

Инструкция ивентов

Как проводить ивенты?

Для начала нужно выбрать какой ивент вы хотите провести, список ивентов можно найти в <https://trello.com/b/6sLjVQoL>, затем найти себе помощников, следуя инструкции ниже.

Подготовка к ивенту

Подготовка: Как минимум за 3 часа до начала Ивента упомяни в #чат-ивентов роль @Event укажи время начала ивента, и попроси готовых принять участие в организации Ивента нажать определённую реакцию под твоим сообщением.

Пример:

@Event Кто желает помочь в организации Ивента?
Время: 18:00

Да, помогу -

Нет, не смогу -

Анонс: Напиши анонс, укажи время и проводящих, отправь его в рабочий-чат с пингом роли @Анонсы.

Собрание: За 1 час до проведения Ивента позови всех проводящих в рабочую комнату. Вместе с ними обсуди задачи на Ивенте: события, роли и т.п. Очень важно распределить основные задачи между проводящими на этапе подготовки. У каждого должна быть своя задача, которую нужно контролировать во время Ивента. Никогда не оставляй свою роль без надзора. Проводящие Ивента могут вмешиваться в RP-процесс, если того требует ситуация, но учти - данное действие должно быть обговорено с Организатором Ивента.

Всегда помни о том, что ты — член команды. Никогда не стесняйся проявлять инициативу во время Ивентов и помогать своим коллегам.

Брифинг

К каждой игровой роли нужно подойти ответственно, никогда не игнорируйте нарушения со стороны игроков. На всех Ивентах есть ключевые и основные роли. На самые важные роли бери уже проверенных людей, желательно с RP опытом. Кстати об основных ролях - они есть всегда, независимо от сценария Ивента.

Например, «основными» ролями на Ивенте «Обычный день» чаще всего являются Научные Сотрудники и Служба Безопасности. Во время брифинга, вы должны чётко объяснить суть ивента, задачу роли и их занятия и только после этого можно выбирать главные роли.

Никогда не оставляй свою роль без надзора. Проводящие Ивента могут вмешиваться в RP-процесс, если того требует ситуация, но учти - данное действие должно быть обговорено с Организатором Ивента. Ассистент может принять участие в ивенте только с разрешения организатора! Во время ивента как минимум 2 человека должно следить за ивентом.

Всегда помни о том, что ты - член команды. Никогда не стесняйся проявлять инициативу во время Ивентов и помогать своим коллегам, но только с разрешения организатора.

Перед началом ивента, нужно оповестить заранее игроков, что сейчас начнётся Rp отыгрыш и кратко напомнить правила ивента.

Во время ивента не желательно отходить или выходить из войс, перед тем как на время уйти, уведоь организатора.

В конце ивента, нужно всех перевести в режим наблюдателей, поблагодарить игроков за участие и кратко рассказать об итогах ивента.

Полезные команды

`setnick id "текст"` — Изменить имя игрока;

`Size id (x) (y) (z)` — Изменить размер модели игрока;

`kill <id>` — убивает человека оставляя труп;

`abc <время, сколько будет показываться сообщение> <сообщение>` — позволяет связаться с другими админами на сервере в текстовом формате;

`sethp <ник или ID игрока> <количество здоровья>` — устанавливает игроку названное количество HP;

`setahp <id> <количество ahp>` — устанавливает игроку названное количество АHP;

`HIDETAG` — скрывает ваш префикс;

`SHOWTAG` — показывает ваш префикс;

`ghost <id>` — делает невидимым выбранного игрока;

`bd <id>` — позволяет игроку нажатием по двери выбивать её;

`cleanup items/ragdolls` — позволяет удалить на всей карте предметы/трупы;

`inventory <id>` — пишет вещи из инвентаря игрока;

`jail <id>` — позволяет телепортировать игрока в tutorial и после прописания команды снова возвращает на место где он был;

`customitems give XM-25 <id>` — позволяет выдать гранатомёт;

`customitems give HK-417 <id>` — позволяет выдать снайперскую винтовку;

`setbadge <id> <название> <цвет>` — позволяет задать badge игроку;

`customi <id> <название>` — позволяет задать описание игрока выше его ника (не через badge);

`icom` — позволяет говорить в интерком в любом месте;

`intercomtxt <текст>` — позволяет написать текст на интеркоме;

`overcharge <время> <false/true>` — позволяет выключить свет во всем комплексе или только в ТЗС;

`false` — во всем комплексе;

`true` — только в ТЗС;

`setlvl <id> <lvl>` — устанавливает уровень SCP-079;

`dpa` — позволяет заблокировать лифты и нельзя открывать двери;

`dc <open/close/lock/unlock>` — управление дверьми персонала класса-D;

`ssc <id> <название подкласса в точь в точь>` - выдает подкласс;

`.listsubclasses` (в консоль на ё) - показывает подклассы которые есть;

`<color=#цвет>текст</color>` — Изменить цвет текста;

Вместо "#цвет" используйте цветовую палитру HTML. Настраиваем нужный цвет, копируем вместе с решёткой и вставляем. Вместо "текст" пишем любой интересующий текст.

`<size=0>текст</size>` — Изменить размер вc.

Форма сценариев

@[Организатор](#) может проводить ивенты по личному сценарию, но он должно быть прописан в виде отдельного документа. (Искл. ваш материал дополняет уже готовый сценарий)

Структура сценария:

[Введение]

Здесь вам нужно ввести в курс дела проводящих. О чем ивент, различные пояснения и так далее.

[Сюжет]

Основной сюжет уже вашего сценария. Если он связан с документами Фонда SCP, то их нужно обязательно указать.

[Классы]

- Название класса №1
- Название класса №2
- Название класса №3

[Поведение и цели]

Название класса №1

Цель: Введите свой текст здесь.

Поведение: Введите свой текст здесь.

[Инвентарь]

Название класса №1

Карта:

Оружие:

Доп. вещи:

[События]

Здесь вы пишете события происходящие на ивенте. Например: выключение света, разблокировка КПП с помощью какого то SCP-объекта или взрыв дверей.

[Условия конца]

Здесь вы должны написать условия для победы определенного класса. То есть конец ивента и при каких обстоятельствах определенный класс победит.

[Примечание]

Здесь вы пишете какие-то определенные примечания. Чтоб не забыли что-то сделать или делали что-то именно так.

Ссылка на форму сценария в google-документах:

<https://docs.google.com/document/d/14eEP3CDS0FYja1Sh9tV5N1Zc3PQOrhRnFXmFY44EnZM/edit?usp=sharing>

Версия #8

Создано 18 March 2022 12:25:01

Обновлено 7 June 2022 12:53:49