Що таке сервер ВайтЛист

- **Покращена генерація світу**
  Щоб зробити ванільний світ версії 26.2 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 (PDF) – особливості нової генерації
- **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.
- **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.
- **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 портальна кімната, бібліотечні кімнати та інше.

Додаткові структури для усіх світів, – додані нові фортпости 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 світи, динамічності, життя, цікавості для мандрівок та будування проектів.

- **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.
- **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.
- **Клани**

  Команди для кланів – **Клани**. Лише для статуса 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.
- **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.
- **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.

- **ВАЙП**
  Не планується. Лише за потреби – місця з критичними руйнуваннями можуть бути перегенеровані знову.
  При переході на нову версію: 1) вайпа не планується, за потреби – буде лише збільшення розміру світу на 5K-10K блоків.наприклад з 26.2 до 27.1 – *МОЖЛИВО* буде вайп, але лише для Енду або Незеру.

  Про вайп
- **Економіка (торгівельна система)**
  Працює додатковий світ `/sky` для торгівлі, для розміщення магазинів гравців. Цей світ без мобів і без вайпів. Правила торгівлі на Скай.
- **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**
- Підтримка Java + Bedrock
- **Голосовий чат Simple Voice Chat (мод)**

  SimpleVoiceChat для голосового чату.
- Підтримка **Litematica** (Schematic модів)
- Торгівельні NPC

Версія #8
Створено 2026-01-31 22:17:23 EET
Editor оновив 2026-11-17 20:29:19 EET