

# Tutorial «Beta»

Последнее обновление: 20.03.2025



УТВЕРЖДЕНО:

**shardov** » Руководитель отделения Проверок

**Tinkers** » Глава Отдела Администрации

FUNTIME

Отдел администрации

Отделение проверок

## С о д е р ж а н и е

---

Доказательная база

ПЕРЕЙТИ: [[НАЖМИ СЮДА](#)]

Классификация чит-клиентов. Запрещенные модификации.

ПЕРЕЙТИ: [[НАЖМИ СЮДА](#)]

Проверка игры. Проверка игровых папок.

ПЕРЕЙТИ: [[НАЖМИ СЮДА](#)]

Проверка других папок. Everything.

ПЕРЕЙТИ: [[НАЖМИ СЮДА](#)]

JournalTrace. Ситуации использования программы.

ПЕРЕЙТИ: [[НАЖМИ СЮДА](#)]

Проверка телефона.

ПЕРЕЙТИ: [[НАЖМИ СЮДА](#)]

Ссылки

ПЕРЕЙТИ: [[НАЖМИ СЮДА](#)]

## Д о к а з а т е л ь н а я   б а з а

I. При проверке необходимо выяснить, где и когда использовались читы. Это касается, как "внутренних" читов, так и "внешних". Также важно проверить, были ли у игрока ранее баны, с помощью команд /history и /dupeip.

II. При проверке также учитывается то, были ли у человека блокировки до Вас.

III. Бан также может быть выдан за удаление или перемещение читов. Для этого нужно использовать программу JournalTrace и сравнивать дату изменения папки.

! Не забывайте следить, чтобы проверяемый не записывал процесс (например, с помощью OBS или Nvidia).

На Funtime есть важное правило, бан можно получить только за использование чит-клиента, и только в течение 2 недель до проверки\*.

! *Исключения — это Autobuy/Autosell/Automyst, DoomsDay, Прокси-читы, а также те .exe-inject'ы, которые идут на версию 1.16.5 и выше, за которые можно выдать бан на 14 дней, если они есть на компьютере игрока, или навсегда, если они используются.*

## /history & /dupeip

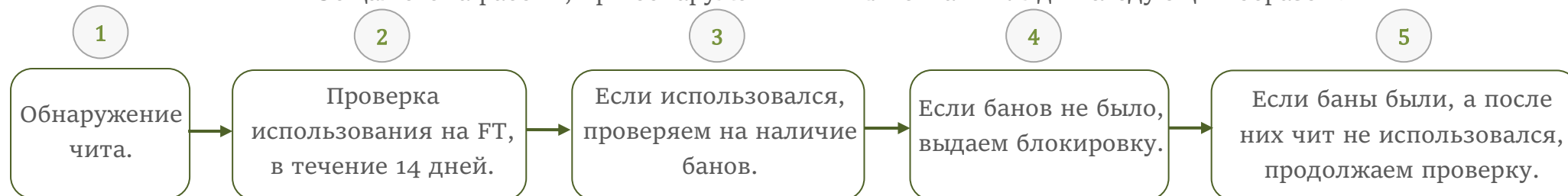
/history – Команда для просмотра наказаний игрока.

/dupeip – Команда для просмотра аккаунтов игрока, зарегистрированных на его IP-адресе.

Приведём несколько примеров, с целью лучшего запоминания правил:

1. shardov – проверка 27.12, чит Nursultan использован 21.12 НЕ на FunTime, бан выдать нельзя.
2. bimut – проверка 27.12, чит Delta использован 18.10 на FunTime, бан выдать нельзя, 14 дней истекли.
3. Tinkers – проверка 27.12, чит Impact использован 24.12 на FunTime. Сразу заблокировать человека нельзя. Нам нужно проверить, получал ли он блокировки по пункту 4.3 или его подпунктами с 25.12 по 27.12, а также убедиться, что после этих блокировок чит не использовался. Если окажется, что получал, забанить человека не получится, в ином случае – выдаем бан.

Общая схема работы, при обнаружении чит-клиента выглядит следующим образом:



# Л о г и . К а к с н и м и р а б о т а т ь

Логи используются для того, чтобы точно подтвердить, что человек **использовал чит или запрещённый мод** и узнать, на каком сервере это произошло (нас интересует FunTime).

Этапы проверки лога можно разделить на 3 пункта:

1. Проверка **наличия чита** в логге. \*
2. Проверка подключения на **FunTime**. \*<sub>1</sub>
3. Определения использованного **ника**. \*<sub>2</sub>

[\*] – Необходимо для того, чтобы сразу выяснить верный ли лог был выбран.

[\*<sub>1</sub>] – Узнаем, играл ли человек с читом на FunTime.

[\*<sub>2</sub>] – Проверяем, с какого ника человек играл.

The screenshot shows a log file with various system messages. Three search overlays are present, each with a circled Roman numeral:

- I**: A search overlay with the text "impact" in the search field. It is positioned over a log entry that includes "at net.impactclient".
- II**: A search overlay with the text "funtime" in the search field. It is positioned over a log entry that includes "Приветствуем на FunTime!".
- III**: A search overlay with the text "Setting user:" in the search field. It is positioned over a log entry that includes "Setting user: inject\_impact".

Below the log file, there is a green text box with the following text:

Обратите внимание! Если ник в логге отличается от вызванного, блокируется оба аккаунта (Следует проверить блокировки на обоих аккаунтах).

# Проверка текущеголога игры

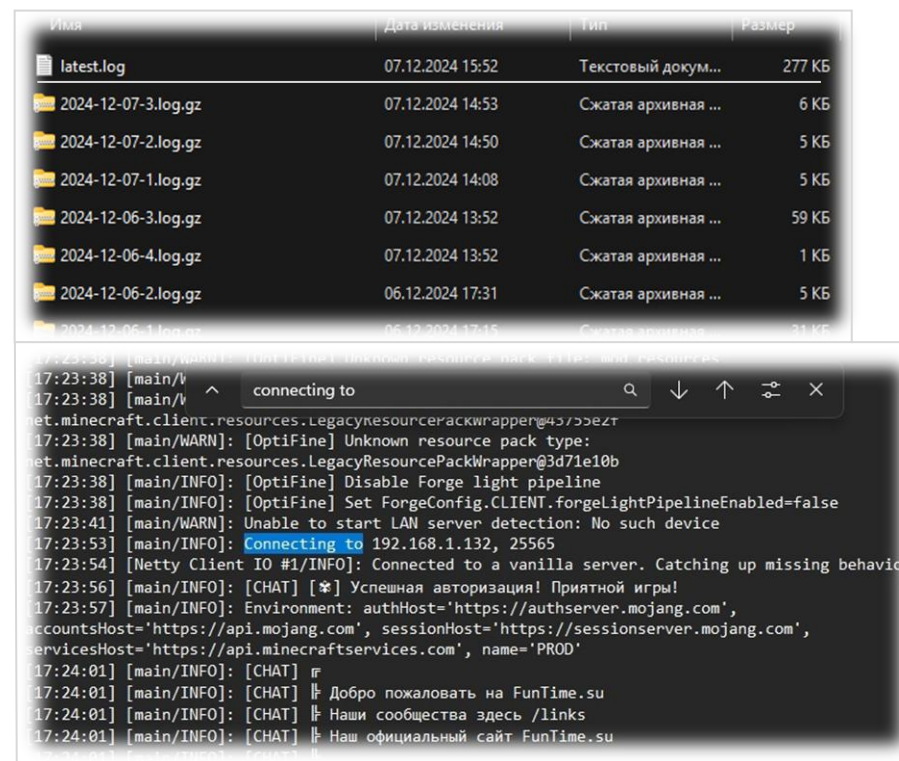
Через проверку текущего лога можно проверить действия игрока, выяснить используется ли прокси-чит (Takker, Xameleon).

Проверка текущего лога происходит 2 этапа:

1. Подключение человека к IP-сервера \*
2. Дальнейшие действия после подключения человека к IP-сервера. \*1

[\*] – Проверяем подключение человека к IP-адресу сервера.

[\*1] – Проверяем, дальнейшие действия после подключения человека к IP-сервера (выяснить: зашел ли человек именно на FunTime).



! Рекомендуется консультация с более опытными проверяющими.

Обращайте внимание на время, когда начинается лог, если лог начинается после вызова человека на проверку либо же, во время вызова. Это можно считать за признак использования прокси-чита.

# К л а с с и ф и к а ц и я Ч и т о в

Читы разделяются на два вида, по месту их запуска. Внешние и внутренние, эти же виды, разделяются, на некоторые подвиды, приведенные в таблице ниже.

<p><b>Внутренние.</b> Запускаются в папках игры. (version, mods)</p>	<p><b>Внешние.</b> Запускаются извне папки игры. (любая папка на ПК игрока)</p>
<p><b>I. Чит-модификация</b> – чит, расположенный в папке <b>Mods</b>. Пример: (Meteor, Impact)</p> <p><b>II. Чит-версия</b> – чит, расположенные в папке <b>Version</b>. Пример: (Venus, Wissend, Kwish, Impact)</p> <p><b>III. Ghost-клиенты</b> – чит, расположенный в папке <b>Mods</b>, направленный на более <b>сложное обнаружение</b>. Пример: (PseudoPhosphor, NekoClient)</p> <p><b>IV. Hitboxes</b> – чит, расположенный в папке <b>Mods</b>, направленный на более <b>сложное обнаружение</b>. *</p> <p>Пример: (EZhitboxes, PseudoNeat, HB in AutoReconnect)</p> <p>* - Отличие от Ghost-клиент'а, заключается в количестве функций, если в Hitbox'е она лишь одна (увеличение и уменьшение модельки игрока), в Ghost-клиент'е их может быть огромное количество (KillAura, ESP, TriggerBot)</p>	<p><b>I. – Exe-inject</b> - .exe-файл (лоадер), встраивающий чит-клиент, в чистую игру. Пример: (Cortex, Avalone, Troxill)</p> <p><b>II. - Exe-launcher</b> - .exe-файл, запускающий игру с уже <b>встроенным</b> в неё <b>читом</b>. Пример: (Nursultan, Delta, Wild)</p> <p><b>III. - Dll-inject</b> - .dll-файл, встраивающийся посредством специальной <b>программы</b> (инжектора) Пример: (Vec, TopkaAutoBuy v2, Vertzah)</p>

# З а п р е щ е н н ы е м о д и ф и к а ц и и

На сервере есть ряд таких модификаций, использование которых запрещено у нас на сервере. Их полный список указан по следующей ссылке: <https://forum.funtime.su/modifications>

Модификации разделяются на 2 типа:

1. Указанные в левом столбике. При их обнаружении и доказательстве их использования выдается блокировка.
2. Указанные в правом столбике. При их обнаружении и доказательстве их использования сразу блокировку выдать не выйдет. За них выдается предупреждение (игроку не нужно об этом говорить, только скажите, что этот мод нужно удалить после проверки) в специальном боте – FunTime Administration. Проверьте, было ли у игрока предупреждение. Если же Вы нашли у человека запрещенный мод и проверили, что у него уже был бан (/hist) или есть предупреждение – в таком случае выдаете бан.

Проверка и выдача предупреждения

Артём Артёмов

/cpred shardov

✓ 17:58

FunTime Administration

Артём Артёмов

/cpred shardov

У пользователя не было предупреждений!

17:58

Артём Артёмов

/pred shardov Neat

✓ 17:58

FunTime Administration

Артём Артёмов

/pred shardov Neat

» Пред выдан

» Ник: shardov

» Выдал: shardov

» Модификация: Neat

» Дата: 06.08.2024

17:58

Отменить

Дорогие друзья!

Здесь находится список всех запрещенных модификации (Пункт правил 4.3.2)

ReplayMod, FlashBack и их аналоги

прим.: может быть выдано разрешение на использование официальным ютуб-партнерам

WorldEdit

Модификация/ресурс-пак X-ray

прим.: ресурс-пак, advanced-xray, xray-версия

Neat & Neat+ (любые версии)

Любые мини-карты (исключение миникарты в - LabyMod, LunarClient)

ChestStealer, InvMove

Baritone/Fabaritone

FreeCam

MobHealthBar, HealthBarPlus

BetterPvP

Accurate Block Placement (Reborn)

Запрещенные модификации



## П р о в е р к а   и г р ы

Первое, с чего начинается проверка – это **проверка игры**. Важно проверить, **включены** ли у игрока какие-либо **функции** в данный момент, **используются** ли **читы** прямо сейчас.

Как только Вы подключились к ПК игрока, нам необходимо нажать **F3** и проверить **использование** какой-либо **чит-версии** прямо сейчас.

**F3 + B** – позволит увидеть **использование хитбоксов** прямо сейчас.

Далее проверяем наличие или использование **X-Ray**. Для этого нажимаем **ESC > Настройки** и переходим в раздел «**Наборы ресурсов**». Если либо с **левой**, либо с **правой** стороны есть **X-Ray**, то выдаем бан за **Пункт 4.3.2 (Пример №3)**. **/revise finish XRay**

### Использование чит-версии

```
Minecraft 1.16.5 (1.16.5-Impact_4.9.1/vanilla)
599 fps T: infancy fancy-clouds B: 2
BotFilter (git:BungeeCord-Bootstrap:1.21-R0.1-SNAPSHOT:7dae6e5:unknown)
C: 1/7056 (s) D: 10, pC: 000, pU: 00, aB: 12
F: 0/45, B: 0
P: 2, T: 45
```

### Использование Hitboxes



### Хранение Xray



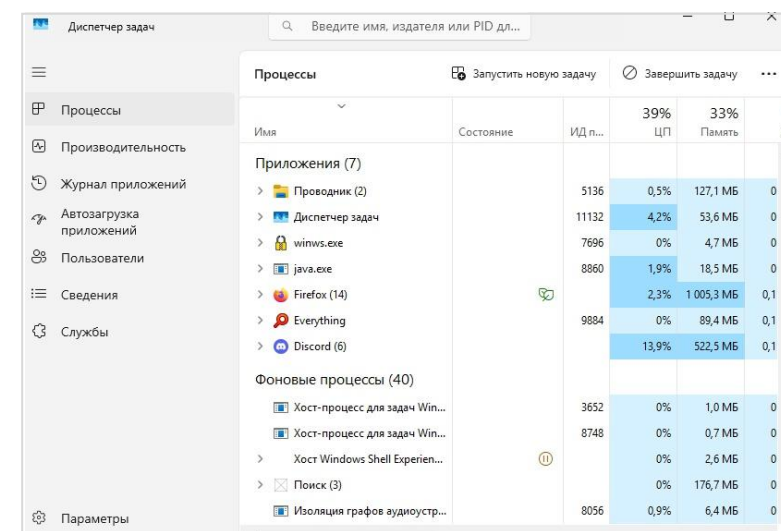
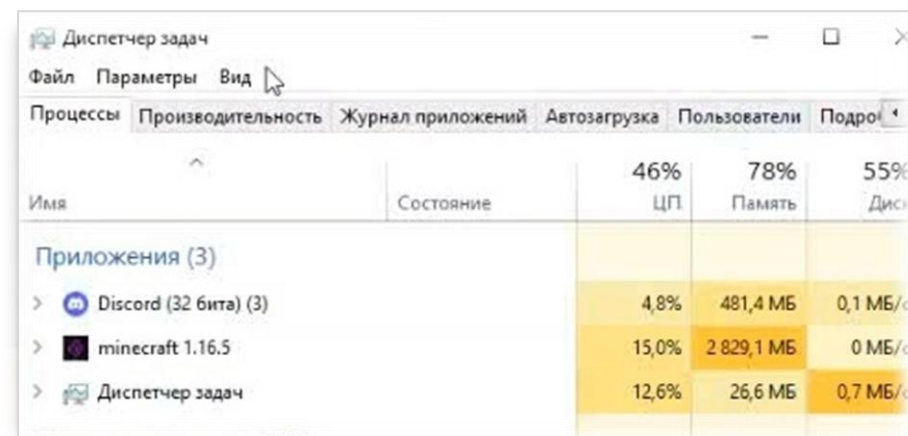
## Проверка лаунчера

Проверка лаунчера – производится через проверку диспетчера задач. Определяется использование, через название и иконку приложения.

Использование .exe-launcner'a в данный момент, есть смысл проверять лишь на версиях OptiFine/Vanilla.

Для открытия диспетчера задач нажимаем комбинацию клавиш CTRL + Shift + ESC или пишем в поиске Windows «Диспетчер задач». Зачастую, запрещенные лаунчеры используют отдельную Java для работы игры.

Файл может иметь название чита или быть замаскирован под обычную Java.



# L u n a r C l i e n t

Особое внимание следует уделить лаунчерам по типу **LunarClient**, в своем **функционале** они могут иметь **запрещенные** модификации, однако сами лаунчеры на проекте **не запрещены**.

При встрече игрока с **LunarClient**, нажимаем **правый Shift**, переходим в «**Mods**» и пишем в поиске **Replay Mod**, **блокировку** выдаем лишь в том случае, если модификация **не заблокирована** (Нет серой кнопки Locked).

Игроку советуем заходить с версии **1.16.5 OptiFine**.

Бан выдать  
нельзя,  
модификация  
заблокирована.



Бан выдать  
можно,  
модификация  
разблокирована.



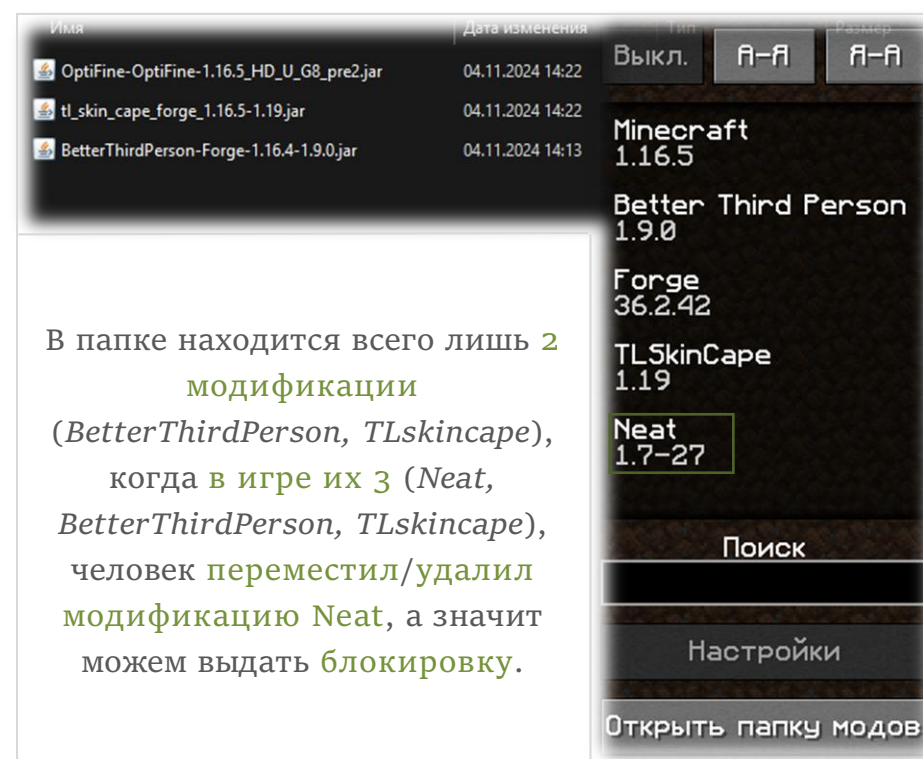
## П е р е м е щ е н и е   м о д а   и з   п а п к и

Если у человека **Forge** или **ForgeOptifine**, мы можем сразу определить **перемещение** или **удаление** модификации, **не используя** при этом **JournaTrace**.

Отключаемся от сервера, переходим в раздел **Mods**, открываем **Minecraft** и папку **mods** (нажать «Open mods folder»). Затем **сравниваем** содержимое **папки** и **раздела**. Если какие-то **моды** **отсутствуют** в папке, но **указаны** в разделе, человеку нужно **выдать бан** за попытку обойти проверку.

Однако учтите, что у человека может быть **самописный** мод, который отображается в **Mods** как **Example mod**, но в папке имеет уникальное название.

! Если Вы **не уверены**, переместил ли человек мод или раздел **Mods** **недоступен**, используйте программу **JournalTrace**.  
(подробности: [[нажми сюда](#)]).



## П р о в е р к а   п а п к и   M o d s

В папке **mods** может быть расположено множество **запрещённого ПО** на **Fabric** или **Forge**:

### Чит-модификация.

Примеры: *Impact, Meteor.*

Чит-модификации, могут существовать, как на **Forge**, так и на **Fabric**.

Если **находим** чит-модификацию в папке **Mods** – **выдаем блокировку**.

### Ghost-клиенты. Hitbox.

Примеры: *EZhitbox, PseudoPhosphor*

Для **успешного** поиска **хитбоксов** или **гостов**, необходимо использовать **таблицу** с их **размерами**.

### Запрещенные модификации.

Разделяются на два типа:

1. При **обнаружении** и **доказательстве** **использование** на **FunTime** – **выдается блокировка**.

Примеры: *ReplayMod, FreeCam.*

2. При **обнаружении** и **доказательстве** **использование** на **FunTime** – на первый раз **выдается предупреждение**.

Примеры: *Neat, WorldEdit.*

# П р о в е р к а   п а п о к   с   и г р о в ы м и ф а й л а м и

Проверка игровых файлов, заключается в проверки папок с целью поиска использования чит-клиентов или запрещенных модификаций. В директории игры проверяются следующие папки:

## Version.

Проверяется, с целью узнать использование чит-версий.  
Для того, чтобы доказать использование версии, заходим в папку с версией и смотрим на дату изменения .json-файла.

## Baritone.

Проверяется, с целью узнать использование чит-клиента.  
Для того, чтобы доказать, заходим в папку Baritone, далее IP-адрес FunTime. Дата изменения .bcr-файлов = дате использования.

## Папки чит-клиентов.

Проверяется, с целью обнаружить использование чит-клиента.  
Для того, чтобы доказать, заходим в папку с названием чита. Смотрим на дату изменения .json файла.

## Config.

Проверяется, с целью узнать использование запрещенной модификации.  
Для того, чтобы доказать, заходим в папку Config, смотрим на дату изменения конфига нужной модификации.

## П р о в е р к а   д р у г и х   п а п о к

После проверки корневой папки игры начинается основной этап проверки – проверка директорий компьютера, нам необходимы 3 папки, которые нужно внимательно проверить:

### Downloads.

Загрузки проверяются с целью поиска хранения читов, таких, как DoomsDay, AutoBuy, AutoMyst.

Пользуемся таблицей, для успешного доказательства

### Desktop.

Рабочий стол проверяется с целью поиска хранения читов, таких, как DoomsDay, AutoBuy, AutoMyst, а также, для поиска .exe-launcher, так как их удобно оттуда запускать.

### Корневая директория.

Локальный диск C:\ проверяется с целью выяснить использование .exe-launcher'ов, а также проверить папку корзины - \$Recycle.Bin.

# Everything

Everything – программа, которая позволяет найти любой файл на ПК, по его названию, расположению или размеру

Для Everything существует несколько вариаций фильтра:

- 1. .exe size:huge – фильтр, который позволяет нам найти .exe-inject.
- 2. .jar size:1.8mb-2.5mb – фильтр, для поиска DoomsDay.
- 3. 2 основных фильтра, которые выдаются после сдачи аттестации.

Скриншот интерфейса программы Everything с фильтром `.exe size:huge`. В таблице ниже представлены найденные файлы.

Имя	Путь	Размер
node.exe	C:\Program Files\Microsoft Visual Studio\2022\Community\MSBuild\Microsoft\Vis...	67 643 КБ
Git-2.47.1-64-bit.exe	C:\Users\shard\Downloads	67 491 КБ
NoRender.exe	C:\Users\shard\Downloads	65 699 КБ
clang-tidy.exe	C:\Program Files\Microsoft Visual Studio\2022\Community\VC\Tools\Llvm\x64\bin	62 413 КБ
ServiceHub.Host.Node.x86.exe	C:\Program Files\Microsoft Visual Studio\2022\Community\Common7\ServiceHu...	61 789 КБ
node.exe	C:\Program Files\Microsoft Visual Studio\2022\Community\MSBuild\Microsoft\Vis...	61 013 КБ

Скриншот интерфейса программы Everything с фильтром `.jar size:1.8mb-2.5mb`. В таблице ниже представлены найденные файлы.

Имя	Путь	Размер	Дата изменения	Дата доступа
DoomsDay (new).jar	C:\Users\shard\OneDrive\Рабочий стол\Alpha\Чит клиенты	2 441 КБ	04.11.2024 14:03	18.03.2025 22:16
DoomsDay (new).jar	C:\Users\shard\OneDrive\Рабочий стол\Alpha\Чит клиенты	2 441 КБ	04.11.2024 14:03	28.02.2025 12:26
DoomsDay (new).jar	C:\Users\shard\OneDrive\Рабочий стол\Beta\Чит клиенты	2 442 КБ	04.11.2024 14:03	26.02.2025 16:57
DoomsDay (new).jar	C:\Users\shard\OneDrive\Рабочий стол\Beta\Чит клиенты	2 442 КБ	04.11.2024 14:03	12.03.2025 16:22
accesstransformers-8.2.1-fatjar.jar	C:\Users\shard\gradle\cache\forge_gradle\maven_downloader\net\minecrafftfor...	2 446 КБ	30.01.2025 17:27	23.02.2025 1:14
guava-21.0.jar	C:\Users\client_1_16_5\libraries	2 463 КБ	23.07.2024 21:00	12.01.2025 13:44



# Everything

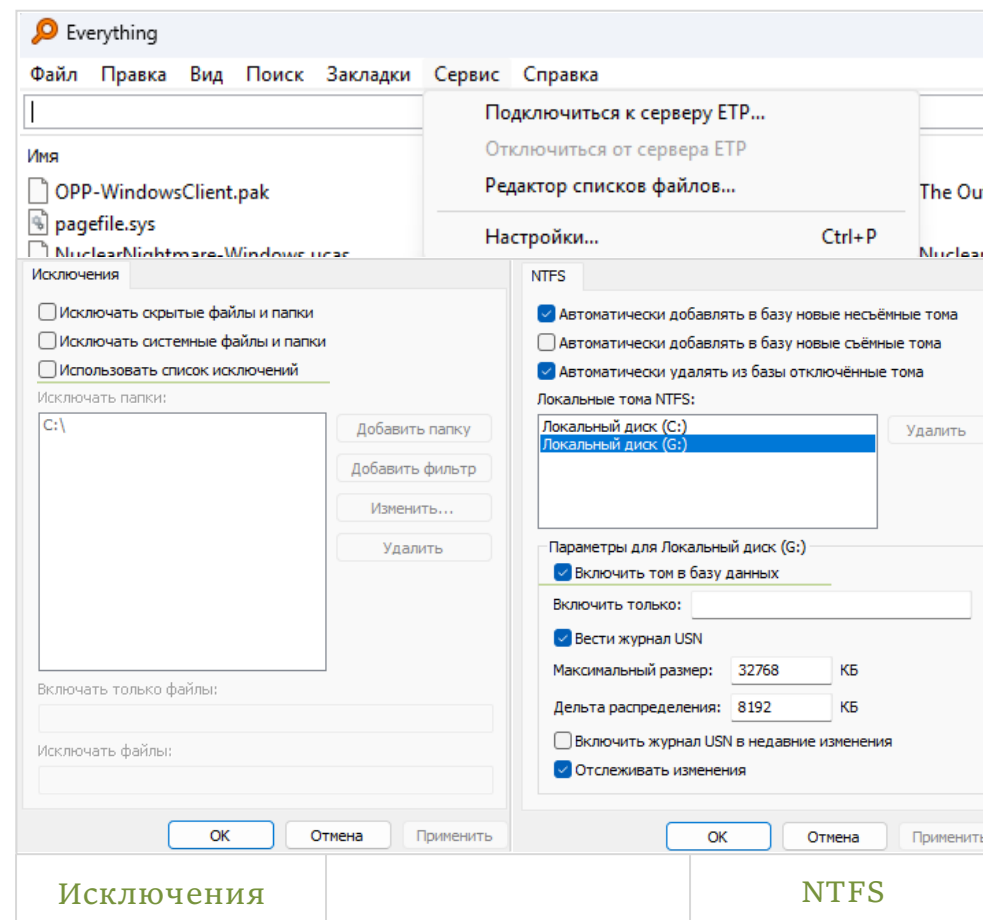
При работе с **Everything** необходимо также проверять игрока на возможные обходы проверки:

## 1. Отключенный диск в NTFS.

Для обнаружения обхода необходимо нажать «Сервис» > «Настройки» > «NTFS» и проверить все томы, которые есть у человека на компьютере. Убедитесь, что все диски из возможных **добавлены** в базу данных, если же нет – **добавьте**.

## 2. Исключения.

Переходим в «Сервис» > «Настройки» > «Исключения» и убираем галочку «Использовать список исключений»



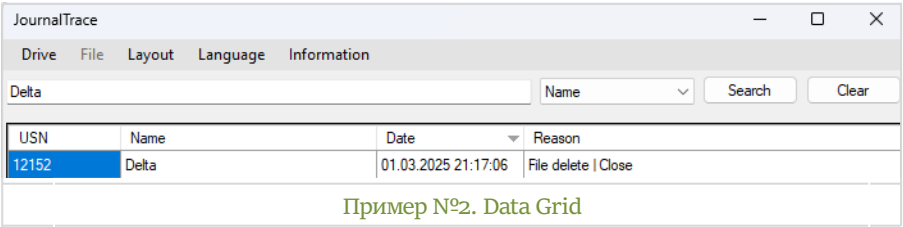
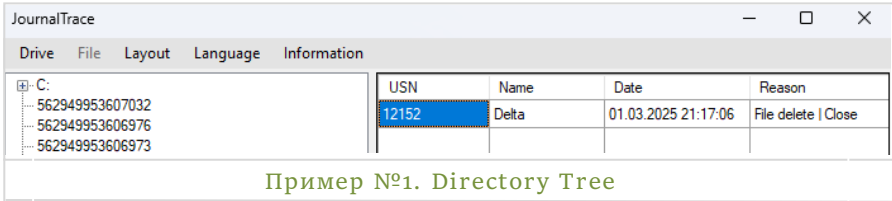
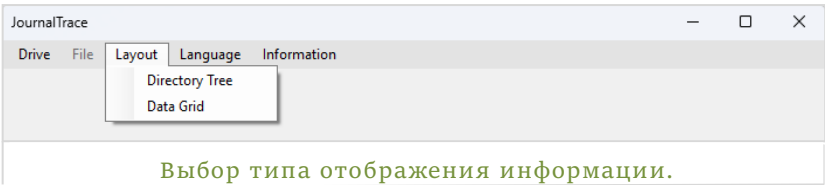
# JournalTrace

JournalTrace – это программа, которая позволяет обнаружить любые действия, которые произошли с файлом, будь то, перемещение, удаление или переименование.

В JournalTrace используется 2 типа отображения информации:

- 1. Data Grid – используется для того, чтобы посмотреть действия из «дальней» директории. В качестве фильтра используется название файла (Name) или папка (Directory).
- 2. Directory Tree – подходит для просмотра папок, которые располагаются близко к корневому каталогу, \$Recycle.Bin, Downloads и прочие.

Если обнаружено удаление в директории C:\ папок, связанных с .exe-launcher (Nurik, Expensive, Delta и др.) до проверки или во время заморозки, то выдаётся бан навсегда по команде /revise finish Удаление(навсегда). Необходимо только проверить, не был ли выдан бан ранее (/hist & /dupeip).

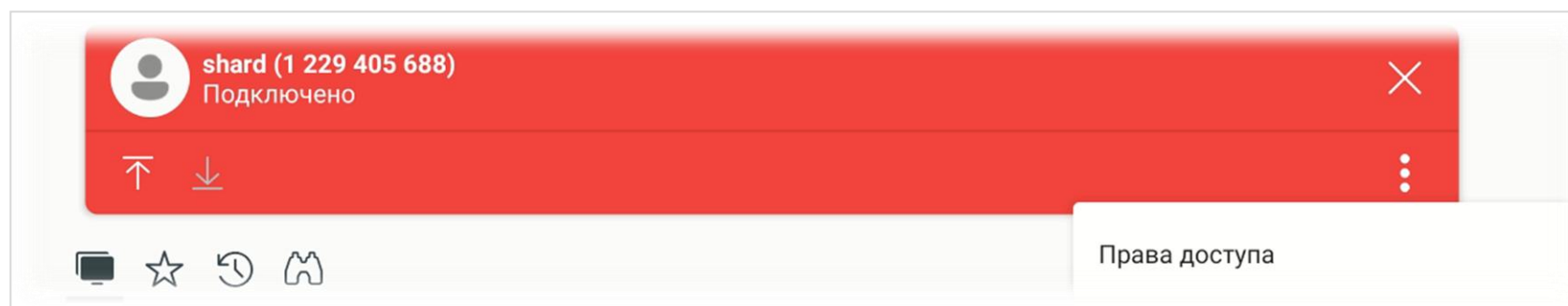
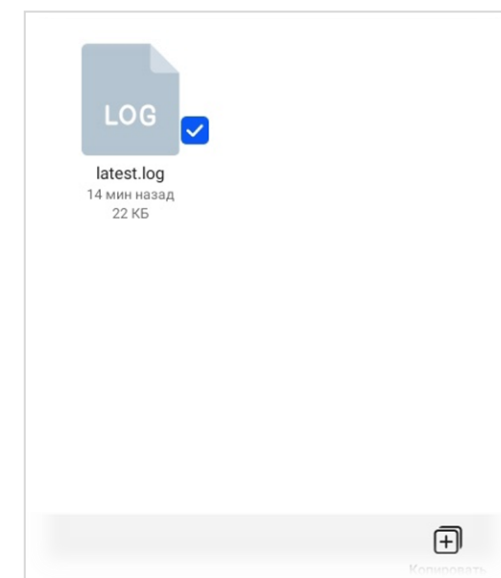


## П р о в е р к а т е л е ф о н а

Для проверки телефона **необходимо подключиться к AnyDesk'у** игрока. И запросить у него права на **полный доступ** (написать сообщение ему в чат игры, с просьбой предоставить Вам полный доступ). После, если устройство человека поддерживает отображение Вашего курсора, **показываем игроку, куда ему нужно нажать**, если таковой возможности нет, **пишем в чат игры действия**, которые игроку необходимо **повторить**:

1. Проверка директорий игры, (mods, version и др.).
2. Обязательная проверка текущего лога человека, с целью выяснить использование прокси-читов.

Для проверки лога, **необходимо попросить** игрока, **выделить данный лог и скопировать** его в **директорию**, которая доступна для того, чтобы мы могли **скачать** этот лог, далее - ([проверяем лог](#)) скачивая его на свой ПК. (Передача файлов в AnyDesk)



---

## С с ы л к и н а п р о г р а м м ы и т а б л и ц ы

---

AnyDesk: [HTTPS://ANYDESK.COM/RU](https://anydesk.com/ru)

OBS-STUDIO: [HTTPS://OBSPROJECT.COM/RU](https://obsproject.com/ru)

EVERYTHING: [HTTPS://VOIDTOOLS.COM/RU-RU/](https://voidtools.com/ru-ru/)

JOURNALTRACE: [HTTPS://GITHUB.COM/PONE1/JOURNALTRACE/RELEASES/TAG/1.0](https://github.com/pone1/journaltrace/releases/tag/1.0)

Для самостоятельной подготовки: [HTTPS://DOCS.GOOGLE.COM/DOCUMENT/D/1A1Yzv4NdJjvwZ4vnBJ-PiJwQNUIP9xERFmM-Mc-WxRY/EDIT?TAB=T.O](https://docs.google.com/document/d/1A1Yzv4NdJjvwZ4vnBJ-PiJwQNUIP9xERFmM-Mc-WxRY/edit?tab=t.o)

Основная таблица весов чит-клиентов и хитбоксов: [HTTPS://DOCS.GOOGLE.COM/SPREADSHEETS/D/1PSMQGZEVJ-BPU2CXWIFCPOY11B9J9ARQW9XKXRN\\_QNQ/EDIT?GID=0#GID=0](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1PSMQGZEVJ-BPU2CXWIFCPOY11B9J9ARQW9XKXRN_QNQ/edit?gid=0#gid=0)