



WorldEdit職能訓練手冊2.0

WorldEdit是一把雙刃刀，它可以幫助大家完成大型作品，但也可以摧毀世界，職能訓練目的，就是要排除未來發生風險的可能性，以達到安全的使用地圖編輯工具。

新手建築試煉分級定義

- ▶ 新手建築試煉會分為多個通過等級，將作為未來考取執照的判准，丁級最為最低新手審核通過標準，往上不同的通過層級可以得到相對應不同的權限。
 - ▶ 建築設計甲級認證：
 - ▶ 可以申請建案、考取木斧
 - ▶ 建築設計乙級認證：
 - ▶ 可以申請Builder、加入建案
 - ▶ 建築設計丙級認證：
 - ▶ 可以申請Planner、加入建案。
- ▶ 除了一開始的新手建築試煉取得認證以外，一些官方舉辦的建築比賽也可以取得認證，常見可以取得認證得比賽規範如下：
 - ▶ 一級建築賽事
 - ▶ 冠軍可獲得甲級認證
 - ▶ 二級建築賽事
 - ▶ 冠軍可獲得乙級認證

WorldEdit分級定義

- ▶ WorldEdit甲級：
 - ▶ 權力：使用遠距離筆刷工具操作、函數生成操作。
 - ▶ 升級條件：需取得乙級、並向甲級通過者共同學習並被認可、三個月無任何失誤紀錄、由糖果親自考試。
- ▶ WorldEdit乙級：
 - ▶ 權力：使用進階角色中心範圍操作、點對點範圍隨機填入操作、方塊檔案儲存與讀取。
 - ▶ 升級條件：需取得丙級、並向甲級通過者拜師學習並被認可、再由甲級通過者主持考試。
- ▶ WorldEdit丙級：
 - ▶ 權力：使用部分角色中心範圍操作、點對點範圍進階操作、清理生物與箭矢。
 - ▶ 升級條件：需取得丁級、並向乙級通過者拜師學習並被認可、再由甲級通過者主持考試。
- ▶ WorldEdit丁級：
 - ▶ 權力：基本WorldEdit操作、人物座標移動、點對點範圍操作。
 - ▶ 升級條件：須通過新手建築試煉 - 建築設計甲級認證、並向丙級通過者拜師學習並被認可、再由甲級通過者主持考試。
- ▶ GameMode權限：
 - ▶ 權力：可申請GameMode 創造模式。
 - ▶ 升級條件：須通過新手建築試煉 - 建築設計乙級以上認證。
- ▶ 飛行權限：
 - ▶ 權力：可申請飛行模式。
 - ▶ 升級條件：須通過新手建築試煉 - 建築設計丙級以上認證。

WorldEdit申請規定與聲明

- ▶ 申請建案計畫，以月為單位，並取得職業訓練之相對層級，每月需重新到貼圖討論版送審，明確說明每月進度。
- ▶ 如**未做到**或**違反**職能訓練手冊規定，回收職權不得再申請使用，並向上究責核准管理者，給予**警告**，要求確實訓練，所以請建築管理群確實嚴謹審核。
- ▶ 如有玩家反應任何問題或不滿，以玩家為主，必要時重新送審評估，並請提出玩家問題的解決方案。
- ▶ 當每月期限到期，沒有再續審，當初通過審核者有義務在三天內回收權限，若被告知，卻無動作視為惡意行為，給予**警告**。
- ▶ 以上規範請用嚴謹的態度看待，如果認為沒必要，那也沒必要提供權限，不會因為沒有權限而不能遊戲。
- ▶ 如管理員被**警告超過兩次**，為不適任解除職位。

展示訓練成果並從授課師傅取得合格認證

- ▶ 一個學徒必須尋找一個層級對應的師傅，並由師傅授課，再由甲級通過者測驗、取得認證，此時學徒跟師父就成立師徒關係，認證後師傅有義務監督學徒行為，如不滿學徒行為可逐出師門取消認證，但是在那之前學徒闖的大禍一樣需要究責。
- ▶ **學徒義務:**
 - ▶ 需要悉知每門課程的所有指令，學習過程需師傅在旁監督指導，往後也必須遵守師父的話。
- ▶ **師傅義務:**
 - ▶ 需要指導你帶領的學徒，直到精通各項指令，並且未來徒弟**違反規定、闖禍、玩家不滿**，必須負責收拾殘局並接受懲處，**不論徒弟任何理由引起**。
- ▶ **測驗方式:**
 - ▶ 須由甲級通過者主持考試，主持考試者有最終否決認證權，並且帶領師傅必須在場出題。
 - ▶ 每門課至少使用三項指定功能，建設出一項作品，並在期間不得引爆伺服器，也不接受操作失誤，至於通過或者附加認證方式由師傅評斷，畢竟任何得失，都要由師傅承擔。
 - ▶ 三項指定功能說明:變數不可跟範例相同前提下，第一項就是藍色文字指令；第二項由授課師傅決定；第三項由徒弟自行決定。

飛行模式權限基本規範

- /fly 切換飛行模式。
- **禁止**上線就是切換fly模式，但卻沒有任何正當理由。
- 飛行模式僅可使用於建案計畫所聲明的業務。
- 違反者依“規定與聲明”內的“**未做到**或**違反**職能訓練手冊規定”條目處理。

GameMode 權限基本規範

- ▶ /gm 1 與 /gm 0 切換創造與生存。
- ▶ 使用GM切換模式時必須在**遊戲內宣示使用用途**，供玩家知情與無差別日記紀錄。
- ▶ **禁止**上線就是切換GM 1 模式，但卻沒有任何正當理由。
- ▶ 僅可使用於建案計畫所聲明的業務。
- ▶ 使用**結束後請恢復GM 0**，並在遊戲內**宣示**。
- ▶ 違反者依“規定與聲明”內的“**未做到**或**違反**職能訓練手冊規定”條目處理。

WorldEdit基本規範

- ▶ 使用WE地圖編輯時必須在**遊戲內宣示**使用**何種功能與用途**，供玩家知情與伺服器紀錄。
- ▶ 禁止將木斧隨手拿著，或以木斧確認座標。
- ▶ 臨時發現破壞物，卻不在計畫所聲明的業務之內，請在遊戲內宣示使用WE修復某像建物，供玩家知情與伺服器紀錄，即可使用。
- ▶ 請務必確實做到確認木斧的座標點選，並評估伺服器狀態，如造成伺服器大斷線，不管任何指令，取消資格。
- ▶ 使用WorldEdit之後請輸入/clearhistory與/clearclipboard清除備份與剪貼簿紀錄。
- ▶ 使用br畫筆工具請固定使用一個工具，並在使用完後，清除工具附帶指令，並且輸入/none，確保之後不會遺忘而使用。
- ▶ 未列出在訓練課程之指令不得使用，違規取消權限，引發BUG崩潰，向上究責。
- ▶ 使用**結束後請**在遊戲內**宣示使用完畢**。
- ▶ 違反者依“規定與聲明”內的“**未做到**或**違反**職能訓練手冊規定”條目處理。

WorldEdit基本指令訓練內容丁級

- ▶ `//wand` 取得斧頭工具
- ▶ 左鍵設定point 1
- ▶ 右鍵設定point 2
- ▶ `//sel` 取消選取指令
- ▶ `//set 1` 替換兩點之間的所有方塊為石頭
- ▶ `//expand 2` 依角色看的方向擴大兩格選擇範圍
- ▶ `//expand vert` 擴大選取0~256範圍
- ▶ `//shift 2` 依角色看的方向移動選取範圍
- ▶ `//set 0` 清除兩點間的所有物體
- ▶ `//undo` 取消還原指令
- ▶ `//redo` 恢復取消還原指令
- ▶ `//chunk` 查詢所在的塊，並選取
- ▶ `//distr` 查詢此塊的成分組合
- ▶ `/chunkinfo` 查詢塊的實體檔案
- ▶ `/clearhistory` 清除還原歷史紀錄

WorldEdit基本角色跳脫訓練內容丁級

- `/unstuck` 跳脫卡死方塊
- `/ascend` 穿越屋頂
- `/descend` 穿越地板
- `/thru` 穿越牆壁
- `/up 100` 向上計算100格放置玻璃並站在上面

WorldEdit基本剪貼訓練內容丁級

- ▶ `//copy` 複製選取
- ▶ `//cut` - 剪下選取區域
- ▶ `//paste -a` 貼上並忽略空氣
- ▶ `//rotate 90` 旋轉90度
- ▶ `//flip` 依角色看的方向翻轉
- ▶ `/clearclipboard` 清除剪貼簿

WorldEdit基本選取變更訓練內容丙級

- ▶ `//replace 1 2` 將石頭變換成草地
- ▶ `//overlay 5` 在選取範圍上方加蓋木材
- ▶ `//walls 5` 在選取範圍建立木材圍牆
- ▶ `//outline 5` 在選取範圍建立木材空立方體
- ▶ `//move 2` 依角色看的方向移動選取內的方塊，但選取範圍不變
- ▶ `//stack 2` 依角色看的方向重複選取的內容兩次，但選取範圍不變
- ▶ `//smooth 100` 在選取範圍平滑地形100次

WorldEdit基本實用級訓練內容丙級

- ▶ `/butcher -l 50` 用打雷劈死半徑50內的怪物，`-p`殺寵物 `-n`殺NPC `-g`殺石巨人 `-a`殺動物 `-l`用打雷殺(預設殺怪物)。
- ▶ `/remove arrow 100` 清除半徑100內的箭矢。
- ▶ `/ex 10` 滅火半徑10
- ▶ `/fixwater 50` 需站在水邊使用，將會填滿半徑50內的水。
- ▶ `//drain 50` 需站在水中使用，將會抽乾半徑50內的水。
- ▶ `/fixlava 50` 需站在岩漿邊使用，將會填滿半徑50內的岩漿。
- ▶ `/search 5` 查詢5是木材
- ▶ `//fill 1 2 3` 以角色為中心，填充半徑2深度3的石頭
- ▶ `//fillr 1 2` 以角色為中心，填充半徑2無限深的石頭

WorldEdit進階基礎衍生訓練內容乙級

- ▶ `//set 50%glass,50%rock` 在選取範圍內隨機分配一半的玻璃與石頭
- ▶ `//schem load CandyLogo` 讀取CandyLogo.schematic
- ▶ `//schem save CandyLogo` 儲存CandyLogo.schematic
- ▶ `/roof.js 5` 在選取範圍內弄一個木材金字塔

WorldEdit進階實用級訓練內容乙級

- ▶ `/removeabove 2 3` 移除角色中心上方半徑2厚度3的方塊
- ▶ `/removebelow 2 3` 移除角色中心下方半徑2厚度3的方塊
- ▶ `/replacenear 2 4 5` 替換角色中心半徑2的鵝卵石為木材
- ▶ `/removenear 1 2` 移除角色中心半徑2的石頭
- ▶ `/forestgen 5 tallredwood 10` 角色中心生成密度10半徑5的高紅樹林，左邊為類型表

| IDs | |
|---------------------------------------|------|
| <code>tree, regular</code> | 樹 |
| <code>big, big tree</code> | 大樹 |
| <code>redwood, sequoia</code> | 紅杉 |
| <code>tallredwood, tallsequoia</code> | 大紅杉 |
| <code>birch</code> | 樺木 |
| <code>pine</code> | 松 |
| <code>randredwood</code> | 隨機紅杉 |
| <code>jungle</code> | 大叢林 |
| <code>smalljungle</code> | 小叢林 |
| <code>junglebush</code> | 叢林灌木 |
| <code>swamp</code> | 沼澤樹 |
| <code>redmushroom</code> | 紅大蘑菇 |
| <code>brownmushroom</code> | 棕大蘑菇 |
| <code>random, rand</code> | 隨機 |

WorldEdit基本角色中心生成訓練內容乙級

- ▶ `//hcyl 1 2.5 3` 角色中心生成半徑2.5高度3石頭做的空心圓餅
- ▶ `//cyl 1 2.5 3` 角色中心生成半徑2.5高度3石頭做的實心圓餅
- ▶ `//hsphere 1 2` 角色中心生成半徑2石頭做的空心球
- ▶ `//hsphere 1 2 true` 角色中心**向上**生成半徑2石頭做的空心球
- ▶ `//sphere 1 2` 角色中心生成半徑2石頭做的實心球
- ▶ `//sphere 1 2 true` 角色中心**向上**生成半徑2石頭做的實心球
- ▶ `//pyramid 1 2` 角色中心生成半徑2石頭做的實心金字塔
- ▶ `//hpyramid 1 2` 角色中心生成半徑2石頭做的空心金字塔

WorldEdit進階畫筆訓練內容甲級

- ▶ `/none` 停用此工具
- ▶ `/br s 1 2` 繪製一個半徑2的石頭球
- ▶ `/br s -h 1 2` 繪製一個半徑2的空心石頭球在點擊上面
- ▶ `/br c 1 2 3` 繪製一個半徑2高度3的石頭圓
- ▶ `/br c -h 1 2 3` 繪製一個半徑2高度3的空心石頭圓
- ▶ `/br copy -a` 剪貼簿畫筆，`-a`表示排除空氣
- ▶ `/br smooth -n 10 100` 平滑半徑10的土地100次，`-n`表示排除懸浮物
- ▶ `/mask 1,2,3` 限制僅有石頭、土、草地被替換
- ▶ `/mask` 關閉替換限制
- ▶ `/size 6` 修改半徑6

WorldEdit進階方程式訓練與其他內容甲級

- ▶ `//deform y+=0.2*sin(x*10)` 選取範圍內扭曲
- ▶ `//g wool data=(32+y*16+1)%16; y^2/9+x^2/6*(1/(1-0.4*y))+z^2/6*(1/(1-0.4*y))<0.08` 選取範圍內產生

以上內容請自行衍生

另外需精通未開放之指令，並悉知部分未開放指令為何會爆炸原因。