



На сервере существует система рангов для игроков, основанная на оценке их построек.

На сервере необходимо различать:

- **Основные роли** - отражают функции, ответственность и доступные действия;
  - **Игрок**
  - **Helper**
  - **Mentor**
  - **Senior Mentor**
  - **Creator**
  - **Admin**
- **Ранги игрока** - отражают уровень строительного развития;
  - **Guest** — стартовый ранг игрока.
  - **Novice** — базовый системный ранг, который может выдаваться через верификацию аккаунта.
  - **Advanced** — первый полноценный строительный ранг, получаемый через оценку постройки.
  - **Adept**
  - **Expert**
  - **Master**
  
- [Ранговая Система](#)
  - [Основные определения и общий принцип](#)
  - [Жизненный цикл заявки](#)
  - [Параметры заявки и оценки](#)
  - [Правила ранговой системы](#)
  
- [Оформление Ролей и Рангов](#)

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

На сервере существует система рангов для игроков, основанная на оценке их построек. В этой главе описаны основные определения и процессы этой ранговой системы.

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

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

- **Роль** — набор прав, обязанностей и действий внутри системы.
- **Ранг** — показатель строительного прогресса игрока.
- **Заявка** - это запрос на оценку постройки с целью повышения ранга игрока.  
Включает в себя:
  - **Категории** - виды постройки, которые описывают ее характер и используются для контекста оценки.
  - **Тип** - дополнительный параметр оценки, который уточняет, на каком аспекте работы делается акцент. Является необязательным и может быть выбран только один.
  - **Описание** - свободное текстовое поле, в котором игрок может кратко пояснить идею постройки, ее особенности, важные детали или контекст, который может помочь при оценке.
  - **Согласие с правилами** - обязательное подтверждение того, что игрок ознакомлен с правилами подачи заявки и согласен с ними.
- **Оценка** — разбор заявки игроком.  
Включает в себя:
  - **Комментарий** - свободное текстовое поле, в котором оценивающий может кратко описать общее впечатление
  - **Отзыв** - структурированная обратная связь, собранная из готовых пресетов по категориям оценки. Используется для быстрого и понятного разбора сильных и слабых сторон постройки
  - **Баллы по критериям** - числовая оценка отдельных аспектов постройки по заданной шкале. Позволяет формально зафиксировать уровень работы по каждому критерию.
  - **Подтверждение правил** - подтверждение того, что заявка соответствует базовым требованиям системы, например завершенности постройки, авторству и соблюдению правил.
  - **Итоговый голос** - финальное решение оценивающего о том, поддерживает ли он повышение ранга по данной заявке
- **Повышение** — перевод игрока на следующий ранг после выполнения условий.
- **Отклонение** — отказ в повышении после набора необходимого числа голосов против.

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

1. Игрок строит постройку на плоту.
2. Игрок подает заявку на повышение ранга и указывает категории постройки.
3. Игрок может иметь только одну активную заявку одновременно.
4. Заявка оценивается ролями, имеющими соответствующие права.
5. Оценка состоит из комментария, отзыва, баллов по критериям и других доступных параметров.
6. Оценка может быть оставлена без права решающего голоса, если это допускается ролью и рангом игрока.
7. Повышение или отклонение происходит после набора необходимого количества голосов.
8. Требования к количеству голосов зависят от перехода между конкретными рангами.

Подробнее о жизненном цикле заявки

---

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

Возможность	Игрок	Helper	Mentor	Senior Mentor	Admin
Подать заявку на повышение ранга	✓	✓	✓	✓	✓
Просматривать публичные заявки	✓	✓	✓	✓	✓
Просматривать историю оценок по заявке	✓	✓	✓	✓	✓
Оставить оценку по заявке	✓ с Novice	✓	✓	✓	✓

Поставить баллы по критериям	✓ с Novice	✓	✓	✓	✓
Оставить комментарий	✓ с Novice	✓	✓	✓	✓
Оставить отзыв по пресетам	✓ с Advanced	✓	✓	✓	✓
Подтвердить соблюдение правил		✓	✓	✓	✓
Поставить голос «За / Против»		✓ в рамках доступных переходов (на Novice и на Advanced)	✓	✓	✓
Инициировать разбор спорной заявки	✓ через саппорт-тикет	✓	✓	✓	✓
Перевести заявку в статус «На разборе»				✓	✓
Отказать в разборе с указанием причины				✓	✓
Установить итоговый статус после разбора				✓	✓
Отозвать свою заявку	✓	✓	✓	✓	✓
Удалить заявку			✓	✓	✓
Удалить оценку без голоса				✓	✓
Удалить оценку с голосом				✓	✓







- Использовать команду `/rankup` в игре на плоту с совпадающим никнеймом владельца и нужного размера плота для целевого ранга
- Выбрать одну или несколько категорий постройки:
  - Органика
  - Ландшафт
  - Структура
  - Декор / Интерьер
- При необходимости выбрать дополнительный тип оценки:
  - Перспектива/Ракурс
  - Геймплей
- Согласие с правилами в виде галочки.
- При необходимости написать описание к постройке
- После подтверждения заявка получает статус "**Открыта**".

У игрока может быть только одна активная заявка со статусом "Открыта" одновременно.

### 3. ?????????? ????????

После открытия заявка становится публичной.

- Любой игрок может посмотреть плот и всю историю оценок
- Игроки с рангом **Novice** и выше могут оставлять оценки.
- **Helper, Mentor, Senior Mentor** и **Admin** могут ставить голоса согласно таблице взаимодействия ролей и ранговой системы
- Плот становится заблокированным для строительства до того момента как статус заявки меняется.
- Изменения по-прежнему доступны остальным ролям с доступом.
- На открытую заявку нет ограничения по времени

### 4. ????? ????????? ? ??????????

Оценка включает следующие параметры:

- **Общедоступные**
  - комментарий;
  - отзыв (начиная с Advanced);
  - баллы по оценочным критериям;
- **Доступные определенным ролям**
  - отметка подтверждения соблюдения правил в формате галочки.
  - Голос «**за**» или «**против**» является отдельным действием и доступен только определённым ролям.
    - Оценка может существовать без итогового голоса.
    - Голос не обязателен даже для роли имеющей право голоса
    - Голос нельзя проставить если нет отметки подтверждения правил

- Отметка удаления — специальное действие, доступное определенным ролям, переводящее заявку в статус «**Удалена**».
- Опциональна
- При использовании обязательно указание комментария с причиной.

Автор оценки может удалить ее или редактировать все ее параметры до тех пор пока статус заявки "**Открыта**".

Отдельные роли с доступом могут удалять оценки. Право доступа на удаление имеет два уровня:

- удаление оценки без голоса
- удаление оценки с голосом

Для каждой заявки один игрок может оставить только одну оценку и не может оставить оценку на свою заявку.

## 5. ?????????? ????????

### Автоматическое завершение

Заявка завершается автоматически, когда достигается необходимый порог голосов:

- при достаточном количестве голосов **за** — статус «**Одобрена**»
- при достаточном количестве голосов **против** — статус «**Отклонена**».

### Разбор спорного случая

Если возникает спорная ситуация или несогласие с голосом, заявка может быть переведена в статус «**На разборе**» **Senior Mentor** или **Admin** не смотря на текущий статус заявки.

В таком случае:

- новую оценку могут оставлять только Mentor, Senior Mentor и Admin;
- плот становится заблокированным для строительства;

Причиной разбора может быть:

- противоречивые голоса от оценивающих;
- подозрение на ошибочную оценку;
- жалоба на нарушение процедуры;
- спор по обязательным критериям;
- спор по авторству.

Инициировать просьбу разбора могут:

- игрок владелец заявки через саппорт-тикет.
- **Helper**;
- **Mentor**;
- **Senior Mentor**;

**Senior Mentor** или **Admin** могут отказать в просьбе и указать основания для отказа

После завершения разбора заявка получает итоговый статус установленный **Senior Mentor** или **Admin**

В случаи смены статуса с "**Одобрена**" на "**Отказано**" ранг автоматически выдавшийся за одобрение данной заявки должен быть выставлен на ступень ниже.

### **Отзыв заявки**

Игрок может самостоятельно отозвать заявку до принятия решения.

В этом случае заявка получает статус «**Отозвана**».

История оценок остается в этой заявке, оценки не переносятся на повторную заявку открытую по этому плоту.

### **Удаление заявки**

**Mentor**, **Senior Mentor** или **Admin** могут удалить заявку в случае нарушений правил иных оснований. В таком случае необходимо обосновать причину в комментарии оценки.

В этом случае заявка получает статус «**Удалена**».

История оценок остается в этой заявке, оценки не переносятся на повторную заявку открытую по этому плоту.

## **6. ?????? ????????**

### **Если заявка одобрена**

- Игрок получает новый ранг автоматически
- Игрок получает доступ к соответствующим возможностям нового ранга.

### **Если заявка отклонена**

- Игрок может ознакомиться с комментариями и оценками.
- Игрок может доработать текущую работу или начать новую и подать заявку снова
- Применяется cooldown на следующую заявку.

В зависимости от количества попыток, время, через которое можно подавать повторную заявку на получение **одного и того же ранга**, изменяется в соответствии с прогрессивной шкалой:

- 2-я попытка: не ранее чем через 1 час после отклонения последней заявки,
- 3-я попытка: не ранее чем через 4 часа,
- 4-я попытка: не ранее чем через 16 часов,
- 5-я и последующие попытки: не ранее чем через 24 часа.

### Если заявка отозвана

- Игрок может подать новую заявку позже.
- Применяется cooldown на следующую заявку в размере 10 минут

### Если заявка удалена

- Игрок может подать новую заявку позже, если к нему не были применен бан в связи с нарушением правил заявки.
- Применяется cooldown на следующую заявку в размере 10 минут

### Редактирование истории оценок

Отдельные роли с доступом могут удалять оценки на заявках с любым статусом. Право доступа на удаление имеет два уровня:

- удаление оценки без голоса
- удаление оценки с голосом

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

Этап	Доступные действия
Подготовка	Строить, переделывать, советоваться
Подача	Заполнить заявку, выбрать категории и тип оценки
Открыта	Ожидать оценки, при необходимости отозвать заявку
На разборе	Ожидать итогового решения
Одобрена/Отклонена	Отклонена   Ознакомиться с результатом и комментариями

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

<b>Роль</b>	<b>Возможности</b>
Mentor	Удаление заявки, удаление оценки без голоса на заявку с статусом "Открыто"
Senior Mentor	Удаление оценки с голосом любой заявки
Admin	Полный доступ ко всем действиям

Ранговая Система

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

**Заявка** - это запрос на оценку постройки с целью повышения ранга игрока

**Оценка** - разбор, реакция игрока на заявку

---

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

??????????

Виды постройки, которые описывают ее характер и используются для контекста оценки.

Может быть выбрано несколько категорий

- Органика
- Ландшафт
- Структура
- Декор/Интерьер

???

Дополнительный параметр оценки, который уточняет, на каком аспекте работы делается акцент. Является необязательным и может быть выбран только один.

- Перспектива/Ракурсная (-Геймплей, -Форма)
- Геймплейная (+Геймплей)

Выбранный тип влияет на отображаемые критерии оценки

??????????

Свободное необязательное текстовое поле, в котором игрок может кратко пояснить идею постройки, ее особенности, важные детали или контекст, который может помочь при оценке.

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

Обязательное подтверждение того, что игрок ознакомлен с правилами подачи заявки и согласен с ними.

---

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

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

Обязательная числовая оценка отдельных аспектов постройки по заданной шкале. Позволяет формально зафиксировать уровень работы по каждому критерию.

Оценочные критерии зависят от модификатора. Формат шкалы от 0 до 10

- Композиция - Общее построение сцены, расположение объектов, направляющие, читаемость.
- Детализация - Проработка деталей и качество блок-плейсинга на ближнем и среднем плане.
- Формы - Сложность и интересность форм: анатомия, геометрия, рельеф, масштаб и пропорции.
- Стилизация - Насколько все элементы собраны в единый визуальный язык и цельный стиль.
- Геймплей - Лвл-дизайн, интерактивность, интересность перемещения, функциональность. В режиме «Ракурс» не учитывается.
- Атмосфера - Субъективный вайб и эмоция постройки, влияет как множитель и усиливает итог.

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

Свободное необязательное текстовое поле, в котором оценивающий может кратко описать общее впечатление.

?????

Структурированная опциональная обратная связь, собранная из готовых пресетов по категориям отзыва. Используется для быстрого и понятного разбора сильных и слабых сторон постройки

## Структура:

- [Категория]
  - Положительные
    - [Название] - [Описание]
  - Отрицательные
    - [Название] - [Описание]

## Категории:

### • ??????????

- **Положительные**
  - Читаемая сцена - композиция хорошо читается, основные элементы расположены понятно и не спорят между собой.
  - Хороший фокус - в работе есть понятная главная точка внимания, взгляд легко цепляется за основной объект.
  - Баланс объектов - крупные и мелкие элементы распределены гармонично, сцена не выглядит перекошенной.
  - Хорошие направляющие - линии, формы и расположение объектов помогают вести взгляд по постройке.
- **Отрицательные**
  - Нет фокуса - в работе не хватает главной точки внимания, из-за чего сцена читается рассеянно.
  - Перекос композиции - элементы распределены неравномерно, одна часть работы визуально перевешивает другую.
  - Случайное расположение - объекты выглядят расставленными без общей композиционной логики.
  - Слабая читаемость - из-за расположения элементов сложно понять, на что смотреть в первую очередь.

### • ??????

- **Положительные**
  - Выразительный силуэт - форма хорошо читается издалека и имеет узнаваемый силуэт.
  - Интересные объемы - в работе используются выразительные объемы, перепады и нестандартные формы.
  - Хорошие пропорции - части постройки соотносятся между собой гармонично и не выглядят случайными.
  - Сложная форма - форма достаточно сложная и интересная, но при этом остается читаемой.
- **Отрицательные**

- Слишком простая форма - постройка выглядит слишком базовой по форме и не дает сильного визуального образа.
- Слабый силуэт - силуэт плохо читается издали или выглядит слишком случайным.
- Проблемы с пропорциями - некоторые части постройки выглядят слишком большими, маленькими или не связанными между собой.
- Случайная форма - объемы выглядят собранными без понятной логики.

## • ????????????

### ○ Положительные

- Уникальные детали - в работе есть креативные и запоминающиеся детали.
- Хорошая заполненность - сцена достаточно наполнена деталями и не выглядит пустой.
- Качество деталей - детали выполнены аккуратно и поддерживают общий вид постройки.
- Уместная детализация - детали не перегружают работу и хорошо дополняют основные формы.

### ○ Отрицательные

- Недостаток деталей - некоторые зоны выглядят пустыми или недоработанными.
- Избыток деталей - детализация перегружает работу и мешает читать основную форму.
- Случайные детали - часть деталей выглядит добавленной без связи с общей идеей постройки.
- Грязный блок-плейсинг - из-за неаккуратного размещения блоков работа выглядит шумной или небрежной.

## • ?????????? / ????????????

### ○ Положительные

- Гармоничная палитра - цвета и материалы хорошо сочетаются между собой.
- Уместные материалы - подбор блоков соответствует идее и стилю постройки.
- Хороший контраст - контраст помогает выделить важные элементы и улучшает читаемость работы.
- Интересный покрас - использование цветов делает работу выразительнее и добавляет ей характера.

### ○ Отрицательные

- Случайная палитра - цвета и материалы выглядят несогласованно.
- Слабый контраст - важные элементы плохо отделяются друг от друга из-за недостатка контраста.

- Перегруженная палитра - использовано слишком много цветов или материалов, из-за чего работа выглядит шумной.
- Неуместные материалы - некоторые блоки выбиваются из общего стиля или не поддерживают идею постройки.

## • ??????????

### ○ Положительные

- Единый стиль - все элементы постройки собраны в цельный визуальный язык.
- Хорошая стилизация - работа не пытается быть реалистичной буквально, но убедительно передает выбранный стиль.
- Цельный образ - постройка воспринимается как законченная и согласованная работа.
- Последовательные решения - формы, материалы и детали подчинены одной общей идее.

### ○ Отрицательные

- Смещение стилей - в работе есть элементы, которые визуально конфликтуют друг с другом.
- Нет единого языка - формы, материалы и детали не складываются в цельный стиль.
- Непоследовательность - некоторые части выглядят сделанными по разным принципам.
- Слабая цельность - работа содержит хорошие отдельные элементы, но плохо собирается в единое целое.

## • ??????????

### ○ Положительные

- Понятная навигация - игроку легко понять, куда двигаться и как пользоваться пространством.
- Интересное перемещение - маршруты, проходы и уровни делают перемещение по постройке интересным.
- Хороший лвл-дизайн - пространство работает не только визуально, но и как игровая зона.
- Функциональность - постройка хорошо поддерживает заявленную игровую функцию.

### ○ Отрицательные

- Слабая навигация - игроку трудно понять, куда идти и как ориентироваться в пространстве.
- Пустое перемещение - маршруты есть, но они не создают интересного игрового опыта.
- Нет функциональности - постройка выглядит визуально, но почти не работает как игровое пространство.

- Проблемы с доступностью - некоторые зоны неудобны для перемещения или плохо связаны между собой.

• ??????????

- **Положительные**

- Сильный вайб - постройка хорошо передает настроение и вызывает эмоциональный отклик.
- Хорошая подача идеи - идея работы считывается через форму, материалы, композицию и детали.
- Запоминаемость - у постройки есть характер, из-за которого она выделяется среди других работ.
- Цельное настроение - все элементы поддерживают одну атмосферу и не выбиваются из общего ощущения.

- **Отрицательные**

- Слабая атмосфера - работа технически собрана, но пока не передает сильного настроения.
- Неясная идея - сложно понять, какое ощущение или образ должна передавать постройка.
- Разрозненное настроение - разные части работы создают конфликтующие ощущения.
- Недостаток выразительности - постройке не хватает характера и эмоционального акцента.

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

Подтверждение того, что заявка соответствует базовым требованиям системы, например завершенности постройки, авторству и соблюдению правил.

Необходима для поставление финального голоса

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

Финальное решение оценивающего о том, поддерживает ли он повышение ранга по данной заявке

- за
- против

---

Параметр

Обязательный

---

Категории	✓
Тип	
Описание	
Согласие с правилами	✓
Баллы по критериям	✓
Комментарий	
Отзыв	
Подтверждение правил	
Голос	

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

image





- После завершения разбора итоговый статус устанавливается Senior Mentor или Admin.

## ????? ? ?????????? ???????

- Игрок может отозвать свою заявку до принятия итогового решения.
- При отзыве заявка получает статус «Отозвана».
- История оценок остается внутри отозванной заявки.
- Оценки из отозванной заявки не переносятся в новую заявку.
- Mentor, Senior Mentor или Admin могут удалить заявку при нарушении правил или наличии иных оснований.
- При удалении заявки необходимо указать причину.
- При удалении заявка получает статус «Удалена».
- История оценок остается внутри удаленной заявки.
- Оценки из удаленной заявки не переносятся в новую заявку.

## ?????????? ???????

- После отклонения заявки применяется cooldown на повторную подачу заявки на тот же ранг.
- Время cooldown зависит от номера попытки:
  - 2-я попытка — 1 час;
  - 3-я попытка — 4 часа;
  - 4-я попытка — 16 часов;
  - 5-я и последующие попытки — 24 часа.
- После отзыва заявки применяется cooldown 10 минут.
- После удаления заявки применяется cooldown 10 минут.
- Если заявка была удалена из-за нарушения правил, к игроку могут быть применены дополнительные ограничения.

## ??????????

- Mentor может удалить заявку и удалить оценку без голоса.
- Senior Mentor может удалить оценку с голосом.
- Admin имеет полный доступ ко всем действиям системы.
- Удаление заявки или оценки должно иметь основание.
- Действия модерации не должны использоваться для личных конфликтов или давления на игрока.

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

prefix.8.<#ADFF2F>CREATOR<#C1FF62> suffix.8.<#ebfcc>

prefix.10.<#FF3F42>MENTOR<#FF6C6E> suffix.10.<#ffcccc>

prefix.11.<#F02037>HEAD MENTOR<#F46171> suffix.11.<#f7d4d4>

prefix.6.<#A18CFF>MASTER<#C5B7FF> suffix.6.<#d4ccff>

prefix.5.<#fc6336>EXPERT<#FD8663> suffix.5.<#ffd5cc>

prefix.4.<#F34490>ADEPT<#F781B4> suffix.4.<#fad1e6>

prefix.3.<#FFBE0B>ADVANCED<#FFD86D> suffix.3.<#ffeccc>

prefix.2.<#8CFFBC>NOVICE<#B4FFD3> suffix.2.<#e6fff0>

prefix.1.<#959EA5>GUEST<#B9BFC3> suffix.1.<#d6d9dc>

prefix.9.<#3d91ff>HELPER<#99c5ff> suffix.9.<#e6eaff>

prefix.7.<#FFBE0B>BUILDER<#FFD86D> suffix.7.<#FFF8EC>

prefix.20.<#E1002C>ADMIN<#FF3F65> suffix.20.<#f7d4d4>

Ранг доля (активные / за все время)

Guest 145 4540

Novice 457 2147

Advanced 134 485

Adept 57 99

Expert 17 49

Master 2 4