Community Build

Community Build

> **Статус формата:** Прошел первый запуск, результат удовлетворительный. Для повторного запуска необходимо вернуться к улучшению формата.
>
> Фидбэк зафиксирован по итогам первого запуска и отзывам в Discord (14.06.2026).
> При возврате к формату — сверяться с этим блоком перед правками
> Позитив — оставляем в основе формата
> - Коллаб без соревнования зашёл: нет жюри, мест, личных плотов — люди хотят повторить.
> - Один общий плот как идея коллективной работы — формат узнаваемый, отличается от Build Battle.
> - Роли Builder / Viewer и вход через NPC — без сюрпризов в день ивента.
> - Ведущий + трансляция — атмосфера «строим вместе», контент для соцсетей.
> - Операционка (техтест → анонсы → день ивента → пост-ивент в тот же день) — жизненный цикл отработал.
> - Отзывы: «топ идея», «интересно и забавно», «всё круто» — формат как направление живой.
> Негатив — менять при следующей версии
> - «Без темы» → хаос: на 301×301 каждый строит своё, центр пустой, композиция не складывается.
> - Площадь слишком большая для нескоординированной стройки без заранее заданного вектора.
> - Мало координации от организаторов: ведущего в чате недостаточно — нужна тема (и опционально референс) до старта, плюс зонирование (кто/где строит).
> - Конфликты из-за задевания чужих построек — следствие отсутствия общего плана.
> - 2 часа — для части строителей мало (сравнение с многодневными ивентами на других серверах); не обязательно копировать 24–78 ч, но тему и координацию сначала, продление — отдельное решение.
> - Техника (запросы): разрешить таблички; уточнить лимиты WorldEdit — в пилоте могло не хватать.

1. Название формата и короткое описание

Community Build — совместная стройка сообщества на одном общем плоте без соревнования и без заданной темы.

Ведущий одновременно строит, общается с участниками и ведёт трансляцию (Discord, Twitch, TikTok и другие площадки). Итог ивента — одна завершённая работа и материал для соцсетей (запись, синематик).

Community Build это

- витрина творчества сообщества;
- контент для соцсетей проекта.

Отличие от Build Battle: нет соревнования, жюри, темы и личных плотов — один коллаб под руководством ведущего.

---

2. Площадка

Ивент проходит на **отдельном event-сервере** с миром плотов.

- Вход — через **NPC в хабе** (по аналогии с другими event-режимами).
- Один общий плот размером **301×301**, полностью пустой, **без темы**.
- На спавне/точке входа — **одна голограмма** со ссылкой на правила ивента.
- Ожидаемая нагрузка: порядка **50–60 игроков** на сервере; лимит на число строителей **не фиксируется** — наблюдаем на первых запусках.

Роли на площадке (отображение):

Роль	Кто	Префикс в табе, чате и над головой
Builder	Ранг Advanced и выше (включая менторов, креаторов, команду с соответствующим рангом)	Builder
Viewer	Guest, Novice и все без права строить	Viewer

Префикс — визуальная метка на время ивента, не отдельная ранг-система. У Mentor, Helper, Senior Mentor, Admin префикс сохраняется

Viewer может:

- зайти на event-сервер;
- пользоваться телепортами и основными командами Essentials;
- писать в чат;

Viewer не может: строить и ломать на плоту ивента.

Как попадают на плот:

- Сервер открыт для всех.
- После **официального старта** все игроки с рангом Advanced и выше **по умолчанию получают доступ к строительству** на общем плоте (добавление на плот автоматическое).
- До старта строительство **заблокировано**.

Технические ограничения:

- Управление таймером и паузой — через систему плагина **BuildBattle** (команды паузы/добавления времени для всех участников).
- Строительные плагины (FAWE, Arceon, Axiom, ezEdits, FAVS и др.) **разрешены** с **лимитом на количество блоков в одной операции** (конкретные значения — согласовать с тех. ответственным до теста).
- **CoreProtect** на event-сервере — для отката действий гриферов (назначенный человек).

Ответственные за площадку:

- **Ведущий** — ведущий, координация стройки в эфире;
- **Admin / тех** — сервер, плот, NPC, плагины, пауза;
- **Назначенный ментор или admin** — откат через CoreProtect, реакция на гриф;
- **Менторы** — модерация, звёзды после ивента.

Проверить до старта:

- вход через NPC из хаба;
- голограмма с рабочей ссылкой на правила;
- блокировка строительства до старта;
- корректное отображение префиксов Builder / Viewer;
- автодобавление Advanced+ на плот после старта;
- команды паузы и таймера;
- лимиты плагинов;
- работа CoreProtect и права у назначенного на откат.

---

3. Механика

Порядок участия

1. Игрок заходит на **event-сервер** через NPC в хабе.
2. Ожидает начала ивента на площадке (стройка заблокирована).
3. **Ведущий** открывает трансляцию (Discord, Telegram и др.); голосовой Discord **необязателен** — можно смотреть трибуну без микрофона.
4. **Admin** запускает ивент — разблокируется строительство; игроки Advanced+ получают доступ к общему плоту.
5. В течение **~2 часов** участники-строители совместно возводят одну работу под координацией ведущего (он задаёт направление в чате и на стриме).
6. **Admin** может поставить ивент на **паузу**, **добавить** или **сократить** время.
7. По окончании таймера строительство **блокируется**.
8. Итог — **завершённая общая постройка**; соревнования и мест нет.

Запись для контента

- На ивенте работают **1–2 назначенных человека** (игрок или ментор) с **Replay Mod** для записи сессии.
- Монтаж **синематика** для соцсетей — **опциональная** пост-операция, выполняет **специалист** (отдельно от обязательного чеклиста).

Завершение ивента

- Фиксируется список **строителей** (участников с ролью Builder, внесших вклад).
- Постройка **переносится** на мир **301×301** на режиме **Creative**.
- В публикации указывается: результат **от сообщества**, список строителей, дата ивента.
- Владелец перенесённого плота — **сообщество / сервер** (не один игрок).

---

4. Операции

До ивента

- Согласовать дату, длительность (~2 ч), ведущего, назначенных на откат и запись Replay Mod.
- Подготовить event-сервер: новый пустой мир плотов (или очистка — на усмотрение тех. команды), плот **301×301**, NPC в хабе, голограмма со ссылкой на правила.
- **Провести тест** функционала: пауза, лимиты плагинов, автодобавление на плот, префиксы, CoreProtect, сценарий бана грифера. Без успешного теста публичную дату не фиксировать.
- Подготовить сервер (визуал на Creative / хабе):
  - обновить надпись над NPC в хабе (формат **Community Build**, дата);
  - добавить или обновить NPC на спавне Creative;
  - при необходимости — постер и оформление зоны на спавне Creative.

- Подготовить анонсы и медиа **до** ивента:
  - **Новость на сайте** (основной материал, публикуется первой):
    - постер **16:9**;
    - название формата: **Community Build**;
    - краткое описание: совместная стройка сообщества **без соревнования и без темы**, ведущий (стрим);
    - дата и время старта (МСК);
    - длительность: ~**2 часа** (с возможностью продления);
    - **кто может строить:** ранг **Advanced** и выше (префикс Builder);
    - **кто может смотреть:** все, включая Guest и Novice (префикс Viewer, без строительства);
    - как попасть: NPC в хабе → event-сервер;
    - ссылка на **полные правила** ивента;
    - упоминание трансляции: Discord / Telegram (ссылки);
    - что гриф и нарушения = бан с event-сервера и проекта.
  - **VK-анонс за ~3 дня:**
    - постер;
    - короткое описание коллаба;
    - дата и время;
    - кто строит (Advanced+), кто смотрит (все остальные);
    - ссылка на статью на сайте с правилами.
  - **Discord-событие** (создать заранее):
    - постер;
    - короткое описание;
    - дата и время;
    - ссылка на правила на сайте;
    - ссылка на трибуну / голосовой канал (участие в голосе **необязательно**).
  - **Telegram**:
    - пост по смыслу как VK-анонс;
    - ссылка на сайт и Discord.
  - Убедиться, что в правилах на сайте и в анонсах явно: Guest/Novice — только просмотр; гриф = бан; темы нет; коллаб под координацией ведущего.
  - **VK-напоминание за 3–4 часа до старта:**
    - как зайти на event-сервер (NPC в хабе);
    - кто может строить, кто только смотреть;
    - ссылка на Discord-событие и правила.
  - **Discord упоминание перед стартом** (~30–60 мин или в момент открытия сбора):
    - ивент начинается скоро / уже открыт вход;
    - напоминание: стройка заблокирована до официального старта;
    - приглашение зайти на сервер и в трансляцию;
    - ссылка на правила.
  - **Discord старт события**
  - **регулярный авто-анонс в чате на сервере Creative:** дата и время, как участвовать, ссылка на правила.

Во время ивента

- **Ведущий** — ведение эфира и координация стройки.
- **Admin** — старт, пауза, таймер, добавление времени.
- **Назначенный staff** — откат грифа, бан нарушителя с event-сервера и **проекта**.
- **Менторы / admin** — модерация чата и поведения на плоту.

После ивента

- Зафиксировать **список строителей** (все Builder с рангом Advanced+, реально участвовавшие в коллабе).
- Сделать **общий скриншот** участников на фоне готовой постройки (ведущий, строители, команда при возможности).
- **Менторы** выдают **звёзды активности** всем, кто внёс **достаточный вклад**:
  - единый текст причины для всех получивших звезду;
  - в описании указать: формат **Community Build**, дата ивента.
- Перенести постройку на **Creative**, мир плотов **301×301**:
  - владелец плота — сообщество / сервер;
  - при необходимости — табличка или голограмма: «Community Build», дата, ведущий.
- Подготовить **посты и медиа с результатами**:
  - **Сайт / Discord:**
    - итоговый пост о коллабе сообщества;
    - **список строителей** (ники);
    - скриншоты готовой работы и общий скрин с участниками;
    - ссылка или координаты плота на Creative, где можно посмотреть результат;
    - благодарность ведущему и команде.
  - **VK-пост:**
    - 1–3 скриншота / рендера готовой постройки;
    - краткий текст: совместная стройка завершена, результат — работа **сообщества**;
    - список строителей (или ссылка на полный список на сайте / в Discord);
    - призыв зайти на Creative и посмотреть плот.
  - **Telegram** (если велась трансляция / анонсы):
    - итоговый пост по смыслу как VK;
    - скриншоты, ссылка на Creative или сайт.
  - **Опционально — синематик:**
    - монтаж из записи **Replay Mod** (назначенный специалист);
    - публикация в VK, Telegram, сайт, YouTube — по согласованию с медиа-командой;
    - в описании ролика: Community Build, дата, Colombino, список или отсылка к списку строителей.
- Закрыть или очистить event-сервер по регламенту тех. команды.

---

5. Правила

Участие

- **Строить** могут игроки с рангом **Advanced и выше** (включая менторов и креаторов).
- **Guest** и **Novice** — только **Viewer**.
- Лимит строителей не установлен; формат экспериментальный.
- Участие в голосовом Discord **необязательно**.

Задача участника-строителя

Совместно с сообществом под руководством **ведущего** завершить постройку на общем плоте за отведённое время. Темы нет — направление задаёт ведущий в процессе.

Ограничения строительства

- Строить и ломать можно **только на общем плоту ивента** в рамках выданных прав.
- **Запрещено:** гриферство, намеренное разрушение чужого вклада, использование багов и эксплойтов, обход лимитов плагинов.
- **Ведущий** координирует процесс: что строим, в каком порядке, куда направлять усилия.

Использование строительных плагинов

Разрешены все привычные строительные плагины event-сервера при соблюдении **лимита блоков на операцию**. Конкретные лимиты — в тех. приложении к запуску (после теста).

Время ивента

- Базовая длительность: **2 часа**.
- Старт — по команде **Admin** после слова ведущего.
- До старта строительство заблокировано.
- **Admin** может поставить паузу, добавить или сократить время.
- После окончания таймера строительство блокируется.

Результат и награды

- **Победителей нет.** Итог — одна общая работа.
- **Звёзды активности** — менторы после ивента, единый текст причины, всем со **достаточным вкладом** (критерий — субъективная оценка менторов по факту участия в стройке).
  - Описание звезды: "Участие в Community Build от дд.мм.гггг"
- Денежных призов по умолчанию нет.

Нарушения

При грифе или грубом нарушении:

1. **Назначенный человек** ставит ивент на паузу (при необходимости).
2. Откат действий нарушителя через **CoreProtect**.
3. **Бан** с event-сервера и **проекта на 3 дня** */tempban User 3d*

> **Откат при порче плота:**
>
> 1. Остановить ивент: */battle pause*
> 2. Откатить область с помощью CoreProtect:
> – По радиусу: */co rollback u:<user> t:<time> r:<radius>*
> – По выделению WorldEdit: */co rollback u:<user> t:<time>* ***r:#we***
> Параметр user является необязательным, указывается в случае, если известен ник-нейм игрока.
> 3. Продолжить ивент: /battle resume
>
> **Примеры:**
> – Откат изменений игрока Notch за последние 5 минут в радиусе 10 блоков:
> /co rollback u:Notch t:5m r:10
> – Откат изменений игрока Notch за последние 5 минут в выделении WE:
> /co rollback u:Notch t:5m r:#we
> – Откат изменений в выделении WE за 5 минут:
> /co rollback t:5m r:#we
>
> Полный референс к командам: https://docs.coreprotect.net/commands

Решение принимает организатор совместно с admin / назначенным ментором.

Спорные ситуации

Обращение к **ведущему**, ментору на смене или admin в чате / Discord. Финальное слово — у admin.

Технические проблемы

При лагах, вылетах, поломке команд — пауза, откат при необходимости, продление времени по решению admin.

Revision #13
Created 2026-06-09 22:54:56 UTC by Colombino
Updated 2026-07-19 14:02:22 UTC by Feniksovich