

Полная версия

Предисловие

Данный документ я пишу в свободное от важных дел время, так что на написание его полностью уйдёт слишком много дней. По этой причине я буду писать гайд по частям и публиковать их по мере возможности.

Так что советую периодически заглядывать в этот документ чтобы узнать для себя что-нибудь новенькое.

Часть I. С чего начать

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

1. **Какой город вы хотите построить.**
 - a. **Тематика и стиль**
 - b. **Размер, амбиции**
2. **Название**

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.

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.

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

Пример: Electro Town - ET

Часть II. К делу

Населенные пункты (города) - это объединение жилья и хозяйства людей в единое образование на общей территории.

Следовательно, в одиночку города не строят. Необходимо как минимум два человека.

Первый шаг - это сбор команды в 2-3 человека, включая вас самого.

Шаг 2. Теперь необходимо найти подходящую территорию и приступить к процессу создания приватов.

Схемы расположения регионов

Классическая

Выглядит так: создаётся один большой приват на всю территорию, которую занимает населенный пункт, а потом прямо внутри большого привата создаются маленькие для жителей.

Большой приват и маленькие связываются между собой командой

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



Благодаря этой связке жители могут ломать блоки внутри своего региона, но не могут ломать блоки на территории города или других жителей.

Примитивная

Участки жителей просто располагаются рядом друг с другом. Не самый хороший вариант, но на безрыбье...



Я рекомендую начинать с примитивной схемы и после получения статуса “Посёлок” (и прав на бесконечные регионы) переходить к классической.

Часть III. Строительство

Личное дело каждого мэра, так что обойдёмся 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 и делают её более уникальной.
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 ещё 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.

Часть IV. Регистрация деревни, заселение жителей

Теперь самое время создать тему населенного пункта на форуме. Тема создаётся в категории сервера, где вы играете, в разделе "Города". Требования к теме указаны в разделе.

Как именно заселять жителей вы выбираете сами и указываете это в правилах города. Ещё в правилах рекомендуется сразу указать случаи, в которых игрок может быть выселен.