УСТАНОВКА И ВХОД

Windows / macOS / Linux | версия 3.6.0 | 10.10.2026

1. УСТАНОВИТЬ СБОРКУ

Установить SKLauncher 4: next.skmedix.pl. Скачать архив с pack.nullnumber1.netcraze.link и полностью распаковать. В SKLauncher: Library > Import > Modpack file > Island Warfare.skpack. Выбрать свой ник. Нажать Play, дождаться главного меню: лаунчер загрузит Java 21. Затем закрыть игру и SKLauncher, запустить установщик подписки для своей ОС (ниже). После настройки открыть тот же профиль и нажать Play.

2. ПОДКЛЮЧИТЬ АВТООБНОВЛЕНИЕ

ОС	Действие	Файл / команда
Win	Запустить файл	Subscribe-IslandWarfare.cmd
Mac	Запустить файл	Subscribe-IslandWarfare.command
Linux	В терминале из папки архива	bash ./Subscribe-IslandWarfare.sh

3. ВОЙТИ НА СЕРВЕР

Адрес: nullnumber1.netcraze.link:25565. Ник должен быть в белом списке. Первая регистрация: /register пароль пароль. Следующий вход: /login пароль. Вместо слова «пароль» ввести свой пароль не короче 6 символов. На вход даётся 5 минут.

4. ВЫБРАТЬ СТОРОНУ

T > /team 1 > Enter - Россия. T > /team 2 > Enter - Украина. Равнозначно: /team ru и /team ua. Выбор стороны сразу подтверждает участие; отдельной готовности нет. /team leave - выйти из команды. /iw menu - меню.

90 МИНУТ

Бой начинается сразу. Готовое оружие и боеприпасы.

12 ЖИЗНЕЙ

Общий запас команды для 1×1, 2×2 и 3×3.

5 МИНУТ

Удержать свой флаг на площадке противника.

СМЕРТЬ И СЛЕДУЮЩИЙ МАТЧ

После смерти: 20 секунд наблюдения, затем новый набор и полная шкала еды. Защита появления - 10 секунд; заканчивается при атаке или отходе на 8 блоков. При нуле жизней команда наблюдает. После результата: 30 секунд, полный сброс острова и перезапуск сервера примерно на 40 секунд. Переподключиться и выбрать сторону заново.

Установка лаунчера: docs.skmedix.pl/4.0/getting-started/install

Если .command не открывается: bash + пробел, перетащить Subscribe-IslandWarfare.sh в Терминал.

КАРТА СКЛАДОВ И БАЗ

Световые стойки | твёрдые основания | пешие подходы



РОССИЯ - ЗАПАД

Старт: X -270, Z 340. Площадка: X -266, Y 104, Z 340.
Пол: X -269...-263, Z 337...343.

УКРАИНА - ВОСТОК

Старт: X 420, Z 390. Площадка: X 416, Y 88, Z 390.
Пол: X 413...419, Z 387...393.

На чужой площадке доступно 45 мест на полу. Поставить свой маленький флаг, удерживать 5 минут. На одной площадке может стоять только один боевой флаг. Таймер сверху видят обе стороны. Снять флаг - сбросить отсчёт.

Если у защитников закончились жизни, установка флага приносит победу сразу. Большие флаги из блоков - ориентиры; для захвата нужен баннер из инвентаря. J - полная карта, постоянная мини-карта - слева внизу.

СКЛАДЫ И РОЛИ

Готовое снаряжение | крафт не нужен | более 100 FPV на острове



ОРАНЖЕВЫЕ: штурм

Оружие, подходящие патроны, гранаты и дым. FPV с TBG позволяют атаковать укрытия и технику.



ГОЛУБЫЕ: против дронов

Сетки, глушилка, детектор, дробовик и «Игла». Глушилка мешает ручным FPV, включая свои; автономные FPV работают без радиосвязи.



РОЗОВЫЕ: FPV

Квадрокоптеры, TBG, очки, мониторы и батареи. На базе: 20 ручных + 4 автономных FPV и 48 TBG. Дрон без заряда - разведчик.



ФИОЛЕТОВЫЕ: поддержка

Миномёт с индикатором, мины, RPG и Javelin. Зажигательные смеси и фосфорные мины выжигают кроны; стволы остаются.



ЖЁЛТЫЕ: редкие БПЛА

Тяжёлый бомбардировщик, транспортный дрон и LUCAS. Доставка расходников, атака сверху, удары по удалённой цели.



БОЕВЫЕ НАГРУЗКИ

TBG/Yasin, TM-62 и C4 подходят для ударного FPV. Крупные взрывы опасны и для своих; лучше вылетать вдали от союзников.

РАСПРЕДЕЛИТЬ ЗАДАЧИ

1×1: разведка дроном, затем удар и захват. 2×2: оператор FPV + штурмовик, который прикрывает оператора и поднимает флаг. 3×3: добавить водителя, миномётчика или игрока ПВО. Машину оставлять в укрытии для следующего захода. Разведывательный FPV не расходовать на столкновение; ударный заранее вооружить. Дым скрывает движение от дронового прицела, сети закрывают низкие подходы.

ЗАПАСЫ МЕЖДУ МАТЧАМИ

После сброса меняются бонусные наборы и порядок бочек. Парные склады получают одинаковые бонусы; основное оснащение роли гарантировано. При 3×3 обычных расходников больше. Каждые 5 минут на базе пополняются пустые резервные слоты: до 3 ручных + 3 автономных FPV и 48 TBG. Патроны, аптечки и дым также пополняются на 15-й и 45-й минутах.

Склады стоят на постоянных площадках; предметы внутри бочек могут меняться местами. Боеприпас должен соответствовать оружию или выбранному режиму. Крупные ракеты для воздушного носителя не являются патронами RPG.

НАБОР И УПРАВЛЕНИЕ

Заряженное оружие + отдельный запас | полная еда | 54 ячейки



AK-47
128 Rifle Ammo



GLOCK 17
64 Handgun Ammo



NTW-20
24 Heavy Ammo



RPG: YASIN/TBG
8 TBG/Yasin + 4 Standard



JAVELIN
4 Javelin Missile



ИГЛА 9К38
4 Medium Anti Air Missile



M79
16 Grenade 40mm



МИНОМЁТ
8 обычных + 8 фосфорных мин



FPV И БОЕВЫЕ ЧАСТИ

4 ручных + 2 автономных FPV; 8 TBG, 4 монитора, 4 батареи 12 000 FE и очки. TM-62: 2; C4: 2. Заряд автономного FPV уже установлен.



БРОНЯ И РАСХОДНИКИ

40 здоровья, PASGT и IOTV; 8 аптечек, 8 дымов, 6 RGO, 4 зажигательные смеси, 32 хлеба, глушилка и лодка. Старт и респавн восстанавливают здоровье и еду.

ФЛАГ, ЗЕМЛЯ И ПЕРЕЗАРЯДКА

Слот 9 - бесконечный флаг, слот 8 - пополняемая земля. Коробку патронов взять в руку, ПКМ пополнить запас, R перезарядить. Для RPG стрелки влево/вправо выбирают тип. Совместимость и наведение - стр. 6.

КАРТА И ТОЧКИ СМЕРТИ

J - полная JourneyMap, N - менеджер меток. Точки смерти по умолчанию скрыты. Ctrl+F8 (Windows/Linux) или Cmd+F8 (macOS) включает и выключает их. При включении непрозрачность 35%, без текста и лучей. При новом матче точки смерти очищаются; личные метки сохраняются. Если F8 управляет медиа, удерживать также Fn.

ИНВЕНТАРЬ, ГОЛОС И ЗВУК

E - инвентарь: 45 основных ячеек + 9 быстрого доступа, броня и вторая рука отдельно. Карта заранее подготовлена для острова и 30 блоков вокруг. Музыка выключена. Голос - Simple Voice Chat; громкость гимна - Victory anthem. /voicecheck показывает отключение голоса, связь и громкость.

ЗАЩИТА ПОЯВЛЕНИЯ

10 секунд иммунитета после появления, до атаки или отхода на 8 блоков. Время на выход из простреливаемого места. Ударное оружие заряжено; уязвимость пассажира зависит от защиты машины. Лут не исчезает по возрасту, но может сгореть или разрушиться при взрыве. Флаг возвращается после установки и попытки выбросить.

F7 - режим огня; F9 - голос. Если заняты, конфликтующая N переносится на свободную F10-F12. Свои привязки сохраняются; проверить: Настройки > Управление.

FPV И УДАРЫ С ВОЗДУХА

Квадраты целей | боеголовка до вылета | совместимые боеприпасы

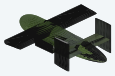
FPV: ПОДГОТОВКА И ПОЛЁТ

Поставить Drone ПКМ на землю. ПКМ пустой рукой: батарея 12 000 FE. Надеть FPV-очки. ПКМ свободным Monitor по дрону, затем ПКМ в воздухе - камера. Из стека привязывается один монитор, остаток уходит в инвентарь; нужен свободный слот. Старая зависшая связь: монитор в основной руке > /monitorreset. WASD - движение, пробел - вверх, Shift - вниз, колёсико - приближение, ПКМ - выход. TBG/Yasin установить ПКМ по дрону; удар - столкновением.



DRONE + TBG

Квадрокоптер без нагрузки только разведывает. Совместимы TBG/Yasin, TM-62 и C4. В камере: видимый враг красный, союзник зелёный; стены и дым скрывают цели.



GLIDE BOMB

Поставить ПКМ на землю, привязать свободный Monitor, войти в камеру. Очки обязательны. Самолёт и отдельная боеголовка не нужны: взрыв при столкновении.

ДАЛЬНОСТЬ И БАТАРЕЯ

Связь совместимых дронов - до 5000 блоков, чанки загружаются вокруг самого дрона. Оператор остаётся на земле. Помехи, рельеф и заряд ограничивают вылет. Батарея 12 000 FE даёт около 10 минут базового расхода; дополнительные модули могут сокращать это время. Glide Bomb: W/S - газ/торможение, A/D - поворот, мышь - направление, пробел/Shift - высота.



HAPPIEST GHAST

По одному вооружённому воздушному носителю на команду, на отдельной платформе. Основной удар - система Main / 3M14; также пушка и ПВО. Проверять выбранное оружие в HUD.



EXTRA LARGE MISSILE

Только Happiest Ghast / Main (3M14). Main: 6 заряжены + 18 в запасе. ПВО: 8 заряжены + 16 в запасе. На борту 128 HE и 128 AP для пушки. Крупная ракета не подходит RPG или FPV.

КРУПНЫЙ УДАР

Для Main нужны Extra Large Anti Ground Missile. Сесть пилотом; E - инвентарь носителя, добавить ракеты. Колёсиком выбрать Main / 3M14; запас из инвентаря носителя пополняет зарядку. Навести на блок, удерживать X до захвата, ЛКМ - пуск. Прямой урон 5000, взрыв 1500, радиус 31 блок: не стрелять вблизи своей базы или союзников. Для ПВО нужен Large Anti Air Missile; для пушки - Small Shell HE/AP. Редкие боеприпасы распределить между носителем и обороной.

FPV и Glide Bomb показывают только фактически видимые цели. Квадрат не означает автоматическое наведение. Роли: разведчик ищет маршрут, оператор наносит удар, штурмовик использует результат.

Автономный FPV: ПКМ по земле > взведение 3 секунды. Заряд установлен; монитор и команды не нужны. Shift+ПКМ пустой рукой - забрать до запуска. Глушилка не действует. 2 на игрока, 6 на сторону; обзор 32 блока.

МИНОМЁТ, RPG И ПВО

Сначала выбрать совместимый боеприпас | затем наведение



МИНОМЁТНЫЕ СКЛАДЫ

Фиолетовые площадки: X 95, Y 82, Z 205 и X 70, Y 88, Z 52. Mortar, мины, Monitor и Artillery Indicator лежат вместе.



РАЗВЕДКА ДЛЯ МИНОМЁТА

Розовые площадки: X -246, Y 75, Z 68 и X 190, Y 85, Z 230. Drone без нагрузки и свободный Monitor. Разведчик отмечает цель.

РУЧНОЙ МИНОМЁТ

Поставить Mortar ПКМ на землю. Прицел на миномёт: Shift + колёсико меняет угол; Shift + ПКМ разворачивает его по взгляду. Отпустить Shift, взять миномётный снаряд, ПКМ по миномёту - выстрел. Range показывает расчётную дальность; высота цели влияет на попадание. Предпросмотра круга попадания нет.

УМНЫЙ МИНОМЁТ

Shift + ПКМ монитором по миномёту - система наведения (Monitor расходуется). Shift + ПКМ Artillery Indicator по миномёту - привязка. Индикатор: ПКМ приближает, нажатие колёсика отмечает цель. Для корректировки из дрона: индикатор во второй руке, Monitor в основной. Нажатие колёсика в камере - отметить точку; удержание ЛКМ - команда огня. Миномёт должен быть заряжен.



JAVELIN

Нужна Javelin Missile. ПКМ - прицел; удерживать наведение и ЛКМ до захвата и пуска. Использовать против выбранной цели, а не как обычную гранату.



«ИГЛА»

Нужна Medium Anti Air Missile. Работает с подходящими воздушными целями: захват в прицеле, затем пуск. В землю или пустые кусты не стреляет.

RPG: ПОЧЕМУ НЕ ПЕРЕЗАРЯЖАЕТСЯ

Стартовый RPG - Yasin/TBG (режим 0): RPG Rocket Yasin 105 TBG. Для RPG Rocket Standard (PG-7VM) выбрать режим 1. Стрелки влево/вправо меняют тип; проверять его в HUD. Боеприпасы не переименовывать: мод сравнивает предмет целиком. Ракеты Main, Javelin и «Иглы» к RPG не подходят. Боеголовку FPV установить ПКМ по поставленному дрону.

Управление соответствует установленному Superb Warfare 0.8.9.1. Если клавиша переназначена: Настройки > Управление > Superb Warfare. Сначала проверить связку миномёта и дрона в режиме обзора карты.

КОМАНДЫ И ФОРМАТ МАТЧА

Ввести полную строку с / в чат и нажать Enter

ВВОД

T открывает чат. Например: /team 1. При открытии клавишей / слеш уже есть; второй не нужен. Одна цифра без команды не выполняет действие. Меню /iw menu содержит кликабельные строки. Стороны выбираются заново в каждом лобби; место получает выбравший раньше.

КОМАНДЫ ИГРОКА

Цифра	Действие	Команда
1	Россия + участие	/team 1 или /team ru
2	Украина + участие	/team 2 или /team ua
-	Выйти из команды	/team leave
-	Открыть меню	/iw menu

КОМАНДЫ АДМИНИСТРАТОРА nullnumber1

Цифра	Действие	Команда
1	Формат 1×1	/iw format 1
2	Формат 2×2	/iw format 2
3	Формат 3×3	/iw format 3
-	Старт при текущем составе	/iw start
-	Завершить бой	/iw stop
-	Обзор карты в креативе	/iw review
-	Закончить обзор и сбросить	/iw review-stop

КАК ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ ЧИСЛО ИГРОКОВ

Формат задаёт администратор. В формате 3×3 два выбравших сторону игрока не запускают матч: обе стороны должны быть заполнены до трёх. При полном составе начинается отсчёт 15 секунд. Для 1×1: /iw format 1. /iw start обходит ожидание и запускает бой при любом составе, включая 2×1 или 1×0. Выход или смена стороны отменяет текущий отсчёт. Смена формата доступна в лобби.

Отдельной готовности нет. Для отказа от участия - /team leave. /iw stop и /iw review-stop приводят к полному сбросу и отключению игроков на время перезапуска.

БАЗА, ТРАНСПОРТ И УКРЫТИЯ

Равное оснащение сторон | 5 минут между пополнениями машин

РОССИЯ

FPV: X -281, Y 103, Z 340. Стоянка: X -267, Y 103, Z 321. Два пикапа и зелёный Урал. Выезд - к уменьшению Z.

УКРАИНА

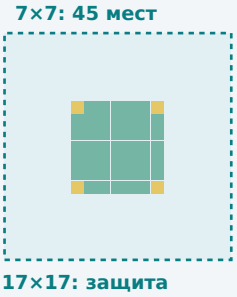
FPV: X 431, Y 86, Z 390. Стоянка: X 415, Y 86, Z 371. Два пикапа и трёхцветный Урал. Выезд - к уменьшению Z.

МАШИНЫ

ПКМ - сесть, левый Alt (Option на Mac) - выйти; на ходу нажать дважды. Shift - смена места, WASD - управление. Пикап: 100 здоровья. Урал: 160 здоровья, 2 места в закрытой кабине и 8 открытых сзади; пассажиры сзади уязвимы. Каждые 5 минут стоянка может получить замену уничтоженной либо далеко уехавшей машины. На один исходный слот максимум две живые машины. Живую машину с пассажирами не возвращают и не удаляют; занятая парковка не пополняется.

ЗАХВАТ И ЗАЩИТА ПЛОЩАДКИ

Свой флаг на полу чужой площадки, удержание 5 минут. Второй флаг на той же площадке поставить нельзя. Обе стороны видят время сверху; защитники могут снять флаг. Зона 17×17 защищена от ломания, застройки, взрывов, воды, сыпучих блоков и поршней. Жёлтые углы на схеме - световые столбы, остальные 45 клеток доступны.



РЕЛЬЕФ И ОГОНЬ

За пределами защиты площадок разрешены копание, земля, укрытия и тоннели. Пули постепенно разрушают подходящие блоки: дерево, стекло, землю и камень. Тяжёлые попадания эффективнее по прочным укрытиям; металл требует тяжёлого оружия. Обсидиан и бедрок не разрушаются этой механикой. Защищённые площадки остаются целыми.

ОБНОВЛЕНИЕ СБОРКИ

Закрыть Minecraft. При настроенной подписке нажать Play в прежнем профиле Island Warfare: обновление применяется перед запуском. Повторный импорт не нужен. После импорта архива обязательно запустить Subscribe для своей ОС (стр. 1). При сбое окно содержит шаги восстановления. Сайт: pack.nullnumber1.netcraze.link. Ручной вариант: импортировать актуальный Island Warfare.skpack в новый профиль. Старый не удалять. Для новых окон восстановления старой подписке один раз повторно запустить Subscribe. Передать владельцу .island-updater/launch.log.

Перед матчем: выбрать формат, распределить стороны, проверить запас TBG рядом с FPV и подготовить маршруты машины. Для самостоятельной проверки карты администратор использует /iw review; выход - /iw review-stop.

Для базового флага, лута и машин не нужны команды выдачи: их размещает новый матч. В лобби тренировочное снаряжение пополняется автоматически и очищается перед боем.

ЗАСАДНЫЙ FPV И ВЫЖИГАНИЕ ЛЕСА

Готовые предметы | без терминала | только во время боя



АВТОНОМНЫЙ FPV

2 в стартовом наборе. Взять предмет «Автономный FPV», ПКМ по сухой земле. Заряд Yasin TBG внутри. Взведение - 3 секунды. Монитор, очки и батарея не требуются.



ЗАЖИГАТЕЛЬНАЯ СМЕСЬ

4 в стартовом наборе, по 8 на базах и складах поддержки. Взять предмет «Зажигательная смесь», нажать ПКМ. Бросок расходует одну смесь; эффект начинается при попадании.

КАК РАБОТАЕТ ЗАСАДА

Обзор - 32 блока. Дрон выбирает видимого противника; после сигнала даётся секунда до взлёта. Он рассчитывает перехват и обходит препятствия. Союзник рядом с целью блокирует удар. До 2 засад на игрока, 6 на сторону; одновременно летят до 2 на сторону. Ожидание - 5 минут, преследование - 15 секунд и до 64 блоков от точки установки.

СНЯТИЕ И ПРОТИВОДЕЙСТВИЕ

Shift+ПКМ пустой рукой по своему дрону до взлёта возвращает предмет. Радиоглушилка не действует на автономный режим. Дым и стены скрывают цели; сети, вода и стрельба мешают полёту. Защищённый после спавна игрок не становится целью. При выходе владельца или завершении боя засада отменяется. Обычный Drone требует ручной установки заряда и Monitor.

ОБГОРЕВШИЕ ДЕРЕВЬЯ

Смесь и попадания фосфорных мин/Heavy Bomber WP выжигают естественный лес вокруг точки удара: первое возгорание - в радиусе 8 блоков. Огонь последовательно переходит между соседними кронами, до 32 блоков от попадания. Большинство деревьев остаются голыми обугленными стволами с обломанными верхушками; часть превращается в низкие пни. Земля и постройки сохраняются.

ГРАНИЦЫ ЭФФЕКТА

До 4 активных зон на сторону, 8 всего. Площадки флага защищены на всю высоту. Построенные игроком блоки исключаются из выжигания; широкая просека и разрыв крон останавливают цепочку. До 4096 блоков и 80 секунд на зону. В лобби смеси не используются. После полного сброса матча восстанавливается исходный лес. Фосфорный боеприпас заряжать в совместимый миномёт или Heavy Bomber.

Если установка отклонена (лобби, вода, нет опоры, площадка флага, лимит), предмет сохраняется. Для автономного FPV сначала отойти от возможного места взрыва.