

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

Данное обновление пока недоступно на сервере и находится в разработке.

Участок — это защищённая зона **внутри** уже защищённой территории. Он не требует отдельного блока защиты: достаточно выделить область топориком и дать ей имя. Внутри участка действуют собственные права доступа, независимые от прав основной зоны.

Основной сценарий — клановая или совместная территория. Один игрок ставит блок и защищает большую площадь, а затем нарезает внутри неё личные участки для остальных: каждый работает только на своём, не имея доступа к чужим.

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

Команда	Что делает
/ps plot create <название>	Создаёт участок из текущего выделения
/ps plot delete <название>	Удаляет участок
/ps plot list	Список участков в текущем мире
/ps plot add <название> <игрок>	Выдаёт игроку полный доступ
/ps plot kick <название> <игрок>	Заносит игрока в чёрный список
/ps plot unkick <название> <игрок>	Снимает блокировку, переводя игрока в «прохожие»
/ps plot kickall <игрок>	Блокирует игрока сразу на всех своих участках
/ps plot flag <название> <флаг> <значение>	Настраивает публичный доступ к участку

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

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

1. Возьмите деревянный топорик и выделите зону: ЛКМ по первому углу, ПКМ по второму.
2. Убедитесь, что выделение целиком помещается внутри вашей защищённой зоны.

3. Введите `/ps plot create <название>`.

?????? ???????? - ????????? ??????????

Участок сохраняет **точный диапазон высот выделения**. Он не тянется от бедра до неба, как обычный приват от блока.

1. Первым углом (ЛКМ) щёлкните по нижнему блоку — по полу постройки или ниже, если нужен подвал.
2. Постройте временную колонну из любых блоков до высоты, которая должна войти в участок: крыша, верхушка дерева, потолок склада.
3. Вторым углом (ПКМ) щёлкните по верхнему блоку колонны — по диагонали от первого угла.
4. Колонну после выделения можно разобрать, границы участка уже зафиксированы.

Берите высоту с запасом: лишние блоки воздуха сверху ничему не мешают, а нехватка двух блоков оставит сундуки и животных снаружи защиты. Получившиеся границы всегда можно проверить через `/ps plot list`.

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

- Выделение выходит за границы вашей защищённой зоны или задевает сразу две зоны.
- Выделение перекрывается с существующим участком или чужим регионом.
- Название совпадает с идентификатором уже существующего региона.

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

Игрок всегда находится ровно в одном из трёх состояний по отношению к участку. Команды взаимно перекрывают друг друга последняя выполненная определяет текущее состояние.

```
/ps plot add      → участник: полный доступ
/ps plot unkick   → прохожий: только то, что открыто публичными флагами
/ps plot kick     → чёрный список: не действует ничего
```

????????? — `/ps plot add`

Полный доступ к участку: строить, ломать, открывать контейнеры, взаимодействовать. Доступ к остальной территории основной зоны при этом не выдаётся.

???????????? — /ps plot kick

Жёсткий запрет. Он действует **даже если игрок добавлен в основную защищённую зону** и даже если на участке выставлены публичные флаги. Внутри участка заблокированный игрок не сможет:

- ломать и ставить блоки, в том числе многоблочные конструкции;
- пользоваться ведрами — выливать и набирать жидкости;
- открывать контейнеры, двери, люки и калитки;
- нажимать кнопки, рычаги и нажимные плиты;
- взаимодействовать с рамками и снимать из них предметы;
- повреждать блоки взрывом, если источник взрыва прослеживается до него;
- атаковать существ — вручную и снарядами.

При этом остальная территория основной зоны остаётся для него доступной, если он в неё добавлен.

???????? — /ps plot unkick

Снимает блокировку, но **не возвращает доступ**. Игрок становится для участка тем же, кем является случайный человек с улицы: личных прав нет, но публичные флаги на него действуют.

Действие	Заблокирован	Прохожий
Ломать и ставить блоки	☐	☐
Участок без флагов	ничего нельзя	ничего нельзя
Участок с <code>interact allow</code>	☐ по-прежнему нельзя	☐ наравне со всеми
Участок с <code>chest-access allow</code>	☐ по-прежнему нельзя	☐ наравне со всеми

Зачем это нужно. Игрок, добавленный в основную зону, автоматически получает полный доступ ко всем участкам внутри неё. Без этой команды выбор был бы бинарным: либо полный доступ, либо чёрный список. Состояние «прохожий» — третий вариант: закрыть от человека один конкретный сарайчик, не занося его в чёрный список и не мешая ему пользоваться общими фермами.

Важно: `unkick` — не отмена `kick`. Команда `kick` удаляет игрока из участников участка, и эта запись не восстанавливается. Если до блокировки у него был личный доступ через `add`, после `unkick` он не вернётся — выдайте доступ заново.

???????? ???? — /ps plot kickall

То же, что `kick`, но сразу на всех участках текущего мира, которыми вы управляете. Удобно, когда игрок покидает клан.

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

Команды `/ps remove` и `/ps removeowner` удаляют игрока сразу из всех участков этой зоны — в чате отображается количество затронутых участков. Одновременно снимаются все ограничения на этих участках: и блокировка, и статус «прохожий». Это сделано для того, чтобы при повторном добавлении игрока в зону не осталось забытых пометок.

Доступ, выданный **только** на участок через `/ps plot add`, от `/ps remove` не теряется — в основной зоне такого игрока и не было.

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

Флаги открывают доступ к участку сразу всем игрокам, независимо от списка участников. Настраиваются они непосредственно на участке и не зависят от флагов основной зоны.

```
/ps plot flag <название> <флаг> <значение>
```

Доступных флагов два, и вместе они покрывают всё, что можно сделать **правым кликом**, ничего не ломая и не ставя.

Значение	Результат
<code>allow</code>	Разрешить всем
<code>deny</code>	Явно запретить

`interact` — ?????????? ? ?????????? ??????

Открывает взаимодействие со всем, что реагирует на правый клик, но не хранит внутри чужие вещи.

Группа	Блоки
Проходы	Двери, люки, калитки — деревянные и медные всех видов

Группа	Блоки
Управление редстоуном	Кнопки, рычаги, нажимные плиты, растяжки, повторители, компараторы, датчик дневного света, наблюдатель
Рабочие столы	Верстак, стол зачарований, наковальня, точило, камнерез, ткацкий станок, картографический и кузнечный стол, чан
Бытовые блоки	Кровати, колокол, костры, свечи, лампы, цветочный горшок, компостер, котёл, книжная полка с пазами
Звук и декор	Нотный блок, проигрыватель, музыкальная шкатулка, знамёна и таблички
Транспорт и хранение	Посадка в вагонетки и лодки, установка и снятие вагонеток и лодок с рельсов и воды
Прочее	Стойка для брони, поводки, торговля с деревенскими жителями, доение коров, стрижка овец

chest-access — ????????????

Открывает всё, где хранятся предметы. Флаг разделён с предыдущим намеренно: механизмы можно открыть людям, а сундуки оставить закрытыми, и наоборот.

Группа	Блоки
Хранилища	Сундук, ловушка-сундук, большой сундук, бочка, шалкеровый ящик, сундук Края
Печи	Печь, коптильня, доменная печь
Редстоун-контейнеры	Раздатчик, выбрасыватель, воронка
Особые	Варочная стойка, крафтер, декорированный горшок, вагонетка с сундуком и воронкой, лодка с сундуком

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

- Ломать и ставить блоки
- Пользоваться вёдрами, огнём и костной мукой.
- Класть и забирать предметы из рамок, вращать содержимое рамки.
- Атаковать существ, в том числе снарядами: любой выстрел внутрь участка трактуется как строительство и не пропускается.
- Взрывать блоки и повреждать животных.

Проще говоря, флаги дают **пользоваться** участком, но не **изменять** его. Строить внутри может только участник или владелец.

??????: ?????? ?????? ? ?????? ??????????

/ps plot create storage	← выделить зону вокруг сундука и зачарователя
/ps plot flag storage interact allow	← все могут нажимать кнопки и пользоваться столом
/ps plot flag storage chest-access allow	← все могут открывать сундуки

Ломать блоки при этом по-прежнему нельзя: запрет наследуется от основной зоны.

Флаги не обходят чёрный список. Заблокированный игрок не получит доступ, даже если флаг стоит в `allow`. Если человек всё же должен пользоваться общей фермой, но не иметь личных прав на участок, переведите его в «прохожие» через `unkick`.

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

/ps plot list

Показывает участки текущего мира, которыми вы управляете: название, основную зону, координаты углов и список игроков с личным доступом. Игроки, получившие доступ через основную зону, помечаются пометкой `(via parent)`.

Если на участке есть ограниченные игроки, добавляются две строки:

- `Blocked:` — заблокированные, красным;
- `Guests:` — переведённые в «прохожие», жёлтым.

/ps plot delete

Удалить участок могут владелец участка, владелец основной защищённой зоны и администрация.

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

Если одна защищённая зона находится внутри другой, новый участок автоматически привязывается к **наименьшей зоне, которая целиком вмещает выделение**.

Зона А (большая)

└─ Зона В (внутри А)

└─ Зона С (внутри В)

Выделение внутри С → участок привязан к С

Выделение внутри В, но вне С → участок привязан к В

Выделение внутри А, но вне В → участок привязан к А

Выделение пересекает две зоны → отказ

При удалении зоны удаляются только участки, привязанные к ней напрямую.

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

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

- При удалении защищённой зоны все её участки удаляются вместе с ней.