Block Pioneer ~Nico Ver~

Published : 2018 年 4 月　For Cho-Maikura Hiroba

Nico Ver とは … コミックマーケット 93 にて頒布した First Edition は、権利上頒布が出来なくなってしまいました。その為、再販向けに作成したアップデート的な本です。カラーに向けた変化、内容追記、権利上入れ替える部分などに、変更を行ってます。

4~7 ページ　Minecraft の過去とこれから ~ クラフター達の未来予想図 ~

Minecraft : Java Edition と名前が変わってから半年。今日もサーバーは元気。ただ、これからPE 版がマイクラだなんて… そんな現実を受け入れられない鯖主たちの雑談会です。

8~10 ページ　創立 2 年記念「建築の森サーバー」とは？

入って早速驚きを隠せないのが、自由に空を飛べるではないか！ ... ってクリエイティブ？！ 荒らされても数時間で元どおり、毎日荒らし監視中で、自由で安全なサーバーです。

11~13 ページ　人気上昇中？「誰得サーバー」とは

今回の協賛サーバーで一番人気が高いのがここ。 某サーバーリストで、なんと唯一のスコアが 300 台。そしてワールドもまとまっている。今度うちの参考にしたいサーバーですね。

14~15 ページ　ななしさん枠

第一印象は、うちの団体に、絵を描ける人がいたという事に驚いてたところです。

16 ページ　再販向けの追記

この本は再販で、少し初回頒布時と事情が変わってしまったので、ここに色々と最新情報の説明があります。

17~18 ページ　関係者紹介・編集後記

Bookraft 設立に伴い、色々とあったが、無事に超会議に出る事が出来た。しかし、問題は山積みである。関係者皆を紹介しつつ、ここに書き残したいと思う。

特集

Minecraft の過去とこれから

~ クラフターたちの未来予想図 ~

2011 年 11 月 18 日、Minecraft がリリースされてから 6 年。多くのクラフトや、拡張、物語が一つのソフトウェアから生まれ、多くの人々を巻き込んできた。

Minecraft の名がスマートフォンに移った今、Java 版特有である、「有志によるマルチプレイサーバー」を支えてきた運営者と共に、Minecraft の過去と将来を探していく。

開拓者たちの、最初

- Minecraft は 2011 年に正式版がリリースされた。当時を思い返して、どう思うか？

inaka：Minecraft を買ったのは、まさにリリース直前の 10 月でしたね。その直前に初自作 PC を作ったばかりで。あの頃から MOD を入れて遊んでた気がします。

ta3：その頃、「Minecraft は思い通りにブロックを置いて世界を作れる」っていう点で期待してましたね。そういえば、当時は今と MOD の方向性が違いましたね。

- 違うというと？

ta3：最近の MOD は要素追加系が多いんですよ。でも、あの当時は「既にあるものに手を加える」という方向性が主流でした。TDF-Studio さんの宇宙戦艦ヤマトのマップが、私が始めたきっかけですね。

KAZUTO：2013 年の春頃からプレイし始めましたが、ModLoader と Forge 同時に入れて、環境構築に失敗したり…でも、やっぱり初めて MOD が動いた時には感動しましたね。

ta3：META-INF を削除して下さいとか、懐かしい説明だったり。

発展していく界隈、汚点

- Minecraft が 2013 年頃から急に発展した。あの頃のサーバーを思い返してみると何かあるだろうか？

ななし：今とは違うタイプの荒らしかな。

KAZUTO：44SUSHI とかは実際に対面しましたね。最初に運営したサーバーで早速荒らされて。身内鯖にも来たとか。

ななし： 実際にそういう「有名」な荒らしと対面したことはないが、正直「お前のせいでどれだけの人間が泣いてきたと思ってるんや」としか思ったことがない。

inaka：あの頃の荒らしの代表格 (44SUSHI と wSETUNAw[だったっけ ?]) はまだ、悪であることを理解してそれ相応の振る舞いをしてたし、深刻な被害を起こしてなかった。

普通に話ができる相手だったよ。

ななし：「深刻な被害」って何なんだろう。被害がどの程度であれ、荒らしの被害を受けた人の中には傷つけられたり、マイクラを辞めた人がおった。壊されたブロックはロールバックできても、プレイヤーの心の傷まではロールバックできない。

inaka：今、YouTube で晒し者にする荒らし達は、バックドア仕込んでファイル消したりとか。そんなことしてるけど。そいつらは話すら通じないのだからなぁ。

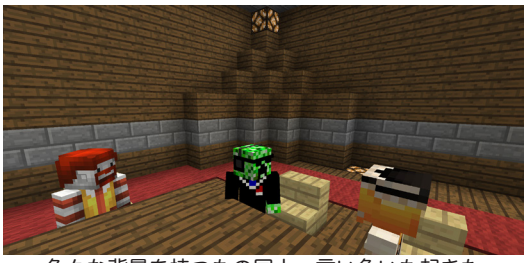
ななし：どっちも変わらない。話が通じる相手なら、荒らしてすらないはず。

inaka：少なくとも、当時運営してたサーバー内では、「キッズよりはマシ」。これが見解でした。

ななし：NIMSA の理念にもあるけど、荒らしを排除することは大切だと思う。
聞いた話だと、荒らしのせいでマイクラを辞めた人の話を聞いたことがある。世の中、気の強い人だけじゃない。彼らはマイクラの世界を広めるチャンスを奪った。俺も、魚釣ってたらいきなり背後から殺された時はショックがデカかったで？

inaka：運営側にいると、やっぱり全体を見切れてなかったんでしょうかね…

とある荒らしの被害。幅広い範囲で自動化も行われている
(2017 年 9 月 10 日・TCRS The Vanilla で撮影)



色々な背景を持つもの同士、言い争いも起きた

スマホの発展への恐怖

- Minecraft が急激に発展したのはいつだと思うか？

ta3：コンソール機のリリースの頃かと。2014 年にゲーム機にリリースされて、PC が使えない層が使えるようになった頃というか。この頃には、既に Java 版で撮られた YouTube 実況も多かったから、余計にそうかな。土壌が育っていたからね。

inaka：Windows Phone ユーザーだったから、Minecraft PE は全然興味なかったけど、やっぱり PE の影響はでかいと思うよ。

- 確かに PE(スマートフォン版) で、一気に広まった感じはある。ただ、なぜここの皆は、PE に乗り換えなかったのか？

ななし：使いにくい。使いにくい。ただ、キッズがスマホに流れてくれたから、ありがたいとも思った。

inaka：さっき言ったように、私が特殊なんだと思うんですが (笑)、Windows Phone は Microsoft による買収後に来たから…
あと、PE って公式サーバーがないってのもあるな。PE のサーバーソフトは「公式の動かし方」を再現する事でサーバーが出来てる。だから不安定なんだよね。変えたくても変えられないと

TCRS The Vanilla の 2015 年の管理者たち。
今より管理者側の人口も多かった。

inaka 氏の運営する TCRS は、過去に当時の PE 向けにサーバーを出していた時期もあった。

いう問題が一番、かな。

KAZUTO：僕が変えなかったのは、初めてがやっぱり PC だったってのもあるし、MOD やプラグインが少ないからってのもあるかと。

- ここでも言及されているように、PE は比較的「礼儀のなっていない」人が多い。どの様な事が PE であったのか？

KAZUTO：PE については、友人のをプレイしただけですが、友人が実体験で言っていたのはマルチでのマナー（荒らし含む）が、PC より非常に悪いと。別アプリでフレンド募集とかで、ボイチャやテキストチャットをしたら、いきなり子供の声で暴言だとか。

ななし：PE と同様に、民度の衰退は Java でも起きてる。鯖主がしっかりと管理してる所は問題ないが。

- つまり？

ななし：民度の低下は管理者側にも言えるんよ。適当に管理する鯖主が増加して、荒らしやキッズユーザーがそこに集結。そして民度低下鯖の増加に繋がる。そんな所の常識でマイクラやってきた奴が、他の鯖で「非常識」と言われても「なんでだめなんですかｗｗｗ」と言う。

物作りの将来は

- Minecraft：Java Edition と名前は変わったが、今後をどのように見ているか？

KAZUTO：メインが PE になったのは寂しい感じがしますね。ただ、クロスマルチプレイについては、面白い取り組みだなとは思います。

inaka：未来は本来予想すべきものじゃ無いから、あまり言いづらいんだけど、言うとすれば「Java」をマイクロソフトは放置するでしょう、と。有志活動がしやすい要素は全部抜いて、全て MS の支配下に入れると言うか。だからこそ、MOD が進化する必要があるんですよ。活かすために。

- マイクラは、ディストピアになると？

inaka：数年前から、ゲーム内部をいじれなくする動きはあって、それが 1.8 時代からの json ファイルでのアイテム記述に繋がったり。ちなみに、Bedrock 系には MOD の代わりとなる、アドオン機能が実装されたとか聞いたけど、それが来るであろう、元 PE が将来的には一番今に近いタイプになるんでしょう。

- Java に未来はないのだろうか？

inaka：逆にするための手は考えてるよ。まだ詳細は言えないけど (笑)

今回のコミケで当日来る人で集まって撮影した。
当日は、この 3 人が販売している。

今回のインタビュー中の写真。
この後、TCRS は協賛サーバーを離脱した。

- サーバーの傾向はどうなるのだろうか？

ななし：キッズ層が増えて、マイクラは残りこそするが、結局「善良な人」が減り、本来のマイクラじゃないんだろうな、そこに残るのは。古参は民度に絶望し、どんどん負のスパイラルに入ってしまうだろうね。

ta3：これから RPG のジャンルはどんどん新規参入が増えるかと。大規模なサーバーなどが出現する可能性は十分期待に値するかと。できたての RPG サーバーはすぐインフレしちゃうから、結局最初にかかるんでしょうけど。

ななし： 質を求めて徹底的に BAN してたら、即過疎化するし…善良な人の流動が少ない今、新規の鯖主には辛い時代。ただ、作業員や OP を募集したところで、タチが悪いのしか来ないからやめとけよって思う。

ta3：それは同感で、OP 権限は容易に渡すべきでは無いですし。

- お金に基づく雇用が良いと？

ななし：いや、お金じゃなく信頼。まず生活鯖を立てて、そこから信頼を積む。そこから「RPG 鯖を作ろうか」ってなるのが理想的な流れ。

ta3：まともな人はすでにどっかに食われてるし、統括できる人間も少ないから。

ななし：統括能力は必要。あと魅力。鯖立てて放置してるような奴には誰もついて来ない。トップがどれだけ汗をかくかでみんなの信頼が変わってくる。限られたパイを奪い合うには、それくらいの努力は必要。

ta3：ただ、飽和した生活系で上位には食い込めないだろう…かといって需要ないものを動かし続けるのは無駄では？

ななし：上位を目指すならキッズを大量に確保すりゃいいが、上位になるためにマイクラやってるわけじゃない。大事なのは民度。ええ人らが集まって「楽しく遊ぶ」ことが一番大事。あと、需要ってのは作り出すものだと思ってる。マシンと「人」がサーバーを作り出しているから、「人」がいる限り需要は生まれる。

- 最後に一言

inaka：ここからさらに盛り上げるぞ！って気概が大切じゃないかな。これからも、これまでも。

KAZUTO：自分の思うがままに Let’s Play !! ただ、迷惑行為は別ね (笑)

ななし：画面の向こうには人がいる。その人と人とが楽しく遊ぶ場所、それが Minecraft。これが大切。

ta3：自分の作りたい物が作れる素晴らしい環境…ですかね。マルチプレイも楽しいけどシングルで建築するのも楽しいぞ！

- ありがとうございました！

~都市と鉄道の融合~
建築の森サーバーとは？

管理人
KAZUTO氏協力
のインタビュー付き

建築の森に、引きこもりクラフターが始めて行ってみた

今回の協賛サーバーで、最多アクセス数を持っている建築の森サーバー。それは「自由に都市を作れる」サーバーで、最初からクリエイティブ権限が与えられているという、自由度が高いサーバーであると説明にあった。そしてこのサーバー、この本が出るであろう2017年の終わりには、サーバー運営開始から2周年となる。今回は、それも記念してこの記事を掲載する。

テーマの「鉄道」に纏まっている

このサーバーは、初回ログイン直後に見えるのは改札だ。私の環境は外国のIPアドレスだから、それともただ単純に設定を日本語化していなかったからかは分からないが、英語でサーバーの規約同意が求められたという事ぐらいだろうか。ともかく、その改札を越え、改札の外に出た時に気がついた。

このサーバーのロビーは「駅」を念頭に置いて設計されており、大きな時計を中央に据え、券売機をテレポート用のボタンとして、うまく「駅」の中にまとめている。横の出口は温泉に繋がっており、ログイン直後に見えた電車をみれる位置にいる。
そして「都市」へのテレポートは、全て各ワールドの駅へと繋がっている。また、多くのサーバーが常時サバイバルモードなのに対し、ここは最初から飛行ができるクリエイティブモードで設定されている。ロビー自体は歩いても余裕だが、後述の「都市」では、ワールドサイズが半端なく広いので、飛行できることは楽なことだと感じる。

驚いたのは、平日14時でありながら、意外とアクセス者が多かった事にある。いや、これについては正直なところ、例のTCRS The Vanillaがゴミだってのもあるのかも知れないが、平日14時に4人も入ってくるというのは驚きである。

さて、このサーバーの「都市」を説明しようと思う。このサーバーには、2つの都市ワールドがあるが、現行ワールドなのは「NewCityWorld」という名前で登録されているワールドだ。このワールドは最初にいき

スポーン初期の駅。この駅から始まる。表紙の駅の構内だ。

NewCityWorldの最初のスポーン地点。この他にも色々な、有名百貨店があったりする。(2017年11月6日 建築の森)

なり入っても建築権限はないが、見るだけでも面白く、結構細かく再現されているので、オススメだ。このワールドも、鉄道がメインである事には変わりはないと言える。初期スポーン地点は駅の中だし、線路と高架がインパクトを持っている。

また、建物も多い事に驚いた。大規模な建物、ビルがいっぱい立っている。記憶の限りだと、2016年の最初に開かれてから、まだ2年ほどだ。このワールドがNewCityWorldとなってる以上、おそらく先代もある事だろうし、結構発展している事に驚く。

さて、このワールドで遊んでいる最中にきた、運営としての希望は「NewCityWorld」では無く、「mati」ワールドに今後は建築してほしいとのことだ。

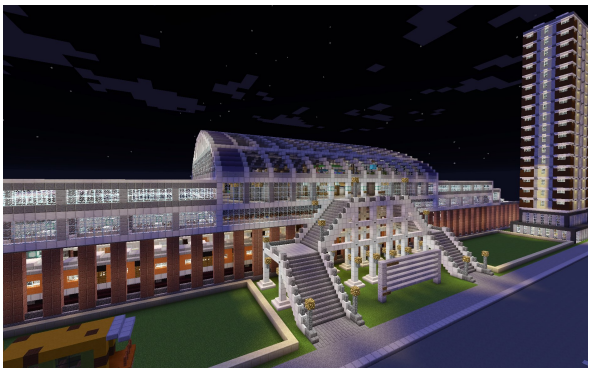
このMatiワールドも、同じ街ワールドだが、最初から建築権限が与えられているという事もあり、こっちの方が「建築」に関われるだろうと思う。同じように駅から始まるし…基本的にはユーザーがより自由に扱えるようになった街という感じだ。

このサーバーを、管理人に聞く

このサーバーの主であるKAZUTO氏に、お話を聴くチャンスがあったので、色々と聞かせてもらうことにした

- ます、このサーバーを立てた経緯は？

まず、最初に「クリエイティブ」で建築するサーバーが少なくて、面白い試みだと前の管理人のkiri猫さん



Matiワールドの中心の駅。一般ユーザーの建築物は、ここがメインだという。 (2017年11月6日 建築の森サーバー)

が思ったのが始まりですね。ここまで大規模になるとは思いませんでしたが。

- 確かにこのサーバーは人数も多い。このサーバーの夢や理念は何ですか？

舞倉市のような街を作りたかったんですよ。これは住民さんがある程度まで作ってくれて、「実現できた」と思ってます。

- まだ実現できてないあたりの夢は？

それはありますよ。今後も継続して実現していく予定です。でも、それについては、まだ非公開で(笑)

- 楽しみにしておきます。では、「面倒事」をどのように乗り越えてきましたか？

荒らしなどに関しては、運営間の情報共有、他サーバーさんとの共有、住民さんが協力して頂けたので、無事に大規模な被害が出ることなく、運営できてます。
運営に関することでは、街を作っている住民さんは勿論、他のサーバーの管理人さんと雑談を通して相談に乗って頂けまして、今の状態で上手く行ってます。
まとめると、色々な方々のサポートで乗り越えられました。後はちょっぴりの根性ですかね(笑)

- 今後、建築の森サーバーをどう見ていくか？

今後は、改革の時期だと思います。今までで不十分だった点も多く、住民さんたちと改善していく場を設ける事が必要だと思ってます。住民さんとともに、この街をどうしていくか、一緒に考えていきたいと思います。

- ご協力、ありがとうございます！

先行きが明るく、いく価値は十分あり

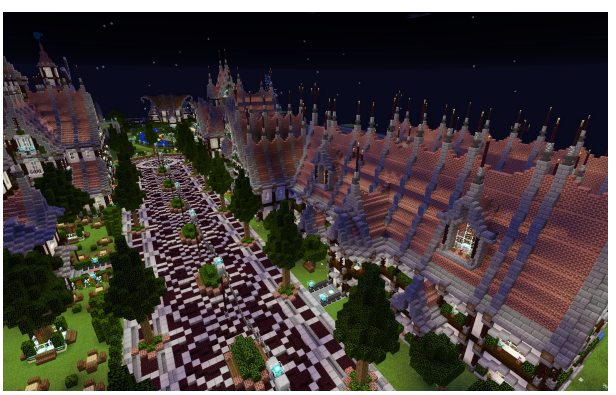
この同人誌の管理者インタビュー特集で「都市系は飽和し、今後衰退する」と発言が見られたし、現状そうなりつつあるが、その中でも、このサーバーは都市という範疇で区切れる物ではないと思う。
決して、都市機能だけではなく、ユーザーが貢献できる、本来のクラフトが出来る場所だ。

また、サーバー内のイベントもしょっちゅう開催しているらしい。不定期なので、僕自身が行った時には開催していなかった。
また、それだけでは無く、色々な大規模イベントにも協賛参加しており、何か外部イベントに参加すると、アイテムが貰えたりする事が多い。

このサーバーこそ、建築メインで、オススメできるサーバーとして、第一に挙げられるだろう。

サーバーアクセス情報

URL	kiricatservernetwork.dip.jp:2516
バージョン	1.8.x 系のみ
運用時間	24時間 / 365日 (緊急メンテ除く)
テーマ	建築 (都市系)・鉄道系



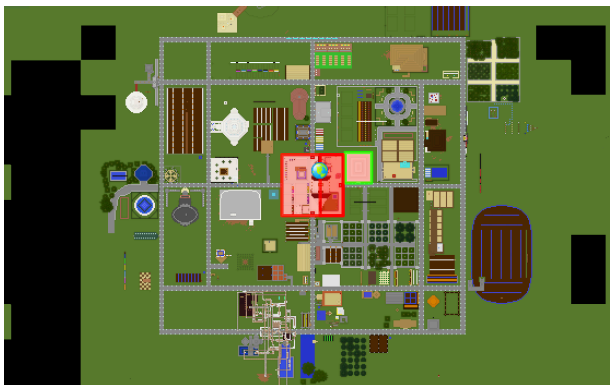
matiワールドで、公式がオススメの建物らしい。
(2017年11月19日 建築の森サーバー)

人気上昇中？
好評な「誰得サーバー」

今回の協賛サーバーで一番人気が高い「誰得サーバー」。
某サーバーリストで、なんと唯一のスコアが300台。そしてワールドもまとまっている。
定住者も多く、人からの信頼も厚い。
管理者たちも皆人から信頼されている人によって構成されており、とても安定した
政治を行なっている。

そして、今回その中身を見させてもらった。

Hubを上空から撮ったもの。ジェットコースター上から撮影させてもらった。 (2017/11/12 誰得サーバー)



このサーバーはLobbyがメインで、そこから四方に広がって作られている (2017/11/30 公式サイトより)

本当のマインクラフトって？

このサーバーは、冒頭のインタビューにも出ていたNanashiSanからご縁をつないでいただいたのだが、純粋なクラフターである彼が、なぜここにいるのだろうと思っていた。彼はマイクラは「建築」主体であるべきだと言ってたからである。

今時、どこのサーバーも「施設の拡大」を進めまくって、「建築」が蔑ろにされていることが多い。

そんな疑問を抱えながら、僕はサーバーにアクセスした。

手のつけられる範囲だけ

マイクラで、手をつけようが無くなるのは「動けなくなるから」であり、サーバーも施設やモノが異常に離れていればだれもいかないだろう。先述の建築の森は、これを「クリエイティブ権利を与える」という手段で、飛行可能にして解消した。

一方、このサーバーは原始的と言ったら言い過ぎかも知れないが、歩いて何とかなる四方に収めるという手に出たらしい。サーバーに入ってすぐ、Mapを表示するMODに、四方の形しか出てこなかった時には、驚いた。

「この狭さで、人々は集まるのだろうか？」

と。ただ、Mapを表示するMODだけでサーバーを判断できない。色々歩いて見て、ジェットコースターがあることに気がついた。

左上の画像は、ジェットコースターから見えたこのサーバーである。ジェットコースターは「原始的」とっ言ったらそうであると思うが、そこから見えた風景は思ったより物が密集していて、なんだか初期のマインクラフトを思い出した感じがしたのだ。

まとめて、よりコミュニティー感を

私自身は、MinecraftはPE 0.8.1時代から始めた人間で、当時のPEの配布マップといえば、有限ワールドだった関係からか、物を密集させるのが多かった。勿論、World Editなんて存在しないし、fillコマンドも無い。全部自力なのだ。

そして、このサーバーを見た時、その「本当のマインクラフト」の意味を理解できた気がした。童心に返るというか、古き良き時代を思い返す老人というか、そのような気分になった。
そう、過度な「凄すぎる」建築だらけじゃ無い事が、本当のマインクラフトの要素の一つなのだと。

自分の好きな物を建築しながら、「農村体験」しながら、のんびり気ままに生活できるサーバー。それこそが、この「誰得サーバー」なのだ。

確かに、近年の風潮的には好まれないかも知れないが、だからこそ「誰得」なのだ。この良さを理解できない人に対する皮肉、また身内で、少数で動かすという方針を、自ら公にしているのだ。

もし、ただ単にマイクラの意味がわからなくなったら、ぜひこのサーバーを勧めたいと思う。争いのない、安定した本当のマインクラフトはここにあるからだ。

運営の言葉

最後は、運営の「ひいらぎ」さんの言葉で締めたいと思う。

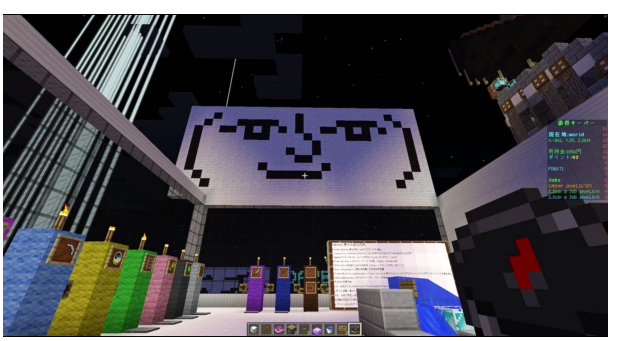
誰得サーバーの昔からのモットーは【楽しく、仲良く、賑やか】である
そんな誰得サーバーは、時が経つにつれ新しい人と人との繋がりを作り、不思議な友情が出来ていく、お互いを尊重し、理解する、そんな穏やかなところでもあったと、運営は思う

たまにゆったり建築、たまに採掘、たまに雑談。それらを楽しく行っている誰得サーバーだが、たまにイベントを運営が開催する。その１つが釣り大会、会場を作り、竿を支給し大勢で釣りを開始する

賑やかである(主張)
そして、発展するにつれ、ゲートを作るのはよくある事である。だが、もし1人で作ってたら、きっとクオリティが低いものができていたであろう、だが、運営はみんながいてくれたから、楽しく建築をできるのだという。

一部の鯖民からも好評である

メインサーバーが不定期起動になり、過去のように賑やかさは多少欠けている。だが、それでも、ここに残った絆が、その賑やかさを取り戻していく



貴方も、貴女も、誰得サーバーに来て、大きな声で笑ってみませんか？

URL	daretokuserver.net
バージョン	1.8.x ～ 1.11.x 系
運用時間	基本24時間 (不定期的に停止)
テーマ	生活・建築・コミュニティー系

(ななしさん枠)
当コンテンツは一部に東方要素を含み
東方は電子出版を許可していないので、
掲載する事が出来ません。

なお、ななしさん枠はTCRSコンテンツの
置き換えを目的とした代替コンテンツです。
電子書籍版には、First Editionを同梱して
いるので、そちらをご覧ください。

物理版限定のコンテンツとなります。
ご了承ください。

(ななしさん枠)
当コンテンツは一部に東方要素を含み
東方は電子出版を許可していないので、
掲載する事が出来ません。

なお、ななしさん枠はTCRSコンテンツの
置き換えを目的とした代替コンテンツです。
電子書籍版には、First Editionを同梱して
いるので、そちらをご覧ください。

物理版限定のコンテンツとなります。
ご了承ください。

超会議向け追加内容

誰得サーバーは、３月７日、運営開始から２年を迎えましたが、同日、「永久停止」という形で運用を終了しました。
２年間の運営、お疲れ様でした。また半年間の Bookraft 対する取材協力に感謝します。

制作責任者

ここに名を載せている人は、皆が創作者（クリエーター）です。
この本を作り上げた皆を、ここに残します。

戸海 空

アメリカにいるミク廃。NIMSA×C93 Project メンバーを殆ど引き継ぎ Bookraft を設立。この本の製本責任者。(当日は居ません)

かずにゃん

ツイ廃。それを生かし、Web サイト・SNS 責任者でもある。戸海 空の渡米後、日本での住所窓口、財政面での協力者でもある。

NanashiSan

NIMSA×C93 Project の際の当日協力者。今回より、絵担当にもなる。何気に Bookraft を提唱したのはこの方なので、祖はこっちです。

制作関係者

KAZUTO

建築の森サーバーの代表かつ管理人。今回の超まいくらひろばにて、かなり協力して頂いた方。

ta3

Bookraft 唯一の開発者系メンバー。KAZUTO 氏と同じく、初期からのメンバーである。今回は自らのページを手がける事となった。

ひいらぎ

2015 年からマイクラを始めたクラフター。元誰得サーバーの管理人。誰得サーバーの記事を書いてくださった方

協賛・関係団体

これらの団体は、Bookraft の活動を支援しています。
(追記) 協賛団体を絶賛募集中です！

編集後記

さて、2018 年に入り、NIMSA × C93 Project は、Bookraft と名を改めた。独立には色々な背景があったが Bookraft になった事で、特定の団体に依存せずに済む、つまりは客観的な立場で物事を見れるようになったのが一番大きい利点だと思う。

しかし、Bookraft を動かしはじめて 3 ヶ月。既に計画の破綻が見えている点も存在する。例えば、誰得サーバーの閉鎖により、次回から協賛が 1 サーバーとなってしまった。また、製本担当である私自身が、米国に住んでいる身であり、かつ高校生である。これは、Bookraft 責任者層では最年少だ。その上、受験も控えているという背景も、また他とは違う点である。

今回の本は準新刊、つまり少しだけ入れ替えた本である。言う事はあまり無い。その代わりに、今の界隈の荒れ具合について、少し書こうと思う。

本質の Minecraft だが、これを書いている時点で Minecraft マルチプレイサーバー界隈は血祭りであると言わざるを得ない。ブロックを積み上げて遊ぶゲームが、いがみ合いの道具と化し、可能性を秘めうる Java 版は Bedrock Engine 系の制限されたエコシステムに対抗するどころか、自らの首を絞めている。長年見る限りだと揚げ足取りな言動をするユーザー、クリエーター側の発言が炎上を引き起こしているように見える。ネット弁慶と言う、日本の悪しき風習や性格がそこにはあるのかもしれないと思う。

次回の本では、そんな血祭り界隈の中で、それなりに団体内を維持できた人に、内部崩壊しない団体運営の方法を書いてもらおうと思っている。夏コミは申し込みを終えており、抽選の当落待ちである。通るか落ちるかも分からない今、次の新刊を「内部崩壊しない団体運営」について書く以外、どうこう言う事はできないが、当選した場合は Bookraft 初のフルカラー本を検討している。また、交通系 IC などを使った決済に対応する予定だ。

もし、Minecraft を維持したいと思うならば、政治なんかより Minecraft の本質「クラフト」に力を入れるべきであると、私は思う。個人でも、マルチでも、違いはないと思う。

次回 Block Pioneer

~Fifth Ave Ver~

Bookraft 初のフルカラー製本・そして内容も増加。
今回入らなかった数々の「個人作品」も掲載開始！

2018 年夏 以降頒布予定

First Edition との変更点

・Bookraft に引き継がなかった団体の項目を削除。(許可が出なかった為)
・デザインを一部 InDesign で再作成。(将来、カラー化出来るようにする為)
・情報の追加。(誰得閉鎖など)
・(名無しさん枠) を追加。(次作の Fifth Ave Ver に向けた準備)

サークル名 ... Bookraft
連絡先 ... tocai.sora@gmail.com
Twitter ID ... @Bookraft_dojin・@city_sora
発行日 ... 2017/04/28 (超会議 '18)
印刷会社 ... オレンジ工房 .com

この本は、Minecraft 公式製品ではありません
Mojang から承認されておらず、いかなる関係性もありません