

# 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](https://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 уничижительном, 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. Соккрытие 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: Старайтесь 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 булыжника 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 рассылать одинаковые сообщения (спам) в текстовом чате. Запрещено злоупотребление CAPS LOCK.

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

3.4. Оскорбления: Запрещены угрозы любого характера, особенно касающиеся реальной жизни. Категорически запрещены оскорбления 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, временная 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). Старайтесь 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, постарайтесь 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 булжжик», а «Каменные глыбы от Горма».
- Наемная 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!
- Стройте тематически. Ваши постройки помогают создать общий мир. Старайтесь, 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. Информировем, 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 оскорбления, 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 рп 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 зачаровальный 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 защищаемой 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 нейтрала или гриферство его территорий — 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'ьте. 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 абьюз:**

**Любые попытки использовать лазейки 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 билет.
- 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, партиклами) 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, собирай 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 обустроенном 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. Зброшенны 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 заняты пилигримами:

- КПП
- Аэропорт
- ГЭС
- Завод









