

茶，一片树叶的故事 模组说明书（纯文本版）

编写：SkyLine-洛骠之翼 校对：SkyLine-霖妖

茶者，南方之嘉木也，一尺二尺，乃至数十尺。其巴山峡川有两人合抱者，伐而掇之，其树如瓜芦，叶如梔子，花如白蔷薇，实如栟榈，蒂如丁香，根如胡桃。——《茶经》

注意事项：

1. 本说明书推荐同《茶，一片树叶的故事 模组说明书（图文补充版）》一同阅读。
2. 本说明书中合成方式均以文字表示，图片形式合成表详见《茶，一片树叶的故事 模组说明书（图文补充版）》。
3. 本模组内制茶工艺会尽量还原真实，但出于作者个人能力和游戏简便化的考虑，部分制茶工艺步骤被删除（如烘焙等）或省略。
4. “New”表示新添加内容，“Update”表示较上一次版本有更新，“Picture”表示该内容在《茶，一片树叶的故事 模组说明书（图文补充版）》中有详细介绍。
5. 本模组原帖地址：www.mcbbs.net/thread-562372-1-1.html，转载须注明。
6. 本说明书版权归 SkyLine Studio 所有。
7. 其他详见“关于模组”一栏。

➤ 鲜茶叶的获取【Picture】

◇ 碎茶叶 1.1.0 Update!!

1. 找到一棵树（品种不限）。
2. 用你的剪刀剪下树叶。
3. 树叶 * 9 → 碎茶叶 * 1

或者

树叶	树叶	树叶		
树叶	筛网	树叶	→	碎茶叶 * 2
树叶	树叶	树叶		

4. 碎茶叶可合成茶叶：
碎茶叶 * 4 → 茶叶 * 1。
5. 使用 3. 中的方法有 5% 的几率获得茶籽。

◇ 茶籽/茶树 1.1.0 New!!

1. 茶籽隐藏在树叶深处，在合成碎茶叶时，有 5%的几率被找到。
2. 和小麦一样种植，不过不怕耕地被踩坏。
3. 成熟之后，左键破坏，得到 1~3 粒茶籽和 1 片茶叶；右键采集茶叶，得到 1~4 片茶叶，茶树回到上一阶段。

◇ 筛网/刷子

1. 使用筛网可以提高获取碎茶叶的效率，使用刷子可以在清洁筛网时获得 1 片碎茶叶。
2. 筛网合成方式：**1.1.0 Update!!**

木棍	木棍	木棍		
木棍	线	木棍	→	筛网 * 8
木棍	木棍	木棍		

3. 刷子合成方式：

线				
木棍			→	刷子 * 8

4. 脏筛网清洁方法：
 - 方法一：脏筛网 * 1 + 刷子 * 1 → 筛网，会得到碎茶叶 * 1。
 - 方法二：拿着脏筛网右键，就能把脏筛网抖干净。

➤ 制茶工艺 **【Picture】**

◇ 干茶叶（绿茶/焦绿茶）

1. 烧制：将茶叶放在熔炉中烧制，得到焦茶叶。
2. 晒制：
 - 1) 制作茶筛，并将茶筛摆在地上。【注意：放置地区亮度要大于等于 9（含晚上），且上方不要有任何遮光方块（玻璃等透明方块除外，即有阳光直射），最好放置在沙漠、平顶山等干燥高温生物群系，不推荐放置在苔原、针叶林等低温生物群系或丛林等潮湿生物群系】。
 - 2) 拿着茶叶对着茶筛右键，将茶筛装满。（注意：手中茶叶必须大于等于 8 片，一个茶筛能容纳 8 片茶叶）。

- 3) 大约等待 1~5 天，就能把茶叶晒干。
- 4) 对着晒好的茶筛右键就能得到 8 片干茶叶了。
- 5) 如果不修建大棚，则在下雨时，茶叶（以及晒好的干茶叶）会被打湿成湿茶叶，此时可以将湿茶叶继续放置在太阳下晒制，或将湿茶叶放入熔炉，烧制成鲜茶叶。

◇ 抹茶叶（半干茶叶） 1.1.0 New!!

1. 制法与干茶叶晒制基本相同。
2. 放置地区亮度要大于等于 9（含晚上），且上方必须要有遮光方块（即无阳光直射，阴干）。

附：

- 1) 研钵的合成：

木棍 * 1				
木板 * 1			→	研钵 * 1
碗 * 1				

- 2) 抹茶粉的合成：

抹茶叶 * 1	抹茶叶 * 1	抹茶叶 * 1		
抹茶叶 * 1	研钵 * 1	抹茶叶 * 1	→	抹茶粉 * 8
抹茶叶 * 1	抹茶叶 * 1	抹茶叶 * 1		

◇ 红茶叶 1.1.0 New!!

1. 制作发酵桶，并将发酵桶放置在地上。【注意：放置地区最好不要有阳光直射（有也可以，发酵效率会有所降低，但不会太大），最好放置在草原、森林等温度适宜、湿度中等的生物群系，不推荐放置在沙漠等高温干燥的生物群系或苔原等低温生物群系（发酵效率最低为 0）】。
2. 拿着抹茶叶对着发酵桶右键，将发酵桶装满。（注意：手中抹茶叶必须大于等于 8 片，一个发酵桶能容纳 8 片抹茶叶）。
3. 空手右键装满的发酵桶，进行揉捻工艺，直至桶内茶叶颜色略微加深。
4. 拿好玻璃板右键，盖在桶上，进行发酵（本来是想用石头的，发现看不到桶内情况）。
5. 发酵完成后，拿好铲子，对发酵桶右键，来获取 8 片红茶叶和 1 块玻璃板；中途如果想取出茶叶，使用铲子右键即可，会归还 8 片抹茶叶（知道为什么不用空手右键取出茶叶吗？怕你们揉捻时不小心取出抹茶叶，前功尽弃 2333）。

◇ **茶筛/发酵桶合成方式**

1. 茶筛合成方式：

木板		木板	→	茶筛 * 1
木板	木棍	木板		

2. 发酵桶合成方式：**1.1.0 New!!**

木板		木板		
铁锭		铁锭	→	发酵桶 * 1
木板	木板	木板		

➤ **茶的泡制**

◇ **各种茶饮品 1.1.0 Update!!**

茶饮品	效果			泡制方法 【Picture】
绿茶	伤害吸收II 100 秒	抗性提升III 100 秒		开水 * 1 + 干茶叶 * 3 + 碗 * 1
焦绿茶	伤害吸收 I 30 秒	抗性提升 I 30 秒	饥饿II 30 秒	开水 * 1 + 焦茶叶 * 3 + 碗 * 1
抹茶	急迫II 60 秒	抗性提升II 60 秒	跳跃提升 I 30 秒	开水 * 1 + 抹茶粉 * 3 + 碗 * 1
红茶	力量III 125 秒	抗性提升 I 125 秒	生命提升II 125 秒	开水 * 1 + 红茶叶 * 3 + 碗 * 1

注：效果时间修改详见“配置文件”一栏。

◇ **茶叶渣 1.1.0 New!! **【Picture】****

喝完绿茶或红茶后留下的渣渣，据说可以当作骨粉使用哦。

◇ **开水的秘密**

烧制：水瓶 * 1 → 开水 * 1

当你在寒冷生物群系以外的地方喝下开水后，会得到瞬间伤害 I 效果（扣 3 颗心，被烫到？）。但在寒冷生物群系中喝下后，会有生命恢复 I 效果 10 秒。

➤ 配置文件 1.1.0 New!!

本配置文件位置：“.minecraft\config\teastory.cfg”

```
# Configuration file
general {
    I:blacktea_Effect_Time=2500
    #红茶效果时间（单位：tick，20tick=1 秒，默认 2500tick）
    I:burntgreentea_Effect_Time=600
    #焦绿茶效果时间（默认 600tick）
    I:enchantmentLifeDrainId=30
    #“生命汲取”附魔 ID 号（该附魔获取方式暂时移除）
    I:greentea_Effect_Time=2000
    #绿茶效果时间（默认 2000tick）
    B:info=true
    #登陆游戏后的提示信息（默认开启）
    I:matcha_Effect_Time=1200
    #抹茶效果时间（默认 1200tick，其中跳跃提升时间=配置文件中的时间/2）
}
```

注：“茶饮品效果等级”配置文件中不予支持自定义。

➤ 成就系统 1.1.0 Update!!

目前本模组共有 9 项成就，日后会不断添加，获得条件详见游戏内成就页：

1. 茶，一片树叶的故事
2. 这是什么？
3. 能吃吗？
4. 晒，新的制茶工艺
5. 雨天，茶叶的噩梦
6. 绿茶，风靡全球的饮品
7. 抹茶，另一种更好的风味
8. 红茶，英式风味
9. 温暖？伤害？

➤ 更新日志

◇ 1.1.1 → 1.1.2

1. 调整茶叶干燥率，之前晒制太慢了。
2. 抹茶叶支持放入茶筛继续晒制。
3. 更改湿茶叶烧制为鲜茶叶，之前有点太便宜了。
4. 拓展支持版本至 Minecraft1.9.4。

◇ **1.1.0 → 1.1.1**

1. 修复[TSBG03]和[TSBG04]两个 BUG。对于[TSBG04]，如果用树叶合成的话，出现的茶籽可能只是个虚像（之后会消失，即-1，我实在无能为力），推荐按住“Shift”键一次性合成。
2. 更新语言文件，增加繁体中文支持。

◇ **1.0.1 → 1.1.0**

1. 新增红茶、发酵桶及其制作工艺。来 Minecraft 中一品红茶的滋味吧。
2. 新增抹茶叶，更新抹茶晒制过程工艺，与干茶叶分离。
3. 新增茶叶渣。喝完茶留下的渣渣，用来当肥料吧。
4. 新增茶籽和茶树。可以实现茶叶的大规模生产了，不过茶籽的获取较麻烦，它喜欢躲在树叶深处。
5. 更改茶筛方块，**与前一版本有冲突**，升级请注意。
6. 更新抹茶粉、筛网合成方式，以提高效率。
7. 将由树叶获取茶叶的方式更改为由树叶获取碎茶叶。
8. 调整各项茶的效果。
9. 更正英文文本中的一处语法错误。（感谢 xbony2 通过 GitHub 指出）
10. 更新茶筛材质。
11. 暂时删除“生命汲取”附魔获取方式，原附魔仍可使用。

➤ **关于模组**

本模组由 SkyLine Studio 出品，作为“中华传统工艺模组三部曲”（现工作室计划）之一，以弘扬中华传统茶文化为主要目的，将古老而又充满活力的这一饮品添加到 Minecraft 中，以不同的制茶工艺为特色，让玩家了解茶叶的制作过程（不与实际完全相同）。

本模组还处在初期开发阶段，欢迎提出任何意见和建议。说明书如有任何没有解释清楚或解释错误的地方，请在帖子下方回复或站内信通知作者本人。

说起制作这个模组的初衷，也许是身处名茶之乡的缘故吧。

再次申明，尊重作者及其版权，请在转载时注明原帖地址及作者。

2016年7月8日星期五 于绍兴