

Академия градостроителей Hilarious

Полное расширенное руководство, версия 3

Оглавление

Предисловие	2
Глава I. Планирование и подготовка	3
Глава II. Городские приваты	4
Глава III. Строительство	6
Глава IV. Регистрация населенного пункта	8
Глава V. Законы города и их использование	8
Глава VI. Управление городом	11
Про игроков	11
Пополнение городского бюджета	13
Торговля	13
Прочее	14
Глава VII. Пошаговая инструкция для чайников	14

Предисловие

Весь смысл Minecraft в бесконечном развитии, колонизации, экспансии, а города - это истинное его воплощение. Игроки объединяются в одно поселение для совместного развития, занимают новые земли, очищают их и возводят там свои дома, склады, магазины, преображают мир. При этом они не просто ломают, копают, строят и добывают, а становятся одной командой, организацией, заводят новые знакомства и друзей.

Пускай это кажется не таким уж и сложным, но на самом деле постройка **реально работающего** города - это очень сложная задача для человека, который раньше не занимался ничем подобным. Наплодить пустых улиц и зданий, в которых никто не живёт, кроме животных и монстров Minecraft может каждый, а вот сделать так, чтобы там жили реальные люди - уже нет.

В этом руководстве я рассказываю о том, как создать город, который функционирует: где люди живут, работают, выполняя обязанности и получая за это поощрения, где проходят праздники и события, кипит жизнь.

К сожалению, у меня не так много свободного времени для написания высокохудожественных шедевров, потому данное пособие я буду время от времени дополнять и поправлять. Так что есть смысл заглядывать сюда время от времени, даже если вы уже всё прочитали.

С вопросами и предложениями можно обратиться [на форуме](#).

Глава I. Планирование и подготовка

“Всё начинается с проекта” - примерно так гласит один из старых советских плакатов и этот лозунг останется актуальным еще надолго. Перед тем как выискивать место и браться за инструменты надо подумать над несколькими вещами:

1. Какой город вы хотите построить?
 - a. В каком стиле он будет?
 - b. Будет ли он тематическим?
 - c. Как вы будете им управлять?
 - d. Будет он большим или маленьким?
2. Как он будет называться?

В чем разница между тематикой и стилем?

Рассмотрим на примере средневековья.

Мы можем взять *только стиль* средневековья. Город внешне будет выглядеть как в средние века, но в нём можно будет найти ядерные реакторы, солнечные панели, торговые центры и прочие вещи, которых в средние века не было.

С *тематикой средневековья* же мэр превратится в лорда, жители - в крестьян, вместо торгового центра появится рыночная площадь и торговые лавки. Всё будут стилизовать под тематику без каких-либо послаблений.

Вам надо определиться, как будет выглядеть город, и будете ли вы отыгрывать определенную тематику.

Как вы будете руководить городом?

Вариантов имеется огромное множество. На своем веку я повидал города, которыми руководили короли, лорды, президенты, советы старейшин и даже коммунистическая партия. Но новичкам я советую начать с чего-нибудь простого и предлагаю два способа на выбор:

Первый - единоличное правление, то есть вы мэр, и вам все подчиняются. При этом вам никто не мешает иметь заместителей, помогающих с выполнением ваших обязанностей, либо замещающих вас во время вашего отсутствия.

Второй - городской совет. Группа жителей во главе с вами, которая принимает решения совместными усилиями и голосованием. При этом вы являетесь его председателем и лицом, отвечающим за город.

Размер и амбиции

Важный фактор для планирования развития города и выбора территории под него.

Рекомендую не гнаться за размером занимаемой площади, а больше задумываться над качеством использования уже имеющейся: нет смысла занимать половину карты сервера, если на ней будут находиться абсолютно пустые дома, в которых никто не живет и которые никак не используются.

Название необходимо придумать заранее, равно как и сокращение от него (аббревиатуру).

Например: Electro Town - ET, Star City - SC, Circular - Cr и так далее.

План строительства

Сильно облегчит работу вам, а также тем людям, которые будут помогать возводить все необходимые постройки: станет намного легче понимать, чего вы от них хотите. По сути это рисунок города с видом сверху, на котором показано, какие здания расположены, где, в каких районах.

Рисуют план по-разному: кто-то рисует на бумаге, а потом фотографирует, кто-то рисует в Paint'е и других графических редакторах. Некоторые делают скриншот местности с онлайн-карт на сайте Hil.su, а потом рисуют план прямо на нём.

Выбор места

Помимо ваших специфических желаний (биома, ландшафта, наличия/отсутствия водоёмов и так далее) необходимо учитывать наличие рядом регионов других игроков.

Правила гласят:

“Руководство города имеет право потребовать переноса (сноса) построек, расположенных на расстоянии меньше, чем 50 блоков от посёлка.

Если постройка:

- нарушает правила сервера, то она сносятся сразу;
- не нарушает правила сервера, то её владельцу даётся неделя на самостоятельный переезд, перенос вещей и т.д;
- была создана раньше поселения, то она не подлежит сносу”

То есть, если там кто-то уже жил до вас, то вы не сможете его выселить.

Глава II. Городские приваты

Они же регионы WorldGuard, показывающие, какая именно часть игрового мира вам принадлежит, и не позволяющие другим игрокам строить/ломать блоки на ней. Казалось бы - чего тут сложно?

А сложно тут следующее: игроки должны иметь возможность ломать и ставить блоки внутри своего дома или земельного участка в городе, но не должны иметь возможность разрушать дороги, дома соседей и другие городские постройки.

Потому обычно используют **классическую систему городских приватов**.

Выглядит она так: создаётся один большой регион на всю территорию, которую занимает населенный пункт, а потом прямо внутри большого привата создаются маленькие для жителей. (Рис. 1)

Большой приват и маленькие связываются между собой командой

```
./rg setparent <регион_маленький> <регион_большой(родительский)>
```



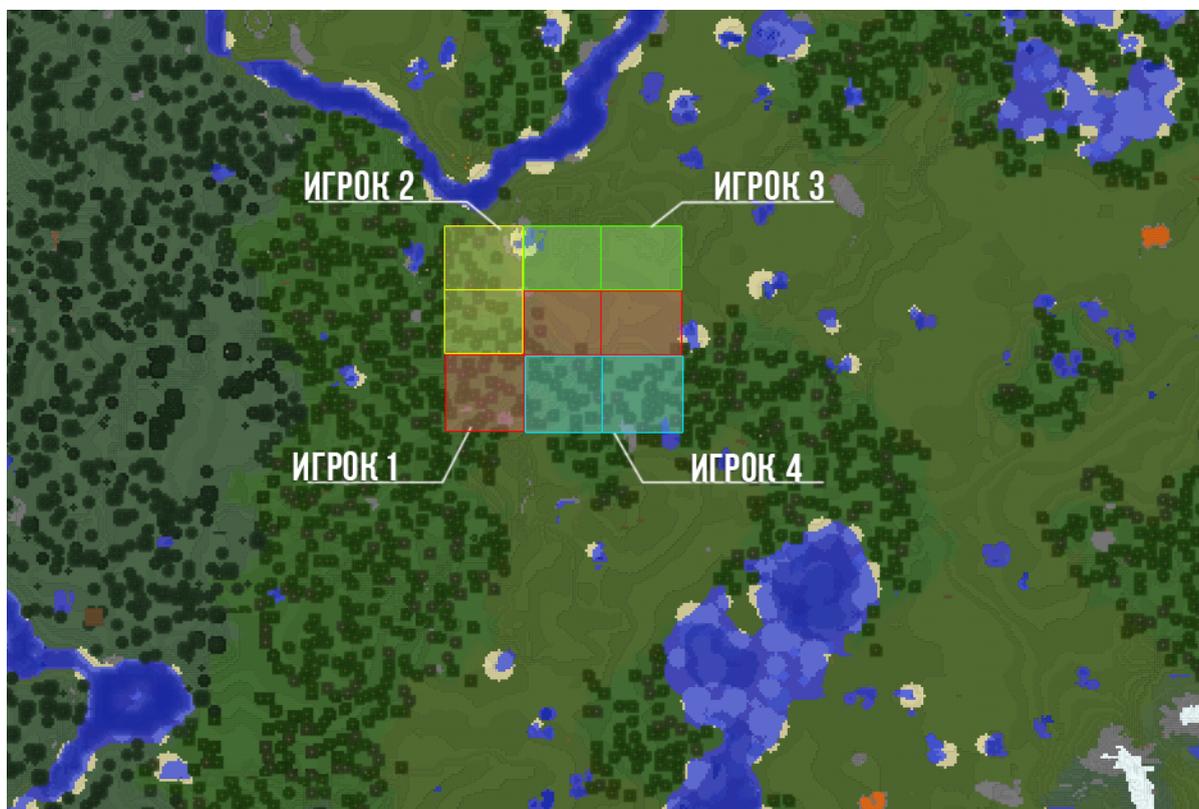
Рис. 1, пример классической схемы городских приватов

Игроки добавляются в маленькие регионы. В итоге они могут ломать внутри них, но не могут снаружи: город и соседские дома остаются целыми.

Кроме неё есть ещё два способа организации регионов поселения:

Один из них - это **примитивная схема**, где регионы создаются просто вплотную друг к другу (Рис. 2). Главный её недостаток в том, что жители могут кроме собственных домов ломать целую часть города, в том числе дома других игроков, расположенные рядом. Это может привести к кражам и гриферству.

Поэтому рекомендуется либо не использовать такую схему, либо как можно быстрее получить статус, дающий нормальный большой приват.



(Рис. 2, пример примитивной схемы)

И последний вид - **комбинированный**, где вокруг классической схемы вплотную создаются приваты поменьше. Обычно он используется для кустарного расширения площади города.

Виды больших приватов

Каждому уровню развития населенного пункта дается большой регион определенного размера:

1. Деревня - 100x100 блоков
2. Поселок - 200x200 блоков
3. Город - 300x300 блоков

(По высоте они все от админимума до неба, т.е. 256).

Но даже если и этого будет мало, то существует возможность **запросить расширение** привата у администрации сервера. Делается это через службу поддержки.

При этом надо знать следующее:

1. Вам могут в этом отказать без объяснения причин.
2. Размер не ограничивается 300x300 блоков, доступных статусу "Город", но сколько вам выделят земли решает администрация сервера.
3. Если на вашем регионе будет пустовать большое пространство, то администрация может его урезать: карта сервера не бесконечна, а простым игрокам надо где-то жить и строить дома.

Глава III. Строительство

Как строить - личное дело каждого, так что обойдемся общими советами и рекомендациями.

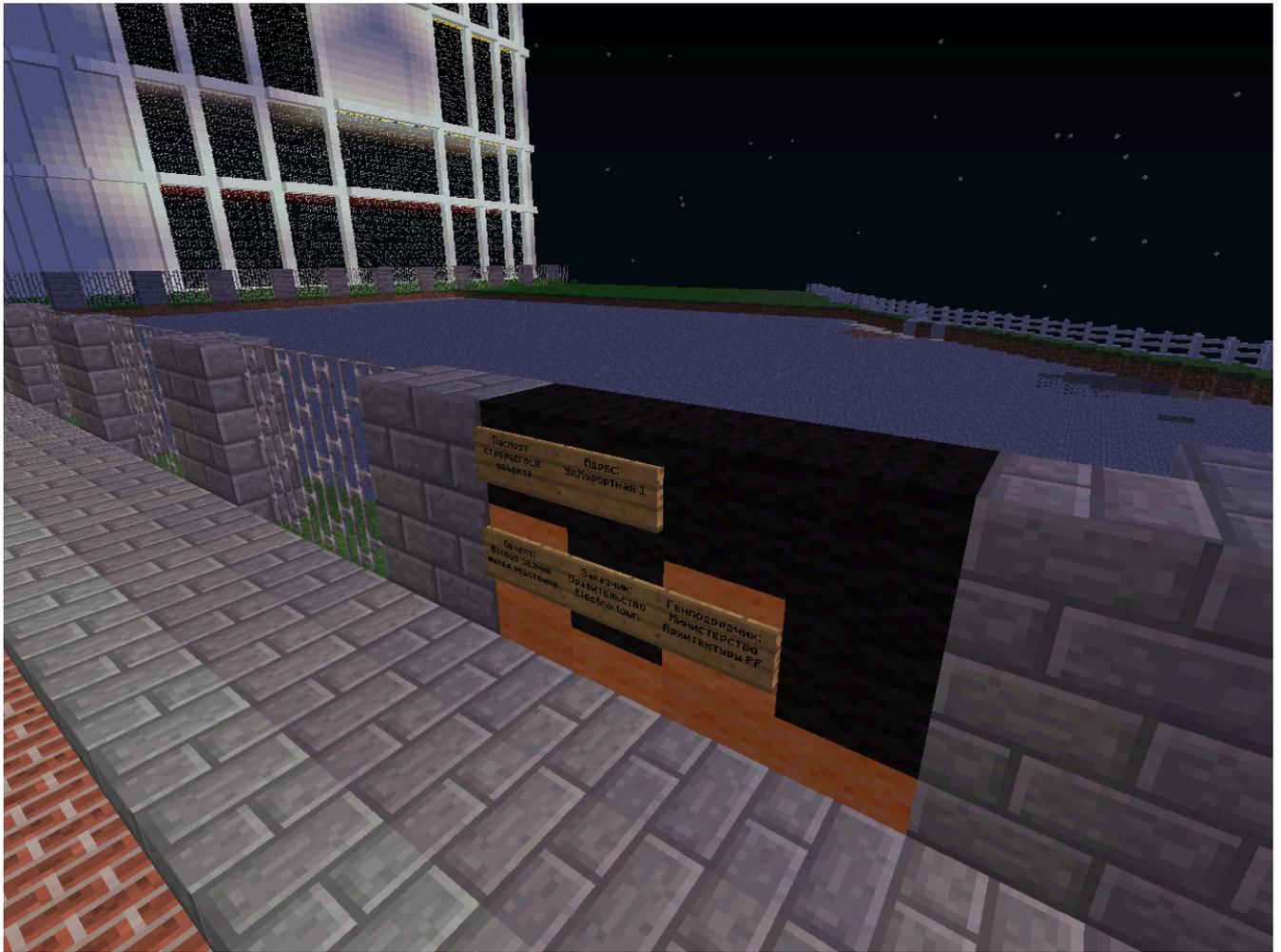
1. Выравнивать территорию города под один уровень на всей площади - плохая идея. Даже небольшие перепады высоты в разных частях города уже сделают его более естественным и натуральным.
2. Уделяйте внимание ландшафтному дизайну. Старайтесь сделать территорию внутри населенного пункта и вокруг него более естественной и красивой. Водоёмы, например, отлично подходят для украшения территории.



3. Город - это не только дома жителей. Создавайте различные постройки и сооружения, которые сделают ваше поселение уникальным - мосты, башни, маяки, эстакады, тоннели, антенны, заводские трубы и т.д.
4. Зеленые насаждения украшают город и позволяют занять пустые места. Между дорогой и зданием пустует место? Поставьте там клумбу с цветами! В этот список входят газоны, деревья, кустарники, живые изгороди и много чего ещё.



5. Кстати о пустых местах - старайтесь оставлять их как можно меньше. Например: вы планируете построить на участке здание, но никак не доходят руки? Обнесите его забором, поставьте двери или ворота, повесьте табличку с информацией о строящемся объекте. Это будет выглядеть интересно, необычно, а самое главное - лучше чем просто пустырь.



6. Когда дома выглядят слишком разно - это не всегда хорошо. Постарайтесь сделать так, чтобы были общие элементы, объединяющие здания в единое целое.
7. Игроки не всегда умеют строить, помните это, когда выделяете им земельные участки. Чаще всего лучше назначить людей (строителей), которые будут возводить все постройки в городе (включая жилые дома), а жителям позволять изменять свою недвижимость только в том случае, если у них руки растут из правильного места.

Ну и напоследок парочка примеров, на которые можно посмотреть:

1. [Grand Energy \(HiPower, 2013 год\)](#)
2. [Electro Town \(GregTech, 2014 год\)](#), самый большой город за всю историю Hilarious (14 районов)

Глава IV. Регистрация населенного пункта

Об этом полностью рассказано [на странице городов](#) на сайте Nil.su.

От себя добавлю следующее:

Есть три уровня развития населенного пункта:

1. Деревня - самое маленькое
2. Посёлок
3. Город - самое большое

Для получения этих самых уровней поселение должно соответствовать условиям, перечисленным на странице, иметь правильно заполненную тему на форуме (про которую рассказывается [здесь](#)), а руководство города обязано выплатить определенную сумму (взнос), которая у каждого уровня своя.

Всё это написано на сайте и форуме, ссылки я оставил. Теперь поговорим о том, с чем обычно возникают проблемы.

А именно: **когда вы выполните все условия**, заплатите взнос и правильно оформите тему на форуме, чтобы получить наконец-то заветный статус, нужно будет написать в службу поддержки. Это ускорит процесс рассмотрения.

Но приготовьтесь к тому, что это может занять время - несколько дней, например.

Глава V. Законы города и их использование

Небольшое отступление

Система устроена так, что игроки могут составлять договоры друг с другом, где каждая из сторон (или одна определенная) должна будет выполнить определенные условия. И если условия не будут выполнены, то пострадавший имеет полное право обратиться к администрации сервера, чтобы привлечь к ответу нарушителя.

На этом строится всё:

- обмен ресурсами с рук (я тебе алмаз, а ты мне кирку),
- торговля недвижимостью (я переписываю на вас вот этот регион, а вы мне платите 100 000 червонцев),
- банковское дело (я даю вам кредит в 200 000 червонцев, а вы выплачиваете мне его с процентами)
- и города в том числе.

Городские законы - это самый часто встречающийся и один из самых сильных видов таких договоров. Они дают руководству населенного пункта полную власть над его территорией и игроками, проживающими там.

Обязать жителей платить налоги? Да легко! Запретить торговать в городе всем игрокам, кроме определенных людей? Тоже не проблема. И так далее.

Пример из истории

Чтобы показать всю силу законов и мэра, который их пишет.

Шел май 2012 года.

Молодой город Electro town борется за выживание на новом, только что открывшемся сервере.

Сложность заключалась в том, что в то время был разрешен PvP . Выключить его можно было командой /pvp off, но даже те люди, у которых эта команда была привязана к кнопке иногда не успевали её нажать. Настолько быстро их настигали злобные убийцы.

Жители города первое время терпели набеги со стороны агрессивных школьников, но вскоре основатели (в число которых входил и ваш покорный слуга) нашли выход: в правила города были внесены два закона:

Первый из них: На территории города полностью запрещается PvP, кроме отведенных для этого мест.

Второй: При нападении на город и появлении предупреждения об этом все жители должны надеть броню, взять оружие и помочь в защите.

Благодаря этим двум правилам и таблички на варпе, которая предупреждает о них, город был надежно защищен. Руководство населенного пункта делало скриншоты, доказывающие факт PvP в городе (а значит и нарушения его законов), выкладывало их на форум, после чего злоумышленники получали наказание.

Обычно администрация проекта выдавала баны от 7 до 14 дней, это имело огромный эффект на желающих нарушать законы города.

Что стоит включить в правила?

1. Кто именно управляет городом (с указанием никнеймов)
2. Что жителям города запрещается делать
3. За что жители могут быть наказаны
4. Как и за что выселяются игроки
5. Как проходит процесс заселения новых жителей

Остальное уже на ваш вкус.

Советы по написанию

- Как можно проще и понятнее
- По возможности кратко
- Исключать повторы (Например, не нужно три раза указывать что запрещено мешать проезду вагонеток, одного будет достаточно)
- Нет смысла добавлять то, что уже есть в правилах сервера (Например, убийство игроков без их согласия на PvP наказывается по правилам сервера), если только вы не хотите использовать это как повод для выселения. Но тогда легче так и написать (“В случае нарушения правил сервера житель может быть выселен”).

Пример законов

Для населенного пункта, приближенного к реальности.

1. Под данные законы попадают жители и гости города, игроки и другие лица, находящиеся на территории Новоалмазинска.
2. Администрация города в лице мэра Enderson вправе попросить гостя покинуть территорию Новоалмазинска в любой момент без объяснения причин.
3. В случае нарушения данных правил к нарушителю может быть применено немедленное наказание в соответствии с пунктами, перечисленными в этой теме.
4. Решения мэра города и его заместителей не оспариваются и преобладают над данными правилами.

Административный кодекс

1. Запрещается порча частного, муниципального и государственного имущества на территории сервера (гриферство, убийство животных, порча общественного транспорта, такого как метро и лодки и так далее). Наказание: штраф в размере от 5 000 до 200 000 червонцев на выбор администрации, либо выселение нарушителя и подача заявки на его бан.
2. Запрещается нахождение в технических помещениях города и других запретных зонах без соответствующего разрешения. Наказание: штраф в размере 10 000 червонцев.
3. Запрещается мешать движению общественного, городского и личного транспорта жителей. Наказание: штраф в размере 10 000 червонцев.
4. Запрещается мешать проведению технических работ персоналом города, мешать работникам выполнять свои обязанности. Наказание: штраф в размере 30 000 червонцев.
5. Запрещается подселение игроков на участки к жителям города без заявки на форуме и её одобрения. Наказание: выселение нелегала, жителю штраф в 50 000 червонцев. При повторном нарушении - выселение.
6. Запрещается нелегальное подключение к городским коммуникациям. Наказание: штраф 40 000 червонцев, либо выселение.
7. Торговля в городе без наличия разрешения от его администрации запрещена. Наказание: штраф 50 000 червонцев, при повторном нарушении - выселение.
8. Запрещено нарушать строительный кодекс города: видоизменять свой дом не по его правилам. Полная информация о кодексе выдается жителям при заселении. Наказание: от 5 000 до 80 000 червонцев, либо выселение.
9. Запрещен угон лошадей и любого другого транспорта, а также убийство животных, принадлежащих жителям города. Наказание: штраф 20 000 червонцев, при повторном нарушении - выселение.
10. Решение о наказании и приведении его в исполнение принимает администрация города. В отдельных случаях мера наказания может быть изменена на более или менее суровую.

Заселение и выселение

1. В город может быть заселен любой игрок, изъявивший такое желание и предоставивший администрации необходимые данные (см. список внизу этого сообщения) в этой форумной теме, либо напрямую мэру и/или его заместителям.
2. Из города могут быть выселены игроки, нарушившие его законы, либо не появлявшиеся в игре более, чем 4 дня. При этом им будет дано 5 дней на то, чтобы забрать вещи и освободить участок.

3. Если выселенный игрок не заберет свои вещи в указанный срок, то они переходят в собственность города.

Глава VI. Управление городом

Про игроков и жителей

Игроки бывают разные. Кто-то играет каждый день по 10 часов, а кто-то заходит лишь по выходным, и то вечером, на часок. При этом они оба могут исчезнуть уже через неделю и больше в игре не появляться.

Какой отсюда следует вывод?

1. Важно вкладываться в тех игроков, которые активны и приносят пользу городу.
2. Состав жителей надо постоянно обновлять: выселять тех, кто больше не играет, и набирать новичков.

Жителем города считается игрок, который проживает на его территории и записан в списке жителей в форумной теме.

Активным жителем считается тот, кто заходил в игру в последние 4 дня.

Нужна отлаженная и четко работающая **система заселения и выселения игроков**.

Определенный человек (или несколько человек), который:

- агитирует игроков (в игре, на форуме и везде, где это только возможно рассказывает о том, как классно жить у вас, какие преимущества вы можете дать);
- принимает и оформляет их как жителей;
- заселяет на участки, добавляет в регионы;
- направляет на должности, помогает освоиться в городе;
- проверяет жителей на то, как давно они появлялись на сервере, выселяет тех, кто уже не играет.

При заселении рекомендуется сделать ступенчатое развитие жителей. Что это значит:

Каждый новенький должен сначала получить минимально необходимое (небольшой приват для жилья на краю города, немного ресурсов и работу), чтобы проявить себя, а уже потом, когда докажет что он активный и регулярно играет - переселять его на нормальный регион, давать ему всё необходимое и вкладывать в него ресурсы и деньги.

Профессии

Должности, роли (и другие синонимы этого слова) с обязанностями, за выполнение которых предусмотрено вознаграждение, а за невыполнение - наказания. И, желательно, наличие карьерного роста, ведущего к руководящей должности.

Всё это позволяет вам организовать в городе нескучную жизнь, а жители будут с интересом и энтузиазмом выполнять ваши указания.

Рассмотрим на примере.

Допустим, в вашем городе есть несколько основных профессий:

- Шахтер - добывает полезные ископаемые
- Фермер - выращивает растения (добавим ему также обязанности лесника и лесоруба, т.е. заготовку древесины)
- Строитель - возводит необходимые постройки и сооружения
- Разнорабочий - копает ямы, переносит ресурсы и выполняет любые другие поручения.

Как организовать их работу?

Один из вариантов - выделить шахтерам и фермерам сундуки (каждому игроку свой), в который они должны складывать результаты своего труда (руду, уголь, древесину, пшеницу и т.д.)¹ и платить им определенную сумму червонцев за полный сундук в качестве зарплаты.

Когда сундук наполнен - им выплачиваются деньги, сундук очищается и они продолжают.

Строителям можно платить за завершение постройки, например, один новый жилой дом - 15 000 червонцев. То же и разнорабочим: выполнил = получил деньги.

Как можно поощрять игроков за работу?

- Материально
 - Заработная плата
 - Повременная (X червонцев в час)
 - Сдельная (Выполнил работу - получил X червонцев)
 - Премии
 - Возможность переехать в более большие регионы/дома для жилья
 - Ресурсы (бесплатная еда, инструменты, стак алмазов раз в неделю и так далее)
 -
- Нематериально
 - Повышение в должности
 - Почёт/уважение
 - Благодарности
 - Грамоты
 - И прочее

Как можно наказывать игроков за невыполнение обязанностей?

- Лишение премий
- Уменьшение зарплаты
- Штрафы
- Переселение на более мелкие регионы/дома для жилья
- Выселение из города (в крайних случаях)
- И так далее

Про карьерный рост

Возможность стать начальником - отличный стимул для того, чтобы сделать намного больше, чем от вас просят. К тому же, начальники могут выполнять важные обязанности, например, переносить ресурсы, выплачивать зарплату (отчитываясь перед вами о том, кому и сколько было дано денег, конечно же). Используйте это в своём городе

¹ Рекомендуется запретить выкладывать в эти сундуки булыжник и прочие отходы, чтобы вам не платить за мусор

Итак, вы хотите добавить карьерный рост, но плодить лишние должности не выгодно. Что делать?

Используйте разряды или их аналоги. Рассмотрим на примере шахтера:

Разряд	Зарплата за один сундук с рудой	Возможности
1	2 000	Приват для жилья 15х15
2	2 500	Приват для жилья 15х15, бесплатная еда
3	3 000	Приват для жилья 20х20, бесплатная еда
4	3 500	Приват для жилья 20х20, бесплатная еда и кирки
5	4 000	Приват для жилья 25х25, бесплатная еда и кирки
6	4 500	Приват для жилья 25х25, бесплатная еда и кирки

Чем выше разряд - тем выше зарплата, возможности и статус в городе, а вместе с ним - уважение и чувство собственной важности вашего работника. А по факту он остаётся тем же, кем и был, выполняет те же обязанности.

Советы:

1. Важно не уйти в бюрократию и здраво оценивать, какие должности реально нужны, а какие нет.
2. Должности должны быть выстроены так, чтобы пополнять городской бюджет, а не уводить его в минус. Если деньги закончатся, то платить станет нечем.
3. Зарплата на должности зависит от того, сколько денег приносит человек, который на ней находится.

Пополнение городского бюджета

Вам нужны средства, которые можно пустить на развитие, строительство, приобретение отсутствующих ресурсов и зарплаты жителям, а значит, нужны способы получить эти деньги.

То есть: городской бюджет - это деньги, имеющиеся у города. Обычно хранятся на аккаунте мэра, либо создается отдельный, специально для этих целей, и называется также, как и населенный пункт.

Торговля

Ваше главное оружие. Город добывает и производит множество ресурсов: полезные ископаемые, древесина, еда, инструменты и прочее, причём в больших (а иногда даже огромных) количествах. Лишнее можно и нужно продать.

Какие есть способы?

- Городской магазин
 - Создать и торговать самому
 - Создать и назначить торговца, который будет пополнять запасы товара
 - Назначить торговца, который создаст его и будет торговать в нём сам, выплачивая процент в городской бюджет
 - Разрешить жителям создавать магазины в городе, обязав их выплачивать налоги и позволяя пополнять запасы товара с городских складов (или нет)
- Поставлять товар оптом в магазины вне города
- Торговать на аукционе
- Продавать/сдавать в аренду недвижимость, в городе и за его пределами (не забыв указать правила использования зданий и помещений в вашем населенном пункте)
- Продавать лошадей жителям для более удобного перемещения по городу

Прочее

- Казино
- Выдача кредитов населению под процент
- Тотализаторы на эвентах

Глава VII. Пошаговая инструкция для чайников

Обобщенный план для тех, у кого возникают проблемы. Развернутую информацию по каждому пункту можно найти в предыдущих главах.

Шаг 1. Планируем

(см. Глава I)

1. Придумываем название для города и сокращение от него
2. Выбираем стиль строительства (Как будет выглядеть ваше поселение? Как средневековый замок? Как современный мегаполис?), определяемся, будет ли город тематическим и ролеплейным.
3. Определяемся кто и как будет руководить городом: вы сами единолично, либо советом жителей и так далее и тому подобное.
4. Придумываем законы (лучше это сделать заранее, до того, как начнут появляться многочисленные проблемы)
5. Рисуем план строительства

Шаг 2. Начинаем строительство

1. Делаем приваты (Так как нормальный и большой регион вам сейчас никто не даст, то придётся пользоваться примитивной схемой. см Глава II)
2. Находим себе сподвижников, готовых жить в городе и помогать со строительством (троих).
3. Выполняем требования на статус деревни: возводим необходимые постройки, делаем взнос, заселяем трёх игроков (тех самых ваших помощников из предыдущего пункта).

4. После того, как все условия выполнены, обращаемся в службу поддержки с просьбой предоставить желанный статус (указав при этом сервер и ссылку на тему города).

Шаг 3. Продолжаем развитие

Выполняем [требования](#), набираем всё больше жителей, получаем новые статусы и расширяем территорию.

