

# 服务器发展阶段论

—镇关西—



啊 起了个看起来很厉害的标题!

其实完全是瞎写的! (悲)

一家之言, 博君一笑, 望莫较真。

对于管理服务器, 有人认为轻松, 有人却感觉苦恼。问其苦恼之源, 只道「没钱」, 「没人」, 总之便是**想做的事**「没门」:

——哎, 真个叫人愁!

本文不含理财之道, 只想助您从服务器发展阶段的角度入手, 重新审视自家的服, 拔除一些诱发痛苦的因素。

## 您想做的事是什么?

如果说开服是一种“手段”的话, 吸引服主们的“动机”其实很多元: 是安享**短篱寻丈间**养老的兴味? 是寻找**天涯若比邻**知心的好友? 是体验**一统天下**的威风? 是传递**欢乐**? 是创造(金钱)**伟业**? .....

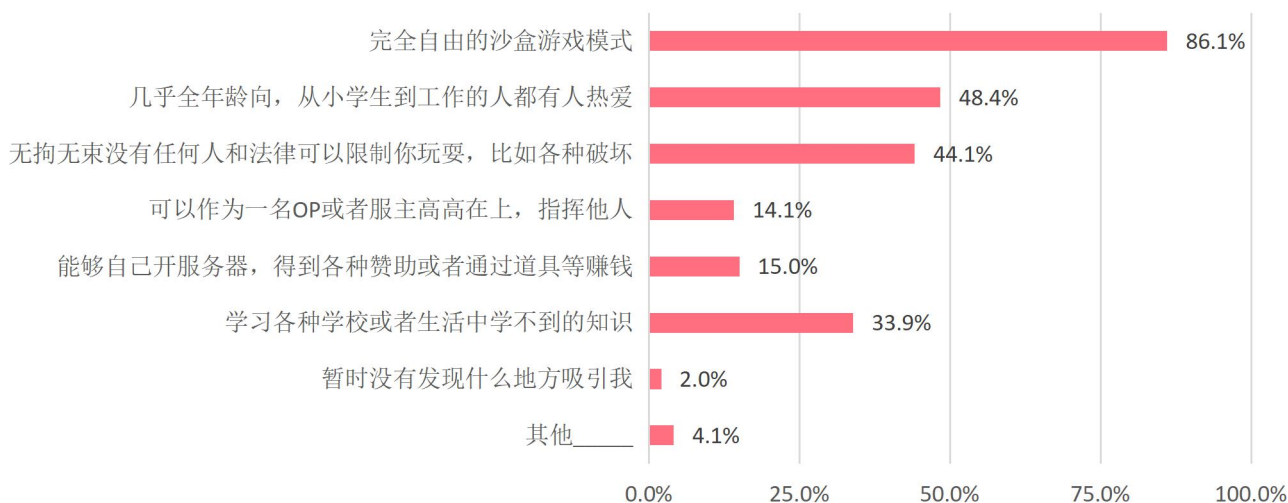


表 1 “你觉得我的世界什么地方最吸引你” 调查结果 (数据来源: 我的世界中文分享站) <sup>[1]</sup>

从初心出发，服主们不仅能够认识到自己**理想中的服务器**是怎样的，更能发现一条通往目标的**道路**。



若为孔方兄，那便须要把服务器**做大做强**，维护一条稳定的财路；

若为成就感，那也许要努力**爆肝**，用体系、活动等方法鼓励玩家一同助力；

若为放学下班后的一小时放松、暂时逃离枯燥烦闷的现实生活、与三两好友能聊天侃地，那便不必为服务器设置高远目标，尽情享受游戏**本真的乐趣**即可。纵使无人问津，心也并不会孤单——基友正在鸡舍忙碌，你在田里刈麦，炉里还烤着肉呐。

笔者想象力有限，但大概就这么个意思（敷衍（bushi

此般意识的明确，有时能起到醍醐灌顶之效，为**迷茫**在岔路口的服务器指明正确的方向。

我见过有的服务器，本是快快乐乐**造自己想造**的工程，发布出来展示，遭到了一些批评家的辛辣评价，便慌了神，一切皆以那些“业内模范”为“文明开化”，革去了自己的痕迹：方的不行，圆的行；直的不行，斜的行；窄的不行，宽的行；原版的不行，mod的行……

此可谓：失了本心，没了灵魂。

游戏的方式之间本无高下胜负；**实现了初心，你就赢了**，并不需要在意其他服务器的眼光。若他们的本心是成为又一个业界“标杆”，那么此般的同质化改革或许是有些必要的；但倘若只为重塑心中奇梦、造我所想，那就大可**自信**地昂起胸脯，笑对批讽：



图1  
玩游戏，最重要的就是爽啦



图 2 Meowcraft 基友服的“时髦街”，成为其玩家津津乐道的梗元素<sup>[3]</sup>

另外啊，对于一些非常认真负责的服管们来说，常常回顾“初心”还有助于调节心理。繁忙于管理事务，许多管理员会感受到一种心理落差，深觉付出与回报不成正比。

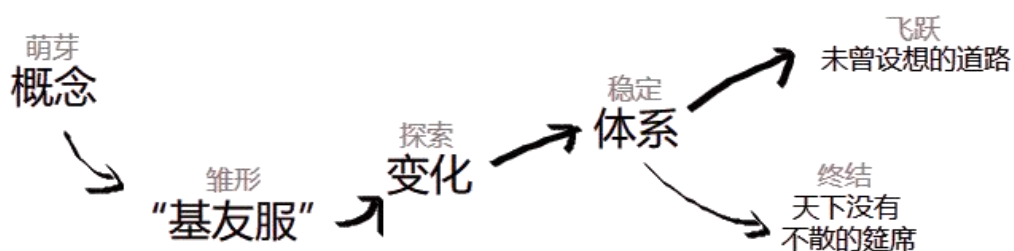
这说明他们把玩家放在心上，这么用心的管理员真是越来越少了（泪  
初心对于他们来说，可以成为向着目标不懈努力的能源库——既然是志在远方，那便必要不辞辛苦；也能成为一泓宽慰回血的泉水——我是来放松玩游戏的，有些破事儿就明天再说吧。

若您身边也有这样懊恼的管理员，不妨试试这种方法来劝慰疼♂爱他喔。

## 服务器发展阶段

明确了目标，心便能直面杂音种种而不动摇；坚定地发展自己的服务器，由此也变得可能。

就我所见，Minecraft 服务器可以粗犷而理想化地分为下面几个发展阶段。



## 萌芽·概念

总是从灵感开始的。

上文已经提到了这一“初心”在服务器整体中的重要地位，这里就不再赘述。

在萌芽阶段，准服主们总能迸发诸多**概念**。这些概念简练易懂，却又凝结着浓缩的游戏精神：和我的好友一起打怪！还原我的故乡城市！打造一个精灵世界！创作一场精彩的 RPG 体验……

它们就像是一包酸爽的果珍粉，刺激着人们去开服，并能在以后时间的水流中持续地溶解挥发，化作令人欢心的甘甜。（语文老师：好恶心的比喻！）

挺好的，我喜欢。如果您愿意同我分享这些灵感的话，我非常可以！！~

图 4

从概念到服的“惊险跳跃”：

没有技艺，灵感不过是风中摇曳的芦苇。——约翰内斯·勃拉姆斯

不知有多少概念迷失在脑海，未有成功付诸服务器的呢。您能成功开服，实在是极幸运与不易的事！

图 3

我可以!!!



## 雏形·“基友服”

笔者认为，**基友服**是绝大多数服务器的基础与必经阶段，也就是雏形阶段。

服主们总会遇到几个最先加入的玩家，他们或许本就是您身边的朋友，又或许是看到了宣传而好奇前来，成为服务器前期的重要成员。

此时，抽象的初心应当转化为更具象的目标。

在这个阶段，一切事情都变得十分简单——人少就会简单嘛。若本就打算开一个基友服，那么目标已经实现了；若树立了远志、看清了远方，那么**干就完了**！

刚刚起步也**不要怕犯错**，多做尝试，正是“矫枉必须过正，不过正不能矫枉<sup>[4]</sup>”的大好青春。往后的发展阶段就会顾虑更多，而不敢尝试了。

## 探索·变化

随着玩家群体的扩大与游戏模式的框架成型，一切都看起来“像样”了。恭喜！您的服务器进入了探索阶段。

在这一阶段中，玩家与玩家间、玩家与服务器间、甚至服务器与服务器间(?)的矛盾也许会更频繁地出现。一位睿智的服务器管理员，知道为玩家考虑、**以玩家为本**，懂得在**制衡与调和**中创造谐律，在**变革与保守**中实现妥当。看你的了！

这里举两个比较棘手的问题为例吧。

一是老玩家与新玩家间的矛盾。排外是一种本能，人从还是个精子的时候就有了(不)，无可厚非；当老玩家排斥新玩家时，还请您回归初心，思量一下新老玩家**对于服务器目标的重要程度**。如果结论是绝不可亏待老玩家，那么您也许可以考虑提高准入门槛，或是为老玩家设立专门的供养(?)机制；如果结论是新玩家必不可少，那么请真诚而耐心地劝导老玩家，并且及时完善新人引导系统，用实际行动证明对于新玩家的重视。

二是玩家诉求与治服措施之间的矛盾。有些服管喜欢颁布许多政策，给服务器堆砌一种秩序感，有时未免会遭遇玩家的反对。我想，您还是可以重新**审视**这些措施与初心目标之间的关系。如果这些措施政策对于实现目标是基础性的、不可或缺，那么请自信地推行吧；但同时别忘记**关怀**玩家的感受，您可以同他们私聊交流，真诚地说明自己的考虑，并且谦逊地接纳玩家观点中可取的谨慎部分。如果这些措施政策与初心目标的联系并不明朗，那么，**听从**多数玩家的声音总不会犯错，毕竟是一起玩的伙伴嘛~就听他一次吧。

这个阶段比较漫长，可能会有痛苦，但也能轻松度过。审视目标，**拔除不利发展的因素，培育利于发展的因素**，只要您保持理智、不惧变化，**纵使道路曲折，也可期待前途光明**。

总之，别紧张~



图 5 希望工程



## 稳定·体系

随着探索的经验不断累积，当服务器实现**可持续发展**时，服主便可以放开手来，凑在它耳(?)边说：

土勾拳！

「你已经是个成熟的服务器了，该学会自己管自己了」

探索阶段的问题并不会消失，但它们大多都能被服务器成熟完善的**体系**轻松化解。你知道，这个服**稳**了。

没啥好说的。初心已经基本实现，服主可以从心所欲而不逾矩，做自己想做的事了。比如我知道某大服的服管曾经嗑着隐身药水偷拍正在挂机或劳作的玩家，制作成纪录短片，令观众直叹「真会玩啊！」

这是绝大多数服务器正在努力接近的状态，达成了，似乎就会被冠以“成功服务器”之名。（注：这种评价标准过于单一；自己觉得成功便是成功啦，不必太过在意他人目光）

## 终结·天下没有不散的筵席

不要畏惧关服。

**好聚好散**，我觉得是人生中一种非常珍贵的经历。

一杯好酒，一首骊歌，还有什么不满足的呢。还有更广阔的天地，等着被发现呐。

（未成年人请勿饮酒）

## 飞跃·未曾设想的道路

既是“未曾设想的道路”，那么笔者实在也不知道是怎样的道路((

但可以相信的是，总有出路，能够实现创造性转化，为服务器不懈注入持久活力。

也许是 NLT 工作室利用 MC 游戏经验，自己**开发**体素游戏这种吧。成功先例是 Hypixel 工作室。这已然超出本文讨论范畴；离开了 Minecraft 本体，其实也是另一种形式的“终结”吧。

总上两千多字，都是我对服务器创办动机与发展阶段的一些看法，希望能帮助您解决服务器管理过程中的一些问题。若本文能实现抛砖引玉之效，助您延展思路、文思涌现，那就更是太好啦。



[1] 数据来源：<https://zhuanlan.zhihu.com/p/25484926>

[2] Minecraft EULA 是 Mojang 对于开设服务器的限制说明。其中关于收费禁止项目的设定曾引发巨大争议。

[3] 图片及文字说明，来自 Meowcraft 成员曠風殘別在

[https://tieba.baidu.com/p/3285959443?see\\_lz=1&pn=4](https://tieba.baidu.com/p/3285959443?see_lz=1&pn=4) 中发布的内容。

(文字说明部分是本文作者概括意会后撰写的)

[4] “矫枉必须过正，不过正不能矫枉”之语，来自《毛泽东选集》第一卷中《湖南农民运动考察报告》“所谓‘过火’的问题”一节。在这里的意思是，要真正实现革新进步，就要用具有彻底性的方法。