

闽高联社区服构想

一、背景与现状分析

当前生存服务器运营问题

- 高版本生存节奏过快：玩家毕业所需时间极短，短至一周甚至一天。
 - 纯净生存玩法资源过剩：服务器不超过 1 周生存资源就会过剩，有限的地图存档开荒差不多该退游的都退游。
 - 缺乏新人：开服一到两周后服务器基本进入开荒末期，新玩家进服没得开荒，老人资源共享一下就等同于毕业，缺少游玩动力，老玩家资源过剩，除了带新人，搭建筑，造机器也缺乏动力。
 - 一个生存服务器如果**日活跃人数都不到 10 人**，想必任何活动的进行都是**极为困难的**，而且相对来说，纯净生存的受众面是最广泛的，群组服应该通过生存服的玩法内容吸引玩家，再将过剩的玩家分流到不同玩法的子服务器上，对于高校联合服来说，只有拿出一定游戏成果才能对 Minecraft 今后的发展或是学校官方社团的建设提供帮助，诸如高校还原工程之类的项目想要进展顺利，需要各领域的能人志士贡献力量，现如今 Minecraft 国际版第三方服务器新人游玩门槛高，除了期待有大佬能够自主报名加入外也应想办法降低玩家上手门槛，为国际版第三方服务器增加新生力量。
-

传统解决方案

1. 服务器转型

- 转型为生电服：
 - 优点：游戏目标游戏成果对
 - 缺点：高版本独有的红石玩法，需要长期时间成本投入，具备足够的红石知识以及对游戏机制有一定理解，对服务器配置要求较高，对于新手来说存在一定门槛。
- 转型为粘液生存 / 模组生存：
 - 优点：对没有接触过此类型生存的玩家有极强吸引力，在玩法内容上极具创新和想象力，且如果是使用模组展现的游玩效果相较于纯净服相当有优势。
 - 缺点：对原版玩法改动 / 拓展较大，对服务器配置较高，对于新手来说有一定门槛。且此类型服务器依旧没有解决前文提到的三大问题。

2. 使用多世界

- 通过划分主世界，资源世界，地皮世界等方式将玩家的游玩过程细分到不同子世界上。
 - 优点：资源世界定期刷新在一定程度上能解决开荒过度的问题，地皮世界也能在一定程度上解决玩家需要保存自己建筑的需求。
 - 缺点：地皮世界使玩家之间有距离感，且相较于正常世界地皮世界更为单调，**自由度低**，主世界（如果有的话）开荒过度依旧**避免不了前文提到的问题**，以及由于资源世界定时刷新，**玩家资源依旧会过剩**。

3. 使用周目制

- 定期 / 根据开荒程度决定是否开新的存档
 - 优点：新的世界新的存档，每次开新档都可以大量增加新的玩法，更新到最新的游戏版本，让玩家体验到新版本的乐趣。
 - 缺点：上一周目的主世界（如果不使用地皮世界的话）**建筑无法留存**，如果玩家在上一周目有未完成的工程也只能成为遗憾 / 回忆无法继续进行，在一定程度上导致了**老玩家退游**。

当前拟推行的解决方案

1. 服务器资源可持续发展

- 可以延长服务器寿命。
- 具体落实方案①：通过 Lands 和 WildRegeneration 插件**定期回收并重新生成长期无人使用的荒废区块**，以达成区块资源回收的目的。
 - 优点：保留大部分活跃区块上的建筑，使过度开发的区块能重新生成矿产资源在内的所有资源，能让新玩家进服拥有足够的崭新区块进行自由探索。一定程度上解决了服务器存档开荒过度后需要换新档更新周目的问题。
 - 缺点：荒废区块上**原有建筑不保留**，玩家建筑所在区块长时间后被其他玩家所声明，则此建筑的所有权和修改权会由当前区块所有者继承，所以某玩家长期未上线后进服可能会发现自己的**原有建筑被修改 / 覆盖 / 刷新 / 重新生成**。
 - 针对以上缺点指定的**解决方案**：每学期（待定）公开一次当前的主世界存档以便有需要的玩家留档，新学期存档继续沿用，但是荒废区块重新生成（个人认为总比没人玩服务器荒废或者服务器开新周目换档妥善），如果玩家有特殊需要可向服务器管理申请将建筑迁移到建筑服公开展示，如果有特殊情况也可在主世界内申请永久建筑物保护（即建筑物所在区块在任何情况下都不会被重新生成）

2. 削弱原版机制

- 削弱游戏原版机制特性—**(bug)**—，增加游戏挑战性，包括但不限于**禁红石机器**，**刷怪塔等利用原版特性 (bug) 破坏游戏平衡的各类产物**，（附加：禁村民交易所）一定程度上环境资源过剩问题。同时因为原版机制被削弱，玩家在服务器中的游玩重心也将转移到和其他玩家之间的社交互动，大型建筑的建造等方面。

- 优点：防止资源过剩，使服务器内的重要资源较为有限，这样可以促使领地 / 国家利用地理优势生产不同的资源，促使玩家之间进行贸易。
- 缺点：对于一部分玩家来说可能牺牲了他们的游玩体验（相较于传统生存服务器玩法）。

3. 回收玩家的过剩资源

- 通过系统商店（待定）等方式从玩家手上回收资源，通过防止资源过剩。
 - 优点：实现简单，玩家乐于进行交易
 - 缺点：如果回收设置不当可能造成通货膨胀，精确定价难以确定。
 - 解决方法：见第四点第二条。

4. 利用货币进行经济调控

- 保持经济系统的稳定。
- 构建以基于货币体系调控物资流通的自由市场为主，服务器商店作为第三方进行宏观调控为辅的金融系统。

（详见附录：经济系统）

5. 增强玩家之间的联系，提高社交属性

- 通过交互面板中的好友，组队，公会，结婚等玩法增强玩家之间的互动，增强社区感，同时搭配游戏内语音，游戏内点歌之类的仅客户端模组增加玩家在服务器中的交互体验。
 - 优点：社交玩法不同于传统玩法，只要有一定人数基础就能玩起来。
 - 缺点：玩家了解这些社交功能可能需要一定时间，所以需要做好新手引导，能让玩家理解服务器拥有哪些社交玩法，并用上这些社交玩法。
- 具体落实方案：增加游戏内语音，游戏内点歌

6. 提高游戏难度

- 增加玩家互动，增强社区感。
 - 优点：利于玩家进行合作，交流，物资交换，聚落发展。
 - 缺点：导致萌新难以上手，对强度的调控可能导致玩家不满。

高校联盟优势

1. 大学生玩家群体**综合素质高**，大学生之间共同语言多。
2. 闽高联目前成员组织在**地理分布上较为集中**，有利于各校通过高联服通过线上活动的形式增强高校间的联络，也**有利于后期线下开展活动**。
3. 大学生现在普遍**有社交需求**，可以抓住这点重点搭建服务器的社交玩法，在 Minecraft 中联机游玩也是一种社交方式。

期望通过社区服达成的目标

1. 尝试在**不更换周目**的情况下长期运营社区服，维持一定的活跃玩家人数直至下一学年有新生加入服务器，如果该社区服构想可行可尝试将该方案推广到其他地方高校联盟。（如果技术上可行的话也可以在不影响存档和不影响服务器功能的情况下更新服务端游戏版本）
 2. 以社区服为基础**增加玩家粘性**，吸引更多玩家加入高校联盟，帮助首次接触 Minecraft 国际版的新人玩家掌握基础的游玩方式，为新手提供一个较为友善的游戏社区。
 3. 将 Minecraft 服务器作为大学生接触周边高校学生和**增强高校间联络**的一种途径，
 4. 将服务器中的活跃玩家细分到不同领域，**筛选出**能够参与高校还原等工程的**能人志士**。
 5. **将服务器寿命延长到一年以上**，这样在新的学年刚入学的新生能够为已经运行了一整个学年的服务器注入新生力量。加上区块再生等方式，让新玩家也能有地方开荒。
-

二、社区特色玩法

经济系统

~~缺点：考虑mc内部的经济问题基本上为玩家生产力过大，和自给自足的小农经济，商品贸易基本没有立足之地，因为玩家不需要流通商品就可以自给自足，货币本身也就成为有价格，没有价值的东西。所以直接在原版玩法加入货币就会变成，玩家过量生产，然后对冲服务器市场。之后就是无政府时期，进行人类社会的经济系统迭代，但是显然玩家不是困在mc里，不会想办法解决经济问题，只会退游，到地租经济就结束了，即便使用复杂的经济调配算法，依旧需要玩家配合，但是旧经济系统玩家和服务器的经济利益不在一起，有着十分复杂的绑定关系，玩家不会配合服务器的救市行为。~~

~~所以本文决定折中，将基本经济形势定位为欧洲中世纪，符合mc本身设定，不同于以往经济系统，取消系统市场售卖商品和收购商品，只是负责定价，提供交易平台，承担现实中保险和银行的职责，避免玩家过剩生产对冲服务器经济系统，让玩家本身提供商品，配合资源生成分散的地形插件，使玩家不能自给自足，但是分散的资源并没有限制玩家的劳动能力与时间。所以玩家依旧可以创造出等同的价值，并且大大提高了市场的流通能力，同时玩家作为商品的提供方也是需求方，服务器的经济系统和玩家的经济利益是绑定的，玩家可以将商品送到交易中心售卖，参考系统定价。也可以卖给游商（要付路费），或者直接两个国家贸易，（自己商讨定价）但是不在系统保护内。~~

~~有了流通能力，就要有流通手段，由于各个国家之间可能离的很远，路上会有强盗，加之游戏难度会更改。游商贸易，或者两个国家贸易并不安全，这时候就需要修路了，为了保障流通能力，服务器会在距离太远的大洲设立传送点（需要花钱）。服务器会在特定时间开放社区商场免税服务，玩家可以届时购买。~~

~~到了服务器后期，玩家的贸易规模逐渐扩大，后备商品逐渐扩大，（由于其他玩家和强盗可以对仓库产生威胁）可以将商品寄存到系统银行，但是要收费。~~

经济系统构想作出改动（2024.8.9）(已调整)

经济系统构建背景

目前社区服严格限制利用特性（bug）凭空刷取物品、全自动红石刷物品机（半自动除外）、村民交易所，并限制主世界及下界区域，末地未开放，同时通过季节系统等方式一定程度上增加了游戏难度。即，开放基于原版生产方式进行的生产，降低玩家生产效率以提高玩家毕业成本，并基于原版增加游戏内容。

经济系统概述

经济系统基于货币系统、服务器商店、服务器银行，对玩家所需的物资、玩家间流通的物资进行调控和分配，同时借助货币限制玩家使用服务器提供的功能（如传送、领地、公会），以期最终实现玩家各尽其能、各取所需、优势互补的社区环境。

经济系统运行原则

货币流通总量动态平衡（见金融系统平衡）

控制硬通货流通和商品价格水平

控制货币通胀

市场自由开放，服务器不直接干预，仅确定原则性限制

从维护游戏平衡性出发

其他待补充

实现途径

经济系统开发第一阶段：

基于目前玩家自发形成的相互贸易、商品市场和商业化合作关系，以及村民交易未完全限制、经验修补附魔书被垄断、下界合金产出效率有限的情况。

开设服务器商店，由服务器垄断强力装备销售权和定价权，使经验修补附魔书价格保持在合理的区间。开设服务器银行（不对玩家公开）。

开放日常任务、周常任务、成就（一次性奖励）、通行证系统等，增加玩家收入来源。

通过插件逐步限制村民交易，使村民交易内容价格逐渐升高，最终在第一阶段结束时高于服务器商店定价，使玩家放弃村民交易转而从服务器商店购买。

此阶段使服务器货币价值与下界合金锚定，鼓励玩家使用服务器货币和下界合金交易，抑制经验修补附魔书的流通。

（注意！服务器商店收入应作为服务器收入存入银行作为银行准备金，珍稀物品价格限制在合理区间的同时应当限购。玩家间交易此阶段免税。）

经济系统开发第二阶段：

开放服务器商店收购功能。通过合理价格（通常价格较低）大批量从玩家手中收购可再生或大量、无用或低价值资源（如小麦种子、马铃薯、铜矿石等。特别的，应当以适当价格回收绿宝石），增加玩家收入。

开放服务器商店更多商品购买功能。

按照收购的农作物堆肥值，出售相同堆肥值的骨粉或骨头，或出售与骨粉、骨头成一定比例的花、染料。

按照收购的肉类数量，出售一定比例的荧光墨囊、萤石、烈焰棒等装饰物。（可变更）

按照收购的铜矿、金矿、钻石等矿石，出售一定比例的铁矿、下界合金碎片（定价需谨慎，

应远高于市价）。

按照收购的泥土、圆石等大量低价值物资，出售一定比例的沙子、混凝土等建筑材料（混凝土定价应谨慎）。

以一定价格、按玩家限购数量，出售不可再生物（如地狱疣等）

以一定价格、不限数量，出售其他物资（如唱片、蜜脾、树种等）

公开服务器银行，开放银行存取款功能，开放利息系统，以服务器收入作为利息来源确定利率。

此阶段同领地功能、公会功能等社交功能一并开放，为玩家提供更多元化的消费渠道。

此阶段应调整玩家使用服务器功能花费，如传送、回城等功能收费应上调（以百分比确定，并设置收费上限）

（设想）经济系统开发第三阶段：

开放公司系统，玩家需向银行存一定比例的准备金，并以一定数额的现金作为注册资本，向服务器商店申领公司许可证，即可开设公司（公司形式待定）。公司自主经营，可以雇佣其他玩家，进行专业化或多样化生产以赚取利润。

（目前已知的公司业务有：农业公司、矿产公司、建筑公司、探险公司。不包含其他临时雇佣形式的劳动关系）

开放公共基金 / 债券，通过高于银行存款利率的收益率（不低于某一值）吸引玩家投资，将此项基金款项用于招募玩家（如建筑师）进行社区服公共设施建设并提供报酬，最后以一定时间内新玩家量、玩家生产总值增长量及服务器收入增长量，确定最终投资回报，并分期回报给投资玩家。

开放广告，开放公共商业区，设定广告费及摊位价格，鼓励有大量出售需求的玩家购买广告和摊位进行商业活动，进一步扩大商业规模。

开设特殊商品购买途径，例如称号、粒子效果、房地产等。

其他

货币设定

目前服务器流行的实体货币 / 通货是各类矿石（下界合金锭、钻石、金锭、铁锭），服务器发行的虚拟货币是（名称待定）。货币价值最终依照一般等价物（如下界合金锭）流通量，商品交易量、以及公共服务（如回家、传送）提供量确定。

金融系统平衡

服务器不凭空发行货币，也不凭空减少货币。货币流通量以目前玩家产出量为准，服务器通过各种形式调控货币流通。

货币获取途径：

低保（签到领取低量货币奖励）

向服务器出售商品、玩家间交易、利息、基金 / 债券收益

活动奖励：包括登录服小游戏周期性排名奖励、小游戏服优胜者奖励、其他公共事项参与奖励。

货币消耗方式

服务器公共功能、服务器商店购买商品、玩家间交易、投资、（设想）RPG 服消耗道具等。

ex. 调控手段

银行：待定

税收：阶梯税制

玩家间交易，征收所得税。玩家所得一定数额内免税，所得超过一定数额按一定比例征税，总价值较高物资交易，按服务器商业中心摊位税率征税。税款作为服务器收入存入银行。

利息：待定

股票：待定

彩票：待定

经济系统构想改动（2024.8.10）

经济系统开发第一阶段：基于目前玩家自发形成的相互贸易、商品市场和商业化合作关系，以及村民交易未完全限制、经验修补附魔书被垄断、下界合金产出效率有限的情况。

交易方式

- 商店交易：通过 QuickShopExcellentShop 插件实现玩家自行创建箱子商店，以便玩家离线期间与其他玩家进行大批量的自动物品贸易。
 - 优点：全自动，离线处理，默认不收税（具体待定），支持游戏币和自定义物品货币，支持全自动动态调整价格
 - 缺点：地点固定，创建箱子商店要钱

税收制度见“金融系统”章

- 摆摊交易：通过 RPGMarketplace 插件实现玩家创建摊位，便于玩家在挂机期间 / 离线期间与其他玩家进行少量的物品贸易。
 - 优点：可视化，增强游戏沉浸感，不收税（具体待定），随时随地免费开张
 - 缺点：玩家摆摊期间不能离开，如需离线摆摊则下线地点固定
- 面对面交易：通过 TradeMe 插件实现玩家之间使用菜单进行少量物品以及经验，货币的交易，简单高效，有迹可循。
 - 优点：简单高效，有迹可循，支持交易多种形式的资源，交换内容自由容量大，需要玩家确认，不收税，
 - 缺点：必须面对面，超过一定距离无法交易

交易场所

- 通过 QuickShopExcellentShop（来自叶瑶的建议）商店插件的形式交易，分为社区贸易中心和玩家贸易场所
 - 社区贸易中心为服务器划定的固定区域，玩家在此处受系统保护，且由于被官方承认所以交易受到保障，最广为人知交易内容也最为丰富，玩家可以在该场所的固定区域**开设商铺**，也可以在此处与来自各地的其他玩家**摆摊**、**面对面交易**，缺点是在此处交易收取的手续费相较于玩家设立的交易场所相对较高。

- 玩家可以自行建立各国、各领地的贸易场所，安全由各场所所在的领地 / 国家管理维持，由玩家之间承认，（正常情况下）不受服务器监管，自由设置交易区域和手续费，交易方式同上。好处是玩家可以自行建立贸易路径，形成游商群体，在各领地 / 各国之间来回进行贸易活动。同时这也能促进原版交通的建设。
 - 通过商店 GUI 菜单的形式交易，如全球市场和系统商店
 - 全球市场（通过 GlobalMarketPlus 插件）：玩家可以通过 GUI 界面上架物品，在全球商店上售卖 / 收购物品，此处应设定高额手续费因为其不受地域限制。
 - 系统商店（通过 E）：当前想法是先放弃系统商店，系统只提供商品参考单价，方便社区交易中心的玩家交易，玩家无法与系统交易，定价权由玩家自己决定。* 待定（系统商店有待利弊权衡）
-

社交系统

好友功能

- 通过 FriendSystem 插件，让玩家之间可以使用可视化菜单完成加好友等一系列和好友交互的操作。
- 好友召集

组队功能

- 通过 FriendSystem 插件，让玩家之间可以使用可视化菜单与其他玩家进行组队，此处可以配置一些组队增益 buff 或是组队收益等功能。

公会功能

- 通过 UltimateClansPlayerGuild（来自叶瑶的建议）公会插件，让玩家之间可以创建公会，感觉有利于玩家从建立组织的角度出发将线下的一些真实组织带到游戏中来，如某某社团，某某同好会之类的，方便玩家抱团寻找组织，搭配称号插件可能会有奇效。同时公会插件也有公会战，公会银行等玩法有待发掘。

结婚功能

- 通过 MarriageMaster 插件，可以添加删除伴侣，可以 kisskiss 可以抱抱，也可以配置情侣之间互动的增益 buff，这个到时候视具体情况再添加。

称号功能

- 通过 PlayerTitle 插件实现各类自定义称号，并将称号显示在聊天频道，TabList，公会，领地等地方，是一种身份的鲜明象征。

- 各高校可以通过发放自己学校或自己学校组织的称号让成员领取，让玩家之间可以通过称号认识到不同地方不同学校的人。
- 可以将活动称号作为一种活动奖励，提高玩家参与活动的积极性。
- 制作一些任务限定称号，可以提高玩家的活跃度以及完成任务的积极性。
- 将部分特殊称号作为彩蛋放到服务器的某个地方，让玩家在探索中收获惊喜，不仅具有趣味性和创意性，鼓励玩家去自由探索世界的同时也体现了我们闽高联的人文关怀。

聊天功能

- 通过 TrChat 插件实现多个聊天频道以应对不同的使用场景（可通过聊天栏点击快捷切换）
 - 附近频道：仅限定格数范围内的玩家能看到聊天消息的聊天频道，推荐在开战期间启用，以搭配狼烟等玩法增加开战期间的沉浸式游戏体验。
 - 跨服频道：在没有特殊事件的日常游玩过程中默认加入，支持跨服聊天，可与大厅服，建筑服，小游戏服等其他子服的玩家进行对话联络。
 - 反馈频道：提供给玩家的联系管理员的聊天频道，用于玩家反馈 Bug，收集意见等功能。
 - 管理频道：用于管理员之间互相沟通交流的聊天频道，仅管理员可加入该频道。
 - @功能：可以通过@加上需要艾特的玩家使相应玩家收到带有醒目提示的信息，同时伴随提示音效，有特定权限的管理员还可以@全体成员以向服务器在线玩家发送全体消息。
 - 群聊互通频道：
 - 跟 MUA 玩家交流群互通（默认不监听不转发）
 - 跟 FJMUA 玩家交流群互通（默认监听不转发，若玩家活跃数过多则默认不监听不转发）
 - 跟 FJMUA 旗下各高校玩家群互通（默认不监听不转发）
- 通过 CMI 插件进行私信（弃用，使用 TrChat 的私信功能替代）（弃用，使用 FriendSystem 的私信功能替代，只有加好友才能私信）
- 通过 Lands 插件进入领地 / 国家的专属聊天频道，用于领地成员 / 国家成员之间的信息交流。
- 通过 FriendSystem 插件进入好友 / 组队队伍专属的聊天频道，用于好友 / 队伍成员之间的信息交流。
- 通过 MarriageMaster 插件进入情侣专属的聊天频道（弃用，该功能可以直接用 TrChat 的私信替代）
- **通过 QQ 群聊机器人实现服务器和 QQ 群之间聊天消息互通 *****

消息互通 * 重要

- 通过 InfiniteBot4 插件，设置多个聊天频道，玩家自由选择监听 / 转发指定群（需要玩家所绑定的 QQ 有在这个群聊内才能操作）

交互面板 * 重要

- 通过 BetterProfile 插件为玩家提供一个交互面板，玩家之间通过空手蹲下 + 右键对方的方式打开面板，面板中应包含该玩家公开的个人信息，好友，组队，公会，结婚，交易等功能，玩家应通过该界面获取其他玩家的基础信息，进行添加好友等社交互动，是整个服务器的**核心玩法，重中之重**，具体实现方法可以参考腾讯系旗下游戏的社交功能的实现。通过交互面板使玩家之间能快速便捷的相互认识，交换联系方式。

其他玩法

更多附魔

钓鱼玩法

- 待定

酿酒玩法

- 通过 Brewery 插件

配合模组实现的一些其他功能

- 游戏内点歌功能（通过 Zmusic/AllMusi 模组搭配其配套插件）
- 游戏内语音功能（通过 SimpleVoiceChat 模组搭配其配套插件）
- 游戏内查看聊天图片功能（通过 ChatImage 模组搭配 InfiniteBot 插件）

领土系统 * 重要

营地功能

- 待定

领地功能

- 玩家成立国家可以申领地皮，需要向系统缴纳租金。
- 国家地皮分为内层和外层，内层受到系统的方块保护，非领地人无法交互，外层地皮由申领者自己保护，不受系统管理，会定期刷新。

- 无主城的土匪、联盟的国家之间可以修贸易交通线，所在区块不会刷新。
- 区块回收系统（详见游戏改动）。

国家功能

联盟功能

角色功能

战争系统 * 待定

介于这种规模的 PVP 玩法可能给社区服带来不稳定因素 该模块的商议将无限期推迟

领土战争

- 发生领地纠纷，协商无果，国家可以发动战争，战争是有申请的君子战争。
 - 为保证不占用玩家正常的学习、生活时间，设置一段允许开战即发动领土战争的时间区间（如每周六晚上 7 点 -10 点）
- 玩家可选择成为（扮演）土匪 / 流浪者，没有固定所属的领地 / 国家，也可以由 NPC（不过技术上较难实现）扮演，会抢劫不受领地保护的荒野区域玩家的货币 / 物品。

公会战争

- 公会之间可以自行发动战争，设置战争奖励，
-

死亡系统 * 待定

- 死亡惩罚：死亡会扣除货币，增加游戏难度和挑战性。（降低玩家对通过死亡重生刷新状态的依赖）
- 死亡箱子：死亡时原地生成尸体 / 墓碑 / 箱子，上面显示死亡时间和死亡方式，如启用死亡掉落则掉落物品在死亡生成的实体上，回到死亡地点打开实体取回物品（获消耗一定货币使用指令远程取回）。
- 复活机制（待定）：
 - 死亡后重生在服务器设置指定的出生点（与玩家首次进入的地方相同）
 - 死亡后重生在服务器指定的单个 / 多个地点（墓地）
 - 死亡后重生在玩家自己设置的床附近
 - 死亡后重生在玩家所属的领地 / 国家所设置的固定出生点（如没有则出生在服务器出生点）

- 或以上多种重生形式以不同优先级共同使用，如：玩家设置的床 > 领地 / 国家出生点 > 墓地重生点 > 服务器固定出生点。
-

战斗系统

PVP 管理（因加以限制如限定时间段开放 PVP）

- 通过 DeluxeCombat 插件对玩家之间的 PvP 行为进行管理，例如玩家进入战斗状态时应对其行为作出限制，如无法再战斗期间打开社交面板，以及对“下线遁”等行为作出惩罚以防止不公平的 PvP 情况发生破坏游戏平衡（但是具体是否惩罚，如何惩罚也应考虑社区服玩家的实际情况）。
- 通过 ReviveMe 插件使玩家在生命值耗尽时先进入倒地（被击倒）状态（类似吃鸡），使得玩家在遇到危险情况**能够获得一次接受其他玩家救援的机会**，可以促进玩家之间进行互动交流，增强服务器的社交玩法。同时这个插件也能开发出一些比较**好玩**的玩法，比如**把倒地的玩家扛走**，或是**打开倒地玩家的背包拿走物品**等（但是应对这种行为加以限制，如同领地 / 国家 / 队伍玩家或是好友才能打开倒地玩家的背包）。

玩家声誉 * 待定

- 恶意击杀玩家降低声誉值，击杀低信誉玩家和救助玩家增加信誉值，信誉值过低会受到系统悬赏，玩家之间可以自由查看其他玩家的信誉值，以作为是否进行交易合作的评判标准之一。

悬赏通缉 * 待定

-
-

建造系统

飞行功能 * 待定

- 飞行可以帮助玩家建造大型建筑，但是需要**权衡利弊!!! 不合适就不要加入**
 - （飞行模式在建筑服是必须有的，在社区服内有替代飞行模式的全局视角插件 *TIS 服有使用过*，除此之外，鞘翅应当视情况保留或取代）
-

交通系统

传送功能

- 大部分传送行为都应向玩家收取费用，以**促使玩家发展原版交通**。
 - 通过指令进行传送（使用 CMI 等插件），需要冷却一段时间才能再次传送，且进行传送时也应设置等待时间以及不能移动等较为苛刻的限制条件，并**收取一定费用**。
 - 通过传送锚点进行传送（使用 FancyWaystones 插件），可由服务器设置距离跨度大且数量极少的固定锚点，也可以由玩家个人通过大量货币购买单个锚点自行设置地点（不推荐，应限制地图上的锚点数量），收取一定费用。
 - 通过传送门进行传送（使用 CMI 等插件，可以做成水井的形式），由服务器进行设置，一般为特殊地点之间的传送进行设置（如主世界前往遗迹，或是用于返回大厅服务器），正常情况下不收取额外费用。
- CMI
 - /spawn
 - /back
 - /home
 - /warp
 - /tpa
 - /afk*
-

原版交通

- 由玩家自行在主世界搭建各种形式的**原版**交通道路以连接不同地区的领地 / 国家。建立不同贸易中心之间的贸易路径，增强玩家 / 领地 / 国家之间的贸易往来。
- 推荐交通方式
 - 铁路交通（包括地下铁路交通）
 - 土径道路交通（使用 Trails 插件）
 - 冰块道路交通
- **不包含地狱交通，不符合社区服发展理念，和本服下界设定冲突**

地图功能

- 使用 Dynmap（当前选择）/Bluemap 插件实现社区服的网页地图展示，让玩家可以通过网页实时查看服务器地图信息，并通过网页与游戏内玩家进行对话，增强玩家游戏内外的相互联系。

任务系统

- 通过 BattlePass 插件创建赛季（原插件是这么叫的，类似腾讯系的赛季手册，我们是不是可以叫做学期手册哈哈哈）手册，日常任务，周常任务等。
 - 赛季（学期）手册：不同等级阶段设置不同的奖励，可以是物品奖励，也可以是货币称号等奖励。
 - 日常手册：每日刷新，内容和奖励待定。
 - 周常手册：每周刷新，内容和奖励待定。
 - 签到，每日签到，每周签到，每月签到，发放不同级别的签到奖励。
-

职业系统

- 农民 Farmer
 - 猎人 Hunter
 - 矿工 Miner
 - 伐木工 Woodcutter
-

成就系统

- 自定义成就
-

菜单系统

- 全局菜单
 - 聊天频道切换菜单
-

管理系统

审核功能

- 设置答题大厅（可参考第三大道公益服）

权限组划分

游客 (Guest)

说实话高校系统里不需要 guest 组

- **权限：**
 - 浏览和探索权限。
 - 无法破坏或放置方块。
 - 无法使用大多数命令。
 - 与NPC对话，查看服务器规则和信息。

新手（Newbie）

- **权限：**
 - 基本生存权限（破坏和放置方块）。
 - 使用基础命令（如 `/spawn`、`/home`、`/tpa`）。
 - 访问新手教程和帮助文档。
 - 加入公会和组队。
 - 可以增加一些新手专属的福利或任务，帮助他们更快融入服务器。
 - 可以设置一个新手保护期，防止新手被老玩家欺负。

普通玩家（Member）

- **权限：**
 - 所有新手权限。
 - 创建和管理自己的领地（使用 Lands 插件）。
 - 使用经济系统（交易、商店、银行等）。
 - 参与社交系统（好友、组队、公会、结婚等）。
 - 访问更多的世界和区域。
 - 使用更多的基础命令（如 `/warp`、`/back`、`/heal`）。
 - 可以设置一些成就或任务，鼓励普通玩家积极参与服务器活动。
 - 可以增加一些额外的权限，如设置更多的 `/home` 点。

建筑师（Builder）

- **权限：**
 - 所有普通玩家权限。
 - 特殊的建造权限（如在特定区域内的飞行权限）。
 - 使用部分高级建筑工具（如 WorldEdit，但限制在指定区域内）。
 - 管理和参与服务器的建筑项目。
 - 可以设置一些建筑比赛或活动，激励建筑师们展示他们的才华。
 - 可以增加一些专属的建筑资源或工具，帮助他们更好地完成建筑项目。

向导（Guide）

- **权限：**

- 所有普通玩家权限。
- 基本的管理权限（如踢人、禁言、查看举报）。
- 协助玩家解决问题，提供帮助和指导。
- 访问和管理新手教程和帮助文档。
- 参与和管理服务器活动。
- 访问专属的助手聊天频道，与其他助手和管理员沟通。
- 使用部分高级命令（如 /mute、/kick、/tp）。
- 查看玩家的基本信息和状态（如在线时间、位置）。
- 处理简单的玩家投诉和问题，并向上级管理员报告复杂问题。
- 参与服务器的日常维护和管理。
- 监控和维护服务器的秩序，确保玩家遵守规则。

巡查员（Staff）

- **权限：**

- 所有向导权限。
- 高级管理权限（如封禁玩家、管理插件配置）。
- 管理服务器的日常运营和维护。
- 处理服务器的技术问题和故障。
- 可以设置一些培训或指导，帮助高校管理员更好地履行职责。
- 可以增加一些专属的管理工具或权限，帮助他们更高效地管理服务器。

管理员（Admin）

- **权限：**

- 所有辅助管理员权限。
- 完全的服务器控制权限（如重启服务器、安装和卸载插件）。
- 管理服务器的所有方面，包括经济系统、社交系统、领土系统等。
- 处理服务器的重大决策和规划。
- 可以设置一些定期的会议或讨论，帮助辅助管理员们交流经验和解决问题。
- 可以增加一些专属的管理工具或权限，帮助他们更高效地管理服务器。

服务器所有者（Owner）

- **权限：**

- 所有高级管理员权限和所有开发会使用到的权限。
- 最高权限，无限制。

- 负责服务器的整体方向和发展规划。
- 最终决策权。
- 服务器所有者可以定期与社区管理员和辅助管理员进行沟通，确保服务器的运营方向和目标一致。
- 可以设置一些专属的工具或权限，帮助服务器所有者更高效地管理和规划服务器。

举报功能

- 通过 VelocityReport 插件通过指令或聊天频道举报违规玩家行为，避免魔怔玩家影响其他玩家游戏体验
-

背景设定

三、多世界结构

社区服大厅

- 答题区域（待定）
- 新手引导区域（待定，计划迁移到登录服减小社区服压力）
- 公告区域（用于设置系统公告和玩家花钱设置限时告示牌）
- 商店区域（服务器提供的公共商店区域，好处是随时传送，坏处是要收税）
- 地图区域（预览整个社区服的大致地形地图，选点传送）
- 领地国家展示区域（浏览社区服现有领地，新手根据领地介绍自主选择心仪领地，将该领地作为首次出生点）

主世界

类下界的遗迹世界 * 待定

类末地的遗迹世界 * 待定

四、游戏改动

禁生电，禁刷怪塔 * 重要

- 参考地球 online 服务器的经验，禁用生电机器和刷怪塔以避免过度消耗服务器资源，同时避免其产生的物品影响服务器平衡。
 - 此处**注意要兼顾玩家建筑材料的获取**，部分建筑材料由于禁生电导致获取难度大大提升，应通过系统商店出售等方式增加建筑材料的获取途径以弥补这个缺陷。
-

荒废区块回收再生成（待定）

- Lands 领地插件配合其附属 [WildRegenerator](#) 可以实现领地回收，具体如下：
 - 领地按区块声明，声明后的区块受玩家控制，此时区块为被声明状态，不会被回收
 - 如果玩家长期未上线
-

修改原版地形

- 调整地形生成，提高游戏的可玩性和挑战性。（此处需保证不影响前文提到的荒废区块重新生成）
-

调整矿石生成概率

- 降低矿石生成概率，增加稀缺资源的价值，使得玩家一个周期内能获取的矿物资源有限，让玩家将游戏重心转移到玩家间的**社交和大型建筑的建设**上来。
-

提高游戏难度

- 目的在于促使新老玩家抱团生存，促进玩家之间进行社交互动。
 - 增加新的怪物 * 待定
-

装备相关改动

- 待定
-

五、未来发展规划

持续运营

- 建立一个**稳定、长期运营**的服务器，成为福建各高校学生的 Minecraft 游玩和交流平台。
- 将服务器的运行周期提升到一年以上，使得每年大学新手入学期间都能有足够多的新玩家加入闽高联。

社区建设

- 建设一个活跃、友好的玩家社区，促进各高校玩家之间的交流和合作。
- 从这个新建立起的庞大社区群体中发掘出不同领域的大神，为 Minecraft 高校联合的建设作出贡献。

活动规划

- 可以尝试使用游戏内语音，游戏内点歌的功能举办**线上会议**或是**线上 KTV**的活动。

扩展计划

- 引入更多模组和插件，丰富游戏内容。
- 通过更多宣传渠道，吸引更多高校学生加入。
- Minecraft 的单个服务端承载能力是有限的，如果服务器配置、活跃人数等条件允许可以尝试开放更多社区服子服，做少部分差异性（如不同子服不同的地图类型等），可划分成不同地区不同子服（如按闽南闽北开两个社区服）。
- （构想）可以对积极参与大型项目和各项活动（如小游戏、PVP 活动等的优胜者）的同学发放诸如粒子效果、欢迎特效等的游戏内特殊效果奖励（但应当适当拔高门槛避免出现特效烂大街的情况），尤其注重对新生玩家发放类似的游戏内特殊奖励，以鼓励玩家集思广益并积极参与服务器建设和服务器各项活动。

注意事项

- **不建议**对游戏本身已有物品、方块、实体做较大改动，以免后期难以进行更新 / 维护。
- 不建议在没有强制玩家使用客户端的情况下使用 ItemsAdder、Oraxen 等需要加载资源包的插件，以避免每次加入时加载资源包破坏玩家的沉浸式游戏体验。
- **以学业优先**，需要合理设置游戏难度，玩家应能使用碎片化时间参加服务器活动，不能过多占用同学们的时间，**避免出现影响正常学生学业的情况**。
- 服务器应该从**增强社交属性**的角度出发设计玩法。
- 务必**降低新手游玩门槛**，做好所有功能的新手引导，新手进服必须有的玩。

- 回收资源时可不对或少对必要建筑材料作出限制，因为建筑材料的多少似乎不会影响游戏平衡，且社区服应鼓励玩家建造建筑。
- 一定要做好服务器各功能的新手引导，只有玩家能够上手这些功能服务器的社交玩法才能运作起来。
- 避免出现数值怪物，防止“堆数值”这种情况的出现，否则将导致服务器新老玩家装备差异过大。
- 恶意的 PVP 行为可能会影响玩家社区的稳定性，可能致使玩家之间产生一些不良情绪

五、其他资料

相关玩法参考案例

- 地球 Online 服务器 [The Minecraft earth server \(earthmc.net\)](https://earthmc.net) 自定义地形加 Towny 典范服务器，至今仍持续运营，活跃玩家众多。
- Stoneworks 服务器 [Stoneworks MC Wiki | Fandom](#) Lands 国战类型典范服务器，至今仍持续运营，活跃玩家众多。
- 第三大道公益服务器 [第三大道公益服 主站项目（备份库） | disandadao \(shangjixin.github.io\)](#) 国内早期正版验证服务器模范代表 凉了很久了，只剩下玩家群
- 国内某国战类玩法服务器，忘记了叫啥了有空找找，现况未知。

相关插件链接

- Lands
 - 官网：
 - Wiki：