

原点城服务器手册

2023.7.28 版 (V1_3)

* 手册为服务器相关信息详细版本，篇幅较长，一般供大家查阅某具体规定。对于想要快速了解服务器的基本设定的朋友，请查看[《玩家必看》](#)帖。

* 本手册所有目录、图表引用、章节引用序号均可点击跳转，比如你可以点击这个数字跳转到对应部分：[1.2](#)。

目 录

1	服务器简介和理念.....	3
1.1	简介.....	3
1.2	永不换档是最高优先级.....	3
1.3	其他理念.....	4
2	基本设置.....	4
2.1	加入方式.....	4
2.2	服务端游戏规则设置.....	5
2.3	QQ 群机器人设置.....	5
3	处罚方式.....	5
4	通用规定.....	6
5	区域划分和更新.....	7
5.1	区域划分和基本规则.....	7
5.2	区域更新和注意事项.....	7
6	玩家组织和领地.....	8
6.1	组织基本定义.....	8
6.2	组织领地规定.....	8
6.3	查违规行为.....	9
7	补偿和回档.....	9
7.1	物品补偿.....	9
7.2	区块回档.....	10
7.3	全图回档.....	10
8	服务器维护.....	11
8.1	游戏版本更新.....	11
8.2	服务器租赁.....	11
8.3	资金和赞助.....	11
9	常见问题及回答 (FAQ)	11
10	附录.....	15
10.1	服务器公共设施.....	15
10.2	链接汇总.....	15
10.3	卡顿问题解答.....	16

1 服务器简介和理念

1.1 简介

原点城服务器于 2022 年 2 月 6 日开始服务器准备工作，并于 2 月 10 日正式以纯生存模式运行并开始招新开荒。

“原点”一词体现了服务器向官方原版靠近，找回最初玩游戏时的界面简单干净、各项设置均为默认的感觉，同时“原点”也体现了服务器建筑区以坐标原点为中心的辐射形布局规划；“城”则体现了服务器对建筑师们的期待，希望这块土地上可以诞生越来越多的优质建筑。

本服具有一些明确的理念，将体现在服务器规则制定、执行、维护等各个方面。本服管理员和玩家都应当了解本服所坚持的东西，because that's why it becomes itself。

服务器 logo 如图 1-1 所示。服务器英文翻译为 Origin City。

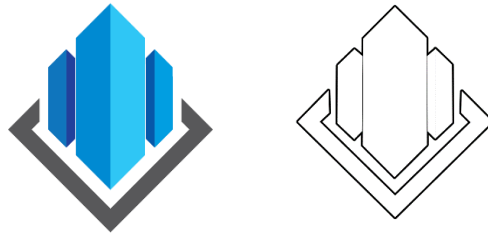


图 1-1 原点城 Logo（左）及其线框版（右）

1.2 永不换档是最高优先级

“永不换档”是本服最高优先级理念，这表示：任何与本条产生冲突的问题，都将以向本条妥协的方式解决。

为了使该条得到保证，本服采取了以下办法：

1. 使用可靠稳定的、原理已知的存档编辑工具对主存档进行必要的编辑，同时尽量减少不必要的地图编辑操作；
2. 每日最少进行一次地图自动备份，约每周进行一次本地磁盘备份；
3. 尽可能减少不必要的插件，不将第三方生物、物品、方块等引入存档；
4. 主群不转让，即使代理服主跑路，也总有原服主接替；
5. 非必要不给 OP，减少因 OP 失误造成地图破坏；
6. 拒绝向任何人提供包含种子信息的存档，严惩地图信息泄密者；
7. 严厉禁止有可能损坏存档的行为，严厉禁止对永久建筑区进行丑化破坏，从而减少地图编辑操作。

1.3 其他理念

其他优先级更低的理念均有可能向“永不换档”妥协而发生改变，因此本服只可尽量保证这些理念被坚持执行，而不能完全保证它们会永远不变：

1. “长久持续开服”：服务器尽量降低资金和人工投入，降低因服主资金压力、生活压力带来的跑路风险；
2. “公益”：在成本较低的同时，接受玩家无偿赞助；
3. “基岩版”：本服将坚持基岩版，服务端使用官方 BDS (Bedrock Dedicated Server)；
4. “纯原版”：尽量减少影响原版默认生存体验的元素，尽量使用默认设置；
5. “强调游戏本身”：由于 MC 游戏特质，不少 MC 社区群组充满了 IT 技术相关话题，这使得普通玩家产生隔阂感，本服内不建议过多讨论信息网络技术等专业性太强的问题，建议讨论玩游戏本身；
6. “特权层精简”：服主不会不好意思撤管理、撤 OP，这些特权只给有必要使用它的人，没必要使用权限的人不给权限；OP 或群管不一定是管理层，管理层的人也不一定有 OP 或群管；
7. “退一步避免冲突”：服务器保持以和为贵的态度，对于观点不同的玩家，理念不同的服务器，可以敬而远之，但不否定和诋毁；对于他人的攻击，不激化矛盾，尽可能和解。

2 基本设置

2.1 加入方式

(1) 正常审核进群

使用具有 3 个月亮及以上等级的 qq 号加入审核群，审核群号：671868088，进群后填写公告内问卷 <https://wj.qq.com/s2/11484779/3c90/>。审核结果通常在 10 分钟到 2 小时内，在审核群或私聊通知本人，如通过则可申请加入大群 231623676 (收到通过的通知之前不要申请加大群)。

为防止有人故意顺着审核要求去填问卷，因此不通过的原因不予解释。

审核出结果后，无论是否通过，请自行退审核群。

进入大群后阅读所有置顶公告，按公告中的指引在群内获取白名单。

(2) 担保进群

*注意，此担保服务由棠奈 (TangNaiSama) 提供，并由她制定规则、管理数据库。

担保要求：担保要求担保人在服务器大群内最少 20 级。

担保弊端：受担保人犯错会连同担保人一同处罚。

担保流程：在群内或向棠奈发送信息：

滴滴滴

(受担保人 qq 号)(受担保人游戏 ID)

(担保人 qq 号)(担保人游戏 ID)

然后等待审核通过~

2.2 服务端游戏规则设置

服务端使用官方基岩版专用服务端（Bedrock Dedicated Server, BDS）作为开服核心，并使用 LiteLoaderBDS 插件加载器实现插件功能。对于游戏内规则进行一定的修改，如表 2-1 所示。

表 2-1 本服机制与官方默认设定的区别

原版默认设定	本服设定
坐标不显示	坐标显示
生物爆炸破坏方块	阻止苦力怕和恶魂方块破坏（其他正常）
没有称号	有消息栏称号系统
没有组织	有玩家组织登记系统（作为凭证）
死亡掉落	头颅死亡不掉（人头提供一次性死亡不掉）
世界不分区域	有区域划分和不同用法
完全生存	中心岛区域为创造建造
种子显示	种子隐藏
血量上限为 20	可用钻石购买血量上限（最多 40）
无界面	有菜单界面/m
无货币	钻石货币（非强制）

服务器不规定玩家之间交易所用的货币类型，但在插件附加功能、组织缴费、活动奖励、国库投资、中心商场购物等方面统一使用钻石“minecraft:diamond”作为货币。

除钻石外，服务器具有自研虚拟币系统 /oc，称为 OC，具体机制详见“群文件-服务器规定-OC 介绍”。

2.3 QQ 群机器人设置

QQ 群内正常情况下有两类机器人：服务器消息互通机器人、群内活跃气氛机器人。目前服务器消息互通机器人功能用法如表 2-2 所示。

表 2-2 消息互通机器人使用方式

命令	作用	备注
绑定 [XBOXID]	将自己 QQ 和 ID 绑定，同时获得白名单	退群将解绑并取消白名单
解绑	解除自己 QQ 和 ID 的绑定，失去白名单	
在线玩家	显示在线玩家名	
服务器状态	查看服务器版本、占用、卡顿等信息	

群内活跃气氛机器人使用方式参考：<https://github.com/FloatTech/ZeroBot-Plugin>。注意，该机器人为私人服务器提供，与原点城服务器无关。

3 处罚方式

- A. 踢群封禁云黑。直接踢出大群并禁止再加入，并且提交云端黑名单。

- B. 踢群封禁。直接踢出大群并禁止再加入。
- C. 记过且惩罚。要求弥补过错，如物归原主、建筑修复；记过一次（第二次则 ban），同时还要进行在服务器监狱内禁闭（在监狱挂机）。
- D. 记过不惩罚。要求弥补过错，如物归原主、建筑修复。

*由于服主非常反感“不把人赶走却不让人说话”，因此服务器和群内没有禁言或者非永久封禁这类处罚方式。

4 通用规定

违反以下规定，将按前述处罚方式视情节严重程度处罚。

1. 一切原点城相关社区内包括 QQ 群、游戏内聊天框，严禁违反中国法律的行为，否则 (B)；
2. 一切原点城相关社区内包括 QQ 群、游戏内聊天框，严禁任何涉政话题，即使你认为话题是“正面”的、“主流”的，否则视情况 (C-D)；
3. 本服禁止外挂，否则 (A-B)；
4. 本服禁止刷物品 (B)；
5. 本服地图种子为机密，严禁获取、泄露、传播地图种子，(A-B)；
6. 本服存档为机密，严禁获取、泄露、传播存档，(A-B)；
7. 所有设施均需要保证“无人使用时彻底关停”，具体标准为：玩家按正常流程结束使用设施后，该设施不会发生持续的方块更新、实体移动（不包括自然生物走动）、实体生成，一些例子如图 4-1 所示。设施所有者应严格按照本条来规范设施，不合规设施将被 OP 强制修整（不保证不搞坏）；

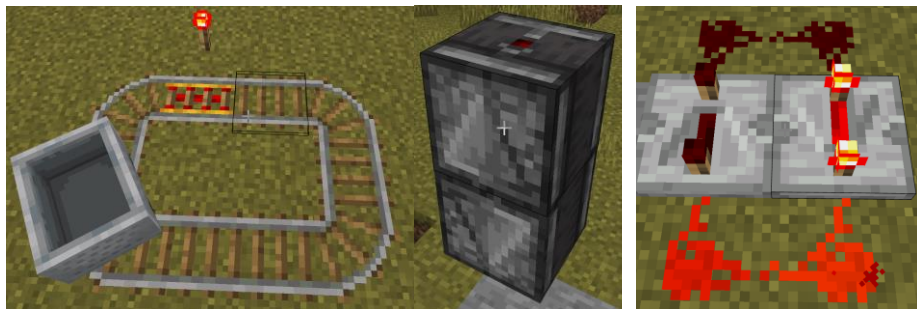


图 4-1 一些不符合“无人使用时彻底关停”标准的设施

8. 本服禁止熊服，包括但不限于在永久建筑区放凋灵、丑化自然地形、制作待触发式或定时熊服装置，否则 (A-B-C)；
9. 群员必须了解和遵守 5.1 中各区域的范围、机制、注意事项，由不遵守区域使用规范造成的损失不补偿，违反区域使用规范将视情节警告、关小黑屋或封禁 (B-C-D)；
10. 群内禁止给其他服务器引流，禁止私下挖人行为，被发现将永久封禁 (A-B)；
11. 服务器内难免发生冲突，但禁止在本服务器内社区将冲突上升到人身攻击、地域歧视、性别歧视、种族歧视、宗教歧视，否则 (B-C-D)。

5 区域划分和更新

5.1 区域划分和基本规则

原点城服务器共分为 4 类区域，如图 5-1 所示：

1. **中心岛。**范围：主世界 $x \in [-300, 850] \cap z \in [-700, 150]$ 。此区域禁止建筑和破坏，只可按规使用设施，(B-C-D)。此区域可以在办活动需要时由 OP 使用创造模式建造活动所需的结构，严禁 OP 在此区域以外的其他区域使用创造模式或指令建造，被发现将撤销 OP (B-C)。
2. **永久建筑区。**范围：主世界 $x \in [-4096, 4095] \cap z \in [-4096, 4095]$ ；下界 $x \in [-1024, 1023] \cap z \in [-1024, 1023]$ ；末地 $x \in [-1024, 1023] \cap z \in [-1024, 1023]$ 。此区域永久保留，建议玩家在此区域安家落户，但不允许对环境造成大规模丑化和污染，禁止的行为包括但不限于（召唤凋灵、爆炸物轰炸、灌水灌岩浆、大量放火）(A-B-C)。
3. **换档区。**范围：主世界以 20000，20000 为中心，4096 为边长的正方形区域，以及与主世界相对应的地狱内区域。该区域作为玩家体验纯原版原始生存开荒的区域，远离老玩家早已形成的富足区域，提高可玩性。此区域虽然叫换档区，但一般不会刷新，将存在较长时间。
4. **资源区。**范围：除中心岛、永久建筑区、换档区之外的其他区域。此区域不定期更新（一般更新间隔在两个月以上）。更新此区域时将会随机换种子，采用最新版 mc 来生成地形。此区域非常不建议安家和存放物资。

世界出生点位于换档区中心 ($x=20000, z=20000$) 处，图 5-1 中用 ☆ 标出，出生点上下放置基岩防止坠落，玩家丢失出生点后将出生在此处。

5.2 区域更新和注意事项

资源区不定期更新，更换新的随机种子，且提前通知的时间较短，因此最好不要在资源区内下线！如果你下线期间资源区更新，你再登录时会被卡在地底或者从天上摔下来！正确做法是在非资源区内下线。资源区更新频率一般取决于地图大小，因为更新的本质就是为了减小服务器存档。

由于地狱和主世界建筑区范围并非完全对应，在更新资源区后，一些地狱外围的地狱门会变成单向断头门，这种门传送到主世界后可能在高空或者地下，甚至更危险的地方，且主世界不会生成新的地狱门，请一定注意。

换档区的更新视建设程度而定，这块区域类似于一般的服务器设定，即“玩到没得玩了就换档”，因此，此区域在完全建设之前不会换档。纯生存玩家可以把这块区域当作远离建筑区喧嚣的养老休闲区域。

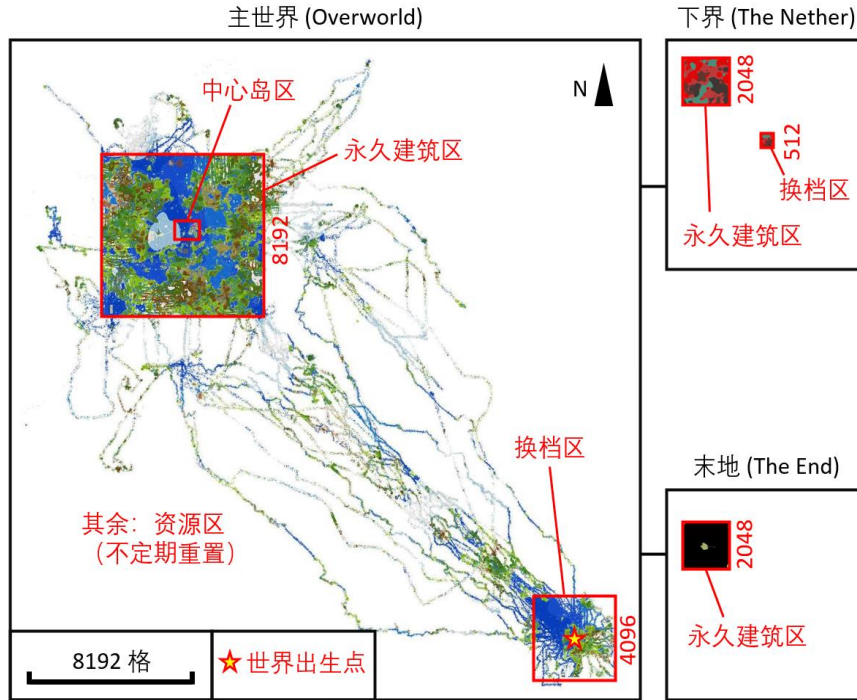


图 5-1 原点城服务器区域划分图

6 玩家组织和领地

6.1 组织基本定义

玩家组织由玩家自发自然形成，服务器只进行少量必要的干涉。

玩家组织须要求并监督成员遵守 4 中的服务器通用规定，同时有义务要求和监督组织成员了解和学习本手册。

玩家组织实行“唯一领导，转让制度”，这一点由服务器插件 `/orgs` 保证。设立唯一领导人是必要的，即使玩家认为他们的组织不存在唯一最高领导的说法，也仍需要在系统中提交一个人的名字作为领导，这样在发生冲突或违规时，才能找到负责人。

在 `orgs` 系统中登记的组织才可享受补偿和回档服务。

为了实现不活跃组织的消亡，组织需要每月（现实时间）在 `/orgs` 系统中缴纳一定费用以维持组织存在（游戏内货币），否则将在系统中解散组织，具体费用以系统内显示为准。

服务器不监督玩家组织内部特殊规定的制定、执行情况，组织内部问题由系统中登记的唯一领导人做最终解释。

6.2 组织领地规定

组织自己选定发展区域进行发展，建议与其他组织的建筑保持距离。

与别人建设的老建筑保持距离，不要破坏别人的建筑成果（除非建筑所有者明确同意）。

强烈建议组织采用有效、明确的方式，划取合理的区域。使用界碑、旗帜、告示牌等标明自己组织的建筑和区域。

尽量不要与其他组织产生领地纠纷！组织领导者划地时要相互协调，必要时可以共同勘界，立下标注，或者签署有效可靠的文件以明确双方接壤的边界线。

除非一方有非常充分的、有效的证据，一般情况下服务器不插手领地纠纷。

发生领地纠纷时，组织应该理性处理，积极协调，争取和平解决。

在双方同意的情况下，可以采取武斗的方式解决组织间纠纷，但在此提醒几个方面：1. 不要违反第 4 节服务器通用规定的任何内容；2. 留下对方组织负责人知情同意武斗的证据；3. 别忘了保证结果的公正性；4. 双方需事先将建筑破坏、死亡掉落损失等问题协商一致，否则可能导致被判定熊服、或是损失方得不到应有的补偿。再次提醒，由于领地纠纷的处理不易举证，因此一定要注意证据。

防患于未然是最好的方式，因此再次强烈建议组织与现有活跃组织保持好足够的安全距离！

6.3 查违规行为

对于盗窃、破坏等行为，玩家组织通常需要请管理查行为日志来找到破坏者。

服务器需要至少一次重启才能导出日志，因此刚刚发生不久的事件很可能还查不到。

由于行为日志数据量大，因此请明确一个确定的坐标（比如被盗的箱子所在坐标），一个半径范围，以及日期范围。同时也可提供其他限定信息，比如丢失的物品是什么。

为了增强沟通效率，请以以下格式发送：

查日志 @[管理]

组织：xxx 组织

坐标：[维度] [XYZ]

搜索半径：[正整数]

日期范围：X 月 X 日到 X 月 X 日

具体情况描述：[描述问题，丢了什么东西]

查到破坏者后，组织自行索赔或者惩罚；如其情节确实恶劣，可以要求封禁此人。

提供的参数尽量精确、减小范围。

*特别注意：请确认好明确的坐标(一格都不能差)、搜索半径、日期范围，不要使用模糊的描述，能不能查到你想要的结果取决于你提供的参数是否合理。

7 补偿和回档

补偿和回档服务有偿提供（钻石），且只面向登记在/orgs 内的玩家组织领导人服务。

7.1 物品补偿

无论是由于服务器机制、性能、网络，还是游戏本身 bug，或是他人违规所造成的物品损失，即使满足补偿条件，也只能补偿可以证实的物品。目前只有死亡掉落且可证实掉落物不可

能找回时才进行补偿，且只补偿物品类型和数量（没有附魔、内容物等信息）。

提供补偿服务的 OP 视补偿物价值收取 8 钻以上服务费。

7.2 区块回档

注意：区块回档只适用于恢复建筑，生物等实体无法恢复。

区块回档条件 1：复杂建筑、遭到严重的难以恢复的破坏，经考察有必要回档恢复；

区块回档条件 2：回档区域以区块为最小单位，且每次回档区域必须为矩形；

区块回档条件 3：必须有人为破坏付出代价。通常查到破坏者后，破坏者将被永久 ban，回档费用为 16 钻；但如果建筑所有者选择原谅破坏者，则需要按回档导致的停服分钟数，以每分钟 2 钻的价格付回档费，同时，原谅一次后，相关破坏者和所有者不能再次原谅一个破坏者。

区块回档所用的备份档可以是 24 小时以内的云端备份档或是约每周一次的本地备份档，如用本地备份档回档，则需要提前上传本地备份档，通常需要 2 小时（上传地图不需要停服，因此不计费）。

区块回档正常流程包括编辑工具的更新和调试、运行地图读取和打包，正常情况下需要 1~1.5 小时。由于备份工具以及地图版本的不确定性，实际时间有可能超过 1.5 小时，不过收费不会超过 2 小时（240 钻）。

7.3 全图回档

这种极端的情况一般发生在存档发生严重的不可逆的损坏，如实体数据大量破坏、玩家信息破坏、存档坏区，且通常由外挂、OP 操作失误、后台管理不善、插件工具恶性 bug 等造成。当然，如果熊服过于严重，涉及范围过大，在衡量利弊后也可能做出全图回档的决定。

如果破坏时间在 24 小时之内，直接换用云端备份存档即可，但如果破坏时间更早，则需要本地上传备份档，约 2 小时（视网速而定）。

根据不同的损失情况，对责任人进行惩罚。

每一次全图回档都是一个服务器的灾难性事故。此处举例一些真实的案例。一、本服在 2022 年 4 月 23 日发生硬盘容量占满的事故，造成部分区块永久损毁且不能编辑，导致停服一天，如图 7-1 所示。事件最终认定为服主对硬盘容量缺乏关注，没有留有足够的安全空间，导致停服和回档，服主自罚红包，并在后续保证服务端硬盘空余 5GB 以上。二、某一服务器在 2023 春节活动期间因 OP 指令输错，导致全服实体被 tp，最终无奈回档数天，活动失败。除此之外，由存档损毁导致的服务器回档、换档甚至跑路的情况常有发生，因此，提醒本服服主和 OP 格外注意对存档的保护。



图 7-1 本服硬盘占满导致的区块永久损坏

8 服务器维护

8.1 游戏版本更新

当官方最新正式版客户端无法加入服务器版本时，代表服务器需要更新版本了，但服务器并不能马上更新，原因如下：

1. 服务器依赖 LL 插件生态，以及其下诸多插件，LL 版本的跟进需要最少三天，具体可以查看 LL 项目地址 <https://github.com/LiteLDev/LiteLoaderBDS>。
2. 即使 LL 更新，服务器也不会第一时间更新，因为通常刚更新的 LL 存在 Bug，其中风险未知，并且，一些插件也需要时间跟进 LL。

因此请各位玩家注意关闭自己游戏客户端的自动更新功能，通常游戏自动更新有两个触发途径：1. Minecraft 启动器。一旦启动它，游戏就会自动更新，因此我们不建议使用官方启动器启动游戏；2. 应用商店。包括 Appstore、Google Play、Microsoft Store 等，在这些软件的设置中关掉应用自动更新。

8.2 服务器租赁

服务器以租 vps 的方式运行。

8.3 资金和赞助

本服服主不是土豪，而是一个连显卡都没摸过，电子设备全套二手货从来不敢看全新机的无业穷鬼。因此本服没有某些服那样的能耐说“不接受任何赞助”。

本服确实需要赞助，赞助可以使服主付出的时间精力获得一点反馈，从而心理上更加平衡。不过，由于不想牵扯任何真钱交易问题，因此赞助必须是无偿赞助。赞助请联系服主 QQ 3298661800，非常感谢。

目前赞助支持支付宝、微信扫码支付以及 qq 红包三个渠道。赞助尽量不要匿名。

9 常见问题及回答 (FAQ)

问：服务器 IP 端口是啥？

答：不看置顶公告趁早退群。

问：怎么加白名单？

答：不看置顶公告趁早退群。

问：换档区/资源区啥时候会更新啊？

答：见服务器手册 5.2。

问：OC 是啥？

答：见群文件-规定-OC 介绍。

问：这出生点新手装备都空的？

答：服务器不为新人提供任何初始资源，所有出生点附近设施均为玩家自主建设，与服务器无关。

问：服务器真的不会换档吗？

答：是的，但这种事我们无法给出足够的证据，所以只能用时间证明。详见 1.2。

问：服务器开多久？

答：开到你退坑。有点狂，但按目前观察，能坚持玩本服务器超过一年的玩家寥寥无几，而按服主的想法，起码开 7 年，所以应该是我问你，你能玩多久？

问：群里怎么说话的人这么少？

答：很少有人能连续不断玩同一个游戏，中间一般会转去玩别的游戏，这种玩家不退群即代表还有意回坑，所以会有不少潜水群员。

问：服务器能升配置吗？

答：根据服务器理念 1.2、1.3，服务器为维持稳定开服，将持续控制服务器低成本投入，因此本服配置不会盲目升参数。事实上，升参数并不能有效解决卡顿，因为玩家习惯于顶着服务器负载极限去建设生电，因此不建到卡顿他们是不会罢休的，升级配置只能短期流畅一阵，后面还会一样卡。

问：服务器能加 xxx 插件/模组吗？

答：不能。理由见 1.2。

问：问卷问的都是啥啊，一点都不好。

答：问卷的目的是筛选特定人群，只要达到筛选的目的即可。目前的问卷已经基本达到预期目标，因此无需质疑。

问：建筑区/资源区在哪？

答：见 5.1。

问：我们能在这里(某个地方)建设吗？

答：先自查是否违反第 4 节通用规定，再查是否违反当地组织规定，并看清区域划分边界。实在不确定可以让别人帮忙看看。

问：什么时候办活动？

答：组织活动将主要靠玩家组织进行举办，服主主要做好维护工作。

问：我想当服务器管理？

答：本服在尽可能减少管理员，如果确有需要，服主会咨询一些老玩家是否有意担任。

问：服务器会搞官网吗？

答：目前没有必要，尝试过。即使搭建，也不会将重要功能依赖网站。

问：关于卡顿的问题？

答：见 10.3。

问：头颅有啥用？

答：头颅是本服原创的“付费死亡不掉落”机制，物品栏有头颅或头戴头颅时，死亡会消耗一个头颅，但使你死亡不掉落物品，具体机制见：<https://www.minebbs.com/resources/headkeepinv.4753/>。

问：不满本服规定。

答：欢迎提出意见。

问：群里可以 ghs 吗？

答：群员普遍年龄不大，并且大家都希望群内有更多女生对吧^v^？请注意控制言行，过分的内容可能会被撤回。

问：可以卡基岩吗？

答：适度利用版本特性获得基岩、传送门方块等是可以的，标准是服主认为不会太过影响服务器机

制即可。

问：可不可以打服？

答：随意，反正是公益的，我不会亏。不过有这个钱与其交给打服老板还不如赞助本服^w^。

问：传送门相关问题？

答：串门（进去出来不一样、站在地狱门不同位置传送不一样等问题）是游戏机制本身问题，可查询网上相关介绍。如果发现断头门（通常由与资源区更新造成一侧地狱门消失），可联系管理在对应位置建造地狱门，也可自行补一个。

问：红石机器怎么检查合不合规范？

答：管理会在服务器发生异常卡顿时进行巡视检查，排查会发现有问题设施，并通知整改。

问：丑化地形如何定义？

答：丑化地形按实际情况判断严重程度，包括但不限于大面积放火、凋零轰炸、tnt 大面积投放、大量挖空置域、建造大面积与建筑美学艺术不搭边的建筑。

10 附录

10.1 服务器公共设施

公共设施大部分位于中心岛，且由创造模式建造。表 10-1 中列出了中心岛主要设施。注意公墓区域也属于中心岛范围。

除中心岛内公共设施外，地狱交通、地狱门、轨道交通也属于公共设施。

地狱交通须建在 $y=53$ 高度（站在通道内，显示 $y=53$ ），地狱门需与主世界地狱门坐标严格对应（自然生成的地狱门需要拆掉挪位置，具体对应关系详见[我的世界中文百科中下界传送门](#)部分）。

表 10-1 中心岛主要设施位置及功能（非全部）

设施名称	坐标	主要功能用途
中心广场	520, -250	多用途
中心商场	413, -226	出售头颅、生命增加、建材等
中心警局	530, -150	注册市民、签名墙、(未完成)
中心银行	620, -210	暂时没用（未完成）
原点城纪念馆	520, -300	记录服务器大事件
玩家交易所	0, 0	玩家之间交易
公墓	-80, 700	记录被 ban 的玩家

10.2 链接汇总

【新人必看贴】（作为本手册的精简版）

<https://www.mcbbs.net/forum.php?mod=viewthread&tid=1352256>

【QQ 频道】

<https://pd.qq.com/s/baswrjav7>

【非实时卫星图】

<https://map.origincity.top>

【机器人语法】

<https://github.com/FloatTech/ZeroBot-Plugin>

【MCBBS 小组】

<https://www.mcbbs.net/forum.php?mod=forumdisplay&fid=2168>

【Discord】

<https://discord.gg/j7sJAVMpdp>

【Reddit】

<https://www.reddit.com/r/OriginCity/>

【Bilibili】

<https://space.bilibili.com/327560905/>

【MCBBS 宣传贴】

<https://www.mcbbs.net/thread-1385799-1-1.html>

【KLPBBS 宣传贴】

<https://klpbbs.com/thread-45990-1-1.html>

【MineBBS 宣传贴】

<https://www.minebbs.com/threads/tp-xbox.18056/>

【MCPEDL 宣传贴】

<https://mcpedl.com/servers/origin-city/>

10.3 卡顿问题解答

服务器卡顿，是困扰玩家、服主的常见问题，此问题通常由于玩家不清楚卡顿原因，或是找不对卡顿原因而引起消极情绪，因此请仔细阅读此部分。

首先，玩家所说的“卡顿”其实分为服务器卡顿、客户端卡顿、网络延迟。在抱怨之前，请先判断你遇到的属于哪一种：

	服务器卡顿	客户端卡顿	网络延迟
输入/tps 查看当前 tps，或者在群内发送“服务器状态”也可查看	Tps 低于 18 可有感觉，低于 14 则感受明显	Tps 正常大于 18	Tps 正常大于 18
游戏画面是否掉帧，不流畅	不会	会	不会
长按操作需要花更长时间才能完成	是	可能是	是
大家都卡还是只有你卡	大家都卡	只有你卡	可能只有你卡
动作回退（飞起来又瞬移到地上，吃饱了又消失）	是	不是	是

接下来我们按这三种情况分别介绍。

(1) 服务器卡顿

首先你必须知道，服务器负责的是所有**方块更新**、**实体移动**、**实体生成**、**地形生成**。其中方块更新包括任何方块内部数据的变化，例如：红石信号改变、活塞推动、容器内容变化、方块挖掘和放置、水流变化；实体移动包括实体自身动作、循迹、碰撞等。

服务器必须在很短的时间内将所有玩家附近的世界计算一遍，而按照原版设定，服务器每秒钟需要完成 20 次这样的运算，也就是服务器每 1/20 秒需要完成所有加载区域的运算。那么很容易理解，只要所有玩家附近需要计算的内容太多，以至于服务器不可能在 1/20 秒内算完一遍，服务器就会被迫花费更多时间来计算一遍。

读懂上面的描述以后，你应该知道哪些行为会增加服务器的负担了，我在这里举一些例子帮助理解：

1. 红石循环跑马灯：一个红石粉信号发生变化，服务器需要检测与其接触的 6 个方向的位置上的

物品是否需要做出响应，检测到另一红石粉后，将原红石粉信号减 1 并传给下一个红石粉，下一个红石粉又继续检测六个方向的方块是否需要做出响应...如此循环下去。

2. 漏斗、漏斗矿车：漏斗绝对是服务器的大负担，因为它的机制使它必须随时检测其上方是否存在实体，同时又要检测自己指向的位置是否有容器，容器是否能装得下物品... 漏斗矿车更甚，不仅需要做漏斗的复杂运算，同时自身还是实体，一个漏斗矿车需要同时计算轨道加减速、上方物品判断、下方容器判断、物品传输、实体碰撞，看到这里你可以想象服主看到你使用漏斗矿车作为收集装置时的崩溃。
3. 掉落物和经验球：这两种都是属于实体且都有生命倒计时，经验球甚至需要实时计算附近玩家是否足够近，并且向附近玩家移动。
4. 生物：所有生物都有随机行为（比如羊散步和吃草），这要占用一部分计算，同时，生物在拥挤时相互碰撞，碰撞发生非常频繁，服务器不停地进行矢量计算，并不断更新所有实体的 xyz 三坐标、头和身体三自由度方向角、速度矢量、加速度矢量。看到这里你也能理解服主看到一群生物挤来挤去时的崩溃。
5. 跑图：这点相对更容易理解，玩家跑图时服务器需要不停地读取周围的区块数据，并关闭后面不用的区块数据；如果玩家是在探索资源区，那服务器还需要不停地用种子生成区块。

看懂上述例子以后你应该明白服务器为什么 tps 会低了，然后我在这里解答几个关于 tps 低的常见问题：

1. 为什么有些服务器人那么多还不卡（40 人以上）？如果是非原版服(非 BDS)，那是因为它根本没有那么多游戏机制，试试你能在里面放漏斗矿车吗；如果确定是 BDS 服，那么它要不是禁了一部分原版内容，要么就是群组服（不止一台服务器）。
2. 是不是人多就会卡？不要再把人多和卡顿联系起来!!! 人多导致的其实是加载的范围变多了，于是更有可能加载一些运算量高的区域。如果所有人周围都没有需要高运算量的结构，那么服务器理论可流畅带动 40 人左右，换句话说，我一个人只要开猪人塔不开搅拌机，1 分钟以后 tps 照样可以个位数，所以卡顿的时候别再拿人数说事了 TmT。

(2) 客户端卡顿

客户端卡顿是指，服务器正常将数据发送给你，然后你的设备需要你面前的东西展示在屏幕上，这个过程对你使用的设备提出要求，过多的透明方块如玻璃、半砖、铁砧、树叶等会有一些轻微的影响，过多的容器包括箱子、盒子、展示框等造成一个方块内的数据量过大，客户端加载压力变大，因此导致你的设备在显示时卡顿。

对于这种情况，使用电脑游玩的玩家要注意，如果你看向一个地方的时候你电脑都开始掉帧了，那说明换做手机玩家已经卡死了。

避免方式的话就是避免数据量太大的物品太集中，尽量分散。

(3) 网络延迟

如果你感受到了像掉 tps 一样的问题，但查询却发现 tps 并不低，那你可以输入 /m 查看自己的延迟。