

???? ?????

????????

Як почати гру, що це за сервер.

- [Про сервер](#)
- [Правила сервера ВайтЛист](#)
- [Початок гри / Виключення з гри](#)
- [Правила торгівлі на Скай сервера ВайтЛист](#)
- [Команда ВайтЛист](#)
- [Налаштування сервера](#)
- [Вайп та оновлення](#)

???

??????

??

????

??????

??????

??????

??????

??????

??????

??????

??????

??????

1. **Покращена генерація світу**

Щоб зробити ванільний світ версії 1.21.8 більш реалістичним та атмосферним, захопливим та мальовничим, – були встановлені додаткові біоми з особливими кольорами неба, води, трави та рослинності. Більш природні краєвиди та ландшафт місцевості. Дерева різних розмірів та форм. Додаткові різновиди скель, пустель, гаїв, лісів, рівнин, гір, озер, річок. Річки стали різноманітні, ширші або глибші, зручні для подорожей. Ліси та гори стали реалістичні і дуже атмосферні, привабливими для життя та подорожей і досліджень.

Ознайомитися детальніше - [особливості нової генерації](#).

2. **Пори року**

Життя світу стає більш реалістичним і атмосферним з доданими сезонами – зима, весна, літо, осінь. Влітку усе максимально зелене, небо блакитне і довгі та світлі дні, усі рослини ростуть швидше. Взимку часто падає сніг і рослинність трохи завмирає. Навесні вже розтане сніг, більше сонячних днів, краще ростуть рослини, квітнуть дерева, частіше грози. Осінь дає частіші дощі, листя дерев від зелених кольорів плавно переходять до золотих, поступово і трохи повільніше ростуть деякі рослини.

3. **Тривалість дня і ночі**

У ванільному режимі день і ніч завжди мають тривалість 10 хвилин. Ми змінили це на більш природну модель. А саме, влітку день може тривати 30 хвилин, взимку лише 10. Влітку ніч може займати лише 10 хв., взимку 20. Тривалість дня-ночі змінюється поступово, динамічно як у реальному світі, до середини зими світла частина дня коротшає, а ніч триваліша. до середини літа тривалість дня збільшується, а тривалість ночі зменшується. Але загальна кількість хвилин дня 30 хвилин завжди, а не 10 хв як у ванілла.

4. **Нові (додаткові) данжі та села**

Села – значно покращені села, вони різні за розміром, за кількістю вулиць, населення, різні за тематикою, мають унікальні стилі в архітектурі та у призначенні, залежно від біома.

Стронгхолд – додано 39 кімнат, розширена генерація данжу, нові секції, нова портална кімната, бібліотечні кімнати та інше.

Додаткові структури для усіх світів, – додані нові форtpости розбійників,

болотні хатини, нові вежі, будинки, маєтки, табори, таверни, колодязі, маяки, замки, невеликі поселення, пам'ятники, форти, шахтарські споруди під землею, поселення в Незері, руїни в Енді, різні мавзолеї, хатини, садиби, кемпінги, сховища, руїни, храми, поселення, ферми. Усі вони значно додають атмосферності у світі, динамічності, життя, цікавості для мандрівок та будування проектів.

5. Данжі в океанах та морях (пірати)

Додані поодинокі кораблі, або навіть флоти кораблів з пітарами-розбійниками, які захищають свої скарби, можуть плавати на човнах, полювати на пропливаючих мимо гравців.

6. Нові (додаткові) біоми

Додані покращення для дикої місцевості, мандрівники можуть зустрічати нові атмосферні природні біоми різних кліматичних зон з покращеною рослинністю, наприклад – вулканічні біоми, різновиди болот, лісів, гір, підземних печер та рівнин.

7. Клани

Команди для кланів – [Клани](#). Лише для статусу і РП гравців, на ігрові механіки не впливає.

При створенні кланової бази або без-кланової бази, позначне базу командою `/clan sethome` щоб інші гравці не будувалися поряд з Вашою базою. Перевірити, які бази є поряд `/clanfree`

Читайте правила безпечного розташування баз у пункті 2.8: [правила ВайтЛист](#).

Створюючи клан, Ви об'єднуєтеся з гравцями зі спільними інтересами, щоб разом комфортно та цікаво проводити час у грі, за бажанням додаючи елементи рольової гри. Клани створені для спілкування та взаємодії і водночас не мають жодної влади над сервером, а також не можуть виступати як окремі організації для зміни його устрою.

8. Покращення життя (донат)

Донат лише рівня QUALITY OF LIFE (покращення життя, косметика), анти-чит стоїть.

Гру не ламають PAY2WIN (імбалансні речі та команди) донатери або читери.

[Опис донатних можливостей на ВайтЛист](#).

9. Ліміти

Відстань огляду (`view-distance`) = 16.

Відстань механік геймплея (`simulation-distance`) = 10.

Великий світ, **розмір мапи 80 тис на 80 тис блоків.**

Високий спавн рейт мобів та монстрів, більше ніж на ВаніллаПлюс.

Монстри: 70 на гравця.

Нема обмежувальних лімітів на чанк.

10. **ВАЙП**

Вайп був у **серпні 2025** і **новий не планується**. Лише за потреби – місця з критичними руйнуваннями можуть бути регенеровані знову.

При переході на нову версію: 1) вайпа не планується, за потреби – буде лише збільшення розміру світу на 5К-10К блоків.наприклад з 1.21 до 1.22 – **МОЖЛИВО** буде вайп, але лише для Енду або Незеру.

11. **Економіка (торгівельна система)**

Працює додатковий світ **/sky** для торгівлі, для розміщення магазинів гравців. Цей світ без мобів і без вайпів.

12. **Анти-гриф захист**

Усі різновиди грифу гравець-гравець – заборонено і буде каратися баном.

Читайте [правила ВайтЛист](#).

1) Для захисту від грифа усі гравці можуть (**ЗА БАЖАННЯМ**) – [ставити привати](#). Розмір кожного привату – 10 млн блоків. Можна [більше приватів](#).

2) Верхній світ додатково захищено від грифу: вимкнено ПВП, розтікання лави, гриф ендерменів та криперів, гриф тнт та інші види руйнування які так полюбляють грифери. **АЛЕ кожний гравець може увімкнути ПВП у своєму приваті (через Прапорці привата). Ферми лави працюють. Для Незера та Енду цих обмежень нема.**

3) Також кожний гравець може дізнатися, хто зламав блок, поставив блок, або відкрив двері, або лазив до скрині та брав речі. Команда: **/co inspect** або **/co near**

13. Підтримка Java + Bedrock

14. **Голосовий чат Simple Voice Chat (мод)**

[SimpleVoiceChat](#) для голосового чату.

15. Підтримка **Litematica** (Schematic модів)

16. Торгівельні NPC

17. Кастомні крафти для QoL (будуть додаватися)

???????? ???? ???? ??????????

Взято з: [сайту майнкрафтера](#)

1. Загальні правила

1.1. Грайте чесно та з повагою до інших гравців.

1.2. Використання читів, багів, дюпів, X-Ray та будь-якого іншого софту, що надає значну перевагу над іншими гравцями або порушує ванільність гри, заборонено.

1.3. Всі дії гравців автоматично записуються плагіном CoreProtect, порушників буде легко знайти.

1.4. Адміністрація має право вживати заходів щодо порушників без попередження.

1.5. Заборонена рос.мова в чаті, а також пропаганда "рос.міра".

1.6. Заборонена реклама сторонніх серверів або будь-яка неузгоджена реклама з адміністрацією сервера.

2. Геймплейні правила

2.1. Гриферство заборонене – руйнування будівель та блоків на території інших гравців.

2.2. Заборонено використовувати мобів та предмети, які можуть завдати шкоди чужій території.

2.3. Заборонено красти речі, які вам не належать.

2.4. Роздачі речей заборонені.

2.5. Вбивства гравців без їхньої згоди навіть у зонах PvP (івентних) заборонені.

2.6. Вбивства мобів на території інших гравців заборонені.

2.7. Будівництво нецензурних речей, заборонених символів, негативних знаків та подібного – заборонене.

2.8. Заборонено будуватися ближче ніж за 2000 блоків від чужої бази (без дозволу інших гравців, кланів).

Офіційна база має права, коли вона прив'язана до офіційного клану і позначена командою **/clan sethome** в центрі бази.

Щоб перевірити, чи є поряд інші бази та чи можна безпечно будуватися, команда **/clanfree**

2.9. Заборонено будівництво біля спавну в межах 2000 блоків без дозволу

адміністрації.

2.10. Заборонене використання чужих баз, а також їх передача без еквівалентної оплати (буде прирівнюватись до роздачі)

2.11. Бази забанених гравців підлягають знищенню.

2.12. Кожний гравець повинен позначити свою базу (табличка на центральній будівлі бази)

2.13. Кожний гравець зобов'язаний створити книгу "права власності де необхідно зазначити:

- Ім'я власника бази (або назва клану, ім'я власника).
- Центральну точку бази від якої відраховуватиметься 2000 блоків в усі сторони.
- Дату написання книги. Оригінал здається, копія залишається у вас. Це необхідна процедура для уникнення територіальних претензій.

3. Механіки та економіка

3.1. Заборонено лаг-машини або інші механізми, які знижують TPS сервера.

3.2. Оптимізація механізмів:

- Гравці повинні розміщувати ферми на відстані не менше ніж 10 чанків (1000 блоків) одна від одної.
- Гравці повинні самостійно обмежувати механізми на один чанк, щоб уникнути надмірного навантаження на сервер.
- Будівництво надмірних ферм, що навантажують сервер, заборонене.

3.3. Позначки для ферм:

- Гравці обов'язково повинні позначати свої ферми (наприклад, ставити табличку з ніком власника).

3.4. Ферми мобів та автоматичні механізми повинні відповідати правилам сервера (не спричиняти лагів).

3.5. Заборонено шахрайство та обман для досягнення будь-якої корисливої або негативної цілі.

3.6. Заборонене використання чужих ферм (навіть з дозволу власника) без еквівалентної оплати.

4. Чат та комунікація

4.1. Заборонена лайка та будь-яка агресія в чаті між гравцями.

4.2. Заборонено розповсюдження особистої інформації інших гравців без їхньої згоди.

4.3. Спам, реклама сторонніх серверів та несанкціоноване поширення посилань заборонені.

4.4. Будь-які загрози, шантаж чи переслідування інших гравців заборонені.

4.5. Використання надмірно капслокового тексту в чаті (Caps Lock) вважається спамом.

5. Покарання за порушення

Порушення будь-якого з правил може призвести до:

- Усного або письмового попередження.
- Тимчасового або постійного бану.
- Видалення споруд або предметів, отриманих нечесним шляхом.
- Обмеження доступу до певних функцій гри (наприклад, торгівлі).

???????? ???? /

????????????? ? ????

Як зробити Заявку на вхід?

- 1) долучитися до нашого Discord-серверу <https://discord.gg/EZBWfVhQpb>
- 2) перейти в канал **“вайтлист-вхід”** і заповнити заявку-форму прямо там.

Гравці з ВайтЛист часто приводять друзів пограти разом, тому буде плюсом – якщо Ви запросите та підтримуєте друзів або того, хто Вам цікавий по його анкеті і поставите на анкеті в Діскорд каналі “вайтлист-заявки”.

Адміністрація буде знати, що ця людина “від Вас” або Ви її рекомендуєте, і це буде вагомо для Адміністрації в прийнятті заявки.

Як гравець може бути виключений з сервера?

Не лише адміністрація вирішує, кого банити або виганяти з ВЛ.

Гравці можуть теж це робити просто створіть запит у вигляді “пропозиції” або “скарги” в Діскорді сервера, з тегом “ВайтЛист”. Опишіть причину, чому Ви пропонуєте відмовити гравцю в доступі до ВЛ.

Адекватними причинами можуть бути, наприклад, ті що перелічені тут

<https://minecrafter.in.ua/rules/> і на цій сторінці нижче. Якщо лідери більшості кланів будуть ЗА та ще і гравці з інших кланів ЗА, тоді все буде добре.

Ви будете цей сервер, Ви приходите грати для задоволення, тому Ви можете захиститися від негативних ситуацій та людей.

ВАЖЛИВО: перед подачею заявки, гравець має зайти на сервер та ЗАРЕЄСТРУВАТИСЯ. тоді сервер запам'ятає нік гравця та зможе дати доступ на ВайтЛист.

???????? ???? ???????

???? ???? ?????? ?????

Взято з: [сайту майнкрафтера](#)

- На сервері ВайтЛист є окремий світ для торговельних ділянок гравців.
Телепорт у світ Скай та повернення назад, єдина команда: **/sky**
- 1. Перед тим як зайняти ділянку зайдіть до чату (посилання на чат додаю пізніше) і перевірте чи вона не зайнята, а потім напишіть яку ділянку хочете зайняти.
- 2. Діаманти є основною валютою для всіх угод. Всі ціни вказані в діамантах. (Виключення: “обмінники”)
- 3. Торговці повинні впевнитись у тому, що їхні торговельні ділянки безпечні для покупців і не загрожують їхньому життю. АДЖЕ, у разі нещасного випадку на території його магазину, торговець зобов’язаний відшкодувати покупцю втрачені речі або діаманти відповідно загальної ринкової вартості втрачених речей.
- 4. Кожен торговець має право на виділену торгову площу або магазин. Займання більше одного місця без дозволу адміністрації заборонено.
4.1 Якщо ви перебуваєте у клані – не маєте права на окремий магазин. Ділянки на одного гравця чи один клан досить великі для того, аби розташувати весь необхідний товар. Якщо ви вступили до клану пізніше, ніж отримали магазин, необхідно в найкоротші строки звільнити територію. Це необхідно для економії торгового простору.
4.2 Якщо ви вийшли з клану, то маєте право на окремий магазин. Для цього оберіть місце і подайте заявку у відповідній гілці ради в дискорді серверу ВЛ.
- 5. В світі Скай заборонено будівництво механізмів на ваших ділянках чи в межах і за межами торгової площі, використання великої кількості ентиті (рамок, сяючих табличок, мобів, скринь, хоперів). Окремий світ Скай створений адміністрацією через багаточисельні скарги на лагучість усіх попередніх варіантів торгових площ через велику кількість ентиті на них.
- 6. Кожний товар має цінність, а особливо рідкісні чи ті, які важко отримати. ТОЖ, НЕ ЗНЕЦІНЮЙТЕ вартість товару, який ви продаєте. Не зважаючи на те, яка у вас мета, ціль або ж добрі наміри, товар

має відповідати собівартості і ціновій політиці встановленій Радою Гравців, тобто коливатись від середньої встановленої суми (ціни можете переглянути тут: посилання на чат додаю пізніше), у діапазоні не меншому, і не більшому, ніж 20%, щоби уникнути недобросовісної конкуренції або розорення інших торговельних точок. Виключення: домовленість між гравцями на встановлення великої знижки на групу певних товарів, акцій, 1+1=3, на території УСІЄІ торгової площі і ВСІХ магазинів. (Для проведення акцій або спеціальних пропозицій необхідно узгодити це з іншими гравцями і адміністрацією у дс чаті серверу ВЛ, аби всі могли ознайомитись з даною інформацією).

7. Якщо ви знайшли якісь баги, пов'язані з окремим світом Скай, ви зобов'язані повідомити про це адміністрацію. У випадку, якщо ви цього не зробили і використовуєте це на свою користь, адміністрація прийме необхідні міри, позбавивши вас можливості торгувати на Скай, або ж в гіршому випадку видасть бан.
8. Гравці повинні регулярно перевіряти свої ціни та забезпечувати наявність товарів. Перевіряти, чи не крадуть у них товари. Якщо торговець планує бути відсутнім, він повинен завчасно повідомити про це адміністрацію і забезпечити наявність представника. Усі ресурси з магазину будуть зібрані і відкладені на зберігання, або передані довіреній особі гравця. В випадку з магазинами забаних гравців, речі будуть розігруватись на аукціоні, а гроші передані у Фонд Ради Гравців на потреби серверу і відшкодування гравцям втрачених речей.
9. Купівля товарів відбувається через блоки (бочки, скрині, шалкери тд.тп.) "магазини" (товар на діаманти). Ви спочатку берете товар, потім вкладаєте туди діаманти, ту кількість, яка зазначена на табличці, не менше, адже це буде вважатись за гриф. Торговці повинні чітко вказувати ціни на своїх товарах або послугах. Якщо товар закінчується, торговець повинен оновити інформацію про наявність.
Усі угоди повинні бути зафіксовані у спеціальному журналі угод, якщо ви маєте якісь альтернативні способи торгівлі, чи через /so і у відповідному блоку (бочки, скрині, шалкери тд.тп.) "обміннику" (товар на товар).
10. Забороняється:
 - Будувати на торговій площі будь-які структури, які заважають торгівлі інших гравців.
 - Будь-які спроби шахрайства або обману.

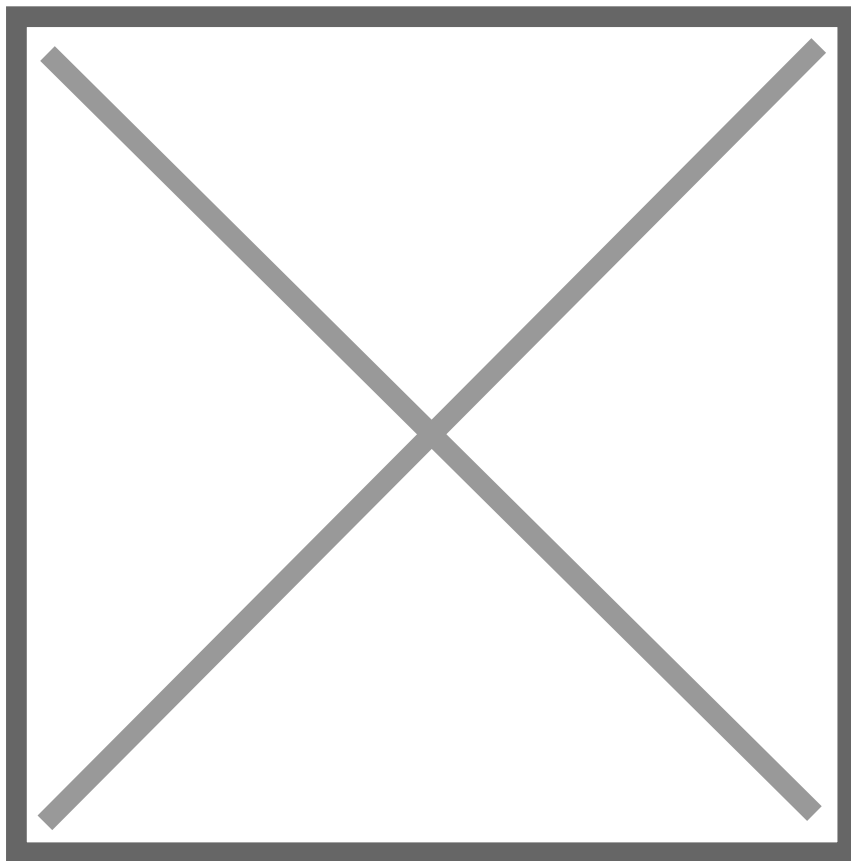
- Не дотримуватись загально-прийнятих правил торгівлі і ігнорувати попередження.
- Намагатись обійти вище зазначені правила
- Без узгодження будувати на Скаї побудови, не призначені для торгівлі, або побудови, які частково призначені для торгівлі.
- Смітити або залишати ресурси валяться на землі, де їх можна легко підібрати (прирівнюється до роздачі)
- Повертати пошкоджені речі, чи брати їх в “оренду” безоплатно і без дозволу.
- **Адміністрація має право змінювати або доповнювати правила торгівлі на торговій площі Скай з метою покращення умов або на прохання гравців. Усі зміни повинні бути повідомлені торговцям завчасно, і вони мають бути впроваджені протягом визначеного терміну.**

???????? ???? ?????

ADMIN Leliana (?????)

??? ?? ???????? **Leliana**

DISCORD



HELPER ???????

??? ?? ???????? **SkunaRead**

DISCORD stayaliveinthisworld

Уся адміністрація серверу

```
pitcherplant-modifier: 100
cactus-modifier: 50
cane-modifier: 25
melon-modifier: 50
mushroom-modifier: 50
pumpkin-modifier: 50
sapling-modifier: 100
beetroot-modifier: 50
carrot-modifier: 50
potato-modifier: 50
wheat-modifier: 20
netherwart-modifier: 10
vine-modifier: 50
cocoa-modifier: 50
bamboo-modifier: 50
sweetberry-modifier: 25
kelp-modifier: 50
twistingvines-modifier: 60
weepingvines-modifier: 60
cavevines-modifier: 50
glowberry-modifier: 25
entity-activation-range:
  animals: 32
  monsters: 48
  raiders: 48
  misc: 16
  water: 16
  villagers: 32
  flying-monsters: 32
```

```
displayname:
  ambient:
    hard: 128
    soft: 32
axolotls:
  hard: 128
  soft: 32
creature:
  hard: 128
  soft: 32
misc:
  hard: 128
  soft: 32
monster:
  hard: 128
  soft: 32
underground_water_creature:
  hard: 128
  soft: 32
water_ambient:
  hard: 64
  soft: 32
water_creature:
  hard: 128
  soft: 32
```

```
spawn-limits:
  monsters: 100
  animals: 1
  water-animals: 5
  water-ambient: 5
  water-underground-creature: 5
  axolotls: 3
  ambient: 3
entity-tracking-range:
  display: 128
  players: 48
  animals: 48
  monsters: 48
  misc: 32
  other: 64
ticks-per:
  hopper-transfer: 8
  hopper-check: 1
  hopper-amount: 1
```

```
trim-animal-farms:
  group:
    types:
      - "category:animal"
    count: 64
    distance: same-chunk
    pure: true
    actions:
      - remove
```

```
redstone-implementation: VANILLA
shield-blocking-delay: 5
```

???? ?? ????????????

☐ **Що зазвичай відбувається після оновлення:**

- Очищення немає
- Оновлення нової версії
- Карта лишається
- Оновлюються плагіни

☐ **Що зазвичай відбувається після глобального вайпу:**

- Карта оновлюється
- Скай без вайпу
- Оновлення плагінів, додавання нових
- Очищення інвентарю гравця

☐ **Коротко:**

Вайп на сервері з white list — це перезапуск світу для нового сезону гри, де грають лише перевірені гравці зі списку доступу.