

闽高联生电服构想

前言

计划新增两个子服务器：一个是专门用于生产资源的工业服务器，另一个则是以建筑为导向的生存服务器。纯生存玩法的生命周期较短，引入生电玩法或许能够激发玩家的钻研兴趣，同时为各校特色建筑群的建设提供稳定的材料来源。除了通过禁止生电来限制玩家资源获取外，还可以通过限制玩家用于制作生电机器的地皮来控制资源产出。将工业服的地皮纳入市场交易，并对不同群系的地块价格进行分层，引导玩家形成博弈。

此外，Minecraft 生存模式最直观的产出就是建筑。因此，生存建筑服中各校可以建造各自独特的类城市建筑群。这些建筑群不仅不会过时，具有传承性，发展到一定规模后还将成为各校 Minecraft 社区的宝贵资产。这个生存建筑服还可以成为展现独特想法的创意建造平台，用于建筑评选大赛或拍摄视频、制作宣传资料等用途。

然而，生电这种自动化机器对服务器性能是一个考验。现有硬件能否支持生电玩法的发展，值得探讨。此外，如何平衡资源的产出与消耗也是一大挑战。

工业服

1. 开放原版部分生电特性

工业服务器将仅开放原版部分生电所需的特性，以维持游戏平衡。

2. 设立公共区域

在工业服中，以中心为起点，半径一万格范围内将禁止玩家挖掘、破坏和使用机器。此区域作为公共区域，将设立“生电技术组”，负责公共机器的建设、运营与维修。此区域兼具技术性交流和教学平台的作用，适合资深生电玩家交流创作。该区域产生的资源属于共有，未经批准玩家无法获取。

3. 玩家自由建设区域

一万格半径之外的区域为玩家自由建设区，允许玩家建造自己的生电机器。考虑到生电对资源产出的巨大影响，应将此类地皮的价格提高到较高的水平，并随着已拥有地皮数量的增加而大幅上涨。此外，玩家需购买各种权限以保护自己的机器，促使玩家在建设时有所取舍，形成博弈。

生存服

1. 以景观与建筑为核心

生存服务器的建设目的在于景观与建筑，是资源主要的消耗场所。地图设计方面应注重有利于建设和画面的精美，建议引入“地平线（Horizon）”模组，允许生成数千格高山的模式，并修改数据以解锁建筑高度上限等手段。

2. 建筑团体初始位置规划

各个建筑团体的初始方位应保留足够的距离，留出充足的发展空间。原则上，允许全服范围内挖掘与破坏，但对于恶意破坏他人建筑的行为应予以严惩。

3. 区域化管理与文化产品

此地图可在任何时候进行区域化分离，作为各高校社团的文化产品，参与宣传与视频制作活动。

4. 资源与生电探索

建筑对材料的大量需求可能引导玩家对生电技术的探索，从而形成更高素质的玩家社区与更繁荣的交流生态。