

闽高联建筑服构想

一、背景与现状分析

当前服务器的背景与现状分析。（待填）

二、建筑服的构想

1. 自由建筑服构想

建筑基础由珀尔 po_er 提供的地形支持，玩家可以在地形上自由搭建建筑。

2. 玩家权限

玩家可以自由划分自己的地块，并在自己的地块上进行建设。如果长时间没有人动工，地块会变为无主地。

3. 游玩规则

进入自由建筑区需要经过审核。在备份建筑区，玩家需将建筑提交到频道进行审核，审核通过后方可进入自由建筑区。玩家不得拆除他人的建筑。如果他人的建筑侵犯了自己的建筑，可以向管理申诉，管理核实后处理。

4. 服务器基础设施

出生点设有传送点，可以传送到大陆上风格迥异的地方，每个地方会有简单介绍。玩家可以使用回城指令。世界为有限世界。

5. 建筑区域划分

自由建筑区

玩家可以通过向服务器申请（自动发放）获得一块地皮。地皮面积应当合理，避免过大导致地皮浪费或过小使得建筑面积不足。如果玩家有建造超出默认分配地皮要求的大型建筑规划，需要向服务器额外申请地皮，并联系服务器 OP 或管理人进行核查和分配（真人核验）。

为了避免大面积烂尾建筑项目和服务器资源浪费，应设置独立的审核群批准某些大型项目。同时，应视计划完成度和项目情况判断是否应当升格为服务器项目（而非个人或团体项目）。如果审核群成员认为项目具有可行性，则不需要给出理由；如果认为项目不具有可行性，则需要给出理由并公示。

公共建筑区

由服务器管理层或以某高校 MC 组织牵头集体组织进行建筑项目的区域。公共建筑区是由集体发起并动员成员进行建设项目的建筑区。原则上，各高校 MC 组织的项目应由各高校组织项目

发起人从组织内动员（例如各大高校的还原工程），服务器总体项目交由各高校组织分别从各自组织内动员（例如福州大学城的还原工程）。公共建筑区还作为服务器公共建筑（如主城、交易所等）的平台，容纳公共建筑的原始模型。

三、游戏改动

(待填)

四、未来发展规划

1. 持续运营

(待填)

2. 社区建设

(待填)

3. 活动规划

(待填)

4. 扩展计划

(待填)

5. 注意事项

(待填)

五、相关资料

(待填)

六、参考案例

(待填)

七、相关插件链接

[FastAsyncWorldEdit | SpigotMC - High Performance Minecraft](#)

[Welcome | EngineHub](#)

[Axiom Paper Plugin - Minecraft Plugin \(modrinth.com\)](#)

[GitHub - DichuuCraft/WorldEdit-CraftScripts: CraftScripts of Minecraft plugin WorldEdit](#)

[Litematica](#)