

---

# **MINECRAFT<sup>®</sup>: SERWERY**

**Kompletny przewodnik**

---

**Timothy L. Warner**

przekład  
Marek Włodarz

APN Promise  
Warszawa 2015

# Spis treści

## **Wstęp 1**

Kto powinien przeczytać tę książkę 1

Jak zorganizowana jest ta książka 2

Konwencje użyte w książce 3

Chodź za mną! 3

Hiperłącza Bitly 3

Wymagania systemowe 4

## **Rozdział 1 Wielosobowy Minecraft z perspektywy gracza 5**

Istota gry wielosobowej 6

Minecraft w trybie demonstracyjnym i Minecraft Premium 7

Unikać crackowanych wersji! 8

Trzy typy Minecraft Multiplayer 10

Znajdowanie „dobrych” serwerów Minecrafta 11

Listy serwerów Minecrafta 11

Świat mini-gier Minecrafta 14

Adresy połączenia 15

Serwery dostępne publicznie kontra rejestrowane 15

Dołączanie do serwera online 17

Netykieta wielosobowego Minecrafta 20

Pomoc 20

Czat z operatorami i innymi graczami 20

Ustawianie opcji czatu 22

Trzy zasady netykiety w światach multiplayer 24

*Zasada nr 1: Stosuj się do reguł serwera – lub odejdź 24*

*Zasada nr 2: Działaj zgodnie ze „złotą regułą” 24*

*Zasada nr 3: Nie bój się pytać 24*

Podsumowanie 24

## **Rozdział 2 Budowanie podstawowego serwera Minecrafta 25**

- Przygotowywanie środowiska Java 25
  - Weryfikowanie wersji Javy (Windows) 26
  - Weryfikowanie wersji Javy (OS X) 26
  - Pobieranie i instalowanie JRE 27
- Instalowanie Minecraft Server 29
  - Proces instalacji w systemie Windows 29
  - Proces instalacji w systemie OS X 31
- Interludium... Środowisko laboratoryjne 34
  - Kupić kolejną kopię Minecrafta? Naprawdę? 34
- Pierwsze uruchomienie i wstępne kroki konfiguracyjne 35
  - Pliki konfiguracyjne serwera 36
  - Konsola serwera Minecrafta 38
  - Uruchamianie więcej niż jednej instancji serwera 43
- Wyszukiwanie waniliowych serwerów w Internecie 44
- Podsumowanie 44

## **Rozdział 3 Obsługa waniliowego serwera Minecrafta 45**

- Poznawanie środowiska testowego 45
- Konfigurowanie świata serwera 47
  - Wprowadzenie do Sublime Text 47
  - Zawartość pliku `server.properties` 48
- Zapewnianie możliwości łączenia się użytkowników 51
  - Skanowanie, skanowanie... 51
- Interakcja z użytkownikami 53
  - `/say`, `/tell` oraz `/me` 55
  - `/tp` oraz `/give` 59
- Zapewnianie dyscypliny na serwerze 60
  - `/kick` 60
  - `/ban` i `/ban-ip` 61
  - `/pardon`, `/pardon-ip` oraz `/whitelist` 63
- Dodawanie warstwy zarządzania do serwera 65
  - Wprowadzenie do McMyAdmin 65
  - Uwagi instalacyjne 67

Uwagi konfiguracyjne	67
Wydania McMyAdmin	67
Rozszerzanie gry single-player w sieci LAN	68
Podsumowanie	70

## **Rozdział 4 Sieci w kontekście Minecrafta 71**

Przegląd naszej sieci testowej	72
Nauka krok po kroku: podstawowa terminologia sieciowa	73
Adresy IP	73
Adresy prywatne i publiczne	74
Translacja adresów sieciowych	75
DHCP	75
Następny krok: przygotowywanie sieci dla serwera Minecrafta	76
Sprawdzanie konfiguracji sieciowej naszego komputera	76
Przeglądanie konfiguracji routera	78
Dopuszczanie ruchu Minecrafta przez zaporę	81
Porty	81
Konfigurowanie przekierowywania portów	83
Testowanie połączenia	85
Gramy!	86
Używanie nazwy hosta zamiast adresu IP	88
Czym jest DNS i DDNS	88
Konfigurowanie No-IP	88
Sprzątanie pozostałości	91
Podsumowanie	91

## **Rozdział 5 Instalowanie niestandardowego serwera Minecrafta 93**

Początki: to dziki, dziki Zachód	93
Jeśli nie Bukkit, to co?	94
Instalowanie SpigotMC	95
Uruchamianie serwera SpigotMC	96
Konfigurowanie SpigotMC	97
server.properties	98
spigot.yml	98

bukkit.yml	98
Testowanie wrażeń gracza	99
Wprowadzenie do wtyczek Bukkit	100
Najbardziej popularne wtyczki	100
Problem równowagi	102
Instalowanie, konfigurowanie i używanie wtyczek Bukkit	102
Uzyskiwanie Essentials: RTFM	102
Konfigurowanie Essentials	106
Testowanie rozgrywki	108
Podsumowanie	113

## **Rozdział 6 Integrowanie modów z serwerem Minecrafta 115**

Przedstawiamy Cauldron	116
Minecraft Forge w pigułce	116
Instalowanie klienta Forge	116
Uruchamianie Cauldrona	118
Najpierw dowód poprawności	120
PermissionsEx – szybki start	120
Testowanie wtyczki	122
A teraz najlepsze – instalowanie modyfikacji	124
Instalowanie RailCraft	124
Testowanie wrażeń gracza przy używaniu Railcrafta	127
Eksperymentowanie ze zintegrowanymi pakietami modów	131
Feed the Beast (FTB)	132
Instalowanie serwera FTB	134
Uruchamianie launchera FTB	136
ATLauncher i inne opcje	136
Wartościowe mody klienckie	137
Podsumowanie	138

## **Rozdział 7 Poznajemy Minecraft Realms 139**

Istota usług chmury	139
Zalety i wady	141
Wprowadzenie do Minecraft Realms	141

Zapisujemy się!	142
Granie w świecie Minecraft Realms	144
Zapraszanie graczy	147
Zarządzanie graczami	150
Krótki przegląd bloków poleceń	152
Selektory celów	153
Programowanie bloków poleceń	154
Konfigurowanie Minecraft Realms	156
Kopie zapasowe i przywracanie	156
Przeglądanie kopii zapasowych	156
Wymuszenie utworzenia nowej kopii zapasowej	157
Pobieranie świata do gry single-player	157
Ładowanie świata do Realms	158
Przywracanie świata	159
Podsumowanie	159

## **Rozdział 8   Kontrolowanie serwera Minecrafta hostowanego przez inną firmę   161**

Na co zwracać uwagę przy rozpatrywaniu niezależnego hostingu Minecrafta	162
Terminologia hostingu Minecrafta	162
Co jest ważne w przypadku firmy hostingowej Minecrafta	163
Dołączanie do MCProHosting	165
Poznawanie panelu sterowania	170
Konfigurowanie i uruchamianie naszego serwera Minecrafta	171
Logowanie	172
Dodawanie wtyczek	174
Dodatkowe dostrajanie serwera	176
Edytowanie plików konfiguracyjnych	176
Wdrażanie pakietów zasobów	178
Mapowanie serwera na własną domenę	181
Mapowanie nazw domen przy użyciu GoDaddy	181
Krótki przegląd innych dobrze postrzeganych firm hostingowych Minecrafta	184
Podsumowanie	185

## **Rozdział 9 Zapewnianie najlepszych wrażeń naszym graczom 187**

- Ochrona serwera przed nadużyciami 188
  - Rozproszony atak odmowy usługi 188
  - Co można zrobić, aby ochronić się przed atakiem DDoS 189
  - Griefing 190
  - Hackuj sam siebie 191
  - Blokowanie wandalii 192
  - Wskazówki dotyczące radzenia sobie z wandalami 196
- Dostosowywanie punktu odrodzenia 196
  - Ustawianie spawnu serwera 197
  - Budowanie lobby spawnu 198
  - Przygotowywanie terenu pod schemat lobby 199
  - WorldEdit – bardziej elastyczne rozwiązanie kształtowania terenu 201
  - Wykorzystanie WorldEdit do wstawiania schematu 203
- Obsługa wielu światów i teleportacji 204
  - Korzystanie z Multiverse 205
  - Tworzenie dodatkowych światów i teleportowanie się pomiędzy nimi 205
  - Tworzenie portali 206
  - Łączenie dwóch światów 208
- Podsumowanie 210

## **Rozdział 10 Zarabianie na serwerze Minecrafta 211**

- Stanowisko firmy Mojang wobec monetyzacji serwerów Minecrafta 212
  - Nowe EULA Minecrafta 212
  - Reakcja przeciwko Mojang 213
- Monetyzacja Minecrafta z zachowaniem zgodności z EULA 214
  - Darowizny 214
  - Reklama w grze i sponsoring 218
  - Sprzedawanie kosmetycznych ulepszeń 219
  - Dostęp VIP 221
- Konfigurowanie BuyCraft 222
  - Tworzenie płatnego pakietu 225
  - Dawanie opłaconego obiektu wszystkim graczom 227
  - Tworzenie darmowego pakietu 228

Reklamowanie naszego serwera	230
Gdzie się ogłaszać	230
Dlaczego baner statusu serwera jest ważny	231
Rejestrowanie serwera Minecrafta	233
O głosowaniach	234
Równanie do najlepszych	235
Tworzenie niestandardowego wpisu serwera dla klienta Minecrafta	236
Dostosowywanie komunikatu dnia	236
Końcowe przemyślenia	237

**Dodatek****Moje listy „Top 10” 239**

10 najlepszych firm hostingowych Minecrafta	239
10 najlepszych publicznych serwerów Minecrafta	241
10 najlepszych wtyczek Bukkit	242
10 najlepszych pakietów modów	242
10 najlepszych pakietów zasobów/tekstur	244
10 najlepszych YouTuberów Minecrafta	245
10 najlepszych mini-gier Minecrafta	246
10 najlepszych niestandardowych map	247
10 najlepszych ziaren Minecrafta	248

**Indeks 249**