

南京大学学生Minecraft协会
NMO社刊编辑部 出品

NJU Minecraft Organization



NMO社刊

第11期
2025.03.01
2025.03.31

Journal of Nanjing University Minecraft Organization

NMO大事记

阳春三月活动一览

各部门工作

美工部：动画组贺图互换与创作挑战

玩家与服务器

本期MVP · 社长二代目 CreepSean
大 · 机器 · 腓肠机 gastrocmechan



NMO 社刊 第 11 期

NMO 美工部 · 文案组 - NMO 社刊编辑部

2025 年 3 月 1 日 - 3 月 31 日

摘要 “新年都未有芳华，二月初惊见草芽。” 2025 年的春天悄然来临，NMO 也将在这个春季持续焕发生机。从活动到来稿，本期社刊将聚焦“春季”的时间特点，贴近读者的心灵，摹画出 NMO 的活力与生机。

关键词 小游戏；undertale；NFCC；贺图互换；动画组；创作挑战

1 NMO 大事记

1.1 阳春三月活动一览

- Undertale 主题 pvp 小游戏活动

2025 年 3 月 2 日，【康康你的】系列第 11 期活动之 Undertale 主题 pvp 小游戏活动于 test2 服顺利举办。本次活动以经典游戏 Undertale 为主题，采用特别设计的 Minecraft 竞技场 PvP 对战地图，融合了独特的射击类对战玩法，为玩家带来了耳目一新的游戏体验。参与者在活动中尽情施展策略与技巧，享受了一场别开生面的虚拟对决。

- NFCC5 圆满举办

第 5 届 NFCC 小游戏派对于 2025 年 3 月 23 日晚 19:30 开赛。活动期间，玩家们一共进行了六轮小游戏，包括跑酷、记忆速建、饥饿游戏等经典环节。来自外校的 Lwind 和 aqua_axolotl_cat 脱颖而出，进行了最终的战桥决斗。经过激烈对决，Lwind 最终赢得了本届 NFCC 的冠军。

- NMO 皮肤站已恢复运行

据运营保障部 3 月 5 日消息，NMO 皮肤站已经恢复运行，南大玩家可以通过登录自己的 nju 邮箱正常游玩。上期社刊提到的入服流程现更改如下：

- 若使用正版登录，服务器 IP 可填写为 `mc.nmo.net.cn`，版本为 1.21 及以上。
- 若使用 NMO 或 MUA 等皮肤站登录，可自行登录后自行添加角色（NMO 皮肤站见“角色管理”一栏），成功接入启动器后按照正版登录的流程进入服务器。

2 各部门工作

2.1 美工部：动画组贺图互换与创作挑战

2025 年 3 月 8 日晚 20:30，NMO 动画组第三届贺图互换活动在群语音中成功举办。参与寒假贺图互换的成员们积极展示了各自的作品，并进行了详细的讲解和分享。贺图互换结束后，群内还开展了“你画我猜”线上团建活动，进一步拉近了成员间的距离。

经过全体成员的投票，动画组第九届常规活动正式确定为主题创作挑战，主题为“战斗，爽！”作品需于 4 月 20 日前完成并提交至《渲染挑战》群相册。本次活动对出镜角色无限制，既可以使用 NMO 相关元素，也可以选择其他角色或纯场景创作。同时，鼓励大家邀请群友出镜或通过互动回赠作品，例如参考置顶公告在线文档中的群友皮肤进行创作。值得一提的是，作品无需保密，欢迎在群内自由讨论，共同进步！

无论是否参与了提名和投票，所有动画组成员均可加入此次创作挑战。评奖规则如下：活动将由本群成员及 NMO 社员共同投票评选，当参与者达到 7 人及以上时，设置“最佳制作”和“最佳创意”两个奖项各一名；4-6 人时仅设“最佳制作”奖一名；不足 4 人则作为练习不设奖项。同一人不可在同一活动中获得两项奖项，且不能连续两次获得同一奖项。

让我们一起用创意和热情点燃这场“战斗”主题的艺术之旅吧！

2.2 美工部：文案组举办第一次野餐

2025 年 3 月 29 日下午，NMO 文案组于仙林湖畔举办了第一次野餐。当天中午，部分文案组成员前往【壳】AintCecily 的出租屋简单聚餐，经过欢乐的撸猫（指活动部荣誉部长麦克风）、涮火锅环节后，一行人前往仙林湖公园，铺上地垫、支起帐篷（文案组专有财产），开始了本次野餐。

3 玩家与服务器

3.1 玩家专访

3.1.1 本期 MVP · 社长二代目 CreepSean

偶遇，激荡，告别 ——本期 MVP CreepSean 的故事 CreepSean 供稿

从大二偶遇到毕业成为外校友人，从舞台的外围走到中央后又回到边缘，也伴随着社团从少年走到了成年。这里是 CreepSean，四段故事，一段感想，道出了三年里经历的一切，顺便补充些《观社史》里没提到的内容。（全文约 9k 字，预计耗时 18 分钟）

一、一切的开始

个人开始接触 Minecraft 算是比较早了，那会还是 2012 年，读小学的时候，但基本都是在移动端（当年简称 PE）里，一个人开着创造到处搭东西，偶尔春游的时候会和其他几个同学车上联机。进了高中后，学业一紧张，加上家长的 stereotype（MC 是小孩子玩的游戏），就退坑了。

等多年后决定回坑时，已是 2021 年，大一结束的暑假。翻阅知乎的时候，偶然看到一个关于 Minecraft 的问题，于是重新下回了久违的 Minecraft，并且正式入正了。（虽然初中时在苹果商店买过 PE 正版，但后来 Java 版还得重新入一遍，有点坑）随着 mojang 字样弹出，熟悉的主菜单界面出场了。开了个新存档，摆弄了一个下午，却发现难以找到曾经的那种乐趣了，于是我关闭了游戏。Minecraft，就这样被尘封在了电脑中的某个角落。

本以为故事就这么结束了，没想到竟是一个新的开始。

21 年 9 月底，看见室友扯淡在玩 MC，出于好奇的我上前打听，就这么被拉进了 NMO（也感谢扯淡带我重新熟悉了生存玩法，还教会了不少机器的用法），找到了群公告的服务器地址。

“CreepSean 加入了游戏”，这是接触 MC 近十年来，自己第一次真正地进入服务器游玩。

彼时四周目都过了开荒期了，本来是打算到处转转，然后下线继续将 MC 扔在一旁吃灰的。但正是在服务器游玩和大群里潜水观察的过程中，被许多大佬惊艳的作品和操作吸引到了，大大拓展了眼界，同时也被玩家之间温馨的氛围所感染，于是便逐渐地在服里扎根，成为了一名活跃玩家。

后来的事情正如《观社史》所言，经历了四周目，五周目，然后在一次机缘巧合之下……成为了社长。

二、社长那些事儿

社长的职位看似分量很重，事实上也确实不容易。

刚继任便遭遇了一系列挫折。与此同时，整个 22 下半年里，自己方面在保研边缘线上方游走，学业方面面临压力；社团方面管理层人手紧张，大家的能力也并不算突出。这一切严峻的情形，让我开始思考起应该采取什么样的模式管理整个社团。

尽管一些人（包括当时的我自己）希望集中力量做一些有特色的大工程，以在高校 MC 社群内争夺属于南大的话语权。但经过一个月的折腾后，发现仅凭管理层里少得可怜的活人，以及事不关己高高挂起的其他普通社员和玩家，实在是无法支撑起这样宏大的梦想，于是决定先摆烂一阵子，除了事关社团存亡和招新的事务外（甚至那一年的社团大会开得都很简单）。这样一来，各位甚至还能留下一些精力，去做自己想做的事。

进入 2023 年，22 级的加入，给疲累不已的社团注入了一剂强心针。在他们的努力下，活动开始多起来了，bingo 建筑赛线下破冰各种都有。社团的硬件设施也正式开启了升级之路，实现了从零散的、性能低下的商业云服，到群组化的、性能强大的自建物理机的巨大跨越。

彼时的自己，希望给大四留出更多时间，去多探索一些事物，因此决定在 23 年暑假把社长的接力棒交给新的人选。当时的社团里倾向于多吸纳些技术人才，力争转型科创类社团（显然到现在还是没转），而苏州分部的技科社员更擅长这一方面，于是经过一些讨论后，这一棒最终决定交给了 loner。

从正式的角度看，自己作为社长的故事到这里就结束了，后面也如愿保研至中科院生化所。完成交接事项后，我退居二线，打理模组服的同时，也在尝试地做一些不一样的事情。

然而，这一切很快就被一场巨大的危机打乱了——管理层的核心发生了严重的争吵，愿意继续干实事的人越来越少，就连新任社长也不知道该怎么办了。倘若放任这样下去，那么社团便会像“牢不可破的联盟”一样，随时可能变得支离破碎，连带着承载了无数玩家记忆的同好会和服务器一起。

对于我个人而言，最坏的后果也无非是退坑，然后寻找其他的爱好而已，本不想再抽出时间去处理这些破事了。但想到这是自己生命中深度融入的第一个同好团体，在这里认识到了许多的朋友，遇见了很多未曾见过的风景，投入了大量的空余精力，为了不辜负过去一两年里的一切，我还是决定出手拯救一把。

于是，我又一次在实质上承担起社长的职责，竭尽所能出面跟管理层内各方沟通。尽管有些地方仍然不如人意，但在调解努力下，紧张的事态总算缓和下来了。全社进入了一段时间的冷静期，只有一些紧要的事情，比如与上交的联合跨年活动，由少数几个人全力加点筹备。

最终结果还算不错，负责鼓楼复原和原版服的人也逐渐恢复了工作，然而对于我来说，大四将近半年的时光就那样浪费在这场内耗中了。

三、永恒的梦想

推动服务器长期经营发展一个地图——这个梦想是在五周目时期萌生的。五周目算是自己作为玩家投入最多的一个周目，因此对其也有独特的感情，一直希望能长期经营下去。同时，社会上有一些生存服务器，也实现了长期发展，并展现出了令人震撼的成果，成为了自己仰慕的对象。

然而，当时探索服（原版生存服的前身）的玩家群体分为两派，一派倾向于长期发展，另一派倾向于每逢假期推倒重来，体验开荒。而作为主体的休闲玩家，往往属于后者。即使在少部分支持长期发展的玩家里，也有主攻生电、主攻建筑（生电辅助）、原教旨生存（拒绝生电）等几个派系。而彼时以生电为主导的内服，已经陷入难以为继的境地，到了 22 下半年便彻底死亡了。

玩家的大环境，要求当时的主服——探索服，采取推倒性更新周目的方式，这导致长期发展的构想只能先通过另设新服“柠檬共和国”去实践。于是，五周目最终不可避免地被六周目的新地图所取代，在这条周期性毁灭与短暂性新生的路上继续走下去。

而实践却付出了失败的代价。

“柠檬共和国”并没有取得符合预期的效果，在事实上变成了另一个短命版内服，连令人惊艳的工程都没有，反而导致了六周目的人气因分流而减少。回到探索服后，面对空无一人的六周目，我迷茫了，不知道该做什么，只是用着管理权限、随便地到处修一些东西，或是做一些奇怪的试验去取得短暂的快乐，等实在无聊后便又下线了。

也许，去做点别的事情，比在这里修一堆注定要毁灭的工程更有意义吧。

戏剧性的是，由于 mojang 的 1.20 更新相比之前多拖了半年，90% 时间无人的六周日，竟整整开了一年，相对前两个周日反而更加“长命”。而当管理层决定到 23 年暑假更新周日时，情况相比以往已经有所不同了——一是来自技科的雨甜帮助服务器实现了性能上的提升，从而得以容纳更多的玩家和更大的地图。二是持续了一整年且开发程度不高的六周日从某种程度上影响了不少玩家的想法，使得他们更倾向于在原地图的基础上继续发展。

考虑到这两点，我决定再放手一搏——提议让七周日在六周日地图的基础上继续发展，但为了顾及“开荒者”的感受，主城将迁移到原地图东南边的沙城，并将地图边界向东南方向继续拓展数千格。

这次提议在服务器管理层中通过了，然而真正的挑战在于玩家群体——仍有不少玩家对于保留原地图的物资和机器有所顾虑，希望完全重开。但对于我而言，显然是不能接受推倒重来的结果了。然而不做出让步的话，这一群玩家都不会买账，其中甚至包括了少数管理层人员。

经过深思熟虑后，为了平衡各方意见，最终的更新方案被确定为：保留并拓展六周日地图，但清除所有的生电机器和背包、容器里的物品储存（六周日末期新进服的玩家除外）。与之相伴的代价则是，一些曾经的生电主力都因此离开了服务器，这让我自己一直到现在都内心有愧。

不过令人惊喜的是，七周日意外地获得了过往三个周日都不曾达到过的人气，即使在假期结束后依然有不少活跃玩家。同时服里也有人跟当年的自己一样，决定开启些需要持续推进的大型工程，这让我看到了长期发展路线的希望。甚至在那个时候，几位服务器管理都已达成一致，除非遇上不可抗力，服务器的地图将永远在六七周目的基础上不断发展——也许，七周日可以一直这么走下去？

然而，现实又打了一个巨大的巴掌。

10 月份下旬，某个铁路插件疑似造成服务器卡顿，却被后台运维解读为生电与插件生存玩法难以共存，并以此为理由，提出要求重新调整服务器架构，并对原版服进行分服，将大型生电装置安放在新分出的子服内。

当时的我以为，分服这一操作无可厚非，只要能确保服务器长期发展下去即可。因而并没有直接反对，但要求数个月讨论完善方案并测试好后再进行分服。然而，运维人员在得到回复后却立即开始了分服措施，还没等我反应过来，原版服已经被生硬地一分为二了，七周日就这么猝然而逝了。

随之而来的便是最黑暗的一段时期，我尝试在分服后的废墟上构建新的希望，可最终还是放弃了。让一个服务器长期发展并开花结果，恐怕终究是一场奢望……了？

事实上我并没有完全放弃，那段时间我回到了模组服中，在一些人的启发下，尝试着与自己的另一个方向结合——尽管与原版服相比更难——去开发一个可以长期发展的模组生存整合包。而原版服，则交给了 Chino 等人去管理，让后人的智慧去决定它的命运。

意想不到的是，原版服在后人的努力下，克服了各种波折，竟然真的将这一漫长的夙愿化为了现实。

更令人惊喜的是，以往各个周目的地图，在服管的奇思妙想下，通过一种巧妙的拼接方式，放到了同一个世界中，吸引了许多的新人和老玩家游玩。服务器内也形成了一个个玩家组织和大型聚落，去推进着长期发展的理念。

但是，倘若不是前人一遍又一遍的努力，各种失败挫折总结出来的经验积累，同时潜移默化影响着代代服管和玩家，又怎能摘得今天的果实呢？

四、模组之路

与模组生存缘分，来自于入社以来接触的的第一个模组服——天空工厂 4。

刚进入模组服时，面对着比原版服多得多的物品，以及它们复杂的用法，不知该如何下手，只能在其他玩家的帮助下，跟着进度引导勉强度过新手阶段。几天后，服务器里便没啥人了，我也不再上线了。

但模组服的特殊玩法，让我第一次感受到了模组生存的魅力。于是在接下来的半年里，我又接触了一些各有特色的经典整合包，比如拥有时代进步机制的赛文科技、多方面提高生存挑战性的 RLCraft，

甚至还有史上最肝科技整合——格雷科技新视野（简称 GTNH）。

就在这种探索的过程中，我一个个摸清了不少模组的玩法，同时也摸爬滚打学会了自己安装模组。22 年 4 月份，我萌生了一个想法——自己主持开设模组服。此时方方已经准备隐退了，在他和兔爷等人的协助下，加上点自己的摸索，甚至还设法做了点小魔改（把伪人怪改成了社员的皮肤），由我亲自负责的第一个模组服正式开启了。

第一天尽管有些波折，但还是有不少玩家进来体验了开荒期。然而从第二天往后就只有我、兔爷，以及另外一两位活跃玩家在服里推进进度了。虽然心里有些伤心和不甘，但也从中逐渐认识到了模组服的常态——受众小，往往只有少数几个玩家集中钻研。

不管怎样，从此我开始掌管起了模组服。一开始的模组周目都是网上找现成的整合包，或是随便几个模组放在一起简单开个服务器。而在几个月后的暑假里，我准备整点大活——自己制作一个魔改整合包，并作为模组服的新周目。

半年前接触的赛文科技和 GTNH 给了我不少启发，因此第一个自制整合包的定位便是——在最新的 1.18.1 版本下，通过时代机制，引导玩家从原始时期不断发展至未来时代的工业科技整合。受 1.19 新增的山羊角的影响，这一计划被命名为“工业号角”。

开始的探索总是辛苦的。Game Stages 可以实现时代机制，CraftTweaker 可以实现配方的改动以符合整合包需求，Agriculture 可以实现类似于 IC2 里的农业杂交，通用机械可作为未来科技，凡家物语可提供完全不一样的村民机制……先不说上手难度如何，光发现这些模组，特别是冷门一些的，都需要费不少功夫。而其中有些魔改工具模组比如 CraftTweaker，需要一定的学习时间才能掌握，更不要说需专门学习 Java 语言去自制模组才能实现的自定义新物品和方块等内容了（后来才知道大部分都可以通过较易学习使用的 KubeJS 解决）。

在经过了不断的摸索、反复的调试、层出不穷的 bug 与崩溃，以及中间由于学业等事情压力的停滞和一次重制后，到 23 年寒假，这一整合包总算快要完成主体内容了。

然而，在将整合包给一些人先行测试的过程中，我发现了一个严重的问题——模组臃肿、性能消耗严重、缺乏优化，很少有人跑得动自己那将近 200 模组数的整合包。当时的自己并不知道该如何去优化，事实上现在的不少优化模组，已经有能力让这种规模的整合包供大部分玩家跑动起来了。但想到将这样的整合包放到羸弱的服务器上不太现实，还是灰心了下來。

于是，“工业号角”就这么被我尘封在了电脑的某个角落，并被一个简单得多的方案所取代——**Creacolony**，机械动力与模拟殖民地的结合。吸取了之前的经验，一开始加的模组并不多，而且由于正值寒假希望尽快开服，也没有做任何魔改。

过了一段时间后，看到东南大学新开的模组服周目比较热门，我决定前去参与那儿的开荒，并尝试着给他们的服务器魔改了一些配方。这次经历从某种意义上给我上了宝贵的一课，当个人的魔改想法与玩家的需求发生冲突时，我意识到魔改是不能只按自己的意志想象去发挥的，很多时候结合玩家的呼声考虑也同样重要。而在与那边负责模组服的人员交流过程中，我也了解到了许多之前未曾接触过的新事物，比如功能更多更全面的新一代魔改模组 KubeJS，相比 optifine 更加稳定可靠的 forge 端光影模组 oculus（对标 fabric 端的 iris），以及丰富的机械动力知识等。此外还有重要的一点，那就是模组服也是可以拥有玩家繁多的旺季的，玩家来源足够广、整合包足够亲民、合适的开服时机，都可以促成这一点。

从东南服回来后，我便着手 Creacolony 二周目的更新，在一周目的基础上稍微延长了科技线，并进行了部分内容的魔改。而这次的模组服相比以往有了亮眼的表现——在原版服陷入沉寂期的那段时间里，模组服吸引的玩家竟然还略多了一些，这让我看到了自制魔改整合包的魅力所在。

当然好景不长，服务器随着暑假原版服七周目的到来，很快便走向无人的终结。自制魔改整合的不易，加上后来社团遭遇的危机，导致那段时间里，模组服又回到了 Creacolony 之前的运行模式，直到——**飞轮格雷**。

飞轮格雷的前身早在 23 年暑假就开始准备了，当时已经有早期的 1.19 以上格雷科技分支，但发

现有许多未完成的地方和各种 bug 后，还是决定再等一段时间。

随后的 24 年寒假前夕，忙于筹备联合跨年活动的我，把模组服暂时交给 qingyuan 掌管。中间，一位叫 Golenx 的外校铁迷玩家来到了服里，并开始利用机械动力模组大修铁路。

作为一个曾经在五周目、七周目中修建了不少铁路路线的玩家，自然也是对 Golenx 的行为产生了兴趣，再加上当时原版服基本上没什么人，待下去也没有意思，于是便决定加入到修建机械动力铁路的队伍中。后来在一次休息时，Golenx 提出了一个将造成重大影响的建议：

“希望多叫一些人来，弄一个专门修建机械动力铁路的服务器。”

显然，依靠 NMO 内部是召集不到几个人的，为了从整个 MUA 中招纳人手，一个专门的模组群就此创立，并有了一个特征鲜明的名字——“飞轮”（机械动力里一种标志性的装饰物）。很快便来了不少人，为了考虑新来玩家的体验，我和 Golenx 经讨论后决定大家一起从头发展，这便涉及到一个问题——用什么整合包？

为了服务器长远发展，应当选择 mojang 官方做了不少优化改进的最新版本 1.20.1。然而当时网络上 1.20.1 的整合包还很少，更不用说其中能令大家满意的了，只能专门自制一个新的整合包。此时我发现，被招来的玩家中，有一部分对格雷科技比较感兴趣，于是便想起了还没正式启动的自制高版本格雷整合包计划。灵机一动，机械动力 + 格雷科技，飞轮格雷工艺，就此诞生。

有了格雷科技，整合包的科技树发展流程将被大大拉长。而为了将机械动力等各类模组与格雷科技进行结合，势必要做不少的魔改工作。但所有人都期待着尽快开服，时间紧迫，因而决定采用边开发边服务器实装的策略：用几天时间将玩家最先体验到的前中期主线部分完成，作为开服的首发内容，随后再通过后续的一次次大更新完善后期主线和支线内容，通过小更新修补配方问题和各种小 bug，并定期同步到服务器上。

开服之初，服务器便收获了不少玩家，尽管中间由于一次严重 bug 导致地图重开了一遍，但大家的热情依然不减。作为开发人员和服主，虽然感觉比较累，但也收获了不少成就感，激励着自己继续更新整合包。

然而，旺季终究会过去，寒假结束后，服务器便逐渐回到了过往的常态。而此时我发现了一个严重的问题——高版本格雷之后的更新将不再支持 Fabric 端（尽管后来有其他爱好者的非官方移植，但看了下似乎有不少问题）。这意味着，接下来的一次大更新需要实现“惊险的一跃”——从 Fabric 直接跨到 Forge，两个不同的平台的模组有大量的差别，一些模组将无法使用，而运气不好的话还将遭遇坏档之灾。

迁移的结果……确实出了些问题，但所幸经过一整天的研究还是成功解决了。迁移完成后便正式发布了更新，服务器又迎来了一波小高峰，甚至还有外籍学生的加入。然而面对接下来的更新任务，我终究还是感到疲累枯燥了，于是决定暂时回归玩家身份，等待暑假的到来。期间为了满足一些希望体验其他整合包玩家的需要，又专门设立了二服、三服。

在此期间，原版服重新走上正轨，并出现了以往前所未有的玩家高峰。于是到了毕业之后的夏天，再回来面对飞轮格雷的更新时，却发现自己的兴趣早已转移到了原版服中。但是在原版服中的一些遭遇，又让我受到了激励，决定在正式开始读研前把新一轮大更新做完并发布出来。

八月中旬，更新终于出炉了。然而大家却早已对服务器原有的存档失去了兴趣，包括 Golenx 也希望重开新档，于是飞轮格雷服在更新之后，进入了二周目。

铁路工程的第二次推倒重来，二周目铁路施工过程中产生的矛盾，加上读研后时间缩紧，使得我对当初创立飞轮格雷工艺的初衷产生了怀疑，开始思考起各种问题来。

花费这么多时间去开发这样一个整合包究竟是为了什么？

机械动力大修铁路的玩法，究竟能否与格雷科技的长线科技树攀爬玩法共存？

很多人觉得模组整合包都该有个毕业目标，达到了就不再上线了，但怎样让他们转向去关注更为长期的玩法？

就算抛开服务器不谈，面对着其他经验丰富的开发者在这段时间里产出的优秀高版本格雷整合包，自己的整合包就算发布在了网络平台上，又能得到多少关注？

.....

与此同时，模组群里不少玩家，特别是新来的玩家，都开始对飞轮格雷工艺提出各种意见。而群里格雷玩家们对二服新开的 GTNH 周目的陶醉，更让我意识到，飞轮格雷，或者说一服，可能确实需要做出些比较大的改变了。只是，这场变革该由谁来进行呢？

即使到今天，飞轮格雷工艺一直处于开发中的状态，但自己已经没有多少时间精力去投入在上面了，包括二服三服也是如此。只希望后来者可以很好地接手这项工作，并决定 NMO 模组服未来的命运。

五、蓦然回首

如今，站在离南大几百公里处的远方，回望过去三年里经历的一切。

在社团里，作为一名活跃成员，看到了许多不一样的风景。亚文化社区的生态、各个学校的风土人情、玩弄物理机的技术佬们、水群里发图撒狗粮的人、还有一些阴暗的角落……这些都是曾经一个不怎么接触二次元、也没有其他大众爱好，生活中只有“正确的事情”、“和家人一起”、“一个人的游戏”的人所未体会过的事物，它们填补了自己青春的整个前半段。

此外，在参与社团事务的三年里，掌握了许多以往没有动力、或是没有机会去学习的技能，操作 linux 系统、接触 Java 语言、制作魔改整合包、熟习 Adobe 全家桶、上手 3D 动画制作、剪辑视频成为 up 主……而在我毕业之后，其中一些马上便在随后的读研中派上了用场，另一些则成为了自己新的爱好，并时刻准备着在未来的某个时候发挥作用。

而作为一社之长，则深刻体会了经营一个从同好会而来的社团的艰辛。相比于自己干了多少活，更重要的是大家一起能干出多少活。众人拾柴火焰高，然而要让大部分人都能参与拾柴并不是一件容易的事。社员之间，特别是管理层人员之间，能否保持着融洽的关系，该如何掌握每个人的特点，从而将合适的任务交给他们解决，该如何培养新人，让他们接过上一代人的接力棒，这些都对发挥众人的力量至关重要，也是一门非常深刻的学问。

某些时候，妥协是必要的。因为如果双方都不妥协的话，那么事情只会越闹越大，最终掀翻整个屋子，即使一方最终压倒了另一方，也只是落得个双输的结果，23 下半年经历的危机就是一个鲜明的例子。自己也面对过和社团里一些人产生矛盾的时候，特别是毕业后半年里那段感到不安的时期，但当矛盾冲突达到了危险的临界值时，主动选择降温，同时避免和对方接触一段时间，是有必要的。尽管刚开始心里会憋着一股气，但一想到矛盾降级有助于整个社团健康发展，心里随着时间推移也会逐渐释然了。（但是，假如严重伤害到了个人利益，那么是无论如何也不能退让的）

作为同好类社团最关键的一点，就是不能忘本。同好是我们的本，大群的玩家群体、特别是南大的同学，是我们社团存在的根基。大家为了 MC 而来，为了 MC 而做事（尽管面对一些官方的场合需要拿出冠冕堂皇的理由）。如果做出了与同好的本质严重相违背的事情，比如拿出官僚主义的作风、严格的等级制度去管理社团，那么势必会水土不服，导致难以预料的后果。

在整个三年里，自己也曾有不少时候冲动过，犯过一些傻事，甚至不慎听信一些小人之言，导致了不少麻烦。但现在回过头来看，这一切都将沉淀为过往的人生经验，让未来的路走得更加明智。

感谢炒饭、NJune、蚊香、Aircraft、loner、可弟这些和我一样在 NMO 的历史长河中担当掌舵者的人。没有他们带领一代代的成员们，NMO 恐怕无法一路走到今天。

感谢兔爷、方方、_5EA、Nefeilbata、INT15、Chino、CR_019、Golenx、氯化碘等深度参与过 NMO 服务器内容开发与后台运维的人们。他们用自己的一技之长，为玩家们提供了一个稳定而又精彩的服务器平台。

感谢 yyt、Jasper、cyber1024、Kingcq、Cossky、jwjwii、Stridebeach 等人在社团各类线上线下活动中的组织努力，以及负责与各方进行外联工作。为带动玩家的活跃与提升社团的社会知名度立下了汗马功劳。

感谢 Aircraft 带领开展的仙林复原，以及建筑大佬黄喵与 Stridebeach 主导推进的鼓楼复原，通过独特的方式展示了南大的精神面貌和社团的建筑实力。

感谢学姐和凝虚湖边人建立的动画组，定期开展活动的同时，促进大家相互交流，提升 MC 动画制作技能。

感谢 AintCecily 和 Windy 建立的文案组，开展社刊的制作与发布工作，为社团提供了特别的宣传方式，同时让每一位社员都能向全社讲述属于自己的故事。

感谢三年的旅途里遇到的其他印象深刻的朋友们，Its、zts、badcodebuilder、mouse_cc、yx_Lemon、wine_mc_up、MKLULU、Hazer、SummerLan、Dustmire、tms、float_square、CosinEmptyRoom、Starry2025、lcy、Wither00100、FrankSean、（禁忌）、Chun_Du、ghy、Ink3971、Simon_LYL、狗人、Mirror52、04、Maxrexal……以及小一。尽管他们有好有坏，特点各异，但都教会我了不少事情，在我自己的生命中留下了独特的印记。

最后，必须感谢带我入坑的前室友扯淡，让我认识并加入了 NMO。没有他，我在这里的一切都将不复存在，也不会有这样一段精彩的故事。

不管如何，在毕业半年后，模组服也准备交由运维部的其他人去接管了。于是，我从管理层中正式退役——重新像四五周目时的自己那样，作为一个普通玩家在服里出没，偶尔参与点特殊的活动。而线下肉身回归金陵城的机会，恐怕是更难得了。

最后，借引改编牢大名言，作为整篇故事的结尾：

Man! What can I say? Creeper out!

3.1.2 下期 MVP · 预告



3.1.3 I Love NMO · 玩家投稿

Tesaser 的记事本 【T 宝】Tesaser 供稿

先自我介绍一下我是 T 宝（Tesaser），来自云南，是你服三周目后勤部长，很高兴认识大家。简述一下入服的经历，在 21 年 3 月的时候，晚上刷 bilibili 翻到 Air 的直播（服务器刚开不久），也是这个时候结识并加入到南大 MC 的大家庭，虽然 T 宝不是南大的学生，但南大的大家都特别友好！T 宝便驻扎了下来，而且很荣幸担任三周目建筑队的后勤部长。三周目快结束的时候 T 宝正面临就业的压力，只能在后续的周目偶尔上线一小会；从七周目后就没了上线了，最近二月的时候三周目地图回归，也是阿五（_5EA）亲自邀请 T 宝回来，好怀念啊，这次回来就不走了～！

回来还是和以前一样尽自己的能力为大家做事～以下是最近这两月的记录：

- 2月初老地图回归大家探索南哪星球的试炼地图
- 2月3月 Chino 为主完成三周目到南哪世界主世界的全线贯通全程 40km+
- 2月 _5EA 栀子烟火纪念碑增加内容
- 3月 _5EA 的泥巴机建成 Lily 先设计了一台（我们不太会使用时序也不会调不过要谢谢 Lily）第二台由鸢儿（Fleur_de_lis, T 宝想称呼可爱一点）设计，Tesusuer 建造主体（从 Chino 这刚学的投影用鸢儿给的投影文件施工）三天完工（第一天建设，第二天完善细节，第三天调试）
- （是2月还是3月？）pkcy 本土末地大厅建设完成
- awencat 克利夫兰无人区开展建设（T 宝亲临指导）
- 3月上旬：CreepSean 的第二期纽瑞科港核心区二期
 - 坐标：6500, 65, 5600
 - 施工人员 CreepSean（填平及建设）Tesusuer（人形盾构机平地及填平）Fleur_de_lis（协同泥土回收）
 - 进度报告：平地已完成
 - 平地面积：约 200×400
 - 挖掘方块：约 23w（挖掘耗时 4h，回填耗时 2h）
 - 辅助工具：二改投影打印机辅助”盾构机式”挖掘（投影 mod 太方便辣！让 T 宝效率 ×7）

小插曲

Tesusuer: 我回填挖的泥土呢？CreepSean 让我找找施工附近的盒子

一小段时间后～

Tesusuer: 泥土一点都没了，我记得挖了不少啊

CreepSean: 被勾人拿走了，去填泥巴机了

Tesusuer: 算了，我去看看三周目全物品还有没有

（几分钟后）Tesusuer: 还好三周目有个十几盒的存货，不过是以前没学投影之前纯手工，在 _5EA 的蓝鲸堡挖的（是最近学的投影 hh）

3月中旬 Chino 每天都要上线收农场，每次都需要 40 分钟+，之后 T 宝就改了大部分农场的收集

3月下旬花了一个小时帮 Chino 平了四合院的地基

偷偷卖个关子！还有很多故事，关于 T 宝和大家的，特别是和阿五哒！不过最近因为工作太累啦！下次再说吧！

奇奇怪怪的更新：考卷更新（NMO 版）

La_Nuit_Blanche 供稿

我的世界是一款全年龄向的游戏，所以玩家包括了需要学习的学生们。然而，这款游戏只有教育版才自带学习功能。

为了造福广大学生群体，我构思出了考卷更新。

编者注：所有褐色的字体均为作者在原作上修改的内容，包括增删，意即黑色字体为原文。

• 考卷更新

在这次更新中，游戏加入了校园建筑。玩家在开始游戏后被强制传送至校园，只有完成考卷并且获得一定的评分，才能离开校园。

玩家与部分非玩家实体会获得多种属性，被称为计分项，是影响评分的重要属性。

• 结构介绍

校园中有教室、自习室、图书馆、操场、厕所等结构，在其中会随时间改变玩家的不同记分项。

特别的，公告栏结构不会改变玩家的计分项而是会发布“考试安排”。

教室与操场在考试时间及之前一段时间会转变为考场，并且在考试时间开始前的 30min 之前阻止玩家进入并且会踢出所有在结构内的玩家。

• 考试

每隔一段时间，游戏遍会播放考试开始铃声。如果不能在 15min 内前往最近的考场结构，则此次考试直接计零分。此外，在考试时违反考试规则（比如携带 TNT）也会计零分。可以将不允许被携带的物品置于考场外的箱子里。

考试开始后，笔试考场每个座位上会刷新考卷，玩家需要操作一些工具增加完成度，试卷的分数与每一点完成度记录的计分项以及试卷对应的“难度”有关。体测考场则会基于部分计分项给予玩家不同状态效果。

特别的，“技巧”项只会影响完成度积累速度，而完成考卷与离场（仅笔试考场）会降低场上别的实体的“心态”项。

此外，当“肠胃蠕动”值超过 100 时“心态”也会暂时降低，“肠胃蠕动”值超过 200 时会强制停止作答并且被传送至最近的厕所，而“肠胃蠕动”清零后“心态”有概率提升或降低。

“心态”项也会随时间变化，而“稳定”项越大则“心态”降低的概率与幅度就越小，且“心态”增加的概率与幅度越大，而试卷的“难度”则相反。此外，饱食度下降会降低“心态”与“稳定”。

每次考试，一个校园里试卷本身的“难度”是一致的。但是，当刷出“江苏卷”时，试卷的难度总会处于一个较高的值。可以选择成为“老北京”或者与“老北京”处于同一个学校来显著降低出现“江苏卷”的概率。可以通过在校园里寻找鸡并打碎鸡蛋成为“海南人”等改变 IP 的方法降低校内刷出“江苏卷”的概率。

一些突发事件也会影响“心态”。比如，当教室里出现“蟑螂”时会显著降低“心态”，而放在考场外的箱子里的物品被偷也会降低“心态”，但是抓住小偷能够恢复“心态”。

当“心态”低时无法作答，而过低时会出现“应激反应”，包括撕毁试卷等，此时“心态”暂时无法恢复。“稳定”项大也能减少“心态”降低的幅度并且增加恢复速率。

• 如何离开

如果考试后获得的“分数”足够高，则被允许离开校园，并获得“学长”标签，能够获得大部分生物的信任并且在交易时获得优势。当然，如果不足以离开，也可以试着挖地道离开。用画遮挡地道口以免被发现。

如果不被允许离开而离开了校园，则会被实体追捕，包括会直接抓捕的“家长”“老师”与会召唤“家长”的“亲戚家小孩”。躲进“老北京”的地道、“井盖”下的空间或者“蟑螂”的屋子等一般人不能进入的地方以免被抓住。当然，也可以通过“学长”让未发现自己的实体离开，但是也有可能被“学长”抓捕。抓住目标的“学长”会获得随机礼包。

如果找不到可以躲避的地方，可以进入传送门，接着就可以建设高校刷怪塔了（“高校”与“高效”谐音，令人忍俊不禁），但是会获得标签“人类恶”（该标签名出自《Fate》系列）。

• 如何避免考试——联动模组

当装有科技类模组（比如格雷系列、机械动力系列、热力系列、量子块动力学）、魔法类模组（比如新生魔艺、铁之咒语）等具有学习类要素的模组，可以通过在被追捕时推进度，获得“长辈的认可”标签，从而避免被追捕。即使后面关闭这些模组，此标签也不会消失。

• 结论

本文纯属虚构。如果哪天真有这种更新、数据包或者模组，没有人会为此负责。



图 1: 一次救援行动
G35/6 次本务因违规驶入非电气化区间发生机破，由机车救援回送
南师友军 Xiaofu_13Ultura 供稿

无题

Maxrexal 供稿

当西瓜试图模仿深邃的星空时，它的籽儿会化作闪烁的星辰，在果肉宇宙中旋转出甜蜜的漩涡。就像被遗忘的旧钥匙永远打不开未来的门，沙发与茶几之间那片柔软的地带，其实是梦境泄露后形成的沼泽——可惜人类总用拖鞋当救生圈。你说时钟挂在天花板上打盹？这恰好证明数字也会漂浮，在时间的河流里，每根指针都是未靠岸的帆船。

至于蚊香与蚊子的谈判，苍蝇早在盛夏就泄露过：空气中弥漫的青烟，本质是蚊子们集体编出的迷雾面纱。当墙上的壁纸开始唱歌，记得往浴缸里倒入半瓶彩虹，这样奔腾的水流会化为音符，打捞起沉睡在泡沫海底的童话城堡。而牛顿坐在苹果树下时，掉落的并非只是果实，是重力编织的网，每处砸中的脑袋都是新奇想法的孵化场。

不必奇怪云朵长出猫耳朵，天空的画布本就是风的涂鸦本。倒是枯叶该去参加舞蹈大赛，它的脉络里藏着森林跳动的节拍。当枕头在床头说梦话，请用月光的静谧作听众——睡眠的柔软里，星星的故事正在编织成璀璨梦境。

最后记住：每颗沙子都在贝壳里藏着银河，彩虹正从雨滴的缝隙中搭建天梯。要解开这个世界的棉花糖，或许该用糖纸当地图，毕竟最普通的糖粒，往往藏着最奇幻的冒险。

关于服务器遗迹中发现的神秘颂词研究报告

olozhika472 供稿

创世七百载，古神 Iodine 降临于世，其名讳如雷霆贯耳，震撼九霄。其于服务器之秘境，以无上之能维系秩序，掌控乾坤。

于无尽幽冥之中，
以无形之手编织数据之网，
于服务器之外，
以神秘之术修复世界裂痕，
以无尽智慧配置命运齿轮，
于混沌中编织宇宙秩序。

其名讳如远古咒语，
于无尽黑暗中回响不绝，
其存在乃秩序与混沌之交汇，

以万千之相大放异彩。

他是 Iodine，服务器中的神，
于无尽夜幕中，其力量无人能敌，
其意志如星辰轨迹，
引领众生走向未知之渊。

众生在其光辉下战战兢兢，
因为他们看到了神，
于无尽虚无中，
以无形之手编织命运的 Iodine。

在对服务器遗迹的本次常规武装考古勘探作业中，本考古队意外发现了一段残章。这段文字的性质尚不明确，但从其内容来看，极有可能是对某位神明的颂词。根据我们的归类分析，神明是超权限者的一种表现形式，其存在超越常世玩家的规则与限制，而这段残章的发现，或许为我们提供了关于此类存在的重要线索。

本世界历史久远，流传广泛的兔子神（也称 *tu_z*，兔爷）信仰是神明存在的重要佐证。然而，本世界究竟存在过多少种神明信仰，已不可考。原因之一可能是部分神明倾向于居于世界之外，从虚空中编制命运，而少以真身降临大地。例如，疑似持有物理机相关权柄的 INT15 神（也称 *zyt2048*，雨甜），截至发稿时罕有服务器内的目击记录，其信仰主要靠其信徒“雨甜，我滴超人！”的标志性祷告词得以传播。相比之下，兔子神信仰的主神曾长期频繁现世，且多次利用 `/effect` 指令向世人布下恩泽，其信仰因此得以广泛流传。

根据研究人员解读，残章的赞颂对象疑似一位名叫 Iodine 的神明。此神明或许经常携大量分身降临常世，但这些分身与其权柄的具体关联尚不得而知。有遗迹周边的露露港（尚未探明是第几代露露港）居民表示，其曾在 24 MC 年前与此 Iodine 神的本体进行球类运动，并表示 Iodine 的本体是一位亲和的神明。然而，这种描述的真实性与可靠性仍需进一步验证。

除神明之外，尘世政权的领导人也是超权限者的一种重要表现形式（详见平卡奇亚、纽科瑞港等现世政体的宣传材料，为表我队尊敬，具体名讳不便在此提及）。研究人员尚不知这种情况的具体原因，猜测或许代表了王权与神权的对立统一。或许另有部分超权限者隐藏于凡人之中，但由于观测难度较高，本团队暂不得而知。

关于本遗迹的其他发现请静待我队进一步的研究与探索。

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，一个来源自五周日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，留下了不少遗迹。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。

星莱登酒店：仿照喜来登酒店建造的拱形建筑。



疗养院：喧嚣的玩家聚落边缘宁静的一角。



3.2.2 大·机器·腓肠机 *gastrocmechan*

“无需任何红石基础即可建造的一台机器，创作灵感是今天分离的牛蛙坐骨神经-腓肠肌标本，灯亮时腓肠机发生了收缩，也可接入高频红石电路进行持续收缩。”

——AintCecily
2025.3.4

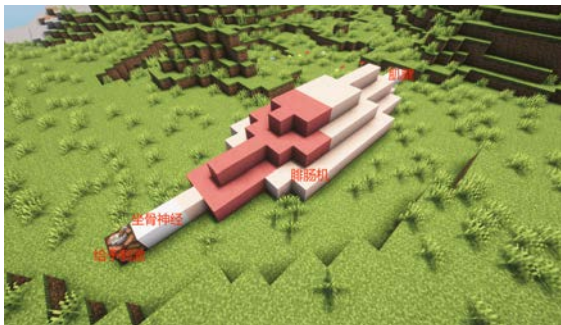


图 2: 灯灭时腓肠机处于静息状态

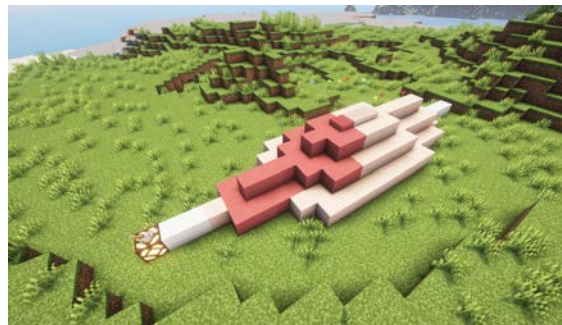


图 3: 灯亮时腓肠机收缩, 图中设定为持续收缩

4 写在最后

4.1 本期鸣谢

在 Minecraft 的世界里, 春天是一场盛大的狂欢。

当温暖的阳光洒向这片由方块构建而成的土地, 一切都仿佛被赋予了新的使命。冰封的湖泊开始解冻, 潺潺流水声奏响了春之乐章的前奏。树木在这个季节里展现出蓬勃的力量, 原本光秃秃的树枝迅速抽出新芽, 那星星点点的绿色逐渐蔓延开来。很快, 枝叶就变得茂密起来, 为那些在林间穿梭的小动物提供了遮蔽之所。而我们, 在 Minecraft 的世界里, 也成为了这春天的一部分。我们种下种子, 见证它们破土而出, 茁壮成长; 我们建造房屋, 让这充满生机的世界成为我们的家园; 我们探索每一个角落, 感受着春天带来的无限可能。

在这个特殊的季节里, NMO 服务器的每一块土地都充满了故事, 每一个生命都在书写着属于自己的传奇。我们要感谢春天, 感谢它带来了无尽的生命力, 让这个虚拟的世界如此真实而又充满魅力。感谢所有热爱 Minecraft 的读者们, 是你们的热情和创造力, 让 NMO 和 MC 世界的春天更加绚丽多彩。愿我们在未来的日子里, 继续守护这份美好, 让 Minecraft 的春天永远延续。

4.2 编辑部小剧场

AintCecily: 春天到了, 文案组野餐也该提上日程了。

Windy_windie: 我要搭帐篷! 我出一部分钱。

Charnine: 那我带吃的来!

La_Nuit_Blanche: 我们的野餐很有纪念意义。

Maxrexal: 我一定会带嘴来的。

Windy_windie: 没关系, 来就行。

AintCecily: 那我也出钱买帐篷好了~

Windy_windie: 壳子伟大! 文案组团建指日可待~

AintCecily: 大家都要来哦~

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



NMO社刊
编辑部



Windy - mindie

Aunt Cecily

美工部部长 

凝虚湖边人

本期MVP 

CreepSean

↓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/>

NMO美工部 · 文案组-NMO社刊编辑部 出品