

Приветствие и общие правила

Правила для Minecraft-сервера UNION

Добро пожаловать на наш сервер! Чтобы обеспечить комфортную и честную игру для всех участников, ознакомьтесь с нижеуказанными правилами. Они предназначены для поддержания порядка, развития ролевой составляющей и предотвращения конфликтов.

Общие правила

1.1. Согласие с правилами: Приобретая доступ на сервер, вы подтверждаете свое полное согласие с правилами, изложенными в данном документе.

1.2. Ответственность: Незнание правил не освобождает от ответственности за их нарушение.

1.3. Изменение правил: Администрация проекта оставляет за собой право изменять данные правила в любое время с предварительного оповещения игроков. Оповещение по обновлению правил будет происходить в телеграмм канале Union (t.me/tgunionsmp).

1.4. Ответственность за аккаунт: Владелец аккаунта несет полную ответственность за все действия, совершенные с его аккаунта, независимо от того, кто фактически использовал.

1.5. Никнеймы (Запреты):

- Запрещено использовать в никнейме нецензурные выражения, оскорбления или слова, разжигающие рознь.
- Запрещено использовать никнеймы, которые полностью совпадают, схожи до степени смешения нескольких ников или пародируют никнеймы других игроков или персонала сервера.

Наказание: Требование сменить никнейм, при отказе – временная или перманентная блокировка.

1.6 Скины (Запреты):

- Запрещено использовать скины, копирующие или пародирующие скины других игроков с целью ввести в заблуждение.
- Запрещено использовать скины, содержащие нацистскую, фашистскую символику, эротический контент или изображения, нарушающие правила платформы Twitch (см. п. 1.14), а также нарушающие законы Российской Федерации.

- Запрещено использовать скины, содержащие символику пересекающиеся с реальной жизнью (военные группировки, флаги (в случае использование их в уничтожительном, оскорбительном и пропагандистском ключе)).
- Запрещено использовать скины, не подходящие под тематику.

Наказание: Требование сменить скин, при отказе – блокировка от 3 дней.

1.7. Торговля за реальные ценности: Запрещена покупка/продажа игровых предметов, услуг или аккаунтов за реальные деньги или любые другие неигровые ценности.

Наказание: Перманентная блокировка для всех участников сделки.

1.8. Продажа/Покупка аккаунтов: Запрещена любая передача, продажа или покупка игровых аккаунтов.

Наказание: Перманентная блокировка для всех участников сделки (включая аккаунт, являющийся предметом сделки).

1.9. Разжигание розни: Запрещены любые действия, направленные на возбуждение ненависти, вражды или унижение достоинства человека либо группы лиц по признакам пола, расы, национальности, языка, происхождения, отношения к религии, принадлежности к какой-либо социальной группе.

Наказание: Перманентная блокировка.

1.10. Конфиденциальность: Запрещен поиск, сбор и публикация персональной или конфиденциальной информации о других людях без их явного согласия (доксинг).

Наказание: Перманентная блокировка.

1.11. Обход блокировки: Запрещено использовать дополнительные аккаунты ("твинки") для обхода основной блокировки.

Наказание: Перманентная блокировка всех аккаунтов нарушителя.

1.12. Вынос конфликтов: Запрещено переносить игровые конфликты за пределы сервера (в социальные сети, мессенджеры и т.д.) с целью оскорблений, травли или преследования.

Наказание: Блокировка для всех участников конфликта сроком от 3 дней до перманентной блокировки.

1.13. Пропаганда запрещенных веществ: Запрещена пропаганда наркотиков в любом виде. При необходимости ролевого отыгрыша (RP), связанные с этим

предметы должны иметь вымышленные названия и внешний вид, не отсылающий к реальным наркотическим веществам.

Наказание: Уничтожение всех связанных предметов без возврата и блокировка от 3 дней до перманентной блокировки.

1.14. Контент, нарушающий правила Twitch: Запрещено использовать слова, символику или создавать контент, нарушающие правила платформы Twitch (<https://donatter.ru/blog/vse-zapretki-twitch>). Исключение составляют арты (пиксель-арты, постройки), однако такая территория должна быть явно огорожена и помечена предупреждающими знаками (таблички, книги на кафедрах), чтобы предотвратить случайное попадание в кадр во время трансляций.

Наказание: Блокировка от 7 дней.

1.15. Препятствие игре: Запрещено целенаправленно мешать игровому процессу других игроков (например, намеренно блокировать проходы, спамить действиями, мешать строительству без оснований).

Наказание: Блокировка от 3 дней.

1.16. Злоупотребление правами: Игроки, наделенные особыми ролями или правами, обязуются не использовать свое положение для получения необоснованной личной выгоды или в целях, не связанных с их обязанностями.

Наказание: Снятие роли/прав, возможно применение дополнительных санкций.

1.17. Ролевой отыгрыш (RP): Мы не позиционируем себя как строгий RP-проект. Действия, мешающие игровому процессу других игроков, будут наказываться, даже если они оправдываются "отыгрышем". Фраза "это всё по RP" не является оправданием нарушения правил.

Правила игрового процесса

Правила игрового процесса

2.1. Читы: Запрещено использование любых сторонних программ, читов, скриптов, ресурспаков, модификаций (за исключением разрешенных Администрацией), дающих нечестное преимущество над другими игроками.

Наказание: Перманентная блокировка.

2.2. Получение сида мира: Запрещено использовать модификации или программы для определения сида (ключа генерации) мира.

Наказание: Перманентная блокировка.

2.3. Модифицированные клиенты: Запрещено использовать модифицированные клиенты игры, содержащие встроенные чит-функции.

Наказание: Перманентная блокировка.

2.4. Гриферство и воровство: Запрещено портить или уничтожать чужие постройки и территорию, а также воровать чужие ресурсы или предметы из сундуков, бочек и т.д.

Наказание: Восстановление ущерба, штраф и/или временная блокировка .

Примечание: Масштабное или систематическое уничтожение чужой территории приравнивается к гриферству и карается перманентной блокировкой.

2.5. Беспричинное убийство (PVP): Запрещено злоупотреблять нападением и убийствами нападать на игроков и убивать их без веской игровой причины (например, вне согласованных PVP-зон, без объявления войны между городами, не в рамках самообороны).

Наказание: Штраф и/или временная блокировка.

Примечание: Администрация имеет право ссылаться на правило 1.17. Определение масштаба злоупотребления остается за администрацией проекта.

2.6. Нарушение работы сервера: Запрещено создание и использование любых механизмов, построек или совершение действий, которые вызывают лаги, сбои или иным образом нарушают стабильную работу сервера.

Наказание: Немедленное уничтожение механизма/постройки и перманентная блокировка.

2.7. Использование багов: Запрещено использовать ошибки (баги) игры или сервера для получения преимущества. О найденных багах необходимо сообщить Администрации. Сокрытие багов также является нарушением.

Наказание: Уничтожение нечестно полученных ресурсов/территорий, временная или перманентная блокировка в зависимости от серьезности бага и последствий его использования.

2.8. Дюп: Запрещено использование любых способов дублирования (дюпа) предметов или блоков.

Наказание: Перманентная блокировка.

2.9. Уважение к миру: Страйтесь сохранять окружающий мир в естественном состоянии. Убирайте за собой временные блоки, вырубайте деревья полностью (включая листву), заделывайте ямы от взрывов криперов, не оставляйте после себя "столбы" для подъема на высоту.

Наказание: Предупреждение, штраф или временная блокировка в зависимости от масштаба.

2.10. Невидимые/Сломанные эмоции: Запрещено использовать эмоции, которые являются невидимыми или вызывают визуальные ошибки у других игроков. Под данное правило также попадают эмоции, которые визуально уменьшают модель игрока до нескольких пикселей или же делают больше по сравнению с обычной моделью.

Наказание: Блокировка от 1 дня.

2.11. Фермы: на сервере запрещены АФК-фермы, АФК-рыбалки.

2.12. Лавакасты: Запрещено намеренное создание больших поверхностей из булыхника путем разлива лавы на воду (лавакастов).

Наказание: Предупреждение + штраф на восстановление территории -> при отказе/повторном нарушении – блокировка от 7 дней.

Правила общения в текстовом и голосовом чате

Правила общения в текстовом и голосовом чате

3.1. Реклама: Запрещена любая реклама (прямая или скрытая) других игровых проектов, серверов, YouTube-каналов (не связанных с Union) и т.п. в любых формах (чат, таблички, книги, постройки).

Наказание: Перманентная блокировка.

3.2. Обсуждение других проектов: Запрещено негативное обсуждение или активное сравнение Union с другими проектами с целью принизить один из них. Упоминания в нейтральном ключе допустимы в разумных пределах.

Наказание: Предупреждение -> Запрет на использование чата (мут) от 3 дней.

3.3. Флуд и спам: Запрещено отправлять бессмысленные, повторяющиеся сообщения (флуд) или массово рассыпать одинаковые сообщения (спам) в текстовом чате. Запрещено злоупотребление CAPS LOCK.

Наказание: Запрет на использование чата (мут) от 6 часов.

3.4. Оскорблений: Запрещены угрозы любого характера, особенно касающиеся реальной жизни. Категорически запрещены оскорблений родных и близких.

Наказание: Запрет на использование чата/голосового чата от 1 дня до перманентной блокировки, в зависимости от тяжести нарушения.

3.5. Пропаганда (Чат): Запрещена пропаганда алкоголя, табачных изделий, наркотиков, нацизма, фашизма и других запрещенных идеологий, а также всё что запрещено законом Российской Федерации.

Наказание: Запрет на использование чата/голосового чата от 3 дней.

3.6. Политика: Запрещены любые политические дискуссии, дебаты, агитация, обсуждение текущих политических событий в мире во избежание конфликтов.

Наказание: Запрет на использование чата/голосового чата от 3 дней до перманентной блокировки, в зависимости от тяжести нарушения.

Правила взаимодействия с Администрацией

Правила взаимодействия с Администрацией

4.1. Состав:

Главная администрация (ГА): Владелец проекта, Технический Администратор. Обладают высшими полномочиями.

Персонал: Администраторы, Хелперы. Следят за порядком, помогают игрокам, соблюдать правила.

4.2. Права Администрации: Главная администрация проекта стоит выше установленных правил и оставляет за собой право принимать любые меры наказания (включая перманентную блокировку) по своему усмотрению в нестандартных или критических ситуациях, а также в случаях, не описанных в данных правилах. Решения Главной Администрации являются окончательными и обжалованию не подлежат.

4.3. Обращение к Администрации: Запрещено беспокоить Главную Администрацию (Владельца, Тех. Администратора) по мелким игровым вопросам или без крайней необходимости. Для решения большинства проблем используйте поддержку или обращайтесь напрямую к Администраторам/Хелперам онлайн.

4.4. Уважительное общение: Запрещено неуважительное, пренебрежительное и оскорбительное обращение к Главной Администрации и Персоналу сервера.

Наказание: Мут, времененная или перманентная блокировка.

4.5. Угрозы и провокации: Запрещены любые угрозы, шантаж или провокационные действия в адрес Главной Администрации и Персонала.

Наказание: Временная или перманентная блокировка.

4.6. Вмешательство в работу: Запрещено мешать работе Главной Администрации или Персонала при исполнении ими своих обязанностей (например, во время разбора жалобы).

Наказание: Предупреждение, временная блокировка.

4.7. Обман: Запрещен обман или предоставление заведомо ложной информации Главной Администрации или Персоналу.

Наказание: Наказание за первоначальное нарушение (если оно было) удваивается, либо применяется блокировка от 7 дней до перманентной.

4.8. Конфиденциальность переписки: Запрещено публиковать или передавать третьим лицам содержание личной переписки с Главной Администрацией или Персоналом без их явного согласия.

Наказание: Временная или перманентная блокировка.

4.9. Обсуждение наказаний: Запрещено публично оспаривать или критиковать действия Главной Администрации или Персонала по выдаче наказаний.

Наказание: Предупреждение, мут, временная блокировка.

4.10. Клевета и слухи: Запрещено распространение заведомо ложной информации (клеветы) или слухов, порочащих репутацию сервера, Главной Администрации и Персонала.

Наказание: Временная или перманентная блокировка.

Общие правила ролевого взаимодействия (RP)

Общие правила ролевого взаимодействия (RP)

на сервере Union

Наш сервер придерживается формата «Лайт-РП» (Light RP). Это означает, что мы совмещаем элементы классического майнкрафта с атмосферой и легкой ролью. Наша цель — весело провести время, пообщаться и создать общую историю без излишнего давления и строгих требований.

1. Основной принцип: «Вживаемся в атмосферу!»

- Мы не требуем от вас актерской игры и идеального отыгрыша. Мы просим лишь поддерживать общую атмосферу. Вы можете быть собой, но старайтесь, чтобы ваши действия и слова в чате хоть немного соответствовали сеттингу.

2. Правила отыгрыша (ролевой игры)

- «Невидимая стена» (4-я стена). Страйтесь не ломать immersion (погружение) другим игрокам. Не бегите по городу с криком в чате «ПРИВЕТ ВСЕМ КТО С МОБИЛ!!!».
- Уважайте чужой отыгрыш. Если кто-то обращается к вам на ролевой манер, пострайтесь ответить ему в том же духе, а не игнорировать. Это создает взаимную вежливость и атмосферу.

3. Экономика и торговля

- Торгуйте по-ролевому! Создавайте магазины и лавки с тематическими названиями: не «Продам булыжник», а «Каменные глыбы от Горма».
- Наёмная работа. Вы можете нанимать других игроков на работу (охрана, добыча ресурсов, строительство). Заранее обсудите условия и оплату, желательно — в рамках легкого отыгрыша.

4. Фракции, гильдии и группы

- Создавайте свои гильдии! Вы можете объединяться в группы с общей идеей: «Орден Света», «Гильдия Искателей Приключений», «Клан Теневых Волков».
- Придумайте легенду. Почему ваша группа существует? Какие у нее цели? Это сделает игру интереснее.
- Конфликты между фракциями должны иметь ролевую основу. Не «мы вас громим, потому что нам скучно», а «наши народы издавна враждовали из-за долины ресурсов» или «ваш маг осквернил наше святилище».

5. Что не является строгим нарушением (наше «можно»):

- Можно иногда выйти из образа в глобальном чате для срочного вопроса, но лучше использовать для этого /o.

- Можно не говорить с акцентом или архаичным языком. Достаточно просто избегать откровенно современных тем.
- Можно быть любым персонажем в рамках здравого смысла.
- Можно шутить и веселиться! Ролевая игра — не про серьезные лица, а про общее веселье.

6. Администрация рекомендует:

- Используйте /me и /to, /do. Эти команды оживляют мир!
- Страйте тематически. Ваши постройки помогают создать общий мир. Страйтесь, чтобы они соответствовали сеттингу.
- Участвуйте в ивентах! Администрация будет проводить события, которые помогут вам погрузиться в историю сервера.

Правила PVP, Raid, War

Правила PvP, Рейдов(Raid) и Войн(War) на сервере Union

0. Информируем, что новая территория, которая находится за стеной, является полностью PVP зоной, где разрешены убийства, кемпинг, гриф и тд.

При этом на основной карте продолжают действовать правила, описанные ниже.

1. Основные принципы

- PvP (Player vs Player) — разрешенное взаимодействие, в рамках которого игроки могут атаковать друг друга.
- Рейд (Raid) — разрешенное действие, для игрока/клана, с целью которого является проникновение на территорию другого игрока/клана для кражи ресурсов, уничтожения имущества или получения иного преимущества.
- Война (War) — объявленный конфликт между двумя сторонами (игроками, кланами, городами, альянсами), который может иметь свои особые условия.

2. Общие правила для всего геймплея

- Запрещён читинг. Использование любых читов, кликеров, макросов, дюпов, багов игры и плагинов, текстурпаков с прозрачными текстурами (X-Ray) и прочих нечестных преимуществ карается перманентным баном.
- Запрещено гриферство в непричастных к конфликту зонах. Нельзя громить и воровать у новичков, нейтральных игроков и на общественных постройках (спавн, арены, магазины, фермы), если они не объявили вам войну.
- Запрещены оскорблении, токсичность, разжигание конфликтов в чате. Жесткий трэш-ток в глобальный чат после убийства или рейда может караться мутом или баном.
- Лаги и умышленные вылеты (Combat Log). Если вы вышли из игры во время боя (или в течение 15-30 секунд после него). Злонамеренное использование этого правила карается.
- Запрещено закапываться/застраиваться блоками во время PvP. Во время PvP (или в течение 15-30 секунд после него) запрещено специально закапываться под землю, застраиваться блоками с целью избежать боя, восстановить здоровье или выиграть время. PvP должно быть честным и открытым.

3. Правила PvP (Схватки на открытой местности)

- PvP разрешен практически везде, кроме спавна. Для убийства игрока у вас должно быть реальное обоснование.
- Убийство и кража лута с трупа разрешены. Если вас убили в PvP, весь ваш лут переходит в собственность убийцы. Не носите с собой все свои ценности без крайней необходимости.

- Ловушки на нейтральной территории (вне своей базы) разрешены, если они не вызывают лагов сервера (например, лавовые/водные стены, бесконечные поршни).

4. Правила Рейдов (Проникновение на чужую территорию)

4.1. Основное положение по правилам Рейда

- Рейды разрешены. Любая незащищённая территория считается открытой для рейдов.
- Способы рейда: Разрешено взламывать блоки, использовать поршни, эндер-перлы и любые другие средства игры для проникновения на защищенную территорию, если это позволяют плагины защиты.
- Запрещены дюпы (песок, гравий, TNT и т.д.) для упрощения рейда.
- Цель рейда — противостояние и добыча лута. После проникновения на базу разрешено: ломать сундуки и забирать их содержимое, убивать жителей базы, ломать блоки для прохода, использовать ресурсы противника (его же зачарованный стол, фермы и т.д.).
- Излишнее гриферство (Over Grief) после успешного рейда — на усмотрение администрации. Разрушение строений и механизмов, не несущих стратегической цели (например, выкопать пол, залить всё лавой, сжечь деревянный дом, сломать декоративные элементы), может считаться нарушением, если это делается только из желания навредить, а не получить выгоду. Рекомендуется ограничиваться кражей ресурсов.
- Вы не можете "закрепиться" на базе противника. После завершения рейда вы обязаны покинуть территорию. Запрещено устанавливать на чужой базе свои спавны кроватей, ячеек крафта, приватов и т.д.

4.2. Ограничения и условия для рейдов:

- Обязательное предупреждение. Атакующая сторона обязана предупредить защищающуюся сторону о планируемом рейде не менее чем за 30 минут до его фактического начала. Уведомление должно быть сделано в общем игровом чате, личным сообщением лидеру фракции или через систему РП-курации. Цель — дать защите время подготовиться.
- Для объявления рейда необходимо, чтобы на сервере одновременно находилось не менее трёх активных участников из состава фракции со стороны защиты.
- Временное окно. Рейды разрешено проводить только в установленные часы: с 19:00 до 22:00 по московскому времени.

- Кулдаун на атаку. Одна сторона может совершить рейд на конкретную базу противника не чаще одного раза в 48 часов (2 календарных дня).
- Лимит продолжительности. Один рейд не должен превышать 30 минут с момента его начала. После истечения этого времени атакующие обязаны отступить.
- Правило "одной жизни" (One Life). Во время рейда каждый участник имеет право на одну жизнь. Игрок, убитый на территории защищающейся базы, считается выбывшим из этого конкретного рейда и не имеет права возвращаться на территорию боевых действий до их полного завершения.
- Кровать за территорией. Обеим фракциям (атакующим и защищающимся) запрещено устанавливать или иметь активные кровати в непосредственной близости от зоны конфликта. Спавн должен быть вынесен за пределы рейд-зоны (рекомендуется не менее 100 блоков от границ базы) для предотвращения бесконечного возрождения.
- Начало рейда. Рейд считается начавшимся, когда хотя бы один участник нападения пересекает условную границу в 100 блоков от центральной точки защищаемой базы (или от её края, если граница четко определена). С этого момента начинается отсчет 30-минутного лимита.

4.3. Ответные действия (Контр-рейд)

- Ответные действия (контр-рейд) на базу обидчика разрешены в тот же день, даже если это произойдет вне основного "боевого окна" (с 19:00 до 22:00), но также при условии наличия онлайн-защиты на базе.
- Контр-рейд не учитывается в лимите "раз в 2 дня" (п.4.2.3) для атакующей стороны и также должен соответствовать всем остальным пунктам правил (лимит 30 мин., одна жизнь и т.д.).

Пример:

Клан "Орки" совершил рейд на клан "Эльфы" 10 июня в 20:00.

Клан "Эльфы" имеет право провести ответный рейд на клан "Орки" в тот же день, 10 июня, в 22:30 (если у "Орков" есть кто-то онлайн на базе).

Следующий рейд "Орков" на базу "Эльфов" будет возможен только 12 июня после 20:00.

4.4. Обязательная процедура

Перед началом любого рейда (включая контр-рейд) команда нападающих обязана предупредить о своих намерениях, обратившись к любому доступному члену РП-курации или администрации, за пол часа до рейда. Это необходимо для фиксации начала отсчета времени и контроля за соблюдением правил.

5. Что защищено от PvP и Рейдов?

Следующие зоны защищены плагинами и их гриферство/PvP в них карается баном:

- Территория спавна и все постройки вокруг него.
- Варпы (warp), созданные администрацией (например, warp shop, warp arena).
- Территории новичков (обычно защищены до определенного уровня или времени игры).
- Регионы, созданные администрацией для ивентов и общественных построек.

6. Правила Войны (War)

Война — это официально объявленный и санкционированный администрацией полномасштабный конфликт между двумя сторонами (кланами, городами, нациями), ведущийся по специальному регламенту, согласованному участниками.

6.1. Условия для объявления войны

- Сбалансированность сторон: Война возможна только между сторонами сопоставимой мощи (количество активных участников, уровень развития, техническая оснащенность). Объявление войны крупной фракцией против одиночного игрока или молодого клана запрещено.
- Минимальный порог: Фракция, объявляющая войну и принимающая вызов, должна существовать на сервере не менее 7 дней и иметь оформленную основную базу (город, крепость).

6.2. Процедура объявления и согласования правил

1. Предварительная заявка.

- Объявление войны инициируется исключительно через создание тикета в специальном разделе Discord/Telegram сервера. В заявке указывается:
 - Название вашей фракции.
 - Название фракции-противника.
 - Развернутая причина и цели войны (РП-предыстория обязательна).

2. Созыв военного совета.

После получения заявки администрация:

- Связывается с лидером фракции-противника для подтверждения получения вызова.

- Организует отдельный голосовой созвон (в Discord) с представителями обеих сторон. Присутствие хотя бы по одному доверенному лидеру от каждой фракции и администратора обязательно.

3. Согласование правил на созвоне.

- На данном созвоне в присутствии администратора стороны обязаны четко обсудить и договориться о следующих пунктах:
- Дата и время начала активных боевых действий.
- Продолжительность войны (максимум – 7 реальных дней).
- Географические ограничения (Зоны боевых действий. Например, только приграничные территории, или вся карта, кроме нейтральных хабов).
- Ограничения на методы (Разрешено ли полное уничтожение ядра базы, ферм, инфраструктуры? Допустимы ли ловушки на всю территорию?).
- Условия победы и окончания войны (Полная разрушение главной знамени/ядра, захват конкретного артефакта, достижение определенного количества "убийств", безусловная капитуляция одной из сторон).
- Отношение к нейтралам. Подтверждение, что атака нейтральных игроков и их построек строго запрещена.

4. Официальное объявление.

- Только после успешного согласования всех пунктов на созвоне и фиксации договоренностей администратором:
- Война официально объявляется в глобальном игровом чате от имени администрации.
- Всем участникам враждующих сторон присваиваются специальные теги.
- Начинается отсчет времени до начала и конца боевых действий.
- Любые враждебные действия до официального объявления в чате запрещены.

6.3. Правила ведения войны

- Соблюдение договоренностей: Стороны обязаны вести войну строго в рамках условий, согласованных на военном совете. Нарушение этих условий (например, атака запрещенной зоны) считается серьезным нарушением.
- Нейтралитет: Игроки и фракции, не являющиеся участниками конфликта, неприкосновенны. Любое нападение на нейтрали или гриферство его территории — прямое нарушение с серьезными санкциями для всей фракции-нарушителя.

- Завершение войны: Война заканчивается по истечении согласованного срока, при выполнении условий победы или досрочной капитуляции одной из сторон (объявляется лидером в глобальном чате). После окончания все враждебные действия должны немедленно прекратиться.

6.4. Абсолютно запрещенные действия (на любой войне)

- Использование любых багов игры или плагинов, клиентских читов и эксплойтов.
- Преднамеренные действия, вызывающие критическое падение производительности сервера (лаг-машины, массовые одновременные взрывы TNT вне согласованных лимитов).
- Вовлечение в конфликт игроков, не состоящих во враждующих фракциях, против их воли.
- Объявление войны или ведение переговоров в обход официальной процедуры (через личные сообщения, сторонние Discord-серверы и т.д.).

Администрация выступает гарантом процедуры и арбитром. Любые спорные ситуации, возникшие во время войны, трактуются на основе записей созвона и договоренностей. Администрация оставляет за собой право остановить войну, если ее ход нарушает правила сервера или принципы честной игры.

7. Рекомендации от Администрации

- Не trust'те. Измена со стороны члена вашего клана, который сдал территорию, не является нарушением правил. Это игровой ролевой элемент.
- Ведите дипломатию. Договаривайтесь о союзах, объявляйте войны официально через чат, создавайте интересные игровые конфликты. Это сделает сервер живее и интереснее для всех.

Нарушение этих правил ведёт к наказанию: варн, jail, мут, бан (временный или перманентный) на усмотрение администрации в зависимости от тяжести проступка.

Важное примечание: Злоупотребление правилами (абьюз)

Администрация сервера поощряет ролевую игру и стремится создать комфортную атмосферу для всех. Однако любая система может быть использована во вред. Строго запрещается злоупотребление (абьюз) RP-правилами.

Что считается абьюзом:

Симуляция ролевой игры для сокрытия гриферства или неспортивного поведения.

Пример-нарушение: «Я не гриферил, я просто так отыгрывал сумасшедшего персонажа, который все ломает».

Пример-нарушение: Объявление «войны» слабому игроку или гильдии с надуманной причиной с единственной целью – получить возможность их уничтожить по правилам.

Создание ложных ситуаций и провокаций.

Пример-нарушение: Специально спровоцировать другого игрока на нарушение правил (например, забежать на его базу и кричать, чтобы он вас ударил первым, а затем жаловаться администрации).

Использование RP-чата для оскорблений и троллинга под видом отыгрыша.

Пример-нарушение: Оскорблять другого игрока в глобальном чате, прикрываясь фразами «это мой персонаж такой грубый, это RP».

Наказание за абыз:

Любые попытки использовать пазейки в правилах для получения нечестного преимущества или порчи игрового опыта другим участникам караются по всей строгости, вне зависимости от формального соблюдения буквы правил.

Решение администрации является окончательным и обсуждению не подлежит.

***По всем спорным ситуациям обращайтесь к администрации с скриншотами/видео.**

****Отсутствие правил против чего-либо не означает, что это разрешено. В случае сомнений — спрашивайте у администрации.**

Удачной игры и ярких битв!

Правила вылазки

Правила режима «ВЫЛАЗКИ» (Extraction)

1. Общая концепция

Вылазка — это опасный рейд на специальную локацию с уникальными ресурсами и лутом. Цель: собрать как можно больше ценных предметов и успеть покинуть локацию до её закрытия.

2. Условия участия

- Для входа необходим Стальные билеты.
- Билет выдается РП путём за баллы репутации.
- Игрок должен иметь при себе только разрешенное снаряжение (о запрещенных предметах ниже).
- Билет реализуется путем приглашения группы через рп.

3. Формирование группы

- Размер группы: от 1 до 4 человек. Администратор вправе отказать в запуске вылазки для группы менее 2 человек, если локация рассчитана на команду.
- Лидер группы: назначается перед началом вылазки. Он отвечает за коммуникацию с администратором во время вылазки.
- Все участники должны быть онлайн в момент старта.

4. Процесс проведения

- Старт: Администратор телепортирует группу на вход в локацию в указанное время.
- Продолжительность: От получаса (30 минут) до сорока пяти минут (45 минут) с момента телепортации. Время контролирует администратор.
- Действия на локации: Исследование, бой с мобами (или другими игроками, если режим PvP), добыча ресурсов, сбор лута.
- Завершение (Экстракция):
- ВАЖНО! Для успешного завершения всем выжившим участникам необходимо собраться в зоне экстракции (обозначена табличками, светом, частицами) не позднее чем через 30-45 минут.
- По истечении времени или когда все выжившие в зоне, администратор телепортирует группу обратно на спавн.
- Если игрок не успел в зону экстракции к окончанию времени — он считается погибшим на вылазке.

5. Важные последствия

Смерть на вылазке:

- Весь лут, принесенный с собой и полученный на локации, безвозвратно теряется (система очистки инвентаря или дропа на локации).
- Телепортация на спавн без вещей.

Успешная экстракция:

- Весь собранный лут в инвентаре сохраняется.
- Игроки могут свободно им распоряжаться.

6. Запреты и ограничения

Строго запрещено проносить и использовать на вылазке:

- Бесконечные ведра лавы/воды.
- Читерские моды (X-Ray, Fly, Kill Aura и т.д.).
- Любые предметы, дающие нечестное преимущество (оговаривается администрацией).
- Строить порталы, постоянные фермы, убежища с кроватями для точки возрождения. Локация — временная зона.
- Самовольно покидать локацию до окончания времени (через побег, портал и т.д.). Это приравнивается к смерти.

7. Действия администрации

- Админ является наблюдателем и арбитром, но не помощником.
- Админ не отвечает на вопросы, решение которых является частью испытания (где искать лут, как пройти).
- Админ не возвращает лут в случае смерти, бага или ошибки игрока.
- Админ вправе остановить или аннулировать вылазку в случае нарушения правил или технических неполадок.

Краткая памятка для игрока:

- Достань билет за репутацию.
- Собери команду (до 4 человек).
- Дождитесь, когда вас позовут на вылазку.
- Возьми хорошее снаряжение, но не читы!
- Исследуй, сражайся, собирая лут.
- ВСЕГДА СЛЕДИ ЗА ВРЕМЕНЕМ!
- Будь в зоне экстракции до истечения времени.
- Успел — твой лут с тобой. Не успел — потерял всё.
- Удачи в опасном рейде! Добыча стоит риска!

Правила строительства и защиты баз на сервере

Правила строительства и защиты баз на сервере

1. Границы и периметр

1.1. Ваша база должна иметь чётко обозначенный и понятный периметр. Используйте для этого забор, стену, высокий столб с табличкой "Частная территория" или другие заметные блоки. Важно, чтобы другим игрокам было понятно, что территория занята!

1.2. Запрещено строить базы вплотную к чужим (без письменного согласия владельца). Минимальное расстояние — 100 блоков от границ чужого участка.

2. Организация с первого дня

2.1. После выбора места под базу в первые игровые сутки (20 минут) вы должны начать её обустройство: расчистить территорию, построить хотя бы минимальное укрытие от мобов (стены, крыша, кровать, факелы) и начать возводить основной периметр.

2.2. База не может представлять собой просто яму в земле или "голый" крафт-стол без каких-либо построек дольше первых игровых суток.

3. Система зон внутри базы

3.1. Рекомендуется разделить базу на зоны (можно обозначить табличками или разным материалом пола):

- Склад/Хранилище – для сундуков и печей.
- Фермы – животные и растения.
- Защитная зона – стены, укрепления, оборонительные сооружения.

3.2. Весь ценный лут (алмазы, изумруды, редкие ресурсы, сложные механизмы) должен храниться исключительно на основном, специально обустроенным складе. Запрещено создавать сторонние тайники, хранить ресурсы в стенах, в инвентарях разбросанных сундуков или на личных подсобных пунктах. Доступ ко всем тайникам должен быть интуитивно понятен.

4. Защита и безопасность

4.1. Безопасность периметра. Ваша база не должна быть источником мобов для окружающей местности. Обязательно обеспечьте достаточное освещение внутри и вплотную к границам вашего участка, чтобы предотвратить спавн враждебных мобов.

4.2. Все ловушки допускаются только внутри чётко обозначенных границ вашей базы, и в пределах 15 блоков от границ.

5. Эстетика и взаимодействие

5.1. Запрещено строить "обсидиановые коробки", "голые" каменные кубы без окон и дверей в качестве основной базы. Стройка должна быть хоть немного продумана визуально.

5.2. Не стройте высотные столбы из грязи или безобразные "палки" из блоков для временного подъема. Убирайте за собой временные конструкции.

6. Претензия на территорию

6.1. Чтобы официально заявить права на участок, необходимо:

- Обнести его видимым периметром.

- Установить информационный знак с ником владельца/названием или тегом фракции и датой основания у главного входа.
- Вести активное строительство. Заброшенные на неделю (реального времени) базы могут быть демонтированы администрацией, а территория — освобождена.
- Когда вы закончите оформление территории, необходимо написать администрации, чтобы вашу базу зарегистрировали

7. Запрещено использовать территории занятые Фракцией пилигримов.

Территории занятые пилигримами:

- КПП
- Аэропорт
- ГЭС
- Завод







