

Minecraft

Najdete zde Minecraft jak návody a manuály, tak i různé tipy na zlepšení serveru.

- [Předgenerování mapy serveru](#)
- [Povolení připojení hráčů s nezakoupenou verzí Minecraftu \(Warez\)](#)
- [Nastavení slotů \(Maximum připojených hráčů\)](#)
- [Nastavení vlastní ikonky serveru](#)
- [Nastavení DynMapy na server](#)
- [Zaslání logů](#)
- [Podpora více verzí na serveru](#)
- [Změna obtížnosti hry](#)
- [Instalace BungeeCordu](#)

Předgenerování mapy serveru

Předgenerování mapy serveru

Chcete zajistit co nejvyšší stabilitu Vašeho serveru a dopřát Vaším hráčům co nejlepší herní zážitek?

- Nainstalujeme na server plugin [Chunky](#)
- Nastavíme střed mapy dle následujícího obrázku



- Dále napíšeme příkaz /chunky radius <**Počet blocků**> (Doporučujeme 5000 pro menší servery, 20000 pro větší)
- Odešleme příkaz /chunky start (Pro zastavení /chunky pause)
- Svět se začne renderovat, tato akce může trvat až několik hodin

Povolení připojení hráčů s nezakoupenou verzí Minecraftu (Warez)

Jak zajistit, aby se na server mohli připojit hráči i s neplacenou verzí hry?

- 1) V administraci přejdeme do "Správce souborů"
- 2) Rozklikneme soubor s názvem "server.properties"

3) Nalezneme `online-mode=true`

```
online-mode=true
```

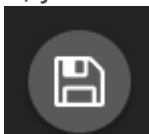
(Takto vypadá výchozí nastavení - připojení pouze pro hráče s originální verzí hry.)

4) Nyní přepíšeme "true" na "false", to zajišťuje, že se na server budou moci připojit i hráči s neplacenou verzí hry.

```
online-mode=false
```

(Mělo by to vypadat takto.)

4) Jako další klikneme na uložit a server restartujeme.



5) Jako další klikneme na uložit a server restartujeme.
Hotovo!

Návod sepsal : nevimkdostajl

Tým PearHost.cz

Nastavení slotů (Maximum připojených hráčů)

Jak nastavit maximální počet slotů na server?

Nejprve si ujasníme, co sloty vlastně znamenají. Sloty jsou volná místa na serveru v jeden moment, do kterých se mohou hráči připojit.

- 1) V administraci přejdeme do "Správce souborů"
- 2) Rozklikneme soubor s názvem "server.properties"
- 3) Nalezneme kolonku s názvem max-players=20

 Image not found or type unknown

4) Nyní si místo "20" nastavíme číslo, kolik chceme nastavit jako maximální počet hráčů připojených v jeden okamžik.

5) Jako další klikneme na uložit a server restartujeme.

 Image not found or type unknown

Aa... hotovo!

Návod sepsal : nevimkdostajl

Tým PearHost.cz

Nastavení vlastní ikonky serveru


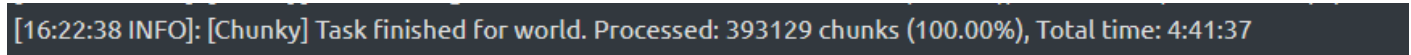
V tomto návodu si ukážeme, jak nastavit vlastní ikonku serveru

1. Nejprve půjdeme na stránku [zde](#), kde nahrajeme pomocí tlačítka "**Zvolit soubor**" ikonku, kterou chceme na serveru mít.
2. Po nahrání klikneme na tlačítko s názvem "**Download**" a ikonku si stáhneme.
3. Jako další přejdeme do administrace, kde půjdeme do "**Správce souborů**" a tam svou ikonku nahrajeme.
4. Zkontrolujeme, zda máme soubor pojmenovaný "**server-icon.png**", jelikož by to bez toho nefungovalo.
5. Restartujeme server a můžeme zjistit, že se nám ikonka na server nahrála.

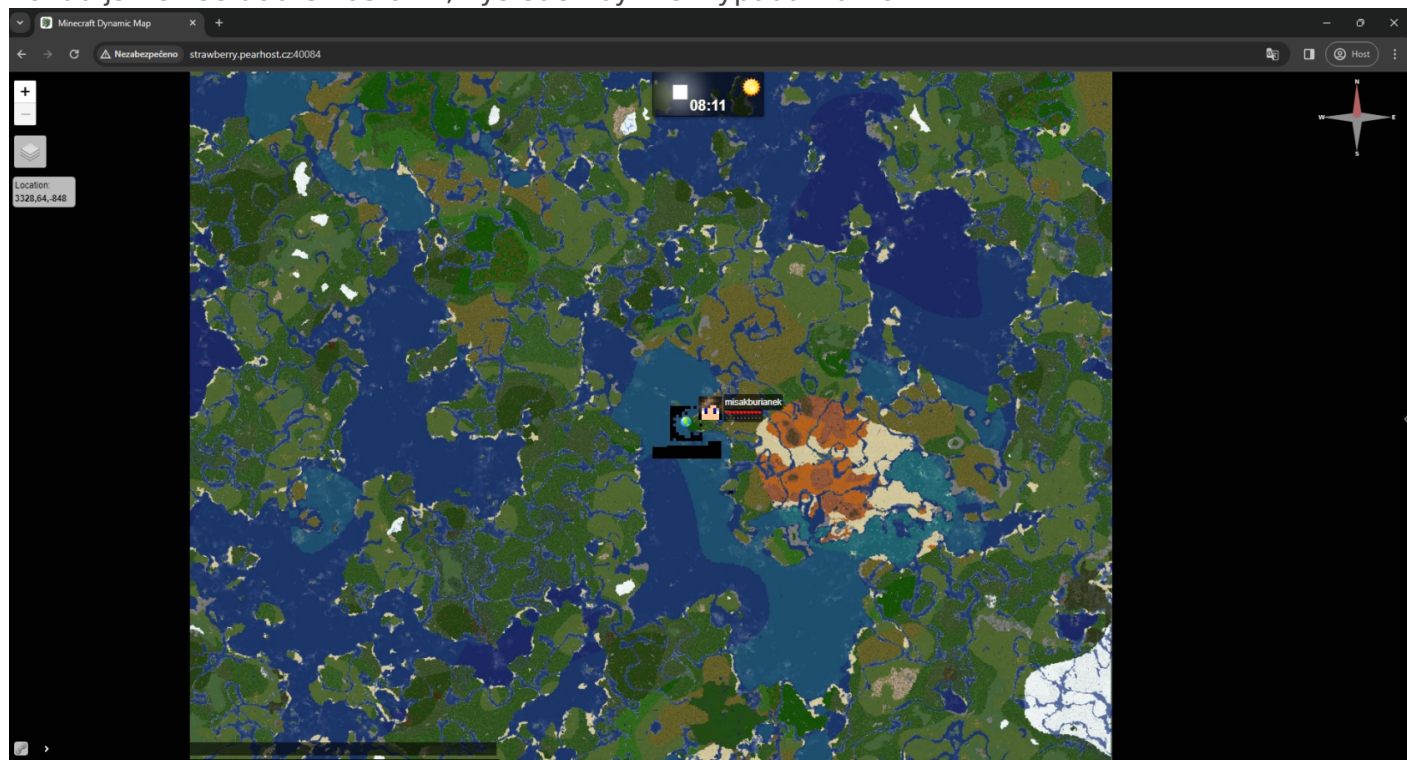


Nastavení DynMapy na server

Jak nastavit dynmapu na Minecraft server.

1. V administraci přejdeme do "Správce souborů", "**plugins**" a do této složky nahrajeme stažený soubor s dynmapou [zde](#) Taktéž si stáhneme plugin **Chunky** [zde](#), který nám pomůže v generování světa.
2. Poté restartujeme server a přejdeme do "**Informace a nastavení**", kde vytvoříme nový port pomocí tlačítka "**Přidat**".
3. Nyní si tento port zkopírujeme a přejdeme opět do "**Správce souborů**", dále do složky "**plugins**" a nakonec do "**dynmap**", kde otevřeme soubor s názvem "**configuration.txt**".
4. Jako další si přejdeme na řádky s čísly "**355**" a "**356**", kde **webserver-port: 8123** změníme na port, který jsme si zkopírovali v "**Informace a nastavení**".
5. Klikneme na **uložit** a opět restartujeme server. 
6. Nyní se napojíme na server a napíšeme **/chunky radius 5000** (To znamená, že se nám vygeneruje svět na 5000 bloků). Samozřejmě si můžete nastavit větší radius např. 10000, záleží podle velikosti disku a balíčku, který máme zakoupený, jelikož generace pár gb zabírá..
7. Napíšeme **/chunky start** a vyčkáme, než se nám chunky vygenerují (Můžeme pozorovat v konzoli..)
8. Tato operace může trvat několik hodin, v závislosti kolik si nastavíme radius.
Následně po načtení všech chunků, vidíme v konzoli **100%**, viz obrázek.

9. Poté půjdeme na web a opíšeme si IP adresu našeho serveru a port, který jsme si vytvořili v "**Informace a nastavení**".
IP:(vytvořený port)

Pokud jsme vše dobře nastavili, výsledek by měl vypadat takto.



Zaslání logů

Jak zaslat z konzole zaslat log.

Zaslání logů se nám může hodit, když nám nějaký plugin vyhazuje chybu, případně celý server nejde zapnout a samovolně se vypíná.

1. Jako první půjdeme do "**Správce souborů**", dále do složky "**logs**".
2. Ve složce s názvem "**logs**" vybereme poslední log, který rozklikneme a klikneme na tlačítko, které nalezneme v horní liště s ikonkou stažení.
3. Stáhnutý log si otevřeme pomocí poznámkového bloku a celý si ho připravíme ke kopírování pomocí tlačítek "**CTRL**" a "**A**".
4. Poté napíšeme "**CTRL**" a "**C**", čímž si log zkopírujeme.
5. Nyní stačí jít na stránku [zde](#), kde do políčka vložíme pomocí "**CTRL**" a "**V**" náš log a klikneme na tlačítko "**Save**".
6. Teď už jen stačí zkopírovat odkaz našeho logu, v mém případě <https://mclo.gs/BkaQNUc>.

Podpora více verzí na serveru

Zajistí, aby se na server připojili hráči se starší či novější verzí Minecraft klientu.

1. Nejprve půjdeme na stránku [zde](#), kde si stáhneme tento soubor, to zajistí, že se na server budou moci připojit hráči s novější verzí Minecraftu než je server. Pokud bychom chtěli, aby se na náš server napojili hráči se starší verzí, bude zapotřebí si stáhnout speciální plugin na podporu nižších verzí [zde](#).

2. Nyní půjdeme v Administraci do "**Správce souborů**", zvolíme "**plugins**" a tam nahrajeme naše soubory, které jsme si stáhli z odkazů výše.

3. Poté restartujeme server a můžeme se na náš server napojit s rozdílnou verzí hry.

Pokud se vše povedlo, měli bychom se připojit i se starší či novější verzí hry .

Změna obtížnosti hry

Jak změnit obtížnost hry na našem Minecraft serveru.

1. Přejdeme do "Správce souborů", kde najdeme soubor "**server.properties**", který následně otevřeme.
2. Nyní najdeme kolonku s názvem "**difficulty=easy**".
3. Tuto položku můžeme upravit na **4 obtížnosti**, konkrétně **peaceful, easy, normal** a **hard**.
4. Soubor uložíme a restartujeme, případně zapneme server.

Vysvětlivky jednotlivých obtížností:

Peaceful = **Mírumilovné**, nespawnují se nebezpeční mobové a neubývá nám Hunger Bar.

Easy = **Jednoduché**, pár zlých mobů, není těžké na dohrátí hry, Hunger Bar ubývá velmi pomalu

Normal = **Klasická**, obtížnost, ve které se spawnuje přiměřeně nepřátelských mobů a Hunger Bar nám přiměřeně ubývá.

Hard = **Těžká**, v této obtížnosti již je velmi těžké dohrát hru k vysokému výskytu mobů a rychle ubývajicímu Hunger Baru.

Instalace BungeeCordu

Instalace BungeeCordu a jeho následná konfigurace.

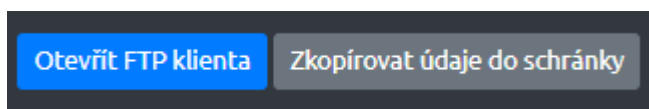
Nejprve si musíme ujasnit, co to BungeeCord je, jedná se o most, který spojuje další servery mezi sebou.

Ve zkratce se jedná o to, že z jednoho serveru se můžeme přepojit na jiný.

1. Přejdeme [zde](#) a stáhneme si soubor s názvem "**BungeeCord.jar**".



2. Následně půjdeme do "**Informace a nastavení**" a klikneme na "Zkopírovat údaje do schránky", následně na "Otevřít FTP klienta", doporučuji před těmito kroky nainstalovat WinSCP, bez něj se dále nepohneme.



3. Po vstupu do FTP smažeme všechny soubory včetně **server.jar** a nahrajeme nový **BungeeCord jar**, který přejmenujeme na **server.jar** a restartujeme server.

4. Jako další si zkopírujeme port našeho serveru a půjdeme do "**Správce souborů**", kde rozklikneme soubor "**config.yml**", kde najdeme "**host: 0.0.0.0:25577**" a nastavíme ho na port, který jsme si zkopírovali, dále si config upravíme dle svých potřeb, jako je Online Mode, max players, atd., dále přejdeme do kolonky **ip_forward: false**, který nastavíme na True a soubor uložíme.

5. Nyní server restartujeme a již můžeme v **server motd** vidět, že se nám zapnul.



6. Přejdeme do svého dalšího serveru v administraci, který chceme napojit na náš **BungeeCord**, v našem případě Lobby. Půjdeme do "**Správce souborů**", klikneme na položku "**spigot.yml**" a nalezneme položku "**bungeecord: false**", kterou přepíšeme na **True**, soubor uložíme a server restartujeme.

7. Vráťme se **zpět do BungeeCord** serveru a ve **Správci souborů** přejdeme do **config.yml** a v kolonce "**servers**" přidáme další server dle již vypsáního příkladu lobby serveru.

```
servers:  
  lobby:  
    motd: '&1Just another BungeeCord - Forced Host'  
    address: localhost:25565  
    restricted: false
```

8. Poté již stačí soubor uložit a restartovat server.



9. Nyní bychom se měli na server **bungeecordu** napojit bez problému a vše by mělo fungovat.