

Vision & Scope

??????-????? — Vision & Scope

1. ????????? ? ?????????

На сервере существует режим строительства с ранговой системой, где строительство — это измеримый навык: игрок проходит оценку, получает ранг и открывает новые возможности. Паркур-режим расширяет эту концепцию на другой аспект Minecraft.

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

- Добавляет второй измеримый навык — соревновательное прохождение уровней с прогрессией, которая сохраняется между сессиями.
- Создает «режим отдыха» — метаигру между сессиями строительства, снижающую усталость от основного режима.
- Служит переходной стадией перед разработкой основного режима сервера, в который механика процедурной генерации уровней органично перерастёт. В дальнейшем паркур-режим станет частью метаигры основного режима.

2. ????????? ???????????

Первичная аудитория — игроки, уже присутствующие на сервере в строительном режиме. Им знакома ранговая система, они понимают ценность прогрессии. Паркур предлагает им альтернативное занятие без необходимости менять сервер.

Вторичная аудитория — новые игроки, которых привлекает именно паркур как жанр. Для них режим является точкой входа на сервер.

3. ????????? ?????????? (Core Loop)

Вход в режим → Лобби



Автоматическая генерация уровня (по текущему рангу игрока)



Прохождение уровня

↓ (успех)

↓ (провал)

Получение опыта

Нет штрафа (обычный уровень)



Накопление опыта → порог ранга



Ранговый экзамен:

уровень повышенной сложности
с механиками следующего ранга

↓ (успех) ↓ (провал)

Получение нового ранга Штраф: снятие части опыта

Разблокировка механик Повторная попытка позже

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

- При входе в режим уровень генерируется **автоматически** — игрок попадает в него без ручного запуска.
- Штраф за провал (снятие опыта) действует **только на ранговом экзамене**, не на обычных уровнях. Это снижает барьер для casual-игроков и сохраняет напряжение именно в ключевой момент.
- Ранговый экзамен **заменяет** очередной обычный уровень при достижении порога опыта — отдельного вызова нет.
- При выходе из режима посреди уровня: **уровень удаляется**, при повторном входе игрок появляется в **лобби** и получает новый сгенерированный уровень. Прогресс незавершённого уровня не сохраняется.

4. ?????????????? ????????

Режим состоит из четырёх полностью независимых систем. Каждая система разрабатывается, тестируется и обновляется отдельно. Взаимодействие между ними происходит **только через явно описанные контракты** (см. документ Subsystems Spec).

Система	Ответственность	Знает о других системах
Ранговая система	Прогрессия, очки, экзамены, награды	Нет
Процедурная генерация уровня	Построение геометрии по параметрам	Нет
Парсер уровней в конфиги	Перевод построенных карт в данные генерации	Нет
Система создания мира	Разворачивание мира со сгенерированным уровнем	Нет

Единственная точка связи между системами — **Subsystems Spec**, где описан маппинг ранг → параметры генерации.

5. Out of Scope — ??????? 1.0

Следующие возможности явно исключены из текущей разработки. Их добавление требует отдельного решения и обновления документации:

- Кооперативный паркур (несколько игроков на одном уровне)
- Редактор уровней для игроков
- Сезонная система / временные ивенты

- Рейтинговые таблицы между игроками (лидерборд)
- Повтор / запись прохождения

6. ?????????? ????????

Режим считается успешным при достижении следующих показателей:

- **Retention D3:** не менее 40% игроков, попробовавших режим, возвращаются на третий день.
- **Конверсия в ранг 2:** не менее 60% игроков, начавших режим, достигают второго ранга.
- **Среднее число попыток на экзамен:** не более 5 — сигнал о сбалансированной сложности.
- **Время сессии:** средняя сессия 15–30 минут — режим работает как «отдых», а не затягивает на часы.

7. ?????????? ?????????????????? ????????

Ни одна из четырёх систем не импортирует, не вызывает и не знает о внутреннем устройстве другой. Любое взаимодействие между системами проходит через контракт, описанный в Subsystems Spec. Нарушение этого принципа в коде требует обсуждения и обновления документации до мержа.

Этот принцип обеспечивает возможность замены любой системы (например, генератора уровней) без затрагивания остальных частей режима.

Revision #1

Created 2026-06-29 22:59:25 UTC by Colombino

Updated 2026-06-30 00:11:39 UTC by Colombino