

兰姆 MINECRAFT 服务器

新人上手指南

| Update 2023.11.07

历史和现状

兰姆服（简称 FrogMCS，又名鸽子服、赛艇服）从私人朋友服务器发展而来，最早的开服历史能追溯到 2013 年春，而 2016 年强制正版认证之后更是走上了正轨，前前后后更迭了 4 个周目、迎来和告别了很多新老朋友、举办了无数次集体活动、服务器载体从 PC 到阿里云，走过了相当长的时光，至今仍在传承。

现阶段服务器为第四周目（永久），人员构成多数为码农、打工人、大学生，服务器程序采用 Paper，管理团队有@Himamiya @237th @Saber，目前租借在 5900X 私有机房上运作。

从 2018-2022 年很长一段时间内曾经由@Euyuil 的 2TiGers 美术设计工作室提供服务器资源赞助，尽管由于种种客观原因赞助关系已经结束，但我们铭记并由衷感谢！

附上链接：<https://space.bilibili.com/2837536>。

日前，上海交通大学超算中心的同志表示过赞助服务环境的兴趣，此事后续会洽谈推进。

文化和理念

我们的理念是 **Minecraft is a kind of lifestyle**，现在已经基本停止活动的【Meowcraft】是我们的精神先驱，所以我们也坚持**原版生存不添加内容类 MOD**，服务器承诺对原版客户端持续保持兼容。我们希望这里能成为大家的第二家园，可能我们服务器的世界里没有最漂亮的建筑、最精妙的红石机械，但我们希望大家能建立友谊，在方块世界里留下不可磨灭的回忆，成为生活的助力和补充，按照自己的节奏悠闲愉快地游戏。服务器不定期会举办节日庆典，形式包括庙会、烟火大会、斗技大会和赛艇大会等。

烟火大会

服务器曾举办过六届烟火大会，通常分布在仲夏、春节、国庆或圣诞等节日举办进行。具体如下：

2015 年仲夏 第一周目 彩虹城

2017 年春节 第二周目 主岛月火神社

2021 年春节 第四周目 闪金镇月亮湾

2021 年国庆 第四周目 玄武城庆典广场

2022 年元旦 第四周目 仙露镇

2023 年春节 第四周目 玄武城庆典广场

新年参拜活动

服务器 2017 年春节曾在第二周目的月火神社举办过新年登山参拜活动，与会人员在留言板上写下了对将来的期许，至今仍保留在数据中，我们会找一个契机在当前建筑世界内重建二周目元素。2021 年春节月亮湾和 2022 元旦仙露镇烟火大会复刻了留言活动，以后也将成为传统。

新手训练生计划项目

服务器举办过四届训练生计划。第一届训练营在火村教育基地进行，优秀毕业生建筑师和探险家已经成长为服务器中坚力量。第二届为袖珍封闭世界，第三届复刻火村的形式，名为水村，毕业生多在 NGA 城扎根。我们期待将来训练生计划的延续再启动。

人才引进计划

2021 年 11 月，友邻的 2434 粉丝烤红薯服意外停运，出于对友服理念文化的欣赏，我服积极吸纳引入相关热爱 MC 和 VTB 的玩家，其中以@Type_White @Saber @Tree_Ocean 为代表，给服务器注入了新的活力。今后服务器运营会更注重外宣，持续引进优秀人才。

新的活动形式探索

服务器在 2023 年内试举办过斗技大会（PVP）和冰上赛艇大会，均取得了不错的效果，另外小游戏园游会地图也在筹备制作中。

策略和规则

服务器在第四个周目（现行周目）采用**更新而不更迭周目模式**。我们的策略是分为两套世界，即建筑世界和资源世界，每套世界均有主世界-下界-末地配套。其中建筑世界永久不更换，设立世界边界（目前是 X, Z in [-7168, +7167]），视今后出现巨大的世界生成内容更新而扩大边界区域；资源世界则以大版本为周期定期更换。

服务器管理条例 总则

- 一、请玩家们和睦友善相处，不允许对其他玩家发出歧视和人身攻击的言论。
- 二、严禁未经允许拿取他人财物、修改和破坏他人建筑的行为，严禁恶意卡服行为，服务器有日志类插件追溯记录玩家的任何游戏行为。
- 三、服务器不允许出现未有提前明显放置或声明警告标识的 TNT、针对玩家的杀人陷阱或设施，其中设计意图里会破坏地形和建筑的种类不允许在建筑世界出现。
- 四、关于有高频电路或大规模刷怪、生物养殖场的设施（本条内统称设施），任何世界出生点 33 区块半径内不允许放置这些设施。频繁活跃区块（包括出生点和主要聚居区）的电路和生物必须经过审查，任何玩家也有配合管理员审查和整改的义务。其他普通区块的大型设施必须设有人为开关，且使用此类设施以不影响其他玩家的情况为原则，分时段使用，此类设施原则上只适宜在中国法定工作日的 2:00-17:00（UTC+8）使用，超时使用时如果影响到其他玩家的游戏体验，可能会被勒令停止或遣返。

五、玩家可以向管理员投诉其他玩家的违规行为，有违反服务器规则嫌疑的玩家行为会由管理组查证、询问之后内部讨论得出结论之后视情节和影响轻重给予一定程度的处罚并公告，处罚种类包括赔礼道歉、劳动改造、一定时长的游玩禁令、没收个人财产、删档、除名等。其中被永禁驱逐的玩家在驱逐通告生效时所有服务器内个人建筑、物品立即转为管理员托管，发电点数立即作废。

公会组织规则

一、玩家可以自由结社，在服务器内形成各类社团组织，从事个人或合作集团化的土建、经商等事业。此类组织将会统称为公会，并适用于此条例。

二、公会的产生的必要条件是申请人设计好公会名称、公会旗帜（均不能和已有公会重复）、游戏内 ID 颜色及前后缀，并选择好公会本部总办（建筑，不可是居民住宅）或公会驻地（公会取得该地区的管理权或授权）后向管理员登记申请。满足条件的公会经批准后正式挂牌成立，正式公会的旗帜会入驻中央广场旁的公会中心进行展示。

三、原则上一名玩家不能拥有多重公会成员身份。

四、合法公会将会被视作独立法人，可以和自然人一样在各地进行建筑许可申请、开辟新地区申请、贸易等活动，其旗下建筑、财物和产权与公会成员的个人财产间没有天然的关系，涉及公会的纠纷、兼并和解散以及其相关的产权归属问题需要通过管理员联席会议进行仲裁批准。

五、合法公会若成功申请新地区得到批准，则自动获得新地区的管理权。

六、公会如若更改本部总办或驻地所在地区，则需要公会主席向管理员报备以修改游戏内外各种形式的文档。如若更改公会名称或易帜，则需要向管理员提出申请，批准后执行，考虑到影响，原则上非必要情况不提倡更名易帜。

建筑世界规则

一、玩家不允许以采集资源或开荒为主要目的大规模破坏建筑世界的地形和资源，该种行为包括但不限于：伐木挖沙、地底开矿道、下界采集等。允许探索各类地牢、矿井、遗迹和挖宝，但不能破坏遗迹的建筑本体。

二、建筑世界会划分成区域为单位进行管理，现阶段区域管理由负责人治理制度向公会治理制度过渡，区域管理责任方现阶段归属于负责人或拥有管理权的公会，下文简称管理方。这里以及下文的区域指的是最小管理单位，通常在标注图上以黄色界限和文字标注，而都市群（是一个 RP 世界观概念，内含若干区域，目前有中部联邦、陵城、NGA 城三大都市群）则以红色标注，都市群以外的分散区域为了醒目也以红色标注。

三、新建区域的申请由合法公会向管理员@Himamiya 提交，获批后由申请的公会管理，暂时没有产生管理方的区域由管理员有限责任代管。需求在旷野进行建筑的个人玩家可以向管理员请求建立管理员托管的区域并分配建筑用地，大规模开发建议以公会名义进行。

四、区域管理责任方拥有具体区域的用地审批、整体规划设计以及建筑风格指导的权力，同时承担该区域公共性质设施的建设统筹责任。区域内任何性质的建筑用地均须由个人或公会向相关管理方申请，管理方可以对区域内的建筑提出修改、移动或迁出区域的意见，但不允许毁坏其建筑，极端情况下可以报管理员申请强制处理。

五、对于管理方超过 6 个自然月没有上线进行有效管理建设的荒废区域，经核准可以进入鸽置托管状态，此时管理员可收回或转交该区域的管理权，转交对象原则上以该区域其他活跃玩家

递补。无本地玩家可交接的鸽置托管地区，可以重新规划另作他用，区域内留存的原建筑可以进行拆迁转移。无论何种处理情况，不得直接摧毁个人住宅，确保每只鸽子都有归巢的居所。

六、大量占用 CPU Tick 处理时间的生产性机器本体被认定为公共机器，建筑公共机器的个人或公会可以合理售卖其产物或服务，但机器须服从管理。

七、除个人住宅以外，未有明确警示的一般整蛊陷阱如造成人员财物损失的，由区域管理方协调仲裁责任人对受害人的赔偿，协调无果时可提出由服务器管理员最终裁判。

八、可以出于建筑的目的对地形进行小幅度修正，但推荐根据已有地形设计建筑，不建议大范围强制转换地形，该条款具体情况具体分析。

资源世界规则

一、资源世界原则上可以随意采集甚至破坏性开采资源，因为会重置所以不建议进行高价值建筑，原则上资源主世界以大版本更新为周期重置，资源末地以自然月为单位不定期重置。

二、每个新的资源世界设立的时候，管理委员会建立新的资源主世界出生点营地，以主营地为原点的平面四个象限（东北，东南，西北，西南）中，有一个象限会被选为保护象限并记录在营地告示板上。

三、鞘翅冒险型玩家的大规模跑图探宝扫荡只允许在非保护象限方向距离主营地大于 1024 格以外的区域进行。

四、大规模（边长 50 格以上）的挖区块行为只允许在距离主营地大于 1024 格的区域进行。地底特定高度的挖矿则没有此限制。

五、新登录的玩家在获得鞘翅之前则推荐在保护象限方向的区域进行开荒和探宝冒险。

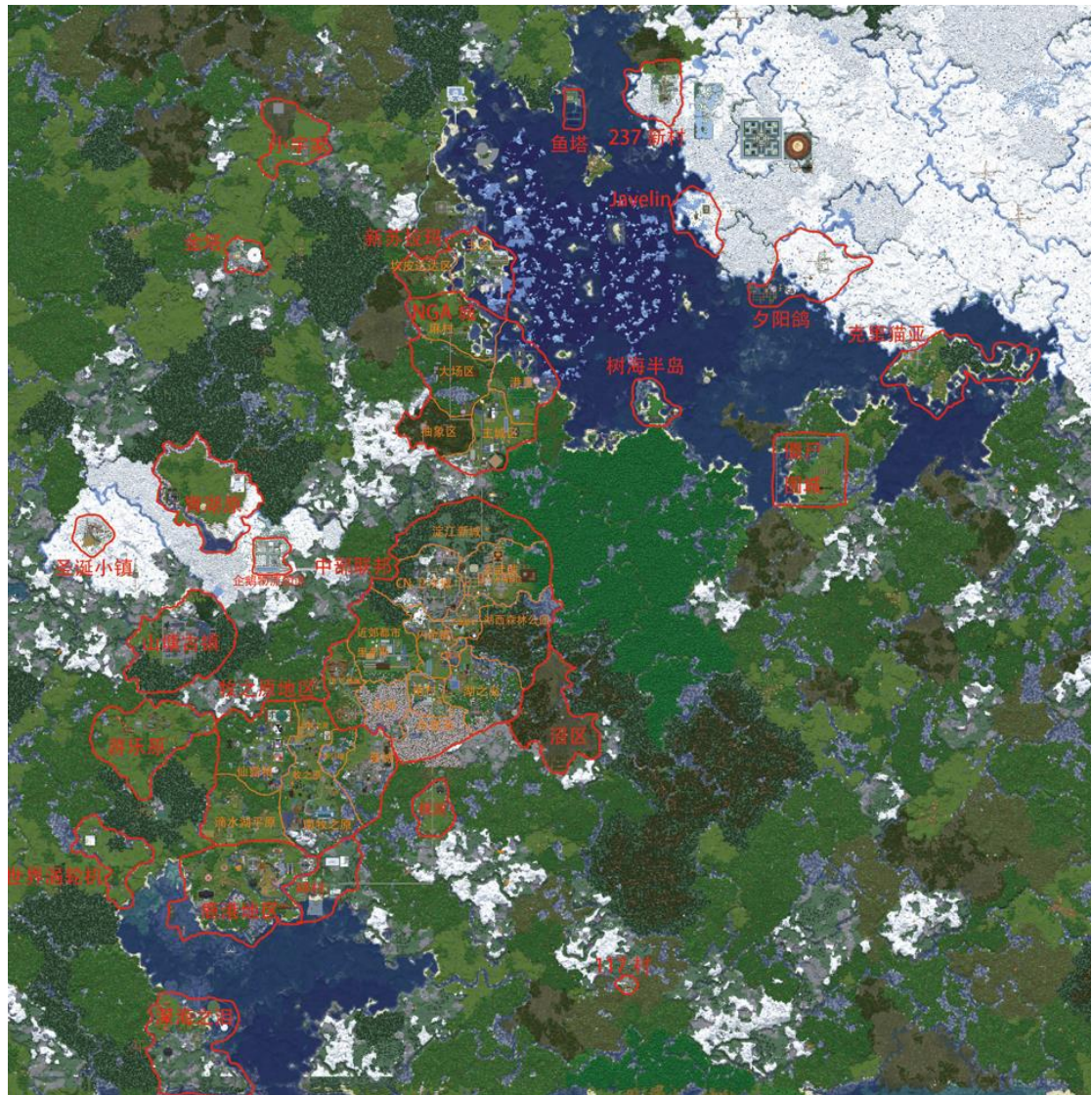
六、为促进玩家的高效有序开采和探宝活动，鼓励大家在资源世界探险的各方向最远扫荡坐标或者其他有用信息记载在主营地周围，方便后来人规划安排。

七、欢迎各位玩家或公会在资源主世界的营地建设必要的公共设施和投放应急资源，但不建议开局给萌新发放绿宝石钻装鞘翅或更稀有的物品，如有被管理员判断为不适当的物资馈赠，会被勒令整改。

（分页提醒，后面更精彩）

当前周目聚居群落介绍

建筑世界主要聚居群落分布图



从庆典广场（会展中心）出发，可以通过铁路或下界快速路的方式旅行。许多成员都参与了快速路和下界大厅的修建。

这张图的详细大图群内可以下载。

(分页提醒)

建筑世界铁路规划运行图V4.5
2023.08.15



实心的部分为已开通线路，虚线部分为规划线路。

跨地域的主干线【大陆横断铁路】建设标准为双向两车道，逐步实现升级缓冲区间和自动收车技术。

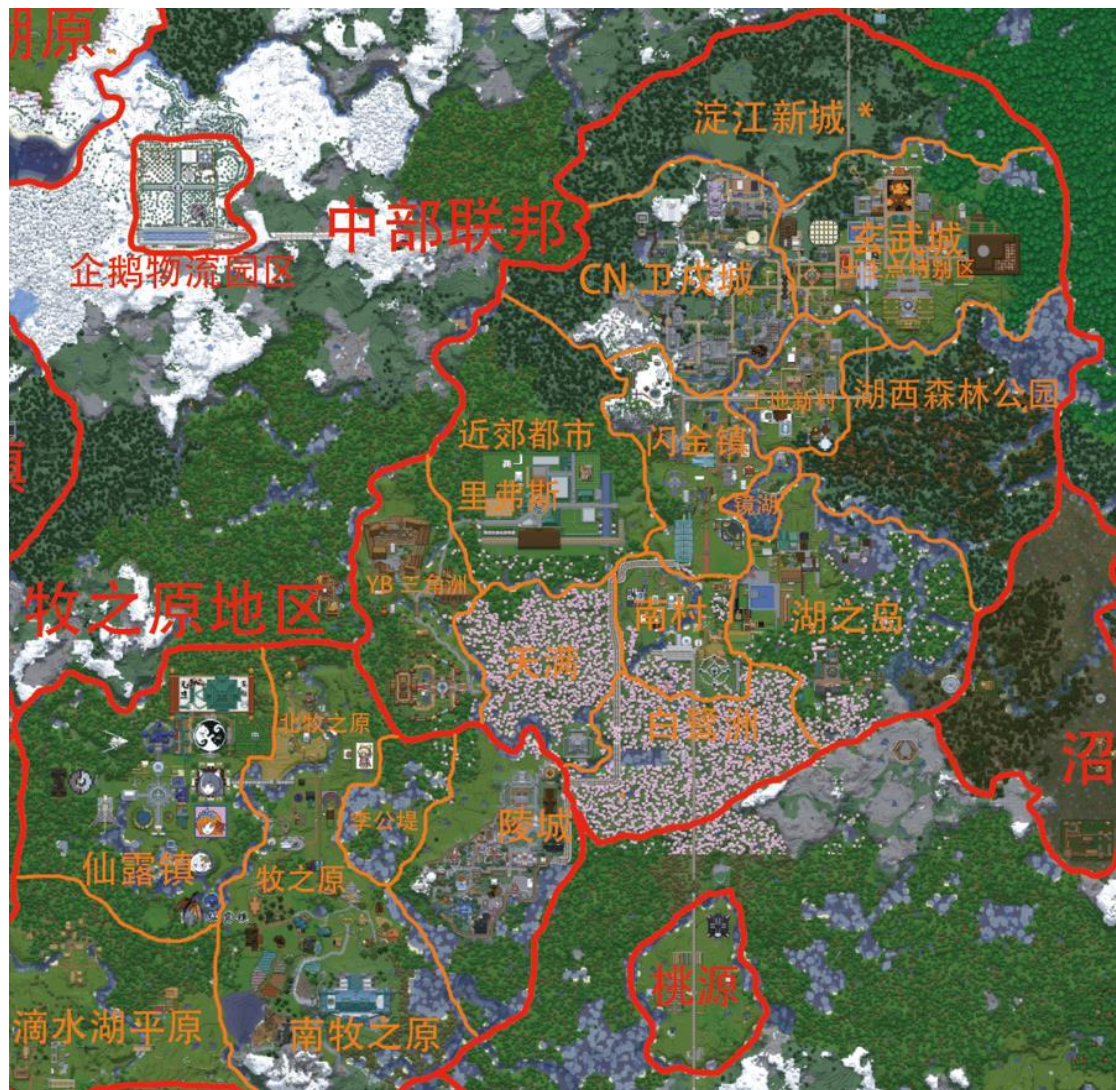
各地支线【快速轨交/电铁等】建设标准因地制宜，不在车道车站技术规格做硬性规定，以效率和美观优先。

这张图的详细 PDF 文件群内可以下载。

注意：干线车站【会展中心站】【NGA 南站】【月亮湾站】【企鵝物流园站】【陵城站】的相关干线站台均配有缓冲区间，有缓冲区间的车站下车后请不要把车拿走，直接让空车发射自动回收，不然会影响系统对占车位的误判。而其他不设缓冲区间的车站下车后务必要拿走车，以防后来人冲突回弹。

(分页提醒)

中部联邦（暂行名称）图



四大地区简介

中部联邦

中部联邦是服务器建成区的中心地区，也是最初发展起来的地区，其中包括出生点特区玄武城、CN 卫戍城、近郊都市里弗斯、等城区以及环境湖的工地新村-闪金镇-湖之岛观光居住区，和远郊地区 YB 三角洲、天满、白鹭洲。

接下来的发展重点一方面是新规划中的【淀江新城】区连结出生点区强化承接公共服务功能区块，另一方面是以天满-白鹭洲和湖之岛为主打造文旅特色区。

牧之原地区

牧之原地区是服务器第二大建成区，主要由陵城、牧之原、仙露镇组成，其中既有朋克风格城区，又有田园牧歌风格区域，还有欧式小镇和雄伟城堡区，多样性比较突出。

值得一提的是，该地区的建成区已经和中部联邦区形成接壤，成为名副其实的都市圈。

原 NGA 城并新苏拉玛联合地区

NGA 城曾是服务器的第二大地区，随着地区玩家鸽率直线上升，在和牧之原地区的竞争中逐渐落败，新苏拉玛区是由旧苏拉玛区搬迁而来，和 NGA 城接壤之后，给这个片区注入活力，两者可以看作一个大型地区。

鹿港-咩村地区

鹿港地区是原新港地区合并搬迁后的咕国的新大区，和旁边的咩村接壤形成一个大区。

随着地区水平发展，目前的四大地区日后完全有可能完全连结起来形成内域都市圈。

各区域简介

出生点特别区【玄武城】（原旧都和中央广场区合并）

玄武区是这个世界最初起点的平原，位处中部联邦的东北部，主要建筑以公共建筑为主，有怀士堂（在建）、马力欧广场、商店街组合、天气神社、温泉旅馆、二代公共钓鱼池【厕所】、工会中心、博物馆、@LB 宅、火车站、大图书馆、档案馆、庆典广场、剥皮树公园以及旧 33 经济开发区的遗址。马力欧广场是最早的出生点，由于旧 33 区持续发生极大极恶服务器爆卡事件，联邦开发重心转向工地新村为首的环湖区域，该区域暂时冻结为旧都。之后经过无害化处理已经恢复正常，以庆典广场为新中心的新出生点特别区重建项目火热再开，各项市政工程逐步推进，2021 年国庆节庆典广场落成并举办花火大会，实现出生点回归。于 2021 年 11 月正式将旧都和庆典广场新区合并更名为玄武城。该区域后续将以庆典广场北部方向持续扩展开发。2022 年 12 月立项会展中心项目，建成后将作为全服政务中心使用，兼顾交通枢纽和商贸中心的职能。

区域负责人：@Himamiya。

CN 卫戍城

CN 城在联邦的西北部，被高山环绕，地势险要，以中世纪石城风格为主体风格，由 @Noland_CN 一手设计实现，是联邦的守备重镇，内有标志性的城堡、兵营、魔法学院、骑兵像等建筑，并设立了到工地新村的快速电车线路。区域负责人：@Noland_CN

工地新村

工地新村曾是服务器最繁华、完成度最高的居住区之一，位处联邦的中心区位，整体建筑风格为木结构为主的田园风，拥有烤鱼城地标、仰望星空钓鱼台、大教堂、露天温泉、轨道交通工地新村西枢纽站等公共设施以及@RU1NER @237th @Wanfang @7Bradley @kkamisama @MagicSquare 宅基地。目前正在进行五星级工地村大酒店的建设，区域负责人：@RU1NER

镜湖

镜湖原是工地新村南部的河域，最早由@Aroi 圈地造宅，在服务器 730 重大时光倒流事件发生后，世界线改变了，河域被人工开挖改变成目前的形状，即镜湖。湖区北部原@Aroi 宅的位置上由@RU1NER 建设了高达 133m 的强强石塔，成为联邦的新地标，而北部小岛出现了来自外域的门，连通上了异次元（资源世界），环绕湖区的工地新村、闪金镇、南村、法斯帮、湖之岛区域则亦统称为环湖居住开发区。区域负责人：@RU1NER @Himamiya

闪金镇

闪金镇在镜湖西北部，是连通 CN 南城、工地新村和 LEEVES 的路口。730 时光倒流后由@Aroi 首先登陆开发住宅和钓鱼小屋，而后逐渐入驻了@QQuincy 的狮王之傲旅店、@7Bradley 的汤姆头和视窗屋、@Flora 的雪山庄园、@rryy 的狗头房和兔屋、@ru1ner 的密室逃脱、@ProSRLee 宅，原商店街也升级为移动巴士和 7-11 便利店，之后建立了闪金镇地标广场、图书馆、月亮湾花海景区，承办过 2021 春节花火大会。2021 年底合并原外星人区域，进行拆迁改造，建设现代化的闪金镇新区，正在建设闪金镇大饭店项目。区域负责人：@QQuincy

湖之岛区

湖之岛在镜湖东南岸，最早规划为大型马场用地，设计几经更改，最终马场区域改为町的中部；东部则是被自然针叶森林环绕@Himamiya 的竹苑；北边是湖岛本体，拟定开发为和式商店街旅游观光区，日前已有部分完工；南部有晓港渔村，有一些农业生产设施和 @Himamiya @YibaczZ @Maqq @Type_White 的民居。2022 年中合并原法斯帮地块，地块位于马场路隧道西侧的盆地，和跑马场一路相隔，目前三位成员@Van @Inf404 @mmxii2012 的住宅，代表性建筑有水立方和 VAN 像
区域负责人：@Himamiya

南村

联邦南疆，毗邻湖之岛和闪金镇，拥有南村交通枢纽（线路改造中）以及@Gabriel_Chen 和 @ManusErohand 的驻地和隔河相望的@kmk4dwtY 混合风格田园农庄，正在招商、招人、蓬勃发展中，并寻求更名。
区域负责人：@Himamiya 托管

近郊都市 LEEVES

该市在闪金镇西部的森林里开辟而来，原型出自于 Falcom《英雄伝説 閃の軌跡 III》的同名游戏场景，最初设立背景为替代由于旧 33 区而爆卡的旧都发挥出生点职能。在建设完成度过半的时候由于众多新玩家加入服务器、环境湖开发区开始走向繁荣的新形势下，旧都的出生点职能被取代，失去了继续投入的意义从而搁置了建设。日后在更高优先度的工程完成之后或有其他合适契机再考虑重启项目。目前引进了@Syopac 负责的服务器分类公共仓库项目，并重新规划了铁路线，逐渐复苏中，区域负责人：@Himamiya

YB 三角洲

由 YB 的郊野大城堡为中心发展而来。是中部联邦和牧之原地区的过渡乡野区域。
附近有@syopac 的小屋。负责人：@Yibaczz

NGA 城

2020 年 11 月，服务器从 NGA 招募了一批富有活力的新选手加入社区，新选手们联合建造了 NGA 城，目前城内有自由贸易区、运河、圣诞鹿广场、刷怪大树、地宫、工业绵羊、红石音乐 Maqq 公寓以及夸的锚像等，同时也有@SnowRhex @AsielQ @KOTOKO @Gokou @TkingCat @Misaka @LINWUFENG @visper77 @Maqq @Maotoo @enjing @flores 的民宅，已联通大陆横断铁道和下界交通。目前细分为主城区、滨海区、大场区、麻村区，并规划了新的铁路延长线。

区域负责人：@SnowRhex

沼区

Liar 沼泽区位于中央联邦的东南处，地理上与湖之岛的晓港渔村毗邻。由@Liardance 承包开发。

区域负责人：@Liardance

牧之原地区 - 陵城区

2021 年 8 月立项开辟了新城市群规划，其核心就在陵城，目前由@Jocer @Maqq 和南村众在协力开发，日前已经通车，已落成的有 @Maqq 别墅、飞艇、霍比特洞、钟楼和蝶螈馆等。

区域负责人：@Jocer @Maqq

牧之原地区 - 牧之原

陵城郊外的河原地带，兼具美丽的自然风光和便捷的交通，有@CheckerCat @mihao 和 @GGAGTs 的农庄，以及@Saber 的大城堡。该区域规划为陵城区域的第一个居民区，已经比较繁荣，欢迎大家来一起体验慢生活！该区域实行共和制，目前不设负责人

牧之原地区-仙露镇

牧之原以西的水主题村镇，日前已通车，由镇长@Masaga 管理开发，完成度很高，有龙雕像、木守宫、英雄神殿、法师塔等景点，有游园会的设施，举办了 2022 元旦烟花大会。

区域负责人：@Masaga

牧之原地区-滴水湖平原

陵城郊外牧之原南部滴水湖畔的新开发地区，目前入住了@弟弟菌，该区域规划为牧之原地区的新居民区，欢迎新人加入一起建设家园！

区域负责人：@Himamiya 代管

咩村

围绕咩酱在地中海北岸豪宅兴起的聚落，居民有咩酱、猫猫头、玛、长安、大胖和罪等，目前咕咕中，并且面临邻居鹿港区域的吞并危机。

区域负责人@kikikiranya

鹿港区域

新规划的地中海北部港口区域，早先由@QQuincy 承包，后鸽了，2021 年 9 月由@CheckerCat @Himamiya 协力开发，@QQuincy 的经典灯塔和@ProSRLee 的大城楼坐落在此处，目前泊有@CheckerCat 和@QQuincy 的船只，现在承接了搬迁后的咕国，由原咕国负责人@oriannalulu 负责开发，地标建筑有大麦田和地图画美术馆等。

区域负责人@oriannalulu。

新苏拉玛

原是位于服务器西北区域的一个新开发半岛，于 2022 年 11 月底批准立项，由@Kasu @CanPiDaDa @oriannalulu @sq831quq @bookonetwo @mxiphone @eni 等人联合开发。

中段时期@oriannalulu 在@canpidada 的支持下谋反并获得了主导权，@kasu 短暂退出苏拉玛。在 lulu 独立建区并搬走后，@kasu 归还恢复该地区的领导地位，但忙于睡觉，引起其他成员不满，当前在新搬迁的苏拉玛陆地区域，@canpidada 建立了特区自管建设，@kasu 则继续在苏拉玛岛上睡觉。

区域负责人：@kasu @canpidada

企鹅物流园区

原 33 区，经过 33 事件后荒废，曾规划为春雨私人仓库，现重新规划为服务器公共大宗物流中心，由@himamiya 和@oriannalulu 共建包含车站和制冰厂邻里中心大楼，由@masaga 翻修了

地狱门和道路。@Kasu 的私人仓库也入住了园区。

管理人：@prosrlee（春雨）

山塘古镇

由 Flora 主导的江南古镇风格建筑集群，在里弗斯的西边，完成度约过半，铁路线路规划中，区域负责人@flora

深海之泪（AR6-TARI-LDFOCEAN 基地）

位于地中海南岸，有叹为观止的雕塑。居住着皮鞋@LDFOCEAN @Airyou06 等人。由于合伙人们都咕了，现在只有皮鞋一人苦苦支撑，目前正在规划铁路线，区域负责人：@LDFOCEAN

237 新村

在服务器开荒伊始@237th 没有选择加入出生点区域，而是进行 1 小时直播开荒挑战，选择了村民路线发展。机缘巧合之下流浪到 237 村住下帮助当地村民发展族群、振兴经济，村旁步行数十米即有末地传送门，是最初往末地旅行的必经之地。@Himamiya 在此处设立了小型火车站和铁道之夜旅馆，村內也秘密收养了熊猫家族和北极熊，而后@237th 搬家加入了工地新村，留下了不知所措的当地居民和只有一层的腾讯大厦。目前 237 村举家搬迁到了鱼塔附近的冰原上。区域负责人：@237th

夕阳鸽村（鸽置托管状态）

由夕阳鸽开发的冰海村庄，坐落于北部冻洋的东岸，区域负责人@XIYANGEGE

117 村（鸽置托管状态）

在服务器开荒伊始加入以@117 为首的神秘四人组开发的孤村，现今由于四人组已化为鸽仙，而变为鬼村。区域负责人：@117

DOCTORSTAN-OLIVIAMC 农场

联邦北部 2km 左右位置的大平原处，@DoctorStan 和@oliviamc 建立了他们的农场、刷怪塔，不远处的海底神殿也被改造为了海底渔场，盛产各类海晶材料和生鱼。是经济型玩家的常去之处。区域负责人：@DoctorStan @oliviamc

SYOPAC 农场（鸽置托管状态）

联邦东部远处海的另一边，有@Syopac 开发区和@OldDove1993 的铁炉堡建设地，由于这两人长期鸽，这两个地方完成度提升缓慢，人迹罕至。标志性建筑是 Syopac 的高墙。区域负责人：@Syopac

其他地区

桃园岛、圣诞小镇、胃湖原、树海半岛、世界涡轮区、游乐原、克里猫亚等区域在设计开发中。

(分页提示)

管理团队介绍

服务器管理团队目前有@Himamiya @237th @Saber 三人，目前存在一定的分工，但也并不明确，管理团队内的成员均有权执行服务器章程、解决各类突发事件。

@Himamiya 主要负责服务器系统运维、世界规划、发电管理，游戏内 OP。

@237th 主要负责 NPC 村民商店的条目管理、投放和更新，游戏内 OP。

@Saber 参与 QQ 群管理，协助搭建服内经济体系，参与团队决策讨论。

另外感谢曾经参与管理团队的 @7Bradley 和 @SnowRhex，这几人担任管理员期间曾经为服务器发展作出了相当的贡献，现在由于现实事务繁忙，转为不活跃状态而隐退。

我该如何从零开始？

前置工作

玩家须拥有 Mojang/Microsoft Minecraft Java Edition 国际正版的 Microsoft 账户（网址：minecraft.net）。

原 Mojang Java Edition 账号已合并至 Microsoft XBOX 游戏账号体系，拥有 BE 版或 XGP 订阅也视为拥有国际正版，可以参与游戏。

所有服务器内的玩家必须加入 QQ 群组【*】以便管理和交流。

游戏客户端的安装

使用 PC 游玩时，有条件的玩家可自行安装当下同等服务器版本的官方原版客户端版本进行游玩，同时也可以直接使用群内发布的懒人包（自带便利插件和材质包光影包）。

使用基岩版/手机端进行游玩的时候，需要在对应平台获得当下最新版的基岩游戏客户端（支持 Win10+, Android 和 iOS），此客户端一般由相应平台的应用商店发布，我们不提供。注：iOS 客户端需通过非国区 AppStore 购买，Android 正版客户端亦需通过 GooglePlay 商店购买。

登陆游戏

在客户端里填入服务器地址以联机，地址见群公告。

首次登陆的陌生玩家会被服务器自动隔离在安全控制区之内，此时需要呼叫管理员经审核后放行进入游戏世界。根据玩家自我评估水平的差异，我们有如下建议：

A 类：全新新手

你需要做的是在资源世界拿上一张起始床，走出数百米之后原汁原味完整体验游戏内容，在开荒中学习，群里有了一份指导性流程表格，同时也推荐查询 Minecraft Wiki 获取知识。有时候我们会不定期给成批的新手开展训练营活动，如赶上集体训练营期间则建议参加。

B 类：了解游戏常识和常用机制

可在资源世界自行开荒，也可以申请加入训练营活动。

C 类：在 B 类基础上有建筑/红石专精的技能或目标

在开荒后进行专精方面的研究，如果有互补型玩家结队活动，也有跳过开荒阶段之可能。

FAQ

Q：服务器太好玩了，我能不能邀请朋友加入？

H：只要是满足基本条件、认同服务器理念、遵守服务器规章制度的新朋友，我们都非常欢迎。被推荐人申请前必须仔细阅读本手册。

Q：新人来服务器想安家要怎么样做？

H：先在资源世界开荒并且游览一圈建筑世界，然后考虑一下自宅的规模、风格和设计。对于想加入现成聚落的直接联系管理方审批规划，也可以思考一下是否参与公会玩法，想新建聚落或者独狼的联系管理员@Himamiya

Q：MOJANG 官方网站因为不可控力难以访问，如何设置账户或购买游戏？

H：有条件的群友可代劳。

Q：懒人包跑不了，报错。

H：由于 Minecraft 1.18+ 版本官方最低要求 JRE17 环境，建议小白在 Win10+ 平台下可直接使用 PCL2。其他小众系统自行解决，没有技术力的玩家在 macos/linux 环境下推荐运行官方启动器。

Q：周目是什么？什么时候开新周目？

S：不会有新周目。周目是之前服务器应对大版本更新、新生态加入的无奈之举。服务器的双世界+版本更新扩大边界解决了这个问题。如果感兴趣，服务器之前有过 3 个周目。

Q：什么时候升级新版本？新版本后我的房子还在吗？

H：服务器已在 2021 年 12 月全面升级 1.18.1，我们对于跟随新版本升级持积极态度，会继续跟随大版本，在周边软件成熟的情况下稳健进行版本更迭。更新版本不会影响建筑世界的建筑。

Q：我鸽了好久回来会不会家没了？

H：我们确保远行鸽子归巢时，温暖的居所会一直等着你，仿佛你出门的时候就在昨天。值得注意的是，对于超出 9 个月无人管理的荒废区域可能会进行回收重新规划，详见【服务器管理规则-建筑世界规则】第五条。即使是触发该条款区域内的个人住宅，我们也确保至少会转移安置，而不会让人无家可归。服务器永远是你的家 wuwuwu。

Q：手册就这？

H：别的东西以后想到再加。

(手册的内容暂为以上这些，おしまい)