

Инструкция по созданию магазина

Магазин в торговой зоне

На сервере GMGame есть возможность открытия магазина в специально отведенной торговой зоне близ точки Спавна основного мира.

Магазины работают на плагине Shopkeepers. Со стороны покупателя это выглядит как стандартный обмен ресурсами с жителем деревни или странствующим торговцем.

Для получения права открытия магазина необходимо подать заявку в канале `#подача-заявлений` дискорд-сервера. (Гражданство не требуется).

Есть 2 варианта получения магазина в торговой зоне:

1. Получить уже готовый магазин, который находится в наличии, но не используется.
2. Построить новый магазин.

Оформление заявки

Для подачи заявки на получение свободного магазина необходимо написать сообщение в канале `#подача-заявлений` дискорд-сервера, прикрепив скриншот/ы магазина, который в данный момент не используется.

Пример заявки:



prestig9110 28.07.2023 16:41

Прошу передать мне этот уже существующий магазин.



Для подачи заявки на открытие нового магазина необходимо:

1. Подготовить проект здания на своей базе или в одиночном мире.
2. Сделать скриншоты без шейдеров и текстурпаков внешнего вида здания и внутренних помещений.
3. Сообщить о своем желании открыть магазин в канале `#подача-заявлений` дискорд-сервера, приложив скриншоты.
4. При желании Вы можете сообщить в заявке об отраслевом назначении или поведать легенду магазина, но это необязательно и не влияет на решение.

Пример готового проекта и заявки:



prestig9110 15.01.2023 20:28

Хочу подать заявку на магазин



Требования к магазину

Магазин должен быть полноценным зданием (не ларьком/лавочкой/торговым фургоном/т.д.) средних размеров.

Стиль всех строений был оговорен при открытии торговой зоны и определен как Средневековый (Medieval), сделано это для того, чтобы вся торговая площадка смотрелась сбалансировано и гармонично.

При подаче заявки помимо самого здания обязательно должен быть готов внутренний дизайн помещения и минимальный экстерьер, это должно быть продемонстрировано на прилагаемых скриншотах.

Принятие решения об открытии магазина

После отправки правильно составленной заявки на открытие магазина представители Администрации сервера открывают голосование для игроков с ролью «Гражданство GMGame» в канале `#голосовалка`.

Голосование длится сутки.

По его завершению будет объявлен результат. При положительном решении вам будет отправлено уведомление о возможности начать согласование места для размещения магазина на спавне в торговой зоне с одним из игроков, занимающих роль «Хелпер». После этого вы сможете приступить к строительству. По завершении строительства необходимо обратиться к администрации для получения талона на установку продавца. Оба этих действия обсуждаются в тикете.

В случае отрицательного решения игроку будет установлен период ожидания в 30 дней для повторной подачи заявки.

Лимит на количество магазинов для одного игрока — 3 штуки.

Лимит торговцев на игрока

На данный момент ограничение для каждого игрока составляет 3 магазина. В каждом из магазинов, представляющих собой здание или тематическое сооружение может находиться до двух торговцев. Таким образом лимит на торговцев - 6. Лучшим вариантом будет заранее запланировать места для двух торговцев, даже если будет использоваться лишь один. Если изначально в магазине находился один торговец, а позже вы решили добавить второго - попросите об этом в тикете, и вам выдадут талон на второго торговца.

Установка торговца

Талон на торговца выглядит следующим образом:



Талон передается непосредственно в руки игрока.

Передавать его третьим лицам запрещено.

Для установки торговца необходимо взять талон в правую руку, при этом в чате появится краткая инструкция по установке.

Создание магазина:

Не смотрите ни на какой блок. Затем:

- Левым/правым кликом мыши выберите тип магазина.
- Присядьте и левым/правым кликом мыши выберите торговца.
- Кликните правой кнопкой мыши на недавно поставленное хранилище.
- Наконец, кликните правой кнопкой мыши по блоку, на котором Вы хотите разместить торговца.

Первым делом необходимо выбрать режим функционирования магазина:

Выбранный тип магазина: **Обмен**

Варианты меняются по кругу нажатием левой или правой кнопки мыши.

Вариантом по умолчанию является «Обмен», он предоставляет больше возможностей в выборе отдаваемых и получаемых предметов.

После выбора режима торговли нажмите талоном на недавно установленное хранилище, как правило двойной сундук, на расстоянии не более 10 блоков от места установки торговца. Если сундук был установлен задолго для получения талона, то в чате появится соответствующее сообщение:

Предупреждение: Вы должны выбрать хранилище, которое было размещено недавно!

В этом случае нужно разрушить сундук и установить его заново, затем повторить попытку. После этого нужно встать таким образом, чтобы беспрепятственно смотреть на блок, на который в конечном итоге планируется разместить жителя, и нажать на него талоном.

Настройка торговца

После появления жителя необходимо настроить его. Для открытия интерфейса настройки нажмите на торговца правой кнопкой мыши с зажатым Shift. В нижней части «Редактора магазина» будет отображаться меню:



- «Книги с пером» предназначены для навигации между страницами. Всего доступно шесть страниц, что составляет 54 слота.
- «Бумага» отображает тип магазина.
- «Бирка» позволяет задать в чате имя торговца (латиницей без пробелов), отображаемое над его головой и на миникарте (при ее использовании).
- «Эндер-жемчуг» активирует функцию перемещения жителя.
- «Сундук» открывает привязанное к продавцу хранилище, с которым можно взаимодействовать удаленно. Привязанный сундук защищен плагином, его не могут открывать другие игроки и он не разрушается при грифе блоков.
- «Колокол» включает оповещения о покупке в чате (работает в пределах основного мира).
- «Яйцо» переключает модель торговца между взрослым жителем и ребенком.
- «Барьер/Рабочий блок» изменяет внешний вид жителя в соответствии с выбранной профессией.
- «Кожаная броня» изменяет внешний вид жителя по принадлежности к определенному биому.
- «Булыжник/Руда» изменяет материал, отображаемый на поясе жителя.
- «Кость» безвозвратно удаляет жителя (талон при этом не сохраняется).

Размещение товара

После настройки жителя разместите в сундуке предметы для обмена. После размещения предметов в сундуке они будут отображаться в первой строке редактора магазина (порядок отображения соответствует порядку размещения предметов в сундуке, исключая повторы). Во второй и третьей строке можно выставить предметы, которые Вы хотите получить взамен. Ограничение на количество предметов в слоте стандартное — 64 шт. Основной получаемый предмет устанавливается в третью строку, во второй строке можно задать дополнительное условие (подобно пустой книге у библиотекаря при обмене изумрудов на зачарованную книгу), это может быть такой же предмет, что и в третьей строке (например, по стаку руды) или любой другой (например, пустой шалкер и руда).

Для установки получаемого предмета необходимо перетащить его из своего инвентаря в соответствующий слот, предмет при этом не тратится. Изменить количество предметов можно нажатием на него левой или правой клавишей мыши. Для быстрого изменения количества (по 10) дополнительно зажмите Shift или Shift+Ctrl.

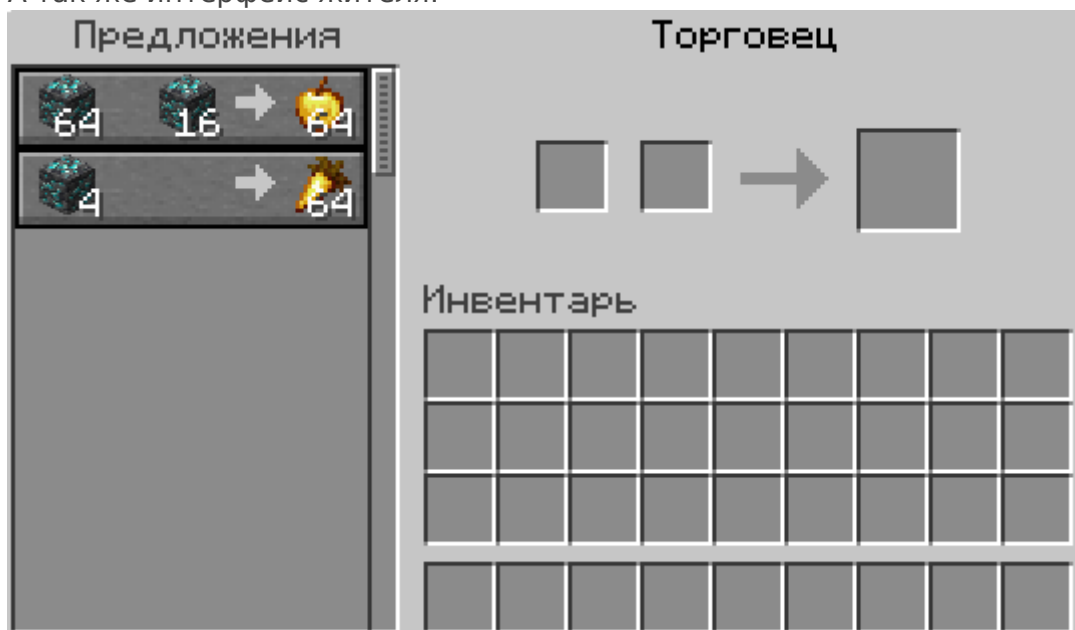
Для удаления предмета из слота цены доведите его количество до нуля.

При размещении товара для обмена оставьте в сундуке достаточное количество свободных слотов для получаемых предметов. В противном случае Вы не получите оплату за свой товар.

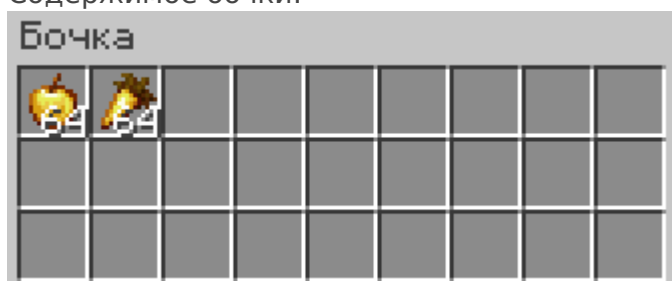
Так выглядит настроенный магазин:



А так же интерфейс жителя:



Содержимое бочки:



Реклама, закрытие

После установки и настройки торговца можно разместить на доске объявлений на Спавне табличку с рекламой магазина.

Торговец автоматически удаляется плагином после 30 дней отсутствия игрока на сервере (в расчет берётся посещение именно основного сервера). В этом случае помещение может быть передано другому игроку, и ресурсы остаются на своем месте. Если помещение передается новому владельцу, последний обязан вернуть ресурсы предыдущему владельцу или перенести их в ячейку хранения в случае его отсутствия.

Версия #19

prestig9110 создал 15 января 2024 21:46:03

prestig9110 обновил 3 июля 2024 12:50:17