

Устройство сервера (админам)

- [□□ Экономическая модель](#)
- [□□ Устав](#)
- [□□ Суд](#)
- [□□ Структура администрации](#)
- [□□ Концепт геймплея](#)
- [□□ Расходы](#)
- [□□ Кодекс чести администрации](#)
- [□□ Кошелёк CDM](#)
- [□□ Социальная модель](#)
- [□□ Политическая модель](#)
- [□□ Пропаганда](#)
- [□□ Музыка](#)
- [□□ Ограничение ресурсов](#)

□□ Экономическая модель

Цель: модель, при которой прогресс +- бесконечен, но игроки, которые не играют часто не на обочине.

Криптовалюта, 1 монета = 1 алмаз.

Достигается через плагин.

Бот в ТГ, ДС и (опционально) переводы в игре.

Основная модель - Анархо-Капитализм, рыночная экономика.
Максимальный уровень торговли, разделение производства.

Добровольные сборы валюты.

На сборы выдаётся пособие по безработице тем, кто не может играть часто.

Частота выдачи+сборов: 1 неделя

Размер пособия = (баланс балбеса - средний баланс)*0.75

Пример: Б.б.: 7 CDM, С.б.: 10 CDM ; пособие = 2.25 CDM

Если валюты мало (высокая ценность) -> остаток раздать пожертвовавшим.

Если валюты много (низкая ценность) -> сжечь -> дефляция валюты.

□□ Устав

<https://docs.del.pw/books/dokumenty/page/ustav>

База для нового устава:

- Устав Acid Terrain: <https://acid-terrain.del.pw/#1%20%D0%A3%D1%81%D1%82%D0%B0%D0%B2>
- Устав ГП, архив: https://t.me/gulyaipole_news/28

□ Суд

Судебный устав:

- <https://docs.del.pw/books/sudy/page/sudebnyi-ustav>

□ Структура администрати

Глава всего и вся - владелец сервера.

Администрация является помощниками для владельца:

- заместитель: выполняет те же функции владельца, когда его нет на посту;
- ответственный за пропаганду: поддерживает идеологию в обществе и просвещает игроков;
- ответственный за рекламу: ищет способы продвижения и рекламирует всевозможными способами;

Модераторы (по ситуации):

- модераторы внутри чата;
- модераторы в игре;

□□ Концепт геймплея

Требования:

- Развитие не должно прекращаться (в идеале)
- Игроки должны быть примерно на 1 уровне

Энд и ад закрыт.

Элитр не существует.

Основной мир ограничен некоторыми ресурсами. (до железа?)

Есть дополнительные миры с другими ресурсами. (мир алмазы + незерит?)

(?) Чтобы попасть в определённый мир нужно скрафтить спец.портал, не очень дешёвый.

(?) Портал работает ~ 5 минут, потом игроков переносит обратно.

(?) Усложнённые крафты некоторых ресурсов.

(?) Дополнительные крафты, цель - дать постоянно играющим игрокам возможность развиваться дальше.

Разделение производства:

Фермер не может эффективно копать руды, шахтёр не может эффективно выращивать посевы.

Больше копаешь руд -> повышается навык -> +шанс к доп.ресурсам.

Ещё пытаешься выращивать посевы -> слегка повышается навык на посевы + понижается основной навык.

Профессия	Цель	Плюсы	Минусы
☐☐ Шахтёр (miner)	Копает руды	Спешка 2 + Доп. руды (15%)	Замедление при ломании дерева, больше опыта на зачарования, невозможнос ть варить зелья
☐☐ Лесоруб (woodman)	Рубит лес	Спешка 4, при ломании дерева	Замедление при ломании руд, больше опыта на зачарования, невозможнос ть варить зелья
☐☐ Мясник (meatman)	Выращивает животных	Доп.ресурсы от животных (30%)	Замедление при ломании руд/дерева, больше опыта на зачарования, невозможнос ть варить зелья

☐☐ Фермер (farmer)	Выращивает растения	Доп. ресурсы от растений (30%)	Замедление при ломании руд/дерева, больше опыта на зачарования, невозможнос ть варить зелья
☐☐ Алхимик (alchemist)	Варит зелья	Только он может варить зелья	Замедление при ломании руд/дерева, больше опыта на зачарования
☐☐ Чародей (wizard)	Чарует книги	Расходует меньше опыта (50%)	Замедление при ломании руд/дерева, невозможнос ть варить зелья
☐☐ Строитель (builder)	Строит для игроков	Спешка 3, при ломании блоков, кроме руды, дерева и растений	Замедление при ломании руд, больше опыта на зачарования, невозможнос ть варить зелья

□□ Расходы

- хостинг сервера: бесплатно, свой хост
- реклама: 200-300

Итого: 200-300+
(в месяц)

☐☐ Кодекс чести администрации

<https://docs.del.pw/books/dokumenty/page/kodeks-cesti-administracji>

☐☐ Кошелёк CDM

Нужно всё переработать и реализовать:

- работу в ТГ
- работу в ДС
- API для плагина
- связку ника с аккаунтом по желанию

Плагин будет позволять переводить деньги прямо в игре без ботов.

□□ Социальная модель

Основные принципы:

- Сотрудничество, бескорыстие
- Самоорганизация (минимум вмешательства в общество)

Нужно, чтобы игроки были сплочены не только идеей, но и коллективом независимо от длительности пребывания на сервере.

Если найдётся противник всего хорошего:

Сможем объяснить что так не хорошо -> отпустить.

Игроки скажут что он "плохой" -> в мир-тюрьму на перевоспитание / бан в крайнем случае.

□□ Политическая модель

Основные принципы:

- Всеобщее равенство перед законом
- Свобода слова (не вредящая серверу и его основам устройства)
- Свобода использовать любую валюту
- Независимость городов

В идеале администрация не должна владеть каким-либо городом.
(чтобы не было конфликтов)

»О политических свободах« (скоро)

- Разрушать целенаправленно систему нельзя
- Система выражения мнений? (петиции, ...)
- Разрешить адекватные демонстрации

□□ Пропаганда

Цель пропаганды - поддержание текущего порядка, просвещение игроков в принципы Анархии.

Пропаганда направлена на поддержание:

- политической модели;
- социальной модели;

Сферы пропаганды:

- новости;
- кошелёк CDM?;
- приветствие в игре;

Одобряется поддержание "законов" (Устав, т.п.), но запрещается культ личности кого-либо.

Также желательно иногда выделять полезных игроков, приводить их в качестве примера.

☐☐ Музыка

Без понятия пока где применять.

Сделаем радио, лол.

□ Ограничение ресурсов

Цель: замедлить развитие + усложнить выживание, чтобы растянуть удовольствие от игры подольше.

Порча еды после времени?

Список ограничений:

- □ Алмазная руда, лазурит, починка
 - Эти ресурсы можно будет найти в других мирах
- □ Незерит
 - Очень редкий ресурс в другом мире
- □ Элитры
 - Не существует, вместо них будет железная дорога (ускорена в 5-10X)
- □ Жители не торгуют чем не нужно