

MANUAL DO ADMINISTRADOR

Reality Brasil

v1.0



Este manual contém todas as informações necessárias para exercer a função de administrador voluntário no nosso servidor —
Obrigações, ferramentas, comandos, etc.

Criado por samu_
Versão 1.0 revisada por: samu_, Bastos e Stranger

2025

Sumário

1. O que fazer?
 2. Ferramentas
 - a. PRISM
 - b. PR Log Viewer
 - c. BattleRecorder
 - d. Histórico de Mapas
 - e. Bots do Discord
 3. Obrigações
 - a. Seleção de Mapas
 - b. Balanceamento
 - c. Moderação
 - d. Resolução de Tickets
 4. Comandos
 - a. Controle de mapas
 - b. Moderação de jogadores
 - c. Balanceamento
 - d. Manutenção
- 

Obrigações

Seleção de Mapas

Sempre realize uma votação de modo, seguida pela votação de mapas para selecionar um mapa, exceto em emergências ou seed. Não repita mapas que já rodaram nos últimos 3 dias, exceto quando o servidor estiver em seed ou esvaziando (*neste último, faça somente caso seja muito necessário, não torne frequente*). Utilize o [Histórico de Mapas](#) para consultar os mapas disponíveis para votação e *!history* para ver os tipos de mapas que já rodaram. Alguns cenários comuns:

- Cenário 1: Os últimos três mapas foram 4 km com foco em assets. Nesse caso, é recomendado colocar somente mapas de infantaria de 2 km na votação para não saturar os jogadores.
- Cenário 2: O número de jogadores está decaindo por conta do horário, mas o servidor ainda tem 90 jogadores. Nessa situação é recomendado colocar somente mapas pequenos (1 ou 2 km) na votação, pois a tendência é o número de jogadores caírem drasticamente após o fim da partida, além de outros fatores como a migração de jogadores latinos para servidores espanhóis, independente do mapa.
- Cenário 3: Um mapa grande foi selecionado, mas o número de jogadores diminuiu muito. Caso perceba que o próximo mapa é muito grande para a quantidade de jogadores, realize um *revote* com mapas pequenos. Não tenha receio de dar *!runnext* caso o mapa atual seja muito grande, mas faça a votação primeiro.

Balanceamento

No geral, é necessário realizar o balanceamento de times caso a partida termine com uma diferença de mais de 100 tickets ou percebe-se que um time é muito mais forte que o outro antes do fim. Recomenda-se utilizar o comando *!showclan #* para medir a quantidade de clãs em cada time.

Geralmente, basta trocar 1 esquadrão ou clã de lado em cada time para um bom balanceamento, mas isso depende da situação. Alguns cenários:

- Cenário 1: Um time tem muito mais clãs que outro no início. Nessa situação vale a pena passar algum clã mediano para o outro lado, e um pior para o lado mais forte para equilibrar os times. Não é recomendado passar o melhor clã de um time, pois isso geralmente causa mais desbalanceamento.
- Cenário 2: A partida mal começou e um time já perdeu muitos tickets. Não realize balanceamento para a próxima partida no começo da atual, pois viradas são possíveis no PR. Se a situação continuar, então o balanceamento para a próxima é necessário (*use !switch next*).

Moderação

Para manter um jogo saudável, temos uma [lista de regras](#) disponíveis no site. No caso de reportes feitos por players, deve-se checar se a denúncia é verídica, conferindo o mapa, menu, ou conversando com outros ADMs na partida. Caso positivo, aplicar a punição necessária conforme a [tabela](#). Caso não seja possível confirmar a denúncia, solicite para o indivíduo abrir um ticket no Discord para analisarmos depois. Tente seguir a tabela para aplicar punições, mas dê prioridade ao bom senso.

Obs.: Não utilize comandos de banimento permanente sem consultar outros ADMs, pois nossa comunidade é muito pequena. Caso esteja em dúvida, aplique a punição máxima de 1 dia no jogo e consulte a staff depois.

Tabela de Punições			
GRUPOS DE INFRAÇÕES	PUNIÇÕES APLICÁVEIS DENTRO DO JOGO	PUNIÇÕES APLICÁVEIS FORA DO JOGO	AGRAVAMENTOS
LEVES	1º WARN/RESIGN/KICK 2º TIMEBAN (6H)	TBAN (24H)	ADMIN. OFFLINE: +1 DIA MENTIR AO ADMIN.: +3 DIAS PERSISTÊNCIA NA INFRAÇÃO: +2 DIAS
MÉDIAS	1º KICK 2º TIMEBAN (12H)	TBAN (36H)	ADMIN. OFFLINE: +1 DIA MENTIR AO ADMIN.: +3 DIAS PERSISTÊNCIA NA INFRAÇÃO: +3 DIAS
GRAVES	TIMEBAN (24H)	TBAN (48H)	ADMIN. OFFLINE: +1 DIA MENTIR AO ADMIN.: +3 DIAS PERSISTÊNCIA NA INFRAÇÃO: +5 DIAS
ESPECIAIS	ENTRE TIMEBAN E PERM BAN DISCUTIDO EM CADA CASO	ENTRE TIMEBAN E PERM BAN DISCUTIDO EM CADA CASO	DISCUTIDO EM CADA CASO

1. PERSISTÊNCIA NA INFRAÇÃO: quando o player cometeu infração da mesma regra há menos de 1 mês.
 2. ACÚMULO DE INFRAÇÕES NA MESMA PARTIDA: considere apenas uma punição para cada regra quebrada. Não some dias para a mesma regra.
 3. NOVATOS: caso comprovado ser um novo jogador e nunca ter sido punido antes, reduza o tempo em 50%.

Lembre-se: nem toda denúncia é real.

Resolução de Tickets — Adm II

Temos um manual de resolução de tickets, disponível no Discord.

Temos 6 categorias de tickets no momento, disponíveis no chat de #suporte do Discord. No geral, tente sempre manter o respeito com todos.

Em tickets envolvendo denúncias ou banimentos, utilize todas as ferramentas disponíveis para chegar a uma conclusão com base nas regras, e evite discussões no ticket. Em caso de dúvidas em interpretação de regras, converse com outros membros da staff até chegarem a um consenso.

Veja como outros membros da staff solucionam os tickets e tentem seguir ou solicitar ajuda caso necessário.

É normal errar. O aprendizado vem com o tempo.

Sinta-se livre para conversar com a staff caso tenha dúvidas.

Valorize o seu tempo, isso é um trabalho voluntário no final das contas.

Comandos

Os comandos podem ser utilizados no jogo ou no PRISM. Outros comandos públicos e atalhos também estão disponíveis no [site](#).

Controle de Mapas

<code>!runnext</code>		— Pula para o próximo mapa
<code>!setnext [mapa] [modo] [layout] (!sn)</code>		— Define o próximo mapa
	[mapa]: Nome completo ou parcial do mapa	
	[modos]: “cq”, “ins”, “gungame”, “veh”, “cnc”, “skirmish”	
	[layouts]: “std”, “alt”, “lrg”, “inf”	
ex: “!sn khami veh std”, “!sn gaza cq inf”		
<code>!mapvote [entradas] (!mv)</code>		— Inicia uma votação
	[entradas]: “cancel” — Cancela a votação e mostra o resultado	
	Separados por espaço. Entre 2 e 3 entradas.	
ex: “!mv beirut kafr_halab fools_road”, “!mv runnext mantem”, “!mv cancel”		
<code>!shownext (!n)</code>		— Mostra o próximo mapa
<code>!history</code>		— Mostra os mapas anteriores

Moderação de Jogadores (no jogo)

Obs: Comandos com entrada [nick] aceitam o formato “#(numsquad)(us/them)”. Ex: “#2us” seleciona todos os membros do squad 2 do time do adm, e aplica o comando em questão para todos do squad (us=nós, them=eles).

<code>!warn [nick] [motivo] (!w)</code>		— Aviso público
ex: “!warn samu_spam”, “!w #4them freekit”		
<code>!kick [nick] [motivo]</code>		— Expulsa da partida
ex: “!kick samu_ Bateu o helicoptero”		
<code>!resign [nick] [motivo]</code>		— Remove do esquadrão
ex: “!resign samu_afk”, “!resign #2us freekit”		
<code>!timeban [nick] [duração] [motivo]</code>		— Banimento temporário
	[duração]: (valor)(unidade) ex: “2d”, “36h”	
ex: “!timeban samu 2d troll”, “!timeban samu 6h tk”		
<code>!roundban [nick] [motivo]</code>		— Banimento da partida
ex: “!roundban samu_ Bateu o CAS”		
<code>!message [nick] [mensagem] (!m)</code>		— Mensagem privada
ex: “!m samu_Ola”		
<code>!tempban [nick] [motivo]</code>		— Banimento de 1 dia
ex: “!tempban samu Matou dentro da main”		
<code>!kill [nick] [motivo]</code>		— Mata um jogador
ex: “!kill samu Roubo de veículo”		
<code>!ban [nick] [motivo]</code>		— Banimento permanente
ex: “!ban racista Chamou o amigo de macaco”		
<code>!unban [nick]</code>		— Desbane banido recente.
ex: “!unban racista”		
<code>!fly [nick] [altura]</code>		— Joga player para cima

ex: "!fly samu 10"

!assignlead [nick] — Define p. como líder

ex: "!assignlead samu"

!info [nick] — Mostra informações como IP, Hash, etc., de um jogador

ex: "!info samu"

Moderação de Jogadores (fora do jogo)

!timebanid [hash] [duração] [motivo] — Banimento temp. pela hash

ex: "!timebanid c975...cca 2d Marcando main no dia..."

!banid [hash] [motivo] — Banimento perma. pela hash

ex: "!banid c975...cca Nos consulte no Discord para revisao"

!unbanid [hash] — Desbane player pela hash

ex: "!unbanid c975...cca"

!unbannname [nick] — Desbane player pelo nick

Balanceamento

!switch [nick] [quando] (!sw) — Troca o jogador de lado

[quando]: "now" ou vazio — Troca agora; "cancel" — Cancela a troca
"next" — Troca é realizada na próxima partida

ex: "!switch samu_next", "!switch samu_"

!switchclan [clã] [destino] [quando] (!swc) — Põe um clã no mesmo lado

[clã]: Nome completo ou parcial (se for registrado) do clã

[destino]: Time de destino em relação a quem usou o comando (us|them)

ex: "!switchclan SPTS them next", "!swc SPTS us", "!swc MDJ them"

!showclan [clã] (!sc) — Exibe info. de 1 ou mais clãs

[clã]: Nome completo ou parcial (se for registrado) do clã

"#" - Mostra todos os clãs na partida

ex: "!sc SPTS", "!showclan #"

!scramble — Mistura os jogadores na próxima partida

!tickets — Exibe os tickets restantes das equipes

Manutenção

!report [mensagem] (!r) — Forma de comunicação entre ADMs no jogo

ex: "!r confere o report ai"

!say [mensagem] (!s) — Mensagem global

ex: "!say Ola"

!sayteam [destino] [mensagem] — Mensagem para time

ex: "!sayteam them Nao marquem main"

!antigringo [list] — Remove pings acima de 200

[list]: "list" — Mostra quais jogadores seriam removidos.

Vazio — Remove todos os jogadores não registrados com ping alto.

ex: “!antigringo list”, “!antigringo”

!resignall [motivo]

— Desfaz todos os squads

ex: “!resignall bug”

!resetsquads

— Remove todos os esquadrões. Utilizar em caso de bug.

!init

— Reinicia permissões. Utilizar caso não apareça na lista de ADMs

!swapteams

— Inverte as facções dos times

!reload

— Recarrega o mapa atual

!stopserver

— Interrompe o servidor

!aa

— Habilita autoadmin.

!ec

— Controla as permissões de entrada do servidor

!ab

— Ativa ou desativa o balanceamento inteligente

!ungrief

— Série de comandos para restauração de objetos do jogo

Obs.: veja detalhes deste comando no site. Raramente utilizado por ser complexo.

Em caso de dúvidas, não hesite em consultar a equipe no Discord ou WhatsApp!

