

Manifest 4Fun Cuboids

wersja z 10 października 2020 roku

I. Co to jest 4Fun Cuboids?

1. **4Fun Cuboids nie jest serwerem Survival w klasycznym rozumieniu tego trybu - najważniejszym celem gry nie jest przetrwanie w jakiegokolwiek formie; jest ono istotne jedynie na początkowym etapie rozgrywki.**
2. Pierwotnym założeniem byłego serwera 4Fun Survival było przeniesienie doświadczenia z prywatnych serwerów Survival/Vanilla (z white-listą) do formy publicznego serwera.
3. **Obecnym założeniem i celem 4Fun Cuboids jest stworzenie idealnego serwera do budowania, zabawy i współpracy.** Podstawą tego są cuboidy (działki) wywodzące się z długiej tradycji klasycznych Freebuildów, serwerów z cuboidami, wolnościowych itp.
4. 4Fun Cuboids odrzuca część założeń i idei byłego 4Fun Survival.

II. Wykoślawienie pojęć Survival i Freebuild

Uważam, że przez lata pojęcia Survival i Freebuild wyewoluowały w niewłaściwym kierunku i aby prawidłowo sprecyzować to, czym 4Fun Cuboids właściwie jest, należy przypomnieć definicje tych trybów i je skorygować. Myślę, że dość trafnie tryby Survival i Freebuild definiuje Minecraft Wiki Polska:

Survival

Zasady gry są takie, że... nie ma zasad! Gracz odbiega od miejsca spawnu i idzie gdzie chce. Tam się osiedla, buduje konstrukcje, zupełnie jak na trybie jednoosobowym, z tym, że istnieje pewne ryzyko. Wszelkie budowle mogą zostać zniszczone przez innych graczy, gdyż nie zabezpiecza ich Cuboid.

FreeBuild

Ten typ rozgrywki to najczęściej spotykany gatunek serwera. Gracz otrzymuje, lub kupuje od Administracji działkę, na której się osiedla i buduje, co chce. Niestety istnieją pewne ograniczenia. Gracze mogą budować na swojej działce konstrukcje tylko do pewnej wysokości, jaka została przypisana danej działce (Cuboidowi). Plusem jest to, że oprócz właściciela działki, tylko administracja może wprowadzać zmiany na danym terenie.

Historia tego artykułu pokazuje, że definicje te istniały już w lutym 2012 roku i od tego czasu nie były aktualizowane. O ile w kwestii klasycznego survivalu (de facto Vanilli) nic się nie zmieniło, nie zmieni i definicja jest aktualna, o tyle postęp w kwestii serwerów Freebuild

sprawił, że sprecyzowanie tego trybu nie jest łatwe, ale według mnie jego definicja powinna brzmieć następująco:

FreeBuild

Istotą rozgrywki na serwerze FreeBuild jest budowanie. Gracz otrzymuje, zakłada sam lub kupuje od Administracji działkę, na której się osiedla i buduje, co chce. Oprócz właściciela działki tylko administracja i osoby do niej dodane mogą wprowadzać zmiany na danym terenie.

Tak zdefiniowany FreeBuild jest trybem serwera 4Fun Cuboids.

Trybem gry (gamemode) na serwerze 4Fun Cuboids jest Survival.

Wraz z upływem czasu definicje trybów serwerów uległy deformacji. Dowodem tego jest wiele Freebuildów, które nazywają się Survivalami z Cuboidami, Survivale nazywające się Vanillą czy HardSurvivalami (sic!), używanie w nazwach serwerów FreeBuild słowa "Vanilla" itp. Wydaje mi się, że przyczyn tego można doszukiwać się m.in. w:

- chęci ułatwienia rozgrywki
- powstaniem niektórych pluginów (słynne "Freebuildy" na pluginach typu PlotMe)
- graniu na nostalgii graczy
- braniu przykładu z innych serwerów

Ten problem nie dotyczy oczywiście tylko pojęć "Freebuild" i "Survival", również wiele innych trybów jest wykoślawiona w ten sposób. Przykładem tego jest pojęcie trybu Hardcore, a w szczególności jedna z jego odmian - EasyHardCore (EasyHC), którego nazwa już sama w sobie jest absurdalna. Tutaj jednak skończę się pochylać nad tym problemem, gdyż nie dotyczy on konkretnie naszego podwórka.

Kończąc ten rozdział, pragnę jeszcze zauważyć, że dawne 4Fun Survival również padło ofiarą tego mieszmazu pojęciowego i nazwa tamtego serwera jak i jego trybu są tego najlepszym dowodem. Jak się okazało, chcąc naprawić Survival stworzyłem... FreeBuilda ;)

III. Skąd ten 4Fun Survival?

Informacje zawarte w tym rozdziale (oprócz ostatniego wiersza) dotyczą serwera 4Fun Survival, którego teraz już nie ma (4Fun Cuboids technicznie jest serwerem 4Fun Survival, jednak założenia i idee są inne). Część zawartych w nim informacji to powtórzenie tego, co można przeczytać w rozdziale drugim, a część jest wyjaśnieniem tego, jak doszedłem do zdefiniowania nowego trybu (zamiast po prostu przedefiniowania Freebuilda).

Problem z pojęciem survivalu w Minecrafcie jest taki, że może być różnie rozumiany. Może to być domyślny tryb gry, określenie na serwery Vanilla (które też czasem nazywają się

HardSurvivalem), serwery Survival + Gildie (albo Survival + Frakcje czy inne królestwa), ale może też oznaczać Survival + Cuboidy.

Po długim zastanawianiu się i szukaniu wśród tych słówek tego, które będzie najlepiej oddawać charakter serwera uznałem, że najlepszym rozwiązaniem tego problemu będzie zdefiniowanie nowego trybu będącego pochodną kilku innych:

- Survival z cuboidami
- Survival wolnościowy
- 4Fun
- Freebuild

Tak oto powstał 4Fun Survival. To jest jednocześnie nazwa serwera, jak i jego tryb.

Teraz, dlaczego odrzuciłem wszystkie tryby, które wymieniłem:

- **Freebuild** - potrafi się źle kojarzyć, np. z serwerami z działkami na PlotMe. na 4Fun Survival są cuboidy na normalnej mapie, które tworzą gracze
- **Survival z cuboidami** - za mało mówi (słowo Survival mogłoby sugerować, że PvP na serwerze domyślnie jest włączone, a na 4Fun Survival gracz domyślnie ma PvP wyłączone i może je włączyć)
- **4Fun** - to określenie może oznaczać bardzo wiele (albo prawie nic) i wydaje mi się, że lepiej się go używa w połączeniu z czymś innym
- **Survival wolnościowy** - temu trybowi przyjrzyjmy się bliżej.

IV. 4Fun Cuboids a serwery wolnościowe

Spójrzmy, jakie są założenia jednego z obecnie działających (stan na maj 2020) serwerów wolnościowych i **zaznaczmy pogrubieniem** te, które spełnia 4Fun Cuboids (i jakie spełniał 4Fun Survival):

- Nikt nie ma prawa naruszać twojego majątku*
 - **na 4Fun Cuboids można kraść to, co nie jest zabezpieczone przez LWC/cuboida, ponadto osoby do działki dodaje się na własne ryzyko**
- Wyłączona walka poza arenami*
 - **PvP na 4Fun Cuboids jest dobrowolne**
- **Budujesz co chcesz i gdzie chcesz**
- **Ekonomia oparta na złocie**
- Brak teleportacji i **spawnu**

Nie da się ukryć, że 4Fun Cuboids jest dość blisko tego, aby być serwerem wolnościowym. Ba, według niektórych osób nim jest! Część graczy, którzy grali na serwerach wolnościowych, grali również na poprzednich edycjach 4Fun Cuboids (na obecnej również gra parę osób). Należy jednak zauważyć, że istnieją pewne cechy, których nie posiadało/nie posiada większość serwerów wolnościowych, a które są obecne na 4Fun Cuboids:

- na serwerze występują płatne rangi
- kradzież rzeczy niezabezpieczonych jest dozwolona

- spawnu jako takiego nie ma, ale teleportacja między graczami jest obecna. Są również warpy (zarówno serwerowe, jak i tworzone przez graczy systemem pwarp) Ciekawą kwestią jest ochrona własności, konkretnie cuboidów/działek. 4Fun Cuboids w tym aspekcie przewyższa serwery wolnościowe i całą masę pozostałych serwerów z cuboidami/działkami, gdyż daje graczom możliwość **samodzielnego tworzenia i zarządzania cuboidem poprzez plugin WorldGuard (normalnie przeznaczony dla administracji)**, a cuboidy są kupowane przez punkty, które można zdobyć jedynie poprzez granie na serwerze (10 minut gry = 1 punkt = 1 chunk), więc ekonomia pozostaje nienaruszona.

V. Założenia

4Fun Cuboids ma swoje założenia, które są jego najważniejszymi i nieodłącznymi elementami. Oto one:

1. Freebuild do potęgi - prawdziwa wolność budowania.

- Gracz buduje co chce, gdzie chce i kiedy chce - oczywiście wolność nie oznacza dowolności, wolność jednego gracza kończy się tam, gdzie zaczyna wolność drugiego
- wysoki poziom kontroli nad swoimi budowlami - Gracz nie czeka, aż admin przydzieli mu cuboida, lecz sam go tworzy i sam nim zarządza

2. Mody bez modów.

Na serwerze znajduje się niestandardowa, prerenderowana mapa. Ponadto wgrany jest (i nieco zbalansowany) plugin Slimefun.

3. Ekonomia z krwi i kości.

Waluta serwerowa musi mieć swoje pokrycie w złocie (rudach złota), a sklepy są tworzone przez graczy. AdminShop nie jest używany.

4. Najnowsza wersja gry.

Serwer działa na najnowszej możliwej stabilnej wersji gry, na której działają kluczowe jego funkcjonalności.

5. Archiwizacja

Mapa każdej edycji/sezonu serwera jest udostępniana do pobrania dla wszystkich na Discordzie serwera.

VI. Regulamin

4Fun Cuboids ma swój regulamin dostępny pod [tym](#) linkiem

Manifest napisany przez deaphuza
Poparty przez administrację 4Fun Cuboids