

About

Minecraft Project - PocketRegions Village

PocketRegions Village เป็นรูปแบบการเล่น SMP ที่เน้นไปทาง การสร้างสถานที่ สร้างอาณาจักร/เมือง ประกอบ การเล่นที่ผู้เล่นต้อง
สวมบทบาทและได้รับบทบาทต่างๆ เพื่อให้การเล่นที่ให้อารมณ์ร่วมและเข้มข้นมากขึ้น

จุดประสงค์ของ PocketRegions Village

- ได้ทำความรู้จักผู้คนใหม่ๆ ได้เพื่อนใหม่ๆ อยู่กันอย่างเป็นชุมชน Community
- เน้นสร้างสรรค์ สร้างความสวยงามผ่านการสร้างสถานที่ต่างๆ เช่น เมือง
- เล่นเสมือนการพักผ่อนคลายจากการทำงาน/การเรียน ไม่เล่นจริงจังจนเกินไป

หมายเหตุ : ตัว server เปิดเป็นคอมพิวเตอร์อยู่ที่บ้าน ดังนั้นเรื่องความเสถียรอาจมีปัญหบ้างเป็นระยะๆ ขออภัยในความไม่สะดวก

หวังว่าทุกคนจะเข้าใจแนวทางของเรา

jumpyonthebeds

Operator

Common Rules

Common Rules กฎระเบียบและข้อบังคับ

เพื่อให้เกิดความสงบสุข โดยไม่กระทบในเรื่องอื่นๆที่จะตามมา เราเลยมีข้อกำหนดดังนี้

1. ข้อกำหนดในการสื่อสาร เสียงและข้อความ (Discord + Minecraft)
 - 1.1. ใช้วาจาที่สุภาพ ไม่หยาบคาย
 - 1.2. ไม่ว่ากล่าวถึงการเมือง พระมหากษัตริย์
 - 1.3. ไม่เผยแพร่เนื้อหา 18+
 - 1.4. เรื่องของบุคคล 2 กลุ่มที่นอกเหนือจากเกมมาชี้นำว่ากล่าว(ประธาน) ในพื้นที่แห่งนี้
2. ข้อกำหนดในการเล่น Minecraft
 - 2.1. ไม่ใช่โปรแกรม หรือ Mod ใดๆที่ช่วยเหลือการเล่น ที่ได้มาสิ่งความได้เปรียบผู้อื่น เช่น X-ray , Cheater ต่างๆ หากพบเจอสามารถอัดวิดีโอส่งผู้ดูแลได้เลย (สามารถสอบถามในส่วนที่ไม่มั่นใจได้)

หมายเหตุ

- หากพบเห็นอย่างอื่นที่ไม่สมควรนอกเหนือจากนี้ ทางเราสามารถตัดสินใจว่าผิดได้ หากเห็นว่าสมควร
- การตัดสินของทางผู้ดูแล ถือเป็นที่สุด
- บทลงโทษของแต่ละข้อยังไม่ถูกกำหนดใน ณ ขณะนี้ และ จะเพิ่มลดตามสมควร

jumpyonthebeds

operator

Passport

Passport การทดสอบก่อนที่ได้เข้ามาร่วมเล่นกับเรา

เนื่องมาจากข้อกำหนดของเรามีค่อนข้างมากมาย ดังนั้นจึงต้องมีการทดสอบก่อนเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งกับทางเรา โดยจะทำการทดสอบ

ดังนี้

- สอบถามเกี่ยวกับ ความเข้าใจใน Project PocketRegions Village
- สอบถามเกี่ยวกับ ความรู้ความสมเหตุสมผลของการก่อสร้างต่างๆ
- สอบถามเกี่ยวกับ เรื่องทั่วไปของ Minecraft SMP
- สอบถามเรื่องอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับ แนวความคิด หลักการคิด

หมายเหตุ : สามารถติดตามการเปิดรับ Passport ได้ที่ discord ของ project

Version and Patch

Version and Patch

รายละเอียดเกี่ยวกับ Version และ Patch Update ต่างๆ

1.0.0 Starter

1.0.0 Starter

เริ่มต้น PocketRegions เป็นการ Update ที่อธิบายเกี่ยวกับ

- บทบาทพื้นฐานเริ่มต้น ทัวไปต่างๆ
- เกี่ยวกับการสร้างเมือง และ ครอบครองพื้นที่
- เกี่ยวกับการสร้างสิ่งต่างๆ
- เกี่ยวกับการตั้งค่าโลก

Gameplay

Gameplay แนวทางการเล่น

Project ของทางเรานั้นการเล่นในรูปแบบเมือง อาณาจักร ทำการค้า ครอบครองพื้นที่ ดังนั้น จึงมีรูปแบบ Gameplay ที่รองรับการเล่นในรูปแบบนี้

Regions

Regions เกี่ยวกับการสร้างเมือง ครอบครองพื้นที่ และ รายละเอียดต่างๆ
เพื่อให้ผู้เล่นได้ทราบข้อกำหนดและเงื่อนไข รายละเอียดต่างๆ เกี่ยวกับเมือง

จุดประสงค์ของเมือง

- ต้องการให้ผู้เล่นอยู่ด้วยกันเป็น community ซื้อขายแลกเปลี่ยน

Guideline

หัวหน้าเมืองต้องก่อตั้งเมือง starter แล้ว ซื้อ/ประมูล พื้นที่ส่วนต่างๆ district เพื่อให้รองรับกับบทบาทความสามารถนั้นๆ เช่น

- ชาวเมืองมี ความสามารถในการขุดเพชร
 - แต่ไม่มีเหมืองเพชรภายในเมือง ทำให้ไม่สามารถขุดเพชร
 - ทำให้ต้องไปรับจ้างขุดเพชรที่เมืองที่มีเหมือง หรือ ย้ายออกจากเมือง เป็นต้น
- ฝ่ายหัวหน้าเมือง ต้องซื้อ เหมืองเพชร เพื่อรองรับ ความสามารถของชาวเมืองคนนั้นๆ
 - เมื่อมีเหมืองเพชร ชาวเมืองคนนั้นๆ ก็จะสามารถทำงานได้ เป็นต้น

starter

Starter แนวทางการก่อตั้งเมือง

เพื่อให้เป็นตามข้อกำหนดต่างๆ จึงมีข้อกำหนดก่อนเริ่มต้นสร้างเมืองตามนี้

ค่าใช้จ่าย

ปัจจุบันยังไม่มีค่าใช้จ่ายในการก่อตั้งเมือง

บทบาทเริ่มต้น

ผู้เล่นสามารถก่อตั้งเมืองได้เป็นของตนเองโดยต้องมีบทบาทผู้คนเริ่มต้นตามนี้ก่อนจึงจะสามารถก่อตั้งได้

จำนวนบทบาทเริ่มต้นในการสร้างเมือง

- Header ฝ่ายหัวหน้าเมือง 1 คนขึ้นไป
- Villager ชาวเมือง 4 คนขึ้นไป

แนวทางก่อสร้างเมือง

เพื่อให้สิ่งปลูกสร้างภายในเมือง ให้เป็นไปตามแนวทางเดียวกัน ดังนั้นจึงมีข้อกำหนดดังนี้

- header ต้องกำหนดแนวทางของเมือง เพื่อควบคุมสิ่งปลูกสร้างภายในเมืองให้เป็นไปทิศทางเดียวกัน ตัวอย่าง เช่น
 - แนวเมืองเป็นแนวยุคกลาง
 - แนวเมืองเป็นรูปแบบสิ่งปลูกสร้างฝั่งทะเลทราย
 - เป็นเมืองที่สร้างตามสไตล์ญี่ปุ่น เป็นต้น

Guideline : สร้างเมืองตามสไตล์ญี่ปุ่น (สิ่งปลูกสร้างอื่นๆก็ต้องไปตามแนวเดียวกัน)



พื้นที่เมือง

ในเริ่มต้น header จะได้พื้นที่ส่วนต่างๆมาให้ ดังนี้

- ส่วนของ พื้นที่เมือง (128 x 128) X 2
- ส่วนของที่อยู่ ในส่วนนอกเมือง (64 X 64) X 1

สามารถดูข้อกำหนดพื้นที่ในส่วนต่างๆ ได้ที่ [district](#)

เรื่องราวของเมือง

เป็นการสร้างเรื่องราวขึ้นเพื่อให้ชาวเมืองคนอื่น ๆ ได้เข้าใจถึงภาพรวมแนวเมืองเรา

- สามารถเริ่มต้น สร้างเรื่องราวของเมือง ได้เมื่อก่อตั้งเมืองไปสักพัก หรือ ตั้งแต่เริ่มต้นสร้างเมือง

Guideline เรื่องราวของเมือง : อ้างอิงจากข้อมูลก่อนหน้าทั้งหมด

ประวัติศาสตร์เมือง "ฮานาโทะ"

ณ ดินแดนห่างไกลทางตะวันออกเฉียงเหนือของโลก Minecraft ที่ซึ่งยอดเขาสูงชันโอบล้อมด้วยป่าทึบและสายหมอกตลอดปี มีเมืองแห่งหนึ่งตั้งอยู่ท่ามกลางธรรมชาติ เมืองนี้มีชื่อว่า "ฮานาโทะ" (Hanato) แปลว่า "บุปผาบนหินผา" ในภาษาถิ่นโบราณ

การก่อตั้งเมือง (Addon)

เมืองฮานาโทะถูกก่อตั้งเมื่อประมาณ 400 ปีก่อน โดยปราชญ์และนักรบชื่อว่า "ทาเคชิ โฮชิ" ผู้ลี้ภัยจากสงครามทางตอนใต้ เขาและกลุ่มผู้ติดตามได้ค้นพบพื้นที่แห่งนี้ซึ่งมีภูมิประเทศที่เหมาะสมสำหรับการป้องกันตัว และมีทรัพยากรธรรมชาติอุดมสมบูรณ์ ทั้งไม้ น้ำแร่ และดินดี

เขาเริ่มสร้างวังกลางยอดเขาเพื่อเป็นศูนย์กลางของเมือง จากนั้นจึงขยายชุมชนออกไปเป็นลำดับ โดยให้ความสำคัญกับความกลมกลืนกับธรรมชาติ และการออกแบบที่เป็นระเบียบเพื่อความปลอดภัย

ปัจจุบัน

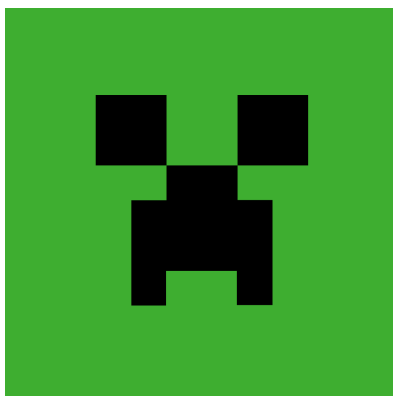
ปัจจุบัน ฮานาโทะเป็นเมืองสงบที่ผู้คนเคารพในขนบธรรมเนียม ผู้มาเยือนจะต้องผ่านบันไดศักดิ์สิทธิ์ที่มีดอกไม้ปลูกไว้ตลอดทาง นักปราชญ์ยังคงศึกษาและบันทึกประวัติศาสตร์ ณ หอคอยกลาง เมืองนี้กลายเป็นสัญลักษณ์ของ "ความงดงามที่เกิดจากความเข้มแข็งและสันติ"

สัญลักษณ์ของเมือง (Addon)

เพื่อเป็นเอกลักษณ์ของเมือง โดยมีข้อกำหนดดังนี้

- รูปภาพต้องมีขนาด 500 X 500 px
- ให้มีความเกี่ยวข้องกับ Minecraft

Guideline ตัวอย่างสัญลักษณ์เมือง :



การประกาศก่อตั้งเมือง

เมื่อสิ้นสุดทุกอย่าง และ องค์ประกอบครบเกี่ยวกับการสร้างเมือง สามารถแจ้งประกาศก่อตั้งเมืองได้ผ่านช่องทาง Discord และ รอทางผู้ดูแลในส่วนนี้ มายืนยันรายละเอียดอีกที

รายละเอียดหลัก

- รายชื่อหัวหน้าเมือง
 - รายชื่อชาวเมืองเริ่มต้น
- แนวทางก่อสร้างเมือง
- จุดพื้นที่ก่อตั้งเมือง
 - บอกจุดพิกัดโดยประมาณ

รายละเอียดรอง (ไม่จำเป็นต้องมีก็ได้)

- เรื่องราวของเมือง
- สัญลักษณ์ของเมือง

district

district พื้นที่ส่วนต่างๆของเมือง

ฝ่ายหัวหน้าเมืองแต่เมือง จะต้องพัฒนาพื้นที่เมืองของตัวเองให้เติบโตขึ้น เพื่อรองรับกับจำนวนชาวเมือง หรือเพื่อรองรับ บทบาทความสามารถของชาวเมืองต่างๆ เพื่อให้เป็นสถานที่ทำงาน โดยแต่ละส่วนจะมีข้อจำกัดต่างๆไว้ เพื่อให้เป็นไปตาม gameplay ที่วางไว้ให้

จุดประสงค์ของการแบ่งแยก พื้นที่ส่วนต่างๆของเมือง :

- เพื่อกำหนดลักษณะแบบผังเมืองให้มีระเบียบมากขึ้น
- เพิ่มความหลากหลาย ความเข้มข้นของ Gameplay มากขึ้น

ขนาดของ พื้นที่ส่วนต่างๆของเมือง

ไม่ได้มีกำหนดขนาดที่ชัดเจนในแต่ละพื้นที่ แล้วแต่จะกำหนด ตามรอบที่ซื้อหรือประมูล เช่น

- พื้นที่ทำฟาร์ม แครอท 16 X 16
- พื้นที่เหมือง ทอง 32 X 32 เป็นต้น

ส่วนของพื้นที่ต่างๆของเมือง

ส่วนของ พื้นที่ของเมือง

เป็นพื้นที่ของเมือง สิ่งปลูกสร้าง และ พื้นที่ส่วนอื่นๆต้องอยู่ภายใน พื้นที่ของเมือง

ข้อกำหนด พื้นที่ของเมือง

- สิ่งปลูกสร้างต้องอยู่ในพื้นฐาน [Building Guideline](#)

ส่วนของที่อยู่

เป็นส่วนที่ให้อาณาเขตอยู่อาศัย สร้างบ้าน หรือ สร้างอาคาร ที่ต้องการ

ข้อกำหนดพื้นฐานของ ส่วนของที่อยู่

- ต้องอยู่ภายใน พื้นที่ของเมือง
- ความสามารถอาชีพต่างๆ จะไม่สามารถใช้ในส่วนนี้ได้
- ไม่สามารถใช้ระบบแลกเปลี่ยน ซื้อขายของ ในส่วนนี้ได้

ส่วนของที่อยู่ แบ่งออกเป็น 2 ประเภทดังนี้

1. ส่วนของที่อยู่ ในเมือง

เป็นส่วนของที่อยู่ในเมือง ใกล้ใจกลางเมือง มีรายละเอียดของสิ่งปลูกสร้าง

ข้อกำหนด

- ต้องอยู่ภายใน พื้นที่ของเมือง
- สิ่งปลูกสร้างต่างๆภายในพื้นที่ส่วนนี้ ต้องมีรายละเอียดต่างๆ เพื่อแสดงถึงวัฒนธรรม ศิลปกรรม แนวทางของเมืองนั้นๆ และอยู่ในพื้นฐานของ [Building Guideline](#)

2. ส่วนของที่อยู่ ในส่วนนอกเมือง

เป็นส่วนของที่อยู่ นอกเมือง ไกลจากใจกลางเมือง

ข้อกำหนด

- ต้องอยู่ภายใน พื้นที่ของเมือง
- สิ่งปลูกสร้างต้องอยู่ในพื้นฐาน [Building Guideline](#)

ส่วนของ สถานที่ซื้อขายแลกเปลี่ยนต่างๆ

สามารถซื้อขายแลกเปลี่ยนใน ภายในส่วนนี้ได้เท่านั้น

ข้อกำหนดพื้นฐาน ส่วนของ สถานที่ซื้อขายแลกเปลี่ยนต่างๆ

- ต้องอยู่ภายใน พื้นที่ของเมือง
- สร้างได้จำพวก ร้านค้าต่างๆ (เช่น ร้านอาหาร อุปกรณ์)
- ไม่สามารถทำ เหมืองแร่ ฟาร์ม ในส่วนนี้ได้
- ไม่สามารถสร้างบ้าน หรือ ที่อยู่อาศัย ในส่วนนี้ได้
- สิ่งปลูกสร้างต่างๆภายในพื้นที่ส่วนนี้ ต้องมีรายละเอียดต่างๆ เพื่อแสดงถึงวัฒนธรรม ศิลปกรรม แนวทางของเมืองนั้นๆ และอยู่ในพื้นฐานของ [Building Guideline](#)

ส่วนของ สถานที่ในการทำงานต่างๆ

บทบาทความสามารถของชาวเมืองต่างๆ ต้องมีสถานที่การทำงานประกอบกัน จึงจะสามารถทำงานเพื่อสร้างรายได้

ข้อกำหนดพื้นฐานในส่วนของสถานที่ในการทำงานต่างๆ

- ต้องอยู่ภายใน พื้นที่ของเมือง
- ไม่สามารถสร้างบ้าน หรือ ที่อยู่อาศัย ในส่วนนี้ได้
- ไม่สามารถใช้ระบบแลกเปลี่ยน ซื้อขายของ ในส่วนนี้ได้
- ถ้าอยากให้ร้านต่างๆแลกเปลี่ยนได้ ต้องไปตั้งอยู่ใน ส่วนซื้อขายแลกเปลี่ยน

หมายเหตุ : สถานที่การทำงานไม่สามารถวางในตัวชนบทได้ เนื่องจากจะทำให้ Gameplay เปลี่ยนทิศทางออกไป กำหนดว่า ต้องอยู่ภายในพื้นที่ของเมือง เท่านั้น

แบ่งออกหมวดหมู่ความสามารถใน [Job Role](#) เป็น 5 ประเภทหลักๆดังนี้

1. เหมืองแร่ (ขุดแร่)
2. ฟาร์ม (ปลูกพืช)
3. ร้านอาหาร (ทำอาหาร)
 - (ในอนาคตอาจทำให้รวมเป็น 1 ร้านได้ เช่น ร้าน ไก่ + หมู + วัว)
4. ร้านชุดเกราะและอุปกรณ์ (ชุดเกราะและอุปกรณ์)
 - (ในอนาคตอาจทำให้รวมเป็น 1 ร้านได้ เช่น ร้าน เหล็ก + ทอง)
5. ร้าน Upgrade Enchant ต่างๆ

Role

Role บทบาทต่างๆ

เพื่อให้ gameplay มีความหลากหลายมากขึ้นจึงกำหนดให้มี บทบาท เพื่อให้มีความสามารถต่างๆของแต่ละผู้เล่นแตกต่างกันไป

Common Role บทบาทพื้นฐานเริ่มต้น ทั่วไปต่างๆ

แบ่งแยกบทบาทหลัก 2 กลุ่มดังนี้

- ฝ่ายผู้นำ header
 - เป็นผู้ก่อตั้งเมือง (สามารถได้ที่ [starter](#))
 - เกี่ยวข้องกับการ ซื้อขาย/ยึดครองครอง ที่ดิน
 - พื้นที่การทำงานต่าง เช่น ขุดเหมือง ปลุกพืช
 - เกี่ยวข้องกับระบบเศรษฐกิจ การค้าขายระหว่างเมือง
 - เกี่ยวข้องกับการเจริญเติบโตของเมือง
- ชาวเมือง Village
 - เป็นผู้คนที่ม่เมืองและอาศัยอยู่ในเมือง ถึงจะนับว่าเป็นชาวเมือง
 - สามารถ Upgate ความสามารถ/พื้นที่ ได้จากการ ซื้อขาย/ประมูล
 - รายละเอียดการซื้อขายต่างๆ เช่น ที่ดิน จะเป็นทางเจ้าเมืองกำหนด
- คนชนบท Countyman
 - เป็นคนทั่วไป เมืองชนบท ไม่ได้อยู่ในพื้นที่การปกครองของเมืองใดๆ
 - พื้นที่ดินเริ่มต้น เนื่องจากไม่ได้อยู่ในเมืองใดๆจึงจะมีที่ดินให้ตามนี้
 - (ProtectionStone) : รัศมี 32 X 32 block
 - มีความสามารถเริ่มต้น ดังนี้
 - ขุดเหมือง : ถ่านหิน ทองแดง เหล็ก
 - การทำอุปกรณ์/เครื่องมือต่างๆ : ไม้ หิน
 - การทำชุดเกราะทั้งหมด : ชุดหนัง ชุดเหล็ก
 - อาหาร : ขนมปัง
 - ปลุกพืช : seed (เมล็ดข้าว)
 - จะไม่สามารถ Upgate ความสามารถ/พื้นที่ ได้มากกว่านี้ได้

หมายเหตุ : ชาวเมือง/หัวหน้าเมือง ต้องมีเมืองอยู่ ไม่งั้นจะไม่สามารถเริ่มบทบาทต่างๆได้

Job Role

Job Role บทบาทอาชีพต่างๆ คุณสมบัติจำเพาะ

ในแต่ละบทบาท จะมีความสามารถพิเศษที่ต่างออกไปตามคุณสมบัติของอาชีพนั้นๆ โดยผู้เล่นที่เป็นชาวเมืองจะสามารถ ซื้อ/ประมูล ความสามารถได้

จุดประสงค์

- เพื่อให้ผู้เล่นแต่ละคนมีบทบาทความสามารถ มีความเฉพาะตัวมากขึ้น
- ส่งเสริม Gameplay ให้ดียิ่งขึ้น

ขุดแร่ (Mining)

ขุดถ่าน

- `mine.coal_ore` – ขุด Coal Ore
- `mine.deepslate_coal_ore` – ขุด Deepslate Coal Ore

ขุดทองแดง

- `mine.copper_ore` – ขุด Copper Ore
- `mine.deepslate_copper_ore` – ขุด Deepslate Copper Ore
- `mine.iron_ore` – ขุด Iron Ore
- `mine.deepslate_iron_ore` – ขุด Deepslate Iron Ore

ขุด Gold

- `mine.gold_ore` – ขุด Gold Ore
- `mine.deepslate_gold_ore` – ขุด Deepslate Gold Ore

ขุด Redstone

- `mine.redstone_ore` – ขุด Redstone Ore
- `mine.deepslate_redstone_ore` – ขุด Deepslate Redstone Ore

ขุด Lapis

- `mine.lapis_ore` – ขุด Lapis Ore

- `mine.deepslate_lapis_ore` – ขุด Deepslate Lapis Ore

ขุด Diamond

- `mine.diamond_ore` – ขุด Diamond Ore
- `mine.deepslate_diamond_ore` – ขุด Deepslate Diamond Ore

ขุด Emerald

- `mine.emerald_ore` – ขุด Emerald Ore
- `mine.deepslate_emerald_ore` – ขุด Deepslate Emerald Ore

ขุด Nether Ore

- `mine.nether_gold_ore` – ขุด Nether Gold Ore
- `mine.nether_quartz_ore` – ขุด Nether Quartz Ore
- `mine.ancient_debris` – ขุด Ancient Debris

ทำอาหาร (Crafting Foods)

- `crafting.bread` – ทำ Bread
- `crafting.cake` – ทำ Cake
- `crafting.pumpkin_pie` – ทำ Pumpkin Pie
- `crafting.rabbit_stew` – ทำ Rabbit Stew
- `crafting.beetroot_soup` – ทำ Beetroot Soup
- `crafting.mushroom_stew` – ทำ Mushroom Stew
- `crafting.suspicious_stew` – ทำ Suspicious Stew
- `crafting.golden_apple` – ทำ Golden Apple

- `crafting.enchanted_golden_apple` – ทำ Enchanted Golden Apple
- `cook.porkchop` – Cooked Porkchop
- `cook.beef` – Steak
- `cook.chicken` – Cooked Chicken
- `cook.mutton` – Cooked Mutton
- `cook.rabbit` – Cooked Rabbit
- `cook.cod` – Cooked Cod
- `cook.salmon` – Cooked Salmon
- `cook.potato` – Baked Potato
- `cook.kelp` – Dried Kelp

ชาวไร่ ปลูกพืช (Planting)

- `plant.wheat` – ปลูก Wheat
- `plant.carrot` – ปลูก Carrot
- `plant.potato` – ปลูก Potato
- `plant.beetroot` – ปลูก Beetroot
- `plant.melon` – ปลูก Melon
- `plant.pumpkin` – ปลูก Pumpkin
- `plant.sweet_berries` – ปลูก Sweet Berries
- `plant.glow_berries` – ปลูก Glow Berries

- [plant.torchflower](#) – ปลุก Torchflower
- [plant.pitcher_plant](#) – ปลุก Pitcher Plant
- [plant.nether_wart](#) – ปลุก Nether Wart

ช่างชุดเกราะและทำอุปกรณ์ (Armor And Tools Crafting)

หมวดหมู่ ทำชุดเกราะ หนัง

- [crafting.leather.helmet](#) – ทำ Leather Helmet
- [crafting.leather.chestplate](#) – ทำ Leather Chestplate
- [crafting.leather.leggings](#) – ทำ Leather Leggings
- [crafting.leather.boots](#) – ทำ Leather Boots

หมวดหมู่ ทำชุดเกราะ เหล็ก

- [crafting.iron.helmet](#) – ทำ Iron Helmet
- [crafting.iron.chestplate](#) – ทำ Iron Chestplate
- [crafting.iron.leggings](#) – ทำ Iron Leggings
- [crafting.iron.boots](#) – ทำ Iron Boots

หมวดหมู่ ทำชุดเกราะ ทอง

- [crafting.gold.helmet](#) – ทำ Gold Helmet
- [crafting.gold.chestplate](#) – ทำ Gold Chestplate
- [crafting.gold.leggings](#) – ทำ Gold Leggings
- [crafting.gold.boots](#) – ทำ Gold Boots

หมวดหมู่ ทำชุดเกราะ เพชร

- [crafting.diamond.helmet](#) – ทำ Diamond Helmet
- [crafting.diamond.chestplate](#) – ทำ Diamond Chestplate
- [crafting.diamond.leggings](#) – ทำ Diamond Leggings
- [crafting.diamond.boots](#) – ทำ Diamond Boots

หมวดหมู่ ทำชุดเกราะ Netherite

- [crafting.netherite.helmet](#) – ทำ Netherite Helmet
- [crafting.netherite.chestplate](#) – ทำ Netherite Chestplate
- [crafting.netherite.leggings](#) – ทำ Netherite Leggings
- [crafting.netherite.boots](#) – ทำ Netherite Boots

ทำอุปกรณ์

ไม้และหิน

- [craft.sword.wood](#) – ทำ Wooden Sword
- [craft.sword.stone](#) – ทำ Stone Sword
- [craft.axe.wood](#) – ทำ Wooden Axe
- [craft.axe.stone](#) – ทำ Stone Axe
- [craft.pickaxe.wood](#) – ทำ Wooden Pickaxe
- [craft.pickaxe.stone](#) – ทำ Stone Pickaxe
- [craft.shovel.wood](#) – ทำ Wooden Shovel
- [craft.shovel.stone](#) – ทำ Stone Shovel
- [craft.hoe.wood](#) – ทำ Wooden Hoe

- `craft.hoe.stone` – ทำ Stone Hoe

เหล็ก

- `craft.sword.iron` – ทำ Iron Sword
- `craft.axe.iron` – ทำ Iron Axe
- `craft.pickaxe.iron` – ทำ Iron Pickaxe
- `craft.shovel.iron` – ทำ Iron Shovel
- `craft.hoe.iron` – ทำ Iron Hoe

ทอง

- `craft.sword.gold` – ทำ Golden Sword
- `craft.axe.gold` – ทำ Golden Axe
- `craft.pickaxe.gold` – ทำ Golden Pickaxe
- `craft.shovel.gold` – ทำ Golden Shovel
- `craft.hoe.gold` – ทำ Golden Hoe

เพชร

- `craft.sword.diamond` – ทำ Diamond Sword
- `craft.axe.diamond` – ทำ Diamond Axe
- `craft.pickaxe.diamond` – ทำ Diamond Pickaxe
- `craft.shovel.diamond` – ทำ Diamond Shovel
- `craft.hoe.diamond` – ทำ Diamond Hoe

Netherite

- `craft.sword.netherite` – ทำ Netherite Sword
- `craft.axe.netherite` – ทำ Netherite Axe
- `craft.pickaxe.netherite` – ทำ Netherite Pickaxe
- `craft.shovel.netherite` – ทำ Netherite Shovel
- `craft.hoe.netherite` – ทำ Netherite Hoe

ความสามารถในการใช้เครื่องมือ (Utility Usage)

การใช้เครื่องมือ (Utility Usage)

- `use.anvil` – ใช้ Anvil
- `use.enchant_table` – ใช้ Enchanting Table

.Building Guideline

Building guideline ข้อกำหนด และ แนวทางก่อสร้างต่างๆ ขึ้นพื้นฐาน

เพื่อให้สิ่งปลูกสร้างไปในทิศทางเดียวกัน จึงแบ่งออกประเภทสิ่งปลูกสร้างดังนี้

1. สิ่งปลูกสร้างทั่วไป

1.1. สิ่งปลูกสร้างพื้นฐานทั่วไป ที่ปักหลักอยู่ไม่ได้โยกย้าย เช่น บ้าน ฟาร์ม ร้านค้า เป็นต้น

สิ่งปลูกสร้างต้องอยู่ในพื้นฐานของความสมเหตุสมผล ไม่ขัดต่อธรรมชาติ

- เช่น ฟาร์มต่างๆ ต้องอยู่บนดิน ไม่อยู่ใต้ดิน
- สะพานที่มีความยาวระดับหนึ่ง ต้องมีเสาค้ำยัน
- ขุดเหมืองให้ชั้นลงสะดวก ไม่ใช่แบบขุดดิ่งลง มีเสาค้ำยัน
- มีห้องเก็บกล่องเก็บของ ไม่วางที่โล่งแจ้ง

1.2. สิ่งปลูกสร้างหรือการก่อสร้างบางประเภท ที่ต้องมีการใช้งานตลอดเวลา ชั่วคราว หรือ โยกย้ายบ่อยๆ ได้รับข้อยกเว้นพื้นฐานของความสมเหตุสมผลอยู่บ้าง

จำพวกสิ่งปลูกสร้าง การก่อสร้างที่มีการใช้งานชั่วคราว อนุญาตให้ก้าวข้ามความสมเหตุสมผลไปได้ เนื่องจากมีการใช้งานอยู่ตลอด และ เพื่อความสะดวกในการก่อสร้าง

- การต่อตัวชั่วคราว เมื่อเลิกใช้งานให้ทุบทิ้งทันที
 - ต่อตัวสร้างบ้าน ต่อสะพานข้ามชั่วคราว
- ขุดเหมือง ต่อไปเพื่อหาแร่
 - ทางหลัก ทางเข้า ต้องมีเสาค้ำยัน
 - ทางรอง ทางที่ขุดหาแร่ ปกติ minecraft ไม่ต้องตกแต่งอะไร
- การใช้งานเพื่อที่บางอย่างชั่วคราว
 - เช่น วางกล่องวางของไว้ชั่วคราวเพื่อสร้างสิ่งปลูกสร้าง
- สิ่งปลูกสร้างชั่วคราว
 - บ้านชั่วคราว ฟาร์มชั่วคราว ที่เก็บของชั่วคราว

2. สิ่งปลูกสร้าง fantasy หรือ เหนือธรรมชาติ

สิ่งปลูกสร้างที่ขัดต่อหลักธรรมชาติต่างๆ เช่น บ้านลอยฟ้า เรือเหาะ หมู่บ้านเห็ด เป็นต้น

2.1. สิ่งปลูกสร้าง fantasy สามารถสร้างได้ แต่ต้องมีเรื่องราว

เพื่อส่งเสริมผู้คนได้เข้าใจถึงสถานที่นั้นๆ

ตัวอย่าง อาเคียรัส (Akyarus) — นครลอยฟ้าแห่งสายรุ้ง



อาเคียรัส (Akyarus) — นครลอยฟ้าแห่งสายรุ้ง

กลางผืนน้ำสีฟ้าใส มีหมู่เกาะหินขนาดมหึมาที่ลอยตระหง่านราวกับไม่ขึ้นอยู่กับแรงโน้มถ่วง เกาะเหล่านี้เป็นที่ตั้งของ นครอาเคียรัส เมืองศิลปะลอยฟ้า ที่สร้างขึ้นโดยช่างฝีมือผู้เชี่ยวชาญด้านเวทมนตร์แห่งบล็อก

ภูมิประเทศและภูมิศาสตร์เวทมนตร์

อาเคียรัสไม่ได้อยู่บนพื้นโลกทั่วไป แต่มัน “ลอยตัว” อยู่บนเส้นพลังงานเวทมนตร์ที่เรียกว่า สายแสงมานา (Mana Leyline) ที่พาดผ่านผิวน้ำ กลุ่มหินของเกาะจึงแฝงด้วยพลังพิเศษ ทำให้พื้นดินสามารถลอยตัวได้โดยไม่ต้องมีสิ่งค้ำยันทางกายภาพ

เกาะแต่ละแห่งถูกปกคลุมด้วยชั้นหินหลากสีตั้งแต่ม่วง ชมพู ไปจนถึงส้มทอง ราวกับมีใครใช้พู่กันใหญ่ทาไว้ทีละเลเยอร์ ความหลากสีนี้ไม่ได้เกิดจากแร่ธาตุธรรมดา แต่คือ หินดุดพลังแสง (Luminite) ที่ดูดซับแสงอาทิตย์แล้วเปล่งประกายเมื่อพระอาทิตย์ตก

ควันเบาๆ จากปล่องไฟในหลายหลังบ่งบอกถึงการอยู่อาศัยที่ยังมีชีวิตชีวา ชาวอาเคียรัสเชื่อว่า "ไฟที่ไม่ดับ" คือสัญลักษณ์ของบ้านที่มีจิตวิญญาณ

สะพานแห่งสายน้ำหมอก

เกาะหลักสองเกาะเชื่อมกันด้วยสะพานหินสายเดียวที่ลอยตัวข้ามช่องว่าง ราวกับลอยอยู่บนหมอก สะพานนี้เรียกว่า สะพานแห่งสายน้ำหมอก เพราะมักมีไอน้ำบางๆ ลอยอยู่รอบๆ ตลอดวัน สร้างบรรยากาศลึกลับแต่งแต้มราวกับในความฝัน

ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

แม้จะลอยอยู่กลางทะเลเปิด แต่เกาะแห่งนี้กลับเต็มไปด้วยไม้พุ่มดอกเล็กๆ ที่ขึ้นตามแนวชั้นหิน และต้นไม้แปลกตาที่ดูเหมือนมีพลังเวทสะสม บางต้นเปล่งแสงในเวลากลางคืน ราวกับมีชีวิตเป็นของตัวเอง

อาเคียร์ส จึงไม่ใช่แค่ที่อยู่อาศัย แต่เป็นสิ่งประดิษฐ์ทางเวทมนตร์ที่มีชีวิต เป็นบทกวีที่ถูกร้อยเรียงด้วยบล็อกแห่งจินตนาการ

World Setting

World Setting เกี่ยวกับการตั้งค้ำโลก

- ยังไม่เปิดให้เข้า nether - the end
- ห้ามทำฟาร์ม อัตโนมติ
- trade กับ village ไม่ได้

Plugin

