本系统有较多技术性细节基于：[甘小蔗-自动创建空岛](https://mc.ganxiaozhe.com/mc/mlxt/201804140.html)

基本流程：

玩家登入

传送前处理（uid分配，补偿礼包，登入礼包，短uid礼包等）

主城处理

传送到主城登录大厅出生点

玩家触发函数/function kimskyland:main

创建空岛

触发函数后，检测玩家状态

已经创建空岛

未创建空岛

对于已经创建空岛的玩家，驳回请求，并询问是否返回自己的空岛

对于未创建空岛的玩家，处理请求

处理请求：

计划：请求冷却

玩家状态变更为：正在创建空岛

通过LeaveGame接口,对离开游戏的处于正在创建状态的玩家重置状态和创建时间，效果等，传送回主城

对于处于正在创建状态且没有离开游戏的玩家设置效果：漂浮255，抗性提升，虚弱，隐身等以便其正常加载相应区块

Tp带有以上效果的玩家到轴序列

空岛轴序列：

每次创建空岛时，系统会依据轴序列来生成并定位新的空岛。

管理员可以提前设置轴端。

目前计划的轴端有：

封闭轴端

单向轴端

封闭轴端会以中心实体为中心，从设定方向依顺时针方向包围中心实体。

单向轴端会以中心实体为一端为首，向某方向扩展

当前系统仅设置单向轴端为可使用的轴端。

单向轴端轴序列实现：（不变的x正向序列）

计划：可配置的空岛中心的间距

检测空岛创建次数，若有n次则tp玩家到X轴3200格外n+1次。

即：玩家tp后离中心实体距离=(总空岛创建次数+1)\*3200

完成tp后，转换玩家状态为加载模式

加载模式：

让玩家在tp后的位置停留一段时间，以加载周围区块，为生成空岛做准备。

加载模式采用专用计时器

计时原理为从虚拟玩家（假名）赋值到玩家身上，高频对玩家分数-1模拟时间流逝，小于等于零时判定停止并触发其他命令。

加载计时器计时结束后，执行空岛创建：空岛模版函数

空岛模版函数：

每次创建空岛时，会以此为模版，创建与之一模一样的岛屿。

其实现为fill和结构方块。

结构方块的放置位置需要实现进行函数调试修改原函数以便位置得当。

难点：结构方块自动生成结构

模版函数触发后，清理玩家状态，切换玩家模式，变更玩家状态为已经创建空岛，重整玩家位置和分数，删除临时标签，重置临时计分板分数，清理临时实体，记录岛屿中心坐标。最终完成岛屿创建。