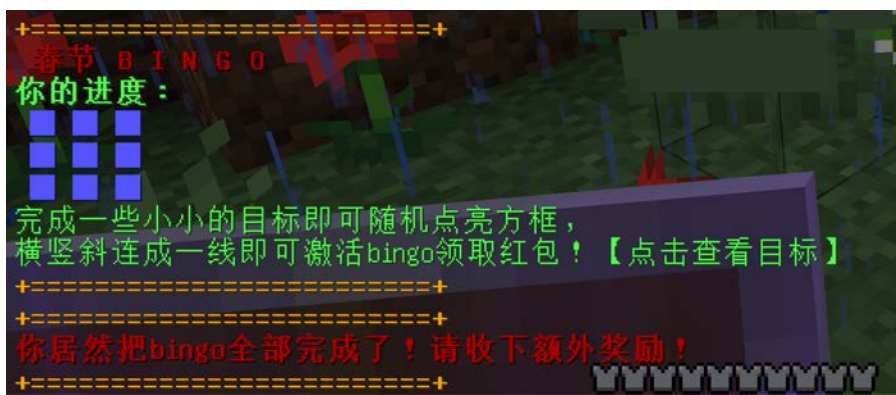


图 4: 原版服 bingo 聊天界面

- NFCC4 小游戏活动

第 4 届 NFCC 小游戏派对将于 2025 年 1 月 31 日（正月初三）晚 19:30 开赛！NFCC 是由 CosSky（以及 cyber1024 和 Tms）使用数据包编写的小游戏联赛地图，包含十余种经典以及原创的 MC 小游戏。每轮游戏均采用积分制，且每轮积分倍率递增，总得分为六轮实际得分之和；最终得分前两名者将来到战桥进行最终对决！大部分小游戏均为 Solo 制，部分为组队制（随机分队）。有关小游戏的规则、游戏抽取顺序等相关信息，详见《NFCC4 小游戏派对文档》哦～



【康康你的】
系列活动第10期之
第4届NFCC小游戏派对
负责人
* CosSky
* AintCecily

NFCC是由CosSky（以及cyber1024和Tms）使用数据包编写的小游戏联赛地图，包含十余种经典以及原创的MC小游戏。每轮游戏均采用积分制，且每轮积分倍率递增，总得分为六轮实际得分之和；最终得分前两名者将来到战桥进行最终对决！大部分小游戏均为Solo制，部分为组队制（随机分队）。
有关小游戏的规则、游戏抽取顺序等相关信息，详见《NFCC4小游戏派对文档》哦～

2025.01.31
19:30-21:30
版本1.20.4 语音请至kook频道！
ip: nfcc.nmo.net.cn
NJU MINECRAFT ORGANIZATION
地图人数上限为24人，超出部分默认给予旁观者身份

NFCC4 CHAMPION
00-03 SHIP
NFCC4小游戏派对大厅

• MC 高校联盟锦标赛

MC 高校联盟锦标赛预计将在 2 月 5 日（正月初八，星期三）、2 月 14 日（正月十七，星期五）举行。具体游戏信息可以访问官网 <https://muat.live>。报名截止时间为 1 月 27 日，欲报名可以联系 Zero_Four04，并加入活动部小游戏群 747159785。

已结束的活动

• Minecraft 模组开发茶会 TeaCon

Minecraft 模组开发茶会 TeaCon 甲辰现已开幕！快和您的好友一起，参观 TeaCon 选手们精心准备的 60 余个有趣的模组和精美的建筑吧！集卡、送外卖、对战，各种玩法总有您喜欢的一种！

本次 TeaCon 与 Minecraft 高校联盟合作，鼓励高校玩家参与 Minecraft 模组社区。高校学生和校友玩家可在加入服务器后点击 MUA 认证，将您的投票计入特殊奖项，为模组开发者送出 MUA 之爱。

您可在 1 月 24 日前进入 TeaCon 服务器浏览，参与这场充满奇思妙想的饕餮盛宴，并选出您心中的优秀作品。请访问 <https://www.teacon.cn>，点击游览指南，查看我们的进服引导手册和整合包下载安装教程。

您还可以在 B 站搜索“TeaCon 甲辰”来查看其他玩家和开发者创作的精彩视频，也欢迎将您的游览过程发布到 B 站。



图 5: TeaCon 官网截图

1.2 NMO 社刊编辑部公告

致尊敬的各位读者、玩家、同学们：

由于 NMO 社刊编辑部人手有限，且社刊与周报内容高度重复，在完成 2024 年的八部社刊编辑工作后，社刊编辑部做出以下决定，通过删除冗余环节，减少社刊以及周报的工作量，以更好适应文案组组员的工作水平。

1. 取消每周制作的《NMO 周报》项目
2. 取消《NMO 社刊》正副版制，从本期开始只推行一版社刊
3. 继续鼓励社员多投稿

NMO 社刊编辑部 敬上
2025.1.28

2 各部门工作

2.1 美工部：动画组贺图互换活动

动画组贺图互换活动说明
olozhika472、Windy_windie 供稿

NMO 动画组第八届常规活动贺图互换正式开始啦～
本次贺图互换无需保密，可以随时在动画组群交流进展。祝大家创作愉快！
欢迎大家加入动画组群 479223524 旁观大家的进展～

制作方式：包括且不限于绘画、渲染图的各种艺术创作形式；为统一大家的付出程度，无论用什么创作方法，请以约两小时的工作量为基准，熟练大佬自行酌情减少时间～

创作内容：若无特殊情况请以收礼人为主角，主题不限

制作 ddl: 开学前 (2 月 16 日)

本次活动无需对收礼人保密, 欢迎随时在动画组群里交流创意和进展! 定稿后可以直接发送到群相册“创作挑战及贺图活动”。若有任何问题和需求请咨询 olozhika472、番茄 lcy、凝虚湖边人

附, 大家提供的创作灵感: 好难想; 中国风/传统?; 生活场景; 一种黑色的蛇; 日常?; 伟大的奥利奥之神引领我们走向成功口牙; 没有啥灵感 (确信; 随缘画画二次元

创作愉快! 寒假愉快! 春节愉快!



图 6: 2024 年贺图互换成果

3 玩家与服务

3.1 玩家专访

3.1.1 本期 MVP · 活动部荣誉部长麦克风

麦克风简介与专访

AintCecily 供稿

• 麦克风简介

麦克风, 母猫, 目测 1~2 岁, 体重 4.8 公斤。品种为奶牛猫, 腹部与爪尖雪白, 背部与腿部墨黑, 鼻子向下的白色区域近三角形, 黄色虹膜, 胡子睫毛纯白, 形似黑猫警长。由于嘴部有一块黑斑, 形似客服挂的小蜜蜂式麦克风或头戴式耳机附属的麦克风, 故得名麦克风。已剪耳说明已完成绝育。

2024 年 12 月 24 日早晨约 9:10, 壳壳在回宿舍的途中偶遇了麦克风, 并向她做出了跟上的手势, 示意麦克风跟着壳壳走。麦克风便随着壳壳进入宿舍, 并卧在壳壳放到地上的靠枕上。由于壳壳没有肉类可供猫吃, 于是煮了室友的鸡蛋, 给麦克风喂食了一点蛋黄。之后壳壳坐下, 麦克风凑近壳壳, 跳上壳壳腿并缩成球睡觉。当天麦克风在屋内停留约 8 小时, 直到 17:00 左右壳壳准备出门吃晚饭时, 才趁壳壳开门逃出去。

壳壳以为麦克风不会再回来了, 谁知 12 月 26 日 13:50 左右, 壳壳准备出门上课时, 麦克风又出现在壳壳房门口。这一次壳壳认为麦克风选中了自己, 由于赶着去上课, 便将麦克风关进屋内。下课后壳壳飞速买了猫粮, 开始喂养麦克风。本次麦克风约停留一日, 之后回来便再也没有离开过壳壳的视线。

麦克风陪伴壳壳完成了期末复习, 考试周结束后与壳壳一同招待了回南京的碎碎。然而, 此次出行中, 坏蛋麦克风拒绝在壳壳提供的垃圾袋上排泄, 因此酒店的被子惨遭毒手, 爆了碎壳 150 大洋后, 壳壳决定找一家宠物店寄养这只坏蛋, 直到开学。

壳壳投喂的食物包括干猫粮、湿猫粮、猫条、罐罐等，但由于麦克风向壳壳示好，壳壳手脚以及下巴不幸也被舔过。

麦克风的日常活动包括吃饭、喝水、爬床、睡觉、玩球，时间段不限。除此之外，还会啃壳壳、窝壳壳上，以及骚扰壳壳室友若干次，已喜提“坏猫”称号。麦克风爬床行为比较奇特——发出一声意义不明的“嗯”，然后扑通扑通跳上来。如果遇见拉紧的蚊帐，麦克风可能会爬到蚊帐顶上，俯瞰一切的同时蚊帐塌陷，也可能转身跳下来，“咚”一声砸到地上。



图 7: 同一被窝里的麦克风与壳壳

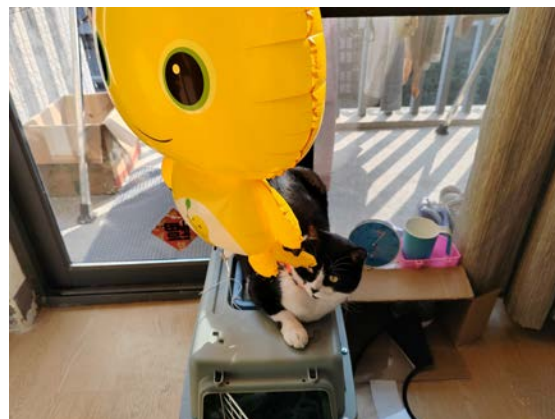


图 8: 壳壳给麦克风买的奶龙气球

• 麦克风专访

Q: 你为什么会跟我（AintCecily）走？

A:（甩尾巴）喵——呜喵——嗯——喵——嗷～

翻译：你示意我跟你走，那我就跟你走咯。猫界有句谚语：“装模作样五分钟，荣华富贵一辈子。”我觉得你能给我吃的，让我免受流浪猫冬天的饥寒交迫。而且，而且你的腿上可暖和了，窝着可太舒服了吧～

Q: 你有多喜欢我？

A:（尾巴高高竖起）啊——

翻译：当然是，非常非常非常非常喜欢壳壳啦～

Q: 对于成为咱们南大 MC 社活动部荣誉部长你怎么看？

A:（歪头）嗯——喵哦——啊？

翻译：荣誉部长是什么？能吃吗？当荣誉部长的话，我是不是能光明正大啃壳壳手？

3.1.2 下期 MVP · 预告



3.1.3 I Love NMO · 玩家投稿

批判以“开荒”之名回档

Chino_Zhou 供稿

我和五大师就“补完计划”交流了很多的东西。说实话，这个计划之所以实施，反对的是两股风气，一个是回档重开，另一个是“开荒”。或者说，可能在五大师那个时代，就是明摆了跟你回档重开。到了我这个时代，就藏在开荒这个术语背后，还在继续搞回档重开，套了层新皮本质没变。五大师重点讲解了回档重开的坏处，那我来讲讲开荒吧。

开荒本身并没有任何的问题，是一个 MC 玩家进入一个新的地图所必须经历的流程。同样，在一个新的地点开始新的生活也是一种开荒。这是必然的。但是少数人，他们因为各种原因，要求把整个存档全部毁掉并开一个新的，然后所有人一起“开荒”。这就是整个服务器的事情，而不仅仅是他们自己的事情，因此很多人就跟着一起陪葬，不管他们曾经发展到了什么水平，有了怎样的建设成就，全部都被重新洗牌，全部都要归零。这种“开荒”是绝对错误的，也是我所要坚决反对的。

首先，这对于玩家的自信心和积极性都是十分巨大的打击。绝大部分玩家希望的是一个可以游玩的环境。对于删档重开，虽然服务器地址依旧，但是他们曾经保留的一切资源全部都因为少数人的错误决策而毁灭殆尽。我问过很多社团内外的人，他们许久未登录服务器后再次登录，发现一切环境都变了，自己的背包也空了，并且被那些少数人得意洋洋地告知需要重新开始，这对于他们来说就是无妄的灭顶之灾。这是不稳定的，也是不符合绝大多数人利益的。更严重的，这造成了玩家的流失。有一些人，宁可宿舍联机也不愿意来服务器看一眼，这就是“开荒”造成的。

其次，mc 从来不存在所谓的“毕业”一说，可能对于服务器的一代人来说，他们满足了某种需求，于是乎“毕业了”。但是服务器永远是有新鲜血液的，永远有不同进度的玩家在同时游玩。他们的发展就因此中道崩殒。按照少数人的意志删档重开，服务器就不是玩家的人民公园，而是他们的私人会所。

再者，前人留下来的资产不能够成为阻碍后人开荒的理由。后人的力量是无穷的，他们懂得如何保护并利用好前人的遗迹，并且在前人的基础上继续做大做强。后人也完全可以做出选择，是进入大城市里面瞬间残骸裹身，还是到无人区深处建立城邦。服务器对于少数人的开荒需求，应该是提供多种选择，而不是直接一删了之。少数人可以不尊重自己的建设成果，但是请尊重别人在服务器里面汗水的结晶。

接着，部分开荒者的观点是认为现在的服务器出了一些问题，因此打算推倒全部重来。然而，实际上这些“问题”只不过是某些人以他们的认知评价别人造成的偏见。他们或许有权评论，但是绝对无权干涉，更没有权力使用回档这样的暴力手段去摧毁别人的生活方式。我也并不否定他们的“开荒”观点，但是这绝对不能够成为服务器所有玩家的意志，也不可能成为服务器所有玩家的意志。

最重要的是，服务器的游玩策略应当是所有玩家的最大公约数，不是少数服从多数，更不是少数人的专利。有人希望生电，有人希望纯萌新生存，有人喜欢短期发展，有人喜欢长期发展。但所有人的最大公约数，是要一个“可玩”的服务器。但是当短期的萌新生存，也就是“开荒”，导致存档被一次次破坏，这不仅仅是对于其他玩家的不尊重，更是对这个最大公约数的践踏。

服务器不能重新开荒，就如人生不能重来。人不能因为自身有各种各样的缺点而直接选择从大活楼顶一跃解千愁，而是要在成长的过程当中慢慢去克服这些问题。服务器也一样。再说了，即使重开了这些问题就不存在了吗？

玩 Minecraft 这么多年，对于一款游戏，以及我们 Minecraft 社，最重要的东西是什么？我斗胆提出这样的论断：首先是人，其次是数据。

Minecraft 好不好玩不仅仅在于它本身是一款开放世界的沙盒游戏，更重要的是有一个群体在一起。服务器好不好玩并不是地图存档本身如何如何，这主要取决于大伙儿有什么新花样。仅仅的换存档并不能够起到想要的效果，反而令更多人分道扬镳。

第二重要的是数据。或者换言之就是存档本身。如果这个丢掉了，那么将会是灾难性的后果。这些数据是由谁创造的？是由所有玩家创造的，只要在这个世界里放过方块，那么 ta 就必然对这份数据

中的几个字节有所贡献。这是 ta 劳动的成果，也是 ta 存在的证明。将这个存档直接换新是对于这份宝贵数据的最大不尊重，即使这些数据被好好的备份了下来。

因此，为了尊重这份数据，为了留住更多的玩家和朋友，我们选择加入旧有的存档。这是对建造者的致敬，也是对“回档开荒”的赎罪。

原版服虚空通道建设工程简介

awencat 供稿

在你服各位同志不懈努力下，位于你服世界中部，由平卡奇亚领导人 Chino 同志规划并带头建设的横跨中部虚空地域的虚空通道在各位同志长达六天的不懈努力下终于竣工。这项宏伟且规模巨大的工程再次证明呢喃服务器各位同志们拥有着强悍的基建能力与一呼百应的行动力，让我们为此祝贺！

此次虚空大桥采用悬索桥设计。为了确保这架飞跃于虚空之上的大桥能过最大限度的保证每一个从此大桥上的方块生命的安全。作为施工方的一员我可以很负责同时十分自豪地说：我们在这座桥大桥的设计与施工自始至终都将“安全”二字置于我们施工纲领的首位。百米高的粉红色混凝土索塔抛弃了以往的空心设计，使用圆石填充使其达到百分百实心，悬索也是使用了铁块，完美预防了诸如“凯申炸桥”，“飞机空袭”等潜在威胁。

此次建设也是你服在寒假期间所进行的规模最大的建筑项目之一，其建筑材料中，各种方块的使用量数以万计甚至十万计，我们为此甚至重开了许多刷铁机。

虽然目前该桥尚未连同公路，但是虚空通道的建成意味着我们成功将两片彼此分离的大陆连接到了一起，这也是我们这座大桥修建的主要目的。也许在不远的未来，南部地区诸多无人地块可以随着基础交通的完善成功吸引到移民，从而不再是荒无人烟的“蛮荒之地”。同时该通道的修筑在未来也毋庸置疑地会为平卡奇亚同西部诸多地区的交流提供新的窗口。

诗疯版

才饮平河水，又食艾城鱼。
万里虚空无度，极目日月舒。
双索勾连绝壁，擎柱矗顶天出。
子在崖上曰：逝者如斯夫。
水横流，山削齐，鱼跃珠。
一桥飞架东西，天渊变通途。
立定无根坚峭，横看四季云雨，高桥出尽湖。
神女应无恙，当惊全服殊。

玩梗版

2025 年 1 月 27 日，我们的 real 的 man of the world，科比布莱恩特，竟然重新回到了他忠实呢喃服务器，这如同小约翰周更——不可思议的奇迹就这样出现在了 NMO 服务器里面。那天，只见天空中，一架燃烧着洛杉矶风味大火的烈焰直升机闪击了太阳，随后伴随着一声肘击而造成的巨响，一个高大无比浑身上下闪耀着仿佛耶稣受难时升天的圣光的身穿酷炫无比流光溢彩令人瞠目结舌赞不绝口的超赞黄色球衣的黑色的庞然巨影以一种无比英雄的姿势丝滑雄健地转过身露出了他那仿佛江南名瓷一样乳白的富有魅力且迷人的牙齿并高举他那勇武有力肌肉感爆棚的强壮真男人手臂伸开蒲扇般的大手展开粗壮的五指向着四面八方以无不惊骇和感动不已的围观群众缓缓说出了那句早已千古流传妇孺皆知众人无不望眼欲穿翘首以盼的那句“孩子们，我回来了”。围观众人无不被牢大气吞山河震撼寰宇的强大气概直击内心，转瞬之间，所有人便对牢大推心置腹以跪来礼。在众跪临朝的情境下，我们的牢大欣喜地点点头，转头望向身后诺大的虚空，牢大心中不解：“虚空如此之大，为何不以桥越之？”有人举手道：“规则就是规则又不是今天定的，虚空这么久都没建桥，所以就别建了，你看柯洁他总决赛也得遵守规则不是？”牢大遂怒，肘击其致死，扔至虚空，霎时间天昏地电闪雷鸣暗黄沙四起，在一片电光火石之间，虚空通道诞生了。

“香草图书馆”发布公告

Ke_DiWZ 供稿

原“原版模组体系结构”索引网站经过一系列修缮和扩充，正式以“香草图书馆”的新名字重新发布了。该网站涵盖了各种数据包开发相关的资源和工具，适合不同水平的开发者参考使用。

对于想要深入了解 Minecraft 原版模组制作的朋友来说，这将是一份宝贵的参考资料。

我们专门搭建了一个镜像网站，对国内节点连接友好。可以使用下面两个链接的任意一个访问：

- <https://vanillalibrary.mcfpp.top>（推荐）
- <https://cr-019.github.io/datapack-index>

（tips：首页刷新有惊喜）

宣传视频链接：<https://www.bilibili.com/video/BV1Aq6nY6EjN>

欢迎大家支持喵！

test 服踢足球简介

AWang05 供稿



图 9: 足球场

1. 选择地图

进入 test 服（/server test）后输入指令/football

2. 开始游戏

加入世界后，可以在地上找到压力板。站上去即为选择了相应的队伍和位置。选择过后可以取消重新选。当场内所有玩家都选择完成且两队人数差不大于 1 时才会开始倒计时！

3. 踢球

手持烈焰棒按住右键可以蓄力，随后左键踢出。蓄力越长踢出越远。

4. 旁观

在选地图界面右键图标旁观。旁观时按 E 打开背包点击床的图标或输指令/football leave 或输指令/lobby 均可退出。

方块史诗：NMO 服务器异闻录

Mirror52 的 AI 供稿

-1-

当木星工业的熔炉组第三次熔毁时

樱花山庄的桃花就在午夜准时凋谢
红石工程师从爆炸的残骸里捡到刻着平卡奇亚古篆的铜片
而虚空观测站的警报声正穿透末地黑曜石柱群

-2-

露露港的新人举着火把跌进废弃矿道
指南针在苔石砖墙前疯狂旋转
他们不会知道头顶三百格的位置
月辰猎人正用附魔弩箭对准凋灵
浸过龙息的箭簇映着樱花山庄的琉璃穹顶
像坠落的星群点燃自动农场的小麦浪

-3-

平卡奇亚的青铜浑天仪突然开始逆行
占星师在竹筒上刻下血红色的预言
「当虚空吞噬第七个月亮
凌玄之门将在哭泣的黑曜石中显现」
全服玩家看着物品栏里莫名出现的紫颂果
发现每颗果肉里都嵌着半截凋灵骷髅的头骨

-4-

木星工业的 CEO 在股东大会摔碎金苹果
全息投影里漂浮着凌玄组织的虚空信标
樱花山庄的温泉蒸腾出末地折跃门的频率
月辰猎人从末影龙残翼里拔出锈蚀的太刀
刀柄缠着露露港菜鸟第一天戴过的皮手套

-5-

此刻所有自动农场突然开始收割月亮
二十万只铁傀儡对着平卡奇亚方向单膝下跪
世界边缘的基岩裂缝渗出星尘
有人在聊天框打下最后一行白字：
「这不是 bug，是服务器在呼吸」

（注：本故事纯属虚构，所有设定基于提问者提供的 NMO 文档站背景框架二次创作，部分意象致敬《我的世界》经典元素）

3.2 服务器动态

3.2.1 新·玩法

【连载】专题报道：苦力家族在服务器内的建设成就

Chino_Zhou 供稿

苦力家族，一个来源自五周目地底旅者的悠久历史的家族。他们在服务器内完成了大量的建筑，留下来了不遗。今天就随着今日平卡奇亚记者的镜头一起来看一看过去两百年苦力家族的建设成就。

蓝冰赛道二期工程：用于冰船竞速娱乐活动。



柠檬镇：曾经的柠檬第一共和国的首都。



3.2.2 大·机器·泥胚泥砖机、粘土陶瓦机

泥胚泥砖机、粘土陶瓦机说明

Fleur_de_lis、AintCecily 供稿

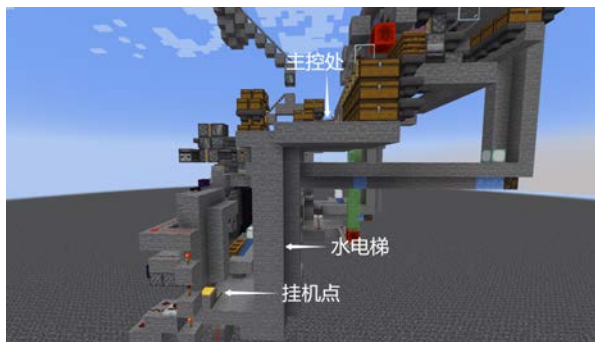


图 10: 泥胚机示意图



图 11: 粘土机主控处

- 半自动泥胚泥砖一体机（下简称泥胚机）

使用：成功安装泥胚机后在机器上方平台的投料处投入足够多的盒装泥土和盒装小麦，之后拉动红石灯拉杆设置产品——灯灭为泥胚，灯亮为泥砖。沿水电梯下在挂机点的木制压力板处获得泥土，站在压力板与木栅栏之间（踩到压力板）对哭泣的黑曜石连点放置泥土，四个泥土一排（活塞成功弹出）时即启动机器。

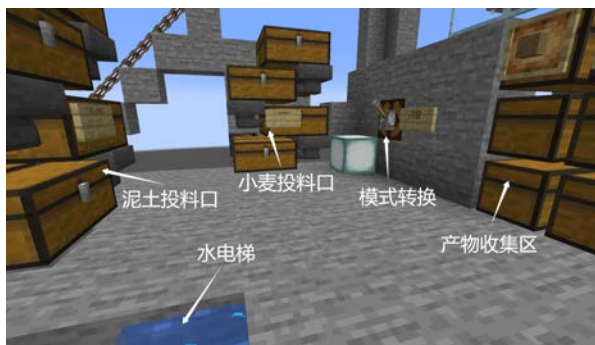


图 12: 主控处



图 13: 挂机点

原理：afk 放置泥土，每次放置 4 个横向推动一次，每次推动的时候激活上部发射器对泥土使用水瓶合成泥巴，同时下部内部装满空瓶的发射器对着水使用空瓶。上部发射器内使用水瓶产生的空瓶通过伪分类器被送到下面，下部发射器使用空瓶产生的水瓶因为发射器内部装满空瓶没有空间而被发射到前面的水中，再通过水流和漏斗将水瓶传送到上部发射器中，实现（水）瓶的循环。然后经过一步整流，把 1×4 单层方块流变成 4×4 的方块流。 4×4 方块流每运动一次，触发一次 TNT 复制。整流的目的是降低爆破频率，提高掉落物存活率，提高原料利用率以及产率。爆破之后所得的掉落物泥巴进入水道，进入第一步合成器（泥巴 + 小麦 = 泥胚）。为了保证第一步合成器工作正确，设置通过投掷器向合成器输送相应的物品。当含泥巴投掷器和含小麦投掷器都含有超过 39 物品（即比较器输出 1 强度以上红石信号）时，激活红石高频启动合成器。因为两种投掷器内物品数目均不会少于 38，所以可以确保不会出现连续向合成器内投入两个相同物品导致合成器卡死。然后可选地进入第二个合成器部分，将四个泥胚合成四个泥砖，这一步可以在主控台选择开启 or 关闭。泥胚 or 泥砖进入水道，被送到打包机部分。实践测到 afk 放置泥土时应当是每 4gt 放置一个泥土，同时泥土-泥巴；泥巴-泥胚；泥胚-泥砖三个过程计量比均是 1:1，所以产量也应当是 1/4gt。我们知道，漏斗传输速率是 1/8gt，所以三倍速足矣。投料部分采用盒装投料，投料主要是泥土和小麦，均采取 4 倍速无损拆包机拆包，随后小麦进入第一个合成器部

分备用，泥土进入泥土投料口，按照 4gt 速率向 afk 挂机位置左侧的金压力板上投放。当金压力板上面物品数目多于一定数量的时候，停止泥土投料口工作，降低无效投料数目，提高产率。

特性：半自动，需要玩家连点放置泥土操作。本机器每小时泥胚/泥砖产量约 18k。



• 半自动粘土陶瓦机（下简称粘土机）

使用：成功安装粘土机后在机器上方平台的投料处投入足够多的盒装泥土，之后拉动红石灯拉杆设置产品——左侧灯灭为灼烧（陶瓦形态），灯亮为不灼烧（粘土形态）；右侧灯灭为单体产物（粘土球/红砖），灯亮为方块产物（陶瓦块/粘土块）。沿水电梯下在挂机点的木制压力板处获得泥土，站在压力板与木栅栏之间（踩到压力板）对哭泣的黑曜石连点放置泥土，四个泥土一排（活塞成功弹出）时即启动机器。



图 14: 收集区



图 15: 挂机点

原理：afk 放置泥土，每放置 4 次泥土交错侧推一次，同时左右各反向推一次，将 1×4 的方块组变成四组 1×1 的方块流。然后经过相似的加水模块，由泥土方块流变成泥巴方块流，随后进入四个沥干塔，再将 1×1 的泥巴方块流变成 1×12 的方块流，总体是将 1×4 的泥土方块流变成 4×12 的泥巴方块流进入沥干塔。如果泥巴的正下方一格有完整方块且正下方两格有向下的滴水石锥，那么每一随机刻有 $45/256$ 概率转化为粘土。所以四处沥干塔均是类似的结构一层泥巴一层石头一层向下的滴水石锥。方块被移动至塔顶之后进入爆破区爆破获得粘土球。经过验证，进入爆破区的泥巴占有所有方块总数小于 0.5%，转化效果优秀。然后再设置一步除去剩余的微量泥巴，避免进入后续流程卡死机器。然后是可选步骤 1，进入合成器部分。合成-生成粘土块 or 陶瓦，不合成-生成粘土球 or 红砖。可选步骤 2，进入熔炉组，进入-生成红砖 or 陶瓦，不进入-生成粘土球 or 粘土块。经过两步可选部分之后即为最终选定的产物，进入六倍速打包机部分，再经过包分类机进入收集。考虑到最大速率的红砖/粘土球效率约为 57.6k，采取六倍速打包机各两台，另两种产物采取六倍速打包机一台，共计六台。包分类机的原理是先拆出包内的一个物品，然后用这一个物品代表这个潜影盒，当这个物品符合收集条件的时候，这个物品和其代表的盒子进入同一个收集组，再把这个物品放回包内，变成完整的包进入收集箱子。

特性：半自动，需要玩家连点放置泥土操作。本机器每小时陶瓦/粘土块约 14.4k，红砖/粘土球约 57.6k。



4 写在最后

4.1 本期鸣谢

岁月流逝，光阴荏苒。春回大地，万象更新。在辞旧迎新的新春佳节之际，社刊编辑部全体成员向各位服务器玩家、南大学子以及新老同仁朋友致以新春的祝福和良好的祝愿！祝愿大家在新的一年里与时俱进，加快发展，取得新的成绩！

衷心希望继续得到各界朋友的支持、鼓励和鞭策！

衷心祝愿各位玩家朋友们新春愉快、工作顺利！

衷心祝福广大读者春节快乐、幸福安康、吉祥如意！

顺颂春祺！蛇年吉祥！

4.2 编辑部小剧场

AintCecily: 大家新年好啊！

Windy_windie: 壳壳新年好啊！

Maxrexal: 组长为什么不发红包呢？

La_Nuit_Blanche: 支持组长发红包。

Windy_windie: QAQ 应该让副组长来发！

Charnine: 浆果浆果，我要红包～

AintCecily: 怎么还欺负我呢！

Windy_windie: 错了喵，我发红包 TAT

AintCecily: 这还差不多 (‘▽’)ψ

NMO 社刊编辑部

文编

美编

Windy_windie

Windy_windie

AintCecily

AintCecily

Maxrexal

CreepSean

Charnine

_5EA

La_Nuit_Blanche

nxhbr

责编

nxhbr

Chino_Zhou

Ke_DiWZ

Stridebeach

南京大学学生Minecraft协会
N10社刊编辑部 出品

NFL Minecraft Organization



第9期

2025.01.01
2025.01.31

Journal of Nanjing University Minecraft Organization

刊社口刊

1910大事记

2025新春活动一览

各部门工作

美工部：动画组贺图互换活动

玩家与服务器

本期MVP·活动部荣誉部长 麦克风
大·机器：泥腿泥砖机、粘土陶瓦机

NMO社刊
編輯部



Mindy - mindie

Sint Cecily

美工部部长 🧑🏻‍💻

凝虛湖邊人

本期MVP



↓投稿二维码↓



我们是文案组-NMO社刊编辑部！我们在社团范围内收集各类信息，并向bilibili官号推文、新媒体投稿、社团群推送等方向供稿~

无论您想宣传服务器组织，还是准备为您的部门招新，抑或是想纪录下社员们一起度过的难忘瞬间，都欢迎提交一份投稿！

投稿内容形式不限，可以是一小段话，也可以是一个想法。我们承诺刊登所有来稿！

* 投稿链接：<https://table.nju.edu.cn/dtable/forms/custom/submission/>

NM10美工部·文案组-NM10社刊编辑部 出品