Система оценивания в Geometry Dash

Важной частью Geometry Dash является редактор, позволяющий любому желающему создавать собственные уровни. После выхода уровня разработчик может мотивировать сообщество играть в него путём выдачи оценки. Благодаря ней уровень появится в специальных списках в игре, что привлечёт к нему много внимания и значительно повысит количество загрузок. Кроме того, при прохождении уровня игрокам будут начисляться звёзды или луны (в зависимости от типа уровня), а строителю - очки строителя. Поскольку в самой игре может быть не совсем понятно, как именно всё это работает, в этом документе мы более подробно расскажем о системе оценивания.

Другие языки

- For an English translation of this document, click here.
- Para acceder a una traducción española, mire aquí.

Оглавление

Основы **2**
- Предполагаемая сложность 2
- Неоценённые и оценённые уровни 3
- Голосование за сложность 4
- Звёзды и Луны 5
- Сложность уровня после оценивания 6
- Пользовательские монеты 7
- Типы оценок 8
- Очки создателя 9
- Обновление оценённого уровня 9

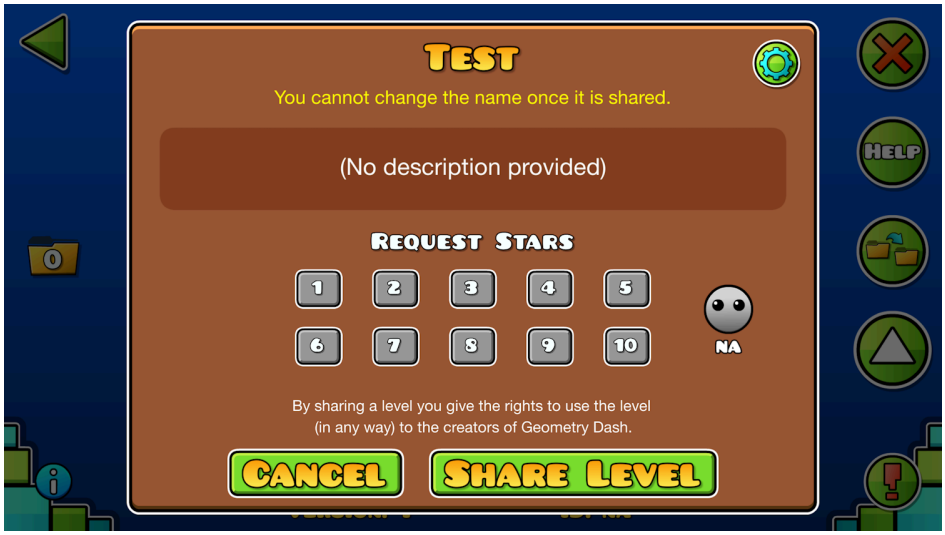
Как получить оценку **10**
- Основные советы 10

Правила публикации 11
Получение фидбека 12
Отправка уровней 12
Команда Модераторов **14**
Типы Модераторов 14
Как стать Модератором 15

Основы

Предполагаемая сложность

Когда вы закончите и опубликуете уровень, у вас будет возможность запросить определённое количество звёзд или лун, от 1 до 10. Смотрите изображение 1 ниже. Другие игроки и сам RobTop (разработчик игры) могут увидеть предполагаемую вами сложность, как показано на изображении 2. Это позволяет всем понять, на какую сложность вы рассчитываете.



Изображение 1: Запрос Звезд при публикации уровня.

Обратите внимание, что для получения оценки не обязательно указывать предполагаемую сложность. Например, если вы недостаточно уверены в том, какой оценки заслуживает ваш уровень, вы можете пропустить окно предполагаемой сложности. Чтобы получить представление о том, какую

сложность заслуживает ваш уровень, мы рекомендуем сыграть в недавно оценённые уровни. Это поможет определить, какой сложности соответствует ваш уровень.

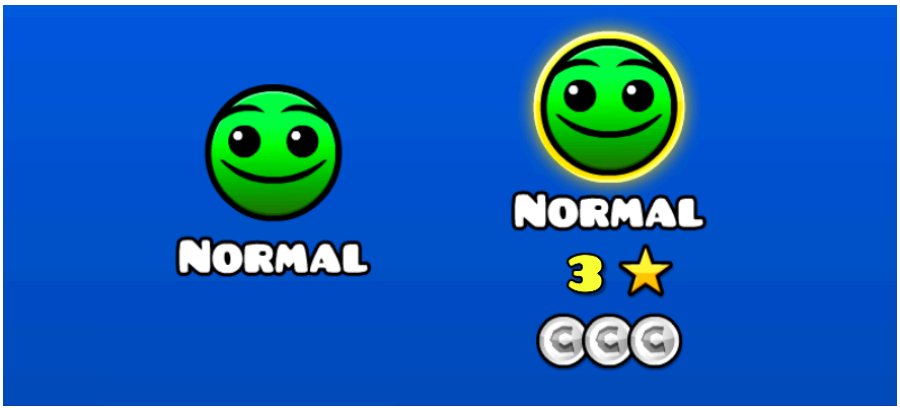
Изображение 2: Запрашиваемое количество звёзд отображается на странице уровня.

Для большей информации о процессе публикации и создании уровней в целом: https://www.boomlings.com/GDEditor-RU

Неоценённые и оценённые уровни

Как только уровень будет загружен, он изначально будет находиться в неоценённом состоянии. Это означает, что он не даёт никаких наград при прохождении. Разница заключается в том, показаны ли награды или нет, что можно увидеть в любом списке с уровнем, а также на самой странице уровня. На изображении 3 показано, как выглядит уровень сложности Normal без оценки и с оценкой соответственно. Слева показано только Лицо Сложности, а справа - награды в виде 3 звёзд и пользовательских монет. Они выдаются после прохождения уровня. Обратите внимание, что если вы прошли уровень до того, как он получил оценку, для

получения награды вам придётся найти уровень в любом списке, что приведет к его автоматическому обновлению до оценённого состояния.



Изображение 3: Неоценённый и оценённый уровни соответственно.

Голосование за сложность

Если уровень не оценён, то сложность определяется голосованием от сообщества. Для этого нужно нажать на кнопку со звездой, которая находится в правом нижнем углу на рисунке ниже. В этом меню вы можете проголосовать за то, сколько звёзд или лун, по вашему мнению, заслуживает уровень. При достаточном количестве голосов сложность будет обновлена в соответствии с мнением сообщества.
Ниже будет показано, каким Лицам Сложности соответствует то или иное её значение.

Изображение 4: Предложение количества звезд для неоцененного уровня.

Звёзды и Луны

Звёзды и луны уже упоминались несколько раз. Они выдаются в награду за прохождение различных типов оценённых уровней.
Классические уровни, где геймплей идёт линейно, награждаются звёздами. Уровни-платформеры, в свою очередь, награждаются лунами. Оба показателя отображаются в профиле пользователя. Точное количество звёзд и лун для каждой сложности указано ниже. Как видно, некоторые из них имеют 2 возможных значения. Это означает, что голосование за 4 или 5 звёзд на изображении 4 будет означать, что сложность уровня будет Hard.

- **Auto:** 1 Звезда или Луна
- **Easy:** 2 Звезды или Луны
- **Normal:** 3 Звезды или Луны
- **Hard:** 4 до 5 Звёзд или Лун
- **Harder:** 6 до 7 Звёзд или Лун
- **Insane:** 8 до 9 Звёзд или Лун
- **Demon:** 10 Звёзд или Лун

Ниже, на Изображении 5, для наглядности показаны значки для каждой сложности, представляющие собой “лица” сложностей (Difficulty Faces). Здесь также показан значок NA слева, что означает, что сложность не определена, так как уровень ещё не получил достаточного количества оценок от сообщества.
Уровень с оценкой никогда не будет отображать сложность NA. Значок должен смениться с NA на другой сравнительно быстро при наличии нескольких голосов.

Изображение 5: Различные Лица Сложностей.

Сложность уровня после оценивания

Когда уровень оценивает RobTop, он указывает конкретное значение звёзд или лун в зависимости от сложности. Это фиксирует уровень сложности на выбранном им значении и лишает возможности голосования сообщества в будущем. Например, если он оценит уровень в 7 лун, то в дальнейшем он будет отображаться как Harder.

Однако если уровень имеет оценку на сложность Demon от RobTop’a, голоса сообщества по-прежнему доступны, но в другом виде. По умолчанию сложность отображается как Hard Demon, но это можно изменить с помощью голосования. Кнопка с иконкой Демона заменяет кнопку со звездой в правом нижнем углу, при нажатии на которую открывается следующее меню:

Изображение 6: Голосование за определенную сложность Демона.

Это позволяет сообществу решать, насколько сложен тот или иной демон. Обратите внимание, что нет никакой разницы в награде, которую дают разные демоны, например, если это демон оценки Easy Demon или Insane Demon. Это голосование лишь изменяет визуальное отображение сложности демона в виде Лица Сложности. Если уровень имеет сложность Extreme Demon, то вы можете быть уверены, что он является одним из самых сложных в игре, несмотря на ту же награду, что и у Easy Demon.

Пользовательские монеты

Помимо звёзд или лун, за прохождение уровня можно получить пользовательские монеты - специальные коллекционируемые предметы, которые создатель может разместить в своём уровне в количестве от 1 до 3. Они должны стать дополнительным испытанием во время игры, подобно секретным монетам в официальных уровнях. Подобно звёздам и лунам, количество собранных пользовательских монет отображается в профиле игрока.

До получения оценки пользовательские монеты отображаются как бронзовые. Это означает, что они не вносят вклад в статистику игрока. Если RobTop оценивает уровень, он может подтвердить и пользовательские монеты, изменив их на серебряные. Это означает, что теперь монеты будут учитываться в вашем профиле. Обратите внимание, что если пользовательские монеты в уровне слишком лёгкие, например просто поставлены в конце уровня, есть шанс, что они останутся неподтверждёнными, несмотря на то, что уровень получил оценку. В таком случае пользовательские монеты не повлияют на статистику. Чтобы избежать этого, размещайте монеты с умом.
Например, создайте для монеты дополнительный, секретный путь в уровне, который сложнее обычного.

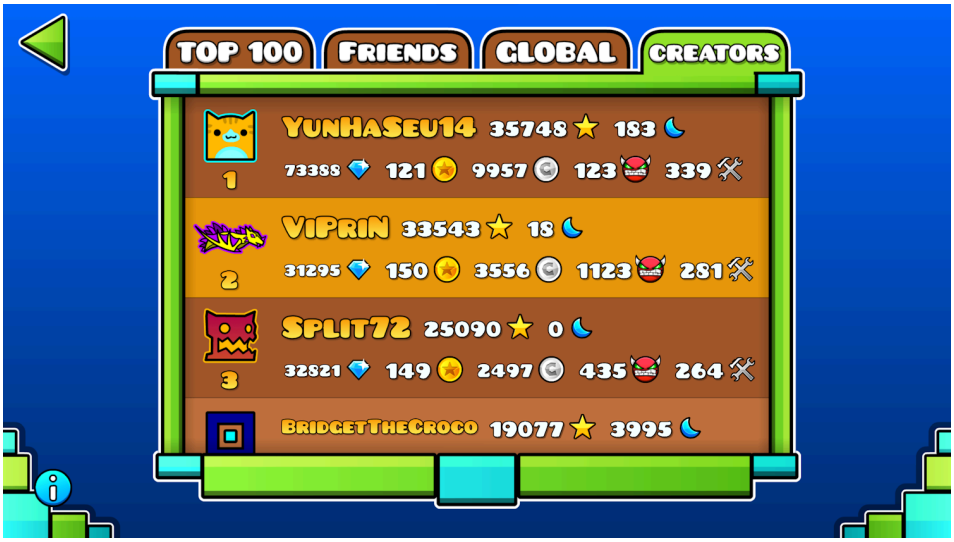
Типы оценок

RobTop может варьировать не только награду, но и тип оценки, который получает уровень. Различные типы обозначаются эффектами вокруг Лица Сложности. Это показывает, насколько сильно ваш уровень понравился RobTop'у. Слева направо они называются Rated, Featured, Epic, Legendary и Mythic (см. изображение 7). Последние четыре отображаются во вкладке "Featured", которая является основным местом для поиска новых достойных оценённых уровней. Чтобы найти определённый тип, перейдите во вкладку "Search" в меню и примените специальные фильтры.

Изображение 7: Различные типы оценок.

Очки создателя

Когда игрок получает оценку на свой уровень, ему начисляются очки создателя. Количество этих очков зависит от типа оценки, которую RobTop выдаёт уровню. За оценку Rated игрок получает 1 очко создателя, и это количество увеличивается на 1 за каждый следующий тип оценки. Другими словами, Featured даёт 2, Epic - 3, Legendary - 4, а Mythic - 5. Очки создателя отображаются в профиле игрока и используются для таблицы лидеров создателей (см. ниже). Здесь профили отображаются в порядке убывания очков создателя. Символ очков создателя, обозначенный молотком и гаечным ключом, находится справа. Этот список показывает не лучших создателей в игре, а ,скорее, игроков, которые внесли в игру наибольшее количество достойных оценки уровней.



Изображение 8: Доска лидеров в создателей уровней.

Обновление оценённого уровня

После того, как уровень получил оценку, он может быть свободно обновлён создателем. Это даёт возможность исправить недочёты или внести другие мелкие улучшения. Однако учтите, что значительные изменения уровня, особенно в плане сложности, не допускаются. Если

это будет сделано, ваш уровень может быть принудительно возвращён к первоначальной версии, а возможность обновлять данный уровень в дальнейшем будет заблокирована. Это делается для того, чтобы уровни оставались той сложности и того качества, за которые они были оценены. Уровни, оценённые достаточно давно, т.е. их ID ниже определённого порога, будут автоматически заблокированы для обновления. При попытке их обновить будет выдана ошибка.
Обратитесь к Старшему Модератору, если у вас возникли проблемы с этим.

Как получить оценку

Основные советы

Как уже упоминалось в этом документе, уровни оцениваются разработчиком. Это означает, что ваш уровень никак не может быть оценён, пока его не увидит сам RobTop. Также не существует конкретных рекомендаций по тому, что делает уровень достойным оценки. Это решается в каждом конкретном случае в зависимости от различных факторов. Однако есть несколько общих советов, которым стоит следовать, если вы хотите, чтобы ваш уровень был оценён.

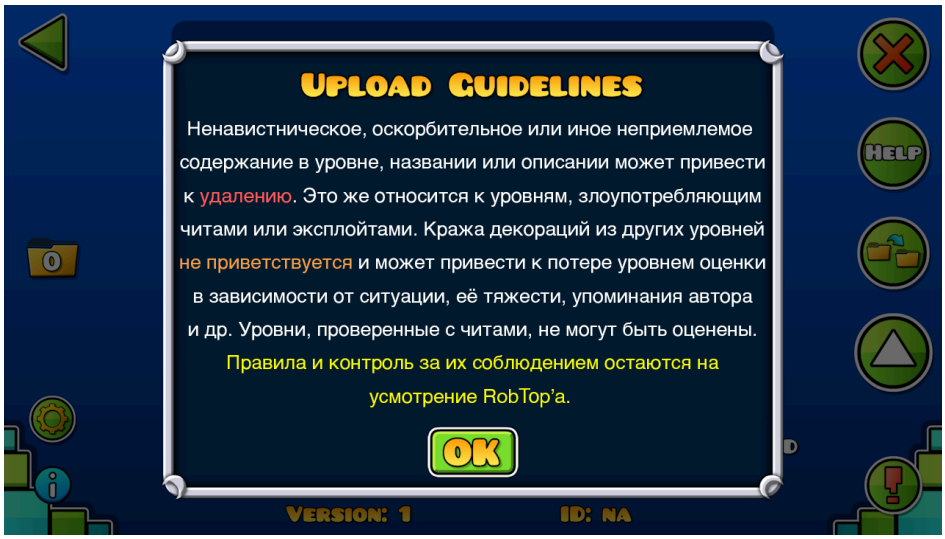
Прежде всего, его длина должна составлять не менее 30 секунд. Однако для того, чтобы у вашего уровня было больше шансов получить оценку, он должен иметь длину Long, то есть 60 секунд или больше. За всю историю игры десятки тысяч уровней получили оценку, и это стало стандартом длины для оценённых уровней. Для уровней-платформеров действуют аналогичные минимальные значения продолжительности, несмотря на отсутствие специального тега длины уровня.

Само содержание уровня гораздо более субъективно. Однако, как уже говорилось, оценка уровня определяется тем, насколько он понравился RobTop'у. Таким образом, уровни с понятным геймплеем и качественным визуальным оформлением с большей вероятностью получат оценку. Является ли что-то понятным или приличным, конечно, зависит от мнения игроков, но RobTop оценивал самые разные стили уровней на протяжении долгого времени, а потому не существует конкретного ответа на вопрос, как должен выглядеть и/или играться ваш уровень.

Наконец, уровень должен работать относительно хорошо. Уровни с высокой плотностью объектов, например, могут лагать у игроков на некоторых устройствах. Если производительность/оптимизация вашего уровня слишком плохая, это может помешать ему получить оценку или привести к понижению типа оценки. Мы рекомендуем соблюдать ограничения на количество объектов и предупреждения, отображаемые в редакторе при постройке. Постарайтесь оптимизировать уровень, не тратя объекты впустую и разумно используя триггеры.

Правила публикации

Разумеется, соблюдение правил публикации является обязательным условием для получения оценки. Загружая уровень на сервер Geometry Dash, вы соглашаетесь следовать им. Они отображаются в игре при первой попытке загрузить уровень, но их также можно открыть с помощью кнопки в правом нижнем углу, обозначенной восклицательным знаком. Сам текст должен быть понятен (см. изображение 9).



Изображение 9: Правила публикации уровней.

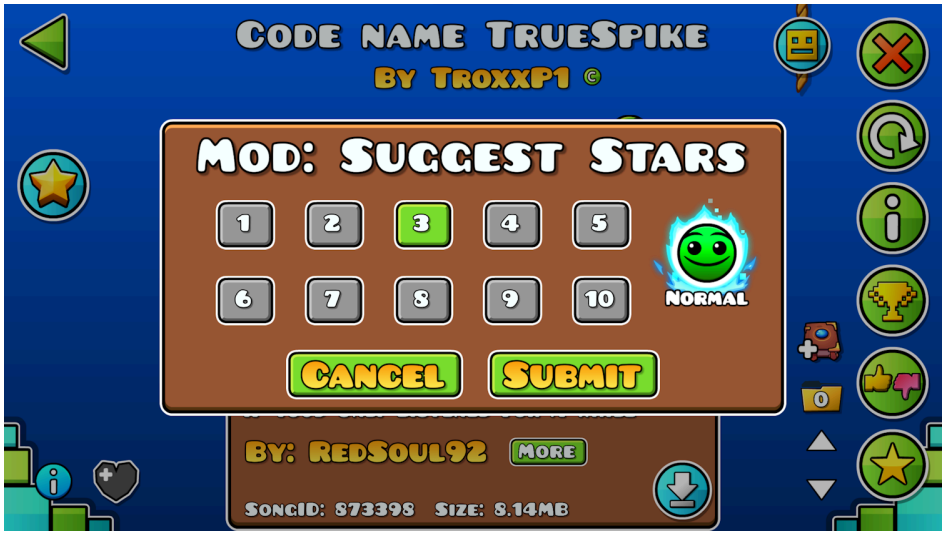
Получение фидбека

Хотя сам RobTop не даёт чётких рекомендаций по уровням, в сообществе есть много опытных игроков, готовых помочь. Для начала, можно присоединиться к серверу Geometry Dash в Discord, где есть несколько каналов и ссылок на другие серверы для этой цели. Кроме того, вы можете получать фидбек (от англ. “feedback” - отзыв, далее “фидбек”) через комментарии в игре, так что за ними стоит следить. Если вы будете улучшать свои уровни в соответствии с фидбеком других игроков и строителей, то, скорее всего, шансы на получение оценки возрастут.

Отправка уровней

Некоторые пользователи имеют возможность напрямую предлагать уровни RobTop’у, что часто называют "отправкой" уровней. Такие пользователи называются Модераторами и обозначаются специальным значком в профиле. Более подробная информация о команде Модераторов приведена ниже. На изображении 10 показано, как выглядит отправка уровня Модератором. RobTop часто оценивает уровни, предложенные Модераторами. Стоит отметить, что ваш уровень

не обязательно должен быть отправлен Модератором, чтобы получить оценку, но это повышает вероятность того, что это произойдёт.



Изображение 10: Запрос на звезды от лица модератора.

Как и другие члены сообщества, многие Модераторы готовы помочь строителям, оставляя фидбек. Многих из них можно найти на вышеупомянутом Geometry Dash Discord-сервере: их отличительной чертой является наличие особой роли. Также многие из них имеют свои собственные серверы, где игроки могут прислать свои уровни на отправку и получить фидбек.

Другие Модераторы ищут уровни самостоятельно.

Если Модератору понравится ваш уровень, то он может отправить его.

Если вам интересно, был ли ваш уровень отправлен Модератором, вы можете воспользоваться фильтром "Sent" на вкладке "Search" в игре.

Команда Модераторов

Типы Модераторов

Существует три типа модераторов, которые обладают различными способностями в игре. Их можно узнать по значку "M" в профиле, разные цвета которого указывают на тип Модератора.
Эти значки показаны на изображении 11. Слева направо (в порядке приоритета) расположены Старший Модератор (Elder Moderator), Модератор (Moderator) и Модератор таблицы лидеров (Leaderboard Moderator). Ныне модератор может занимать несколько таких должностей, но отображаться будет только значок с наивысшим приоритетом.

Изображение 11: Различные типы модераторов, обозначенные их значками.

Способности каждого типа перечислены ниже. Как можно увидеть, только Модераторы и Старшие Модераторы могут предлагать уровни RobTop'у для оценивания. Модераторы таблицы лидеров занимаются исключительно таблицами лидеров, о которых вы можете прочитать здесь: https://www.boomlings.com/GDLeaderboards-RU

- **Старший модератор** Модерируют комментарии, вносят в белый список художников Newgrounds, могут разблокировать обновления для уровней со старым рейтингом и предлагают уровни RobTop'у.
- **Модератор:** Предлагают уровни RobTop'у.
- **Модератор таблиц лидеров:** Модерируют Топ 100 и глобальные таблицы лидеров, а также таблицы лидеров в уровнях.

Как стать Модератором

Многие участники сообщества игры хотят стать Модератором, чтобы иметь возможность предлагать уровни для оценивания. Как и в случае с оцениванием уровней, повышение до Модератора осуществляется исключительно самим RobTop'ом в каждом конкретном случае, поэтому чётких шагов к его получению не существует, но есть некоторые общие критерии:

- Вежливость.
- Активность в сообществе.
- Наличие доверия.
- Умение критиковать уровни.

Если вы проявляете эти качества на протяжении долгого времени, есть шанс, что другие Модераторы предложат вас RobTop'у. Конечно, показать, что вы соответствуете требованиям, может быть сложно, если у вас нет общих кругов общения с уже существующими Модераторами. Если вы заинтересованы, вы можете подать заявку на вступление в команду, используя нашу форму. Убедитесь, что вы внимательно прочитали информацию в ней, прежде чем отправлять заявку. Ссылка: https://forms.gle/XyRGtFzD3hshDUQV7