

???????? ???? ????? ???? ?

???????? ????????????? ???? ???? ?

VanillaGame

1. Общие положения

Клановая осада на сервере Ванилла+ на VanillaGame — это PvP-мероприятие, в котором кланы сражаются за право владения замком и связанными с ним наградами. Осада проходит каждую неделю в субботу в 20:00 по мск, длится 20-25 минут, проходит в формате, похожем на «Захват флага», и предполагает участие атакующей и защищающейся сторон.

Победителем считается клан, который к концу осады владеет замком, успешно захватил трон, либо смог защитить его до окончания времени.

2. Регистрация и участие в осаде

Регистрация на осаду осуществляется на маркете, около синей торговой ветки, у NPC Комендант осады. Любой лидер клана может зарегистрировать свой клан в течение недели до начала клановой осады, оплатив регистрационный взнос **1500 игровой валюты**, либо отменить регистрацию в любой момент без возврата взноса. От клана может участвовать **максимум 10 человек**, которых лидер может выбрать при регистрации. Список участников можно изменять до осады. У Коменданта осад также можно посмотреть список зарегистрированных участников.

Все зарегистрированные на осаду участники кланов, которые находятся в игре к моменту начала осады, будут автоматически телепортированы к замку. Выйти из осады или вернуться на неё можно с помощью команды **/siege join**. Если игрок не хочет участвовать в осаде, он может попросить клан лидера не регистрировать его на осаду.

3. Порядок проведения осады

В начале осады атакующие кланы должны уничтожить кристаллы ворот — это открывает путь к замку и даёт начать полноценный штурм. После разрушения ворот начинается финальная стадия: цель — захватить кристалл в тронном зале в центре замка.

Чтобы начать захват, любой участник клана кликает по кристаллу правой кнопкой мыши. Запускается полоса прогресса (босс-бар), которую видят все участники осады. Захват прерывается, если игрок получает урон или отходит от кристалла — удерживать точку придётся под огнём противника.

4. Возрождение и сохранение вещей

Инвентарь игроков во время осады сохраняется после смерти. Расходуемые предметы (зелья, тотемы, фейерверки и другие предметы), использованные на мероприятии не возвращаются после его окончания, но при потере или пропаже брони, оружия или элитр – они должны быть возвращены после его завершения, либо восстановлены администрацией при личном запросе. Игроки после смерти возрождаются в одной из точек спавна на осаде. Запрещено полностью блокировать респаун других игроков, не оставляя возможность игрокам вернуться в бой.

Во время осады действует лимит в 10 смертей на игрока. После достижения лимита игрок выбывает и больше не сможет участвовать в текущей осаде.

5. Территория осады

Территорией осады считается сам замок, тронный зал, ворота, подвал, прилегающая зона, регион/приват, где проходит осада, и любые другие места, прямо связанные с проведением мероприятия. На этой территории запрещено заранее или во время осады создавать условия, которые дают одному клану преимущество перед другими, мешают нормальному PvP или лишают участников технической возможности добраться до цели.

6. Запрет на телепорты и точки дома

На территории осады запрещено ставить и использовать любые точки дома, клановые точки, брачные телепорты, телепорты к игрокам и другие способы быстрого перемещения как во время осады, так и вне этого времени. К запрещённым командам относятся: /home, /homes, /sethome, /clan home, /clan home set, /marry home, /marry sethome, /tpa, /tpahere и любые аналогичные способы телепортации. Запрещено заранее сохранять такие точки внутри замка, у ворот, в подвале, в тронном зале.

7. Использование предметов и блоков

Во время осады запрещено использовать блоки привата, армор-стенды, эндер-перлы и кровати.

Возводить укрепления, баррикады, мосты и проходы, а также использовать блоки в бою — разрешено, за исключением злоупотреблений, которые делают игру невозможной для других игроков.

8. Запрет на баги и уязвимости

Запрещено использовать любые баги, уязвимости, «дыры» в системе осад или непредусмотренные механики, если они дают несправедливое преимущество. К таким нарушениям относится обход ворот без их разрушения, проникновение в замок или тронный зал через запрещённые текстуры, проход сквозь блоки, нахождение в недоступных местах, атака из-за стен, использование ошибок плагина осады, некорректное взаимодействие с жилой или любые действия, из-за которых другие игроки не могут честно атаковать, защищаться или захватывать цель.

9. Запрет на читы и стороннее ПО

Во время осады (как и на сервере) запрещены любые читы, модификации, макросы и сторонние программы, дающие преимущество в бою, передвижении, реакции или использовании предметов. Запрещены, в частности, kill aura, auto totem, reach, velocity, anti-knockback, trigger bot, auto clicker, x-ray, freecam, hitbox, aim assist, автоматический своп предметов, макросы на лечение, зелья, тотемы и любые другие функции, которые нарушают честность PvP.

10. Запрет на нечестные предметы и механики

Запрещено использовать предметы, эффекты или механики, которые не позволяют игрокам честно вести бой или делают участие других кланов технически невозможным. Нельзя применять багнутые предметы, запрещённые эффекты, способы неуязвимости, механики, мешающие нанести урон, бесконечный контроль противника, некорректную работу щитов, блокировку доступа к трону через неигровые способы или любые комбинации действий, которые ломают баланс осады. Также запрещен спавн/привод враждебных и мирных мобов, за исключением собак.

11. Запрет на лаги и нагрузку сервера

Запрещено намеренно ухудшать производительность сервера до, во время или после осады, если это может повлиять на ход боя. Нельзя создавать лаг-машины, перегружать чанки сущностями, использовать массовые редстоун-механизмы, воронки, вагонетки, лодки, мобы, контейнеры, магазины или другие способы нагрузки, которые вызывают просадки TPS, фризы, задержки у игроков или мешают нормальному PvP и захвату цели.

12. Запрещённые зоны и текстуры

Запрещено находиться в местах, куда нельзя попасть честным игровым путём, а также использовать запрещённые текстуры, недоступные помещения или позиции, из которых игрок может атаковать, защищаться или наблюдать, оставаясь недосягаемым для остальных. Если подвал или иная зона доступны обычным способом и не запрещены администрацией, их можно использовать, но любое проникновение туда через баги или текстуры считается нарушением.

13. Нарушения до начала осады

Запрещено заранее подготавливать преимущества, которые могут повлиять на осаду, включая установку хоумов, клановых или брачных телепортов, создание приватов, подготовку запрещённых проходов, размещение твинков внутри замка, скрытые ресурсы в запрещённых местах, механизмы, обходы ворот или любые другие действия, позволяющие получить преимущество ещё до старта мероприятия. Нарушение считается актуальным независимо от того, когда оно было совершено, если оно повлияло на ход или результат осады.

14. Составы, твинки и сторонняя помощь

К участию допускаются только игроки, которые имеют право участвовать в осаде по правилам сервера и состоят в зарегистрированных кланах, если администрацией не установлено иное. Запрещено использовать твинков, незарегистрированных участников, стороннюю помощь, подмену состава или массовые переходы между кланами для обхода ограничений и получения преимущества. Нахождение игроков без кланов на осаде запрещено.

15. Сговоры и нечестная игра

Наша цель — сохранить честную конкуренцию и не допустить превращения осад в формальность, где результат определяется заранее договорённостями между кланами.

Любые договорённости между кланами, направленные на получение преимуществ без реальной борьбы, запрещены.

За соблюдением правил будут следить модераторы, однако система контроля работает не только вручную.

На протяжении всей осады система ведёт поведенческую аналитику боевых взаимодействий между кланами — отслеживает взаимное расположение участников, интенсивность и направление наносимого урона, частоту и характер столкновений.

Алгоритм выявляет аномалии: длительное соседство кланов без реального боя, односторонний или имитированный урон, нетипичные паттерны убийств. Кланам, у которых фиксируются подобные отклонения, система автоматически снижает очки осады и итоговые выплаты по совокупности показателей, а сами случаи передаются администрации для разбора.

Наша задача — чтобы осады оставались живыми, напряжёнными и интересными для всех участников, а победа достигалась в бою, а не за счёт предварительных договорённостей.

Также запрещены подставные кланы, фиктивная регистрация, обход ограничений через несколько составов и любые действия, которые искусственно искажают результат осады или лишают другие кланы возможности честно бороться за победу.

16. Указания администрации

Участники обязаны выполнять указания администрации и модерации, а также прекращать использование спорных механик после предупреждения. Игнорирование предупреждений, повторное нарушение, сокрытие фактов, ложные объяснения или продолжение использования запрещённого преимущества считаются отягчающими обстоятельствами и могут привести к более серьёзным санкциям.

17. Аннулирование результатов

Результаты осады могут быть аннулированы, если нарушение существенно повлияло на исход боя, дало клану несправедливое преимущество или лишило других участников

возможности честно сражаться и захватывать цель. Основанием для отмены результата также могут стать технические сбои сервера и плагина осады.

18. Санкции

За нарушения администрация может выдать предупреждение, удалить игрока с мероприятия, применить тюрьму, временный или длительный бан, лишить игрока или клан наград, аннулировать результат осады, вернуть замок или ветку рынка в нейтральное состояние, назначить переигровку, дисквалифицировать клан, запретить регистрацию на следующие осады или применить иные меры, необходимые для восстановления справедливости.

19. Награды и система очков

Победивший клан получает право владения замком и доход в размере 5% от выручки с синей торговой ветки до следующей осады. Топ-3 клана, которые набрали больше всего очков на осаде получают ежедневные выплаты в течении недели в зависимости от набранных очков.

Система начисления очков кланам:

- Убийство игрока: +3 очка;
- Убийство моба: +1 очка;
- Кристалл ворот: +70 очков;
- Захват замка: +30 очков;
- Захват реликвии: +50 очков.

Все игроки, участвовавшие в осаде, получают награды за участие, а по итогам мероприятия дополнительно формируется топ игроков по количеству убийств, участники которого получают награды в виде игровой валюты.

20. Дополнительные механики

- **Система Underdog.** Клань, которые активно сражаются, но убивают заметно реже, чем гибнут сами, могут получить временные бонусы: до +7% наносимого урона, до -7% получаемого урона. Поддержку получают только те, кто дерётся, а не отсиживается.
- **Анти-фарм.** За повторные убийства одних и тех же игроков и за добивание кланов, которые не сопротивляются, начисляется меньше очков. Кемпить слабых ради очков больше невыгодно.
- **Реликвии.** На территории замка периодически появляются захватываемые реликвии. Механика захвата аналогична главному кристаллу: удерживайте позицию рядом с реликвией около 10 секунд. За успешный захват клан получает: 50 очков и командный бафф для всех участников клана на 90 секунд. Возможные эффекты: Сопротивление I; Сила 1; Скорость 1; Регенерация I.
- **Защита спавна и стражи.** Помимо игроков, у клана-защитника есть мобы-стражи, за которых также начисляются очки. Возраждаются они примерно через 30 секунд

после смерти.

21. Главный принцип

Победа в осаде должна достигаться за счёт подготовки, тактики, PvP-навыков, командной игры и честного использования разрешённых механик. Любые действия, которые дают несправедливое преимущество, обходят механику осады, мешают другим кланам полноценно участвовать или превращают бой в технически невозможный, считаются нарушением и могут привести к наказанию или отмене результата.