# Функции


- Управление через дискорд
- Админские команды
- Игровые аккаунты
- Тикеты

# Управление через дискорд

## Введение

Администраторы могут взаимодействовать с игровым процессом и поддерживать порядок напрямую через Discord, не заходя в игру.

Это делается в текстовых каналах категории `MINDUSTRY ЧАТ`: `хаб`, `атака`, `песочница` и другие. Основными инструментами для этого являются специальные боты: `@eclipse` и `@CoreBot`.

Чтобы увидеть полный список доступных функций и выбрать нужного бота, введите символ «/» в поле ввода сообщения.

---

## Работа с нарушениями

Одна из ключевых функций этих ботов - удаленное наказание игроков.

Если нарушитель покинул сервер, это не мешает выдать ему бан и не освобождает его от ответственности. Через команду `/ban` можно выдать бан по нику, UUID или IP-адресу.

Если наказание нужно снять, используется команда `/unban`.

Для просмотра истории банов конкретного игрока можно использовать команду /ban-trace. Она помогает отследить, какие баны выдавались игроку ранее, и удобна для проверки ситуации перед дальнейшими действиями.

Так администраторы могут удаленно следить за порядком на серверах даже без личного присутствия в игре.

Некоторые команды могут быть ограничены в зависимости от вашей роли. Это сделано в целях безопасности.

> Подробнее о выдаче банов через дискорд, можно прочитать здесь - Выдача бана в дискорде

## Управление игровым процессом

Иногда возникают ситуации, когда нужно вмешаться в ход матча.

Для принудительного завершения игры используется команда /gameover.

Если нужно пропустить текущую волну, например по просьбе игроков, можно использовать команду /skipwave.

# Мониторинг

Для эффективной слежки важно понимать текущую обстановку на серверах.

Команда `/status` позволяет получить информацию о статусе указанного сервера или всех серверов сразу.

Чтобы узнать список игроков, которые находятся онлайн, используйте команду `/players`. Ее нужно писать в нужный канал.

Если нужно найти конкретного игрока и узнать, где он играет, используйте команду `/find`.

# Админские команды

## Введение

Список команд указано в следующем стиле: `<>` — поля требующие обязательного вписания аргумента `[]` — поля не требующие вписания аргумента `/название_команды <обязательный аргумент> [необязательный_аргумент]` — объяснение

---

# Игровые команды

## Команды для админов

Их можно посмотреть начиная с 4-5 страницы списка команд (`/help 4`). Но на всякий случай пропишу их сюда с подробным объяснением ситуаций их применения.

1. `/a [сообщение]` — отправка сообщений в админский чат, который не видят обычные игроки, так-же можно включить по `Tab` с открытым чатом.
2. `/admin` — скрывает статус админа возле ника и в `TAB`, лучше использовать с сочетанием `/name [ник]` для скрытой слежки.
3. `/name [nick]` — на время сессии меняет ник прописывающего команду. Без указания аргумента — ник сбрасывается на изначальный.
4. `/tp <x> <y>` — телепортирует на определенные координаты (включить отображение можно в настройках, `графика -> отображать координаты игрока`).
5. `/spawn <unit> [count] [team]` — заспавнить юнит. Список юнитов прикрепил к посту. Нельзя использовать, чтобы не вмешиваться в игровой процесс.
6. `/team <team> [username]` — изменение команды игрока. Не используется, чтобы не вмешиваться в игровой процесс.
7. `/kill [username]` — убить игрока. Он будет возрожден если в его команде есть ядро.
8. `/killall [team]` — убить всех, убить определенную команду игроков.
9. `/core <planet> <small, medium, big>` — создать ядро определенной планеты, определенного размера.
10. `/end` — завершает игру, в последствии этого, автоматически меняется карта. Нельзя использовать вне выживания и песочницы, это может вызвать поломки.
11. `/effect <effect> <x> <y> [rotation] [color]` — вызывает эффект на секунду.
12. `/kick <name>` — выгнать игрока (не используется)

## Команды консолей

Список команд в игре — `/help 6`:

1. `/js <code>` — выполнить `js` код.
2. `/execute <name> <command> [args]` — выполнить команду от имени другого игрока.
3. `/kills <selector>` — убивает конкретный класс юнитов, находится на доработке.

## Дискордовские команды

Команды ниже могут быть не точными, лучше проверить в самом дискорде.

### Core Bot

> Команды ниже работают только в каналах под категорией `Mindustry чат`.

1. `/ban <type> <query> <reason> [period]` — выдача бана через дискорд. `<type>` — тип присвоенного к аккаунту информации: `UUID`, никнейм, айди.
2. `/find <>`

---

# Дополнительная информация

**Типы селекторов**

`@p` – ближайший игрок (кроме себя) `@r` – случайный игрок `@e` – все сущности `@a` – все игроки `@u` – все юниты `@s` – сам игрок

Если селектор длиннее двух символов, далее в квадратных скобках можно задать условия фильтрации. Например: `@<тип>[<поле><компаратор><значение>,<поле><компаратор><значение>,...]`. Также доступны все компараторы: `>, >=, <, <=, =, !=, ~`. Например, селектор `@e[health<=50]` выберет все сущности, у которых значение поля `health` меньше или равно 50.

**Названия базовых команд (teams)**

crux - красные

sharded - желтые

malis - фиолетовые

green - зеленые

blue - синие

derelict - серые

**Список всех эффектов**

Ссылка - https://mindustrygame.github.io/wiki/Modding%20Classes/Effect/#effect

# Игровые аккаунты

# Тикеты

В дискорд сервере есть бот для управления тикетами. Используется для принятия от игроков их жалобы, апелляции и заявки на роль админа. Называется: Ticket Tool.

Здесь не будет описания всех его возможностей. С полным списком функций можно ознакомиться в документации бота. В этом разделе будут затронуты только те моменты, которые нужны для эффективного использования тикетов на нашем сервере.

# Подача тикета

На сервере, для того, чтобы принимать заявки от игроков, есть канал "заявки-applications" где расположена панель с тремья соответствующими кнопками:



В зависимости от того, на какую кнопку нажмет игрок, ему открывается соответствующая форма.

Формы помогают сразу собрать нужную информацию от игрока. Благодаря этому администрации не приходится каждый раз заново спрашивать одни и те же данные при каждой новой заявке или жалобе.

Ниже то, как выглядят сами формы:

{% tabs %} {% tab title="Форма жалоб" %}



Первая часть



Вторая часть

{% endtab %}

{% tab title="Форма апелляций" %}



{% endtab %}
{% tab title="Форма дла подачи заявки на админа" %}



Первая часть



Вторая часть

{% endtab %} {% endtabs %}

Как можно заметить, формы и кнопки по возможности были переведены также на английский язык. Это было сделано из-за множества случаев, когда англоговорящим игрокам было трудно ориентироваться на сервере из-за языка.

Если попытаться отправить форму не написав во всех пунктах ничего, или хотябы в одной из них, появляется следующая ошибка: "*это обязательное поле.*"



Также у каждого вопроса есть ограничение на минимальное и максимальное количество символов. Эти ограничения отличаются в зависимости от конкретного поля.

# Распределение тикета

После заполнения игроком формы, у него появляется возможность отправить свою форму и создать тикет.



vПосле нажатия кнопки «Отправить» бот создает на Discord-сервере приватный чат, то есть отдельный канал. В зависимости от типа заявки этот канал появляется в одной из трех категорий:



Категории обратной связи



Созданный тикет

Между этими тремья категориями распределяются заявки поданные от игроков сервера.

{% hint style="info" %} Жалобы - рассматриваются всеми администрации.
Апелляции - только главной администрацией.
Заявки на администрацию - только владельцем сервера.

Подробнее об иерархии и задачах администрации - Иерархия администрации {% endhint %}

Когда тикет закрывается, бот автоматически перемещает тикет (канал) в категории "закрытые тикеты".

# Внутри тикета



Если зайти в созданный тикет, внутри будет отправленное сообщение от бота.

В нем содержится:

1. Упоминание дискорд аккаунта игрока, который создал тикет.
2. Информация о ближающих инструкций на русском и английском.
3. Заполненная игроком форма.
4. Кнопка для закрытия тикета.

В этом чате игрок обычно отправляет доказательства нарушения, если речь идет о жалобе. Также он может дополнительно прояснить ситуацию текстом и описать, что именно произошло во время обнаружения нарушения.

{% hint style="info" %} Дополнительно о рассмотрении жалоб, апелляций, запросов помощи, можно на страницах - Жалобы от игроков, Апелляции от игроков, Запросы помощи от игроков. {% endhint %}

{% stepper %} {% step %} После нажатия на кнопку "закрыть жалобу" (4)... {% endstep %}

{% step %} Бот отправляет в чат следующее сообщение: "Вы точно хотите закрыть жалобу?"



{% endstep %}
{% step %} Если нажать "Закрыть", появляется новая панель для управления тикетом:



В первой колонке, показано кем был закрыт тикет, ниже, кнопки:

2. "логировать жалобу" - логирует сообщения в канал для хранения тикетов.
   Хранит около двух недель, и оно автоматически удаляется из серверов бота.
3. "открыть жалобу" - переоткрывает жалобу.
4. "удалить" - удаляет жалобу, точнее сам канал. {% endstep %} {% endstepper %}

# Порядок удаления тикета

Чтобы не путаться в названиях, которые бот выдает автоматически, например «ticket-0535», каждый закрытый тикет нужно переименовать. Это помогает потом легко найти нужный тикет и сортировать закрытые обращения.

Для переименования, есть команда `/rename <название>` которое переименует название канала без лазаний в настройки.

Формат для переименования следующий:

`??? ??????-????? ??????-??? ?????????? ??? ??????`

Например если это апелляция, это будет выглядеть примерно так: appeal-333-Rice.
Где "appeal" - тип тикета (а именно апелляция),
"333" - это номер тикета,
"Rice" - **игрок который** подал апелляцию.

`/rename appeal-333-Rice`

Но в случае жалобы: complaint-333-thedimas.
"complaint" - жалоба,
"333" - номер тикета,
а "thedimas" - ник игрока, **на которого** была подана жалоба.

`/rename complaint-333-thedimas`

Команду нужно отправлять в тот канал, который вы хотите переименовать. Она работает только с тикетами.

# Важные уточнения

Бот не логирует медиафайлы. То есть любые фото, видео, голосовые сообщения и другие вложения, которые не являются обычным текстом, не сохраняются в логах.

Поэтому запрещено удалять тикеты, в которых были доказательства в виде медиафайлов, если эти доказательства были приняты администрацией.

Такие тикеты нужно только закрывать, но не удалять.

Будьте осторожны: если вы одобрите жалобу и удалите ее, даже если перед этим сделаете логирование, медиафайлы из тикета не сохранятся. Если в тикете были медиафайлы, использованные как доказательства нарушения, удаление такого тикета может выглядеть как попытка стереть следы нарушения. За это может последовать наказание от главной администрации.

# Команды бота

У бота есть дополнительные команды которые могут помочь в рассмотрении заявок.

1. `/add <user>/<role>/<channel>` - добавляет участника, целую роль или канал к тикету, и дает ему право видеть канал, также писать в нем.

   

   Пример добавления участника в тикет

1. `/remove <user>` - как понятно по названию, команда исключает из тикета участников

   

Пример удаления из тикета участника

{% hint style="info" %} Все команды бота можно посмотреть по ссылке - https://docs.tickettool.xyz/general/commands {% endhint %}

# Наглядная визуализация

Чтобы можно было всегда знать как действовать с тикетами, есть изображение которое содержит все важные моменты. Постарайтесь следовать ей если не понимаете что делать с тикетом.

