

Szeryf Minecraft Wiki



Konto MineCraft

Witam na lokalnym serwerze [Minecraft](#). Maszyna słaba, ale parę znajomych osób uciągnie 😊
Chcesz dołączyć – [instaluj](#) i najlepiej się [zarejestruj](#).

Obecnie na serwerze:

Szybkie linki | [konto/profil](#) | [mapa](#) | [mody](#) | [receptury](#) | [budowle](#) | [plany](#) | [zadania](#) | [indeks stron](#) |

Ogłoszenia

- Rozwiązanie problemu z pluginami do bukkita [tuż tuż](#)
 - **Testowy serwer uruchomiony!** (29 I 2013),
- RP2 na 1.4.6 jest już dostępne, czekamy aż dogonią je pozostałe mody i ruszamy z nowym serwerem!
- Ciągłe czekamy na RP2 na 1.4.5, czy stawiamy serwer dalej na 1.2.5?
- Ciągłe nie ma RP2. Po drodze wyszedł MC 1.4.4. Nasze mody są już w [większości poprawione](#). Może nawet sam serwer w końcu ruszy 😊
- Zbliża się RP2-pre6 dla MC 1.4.2 (a właśnie, MC jest w wersji 1.4.2!): [twitter](#), [podejrzane nowości \(1, 2\)](#)
- Patrzcie uważnie, czy coś się nie sypie
- Straszne lagi, serwer zdycha, sieć się przycina. A może by tak ożywić nasz świat (albo zacząć na nowym) ale w jakimś lepszym miejscu?
 - [ovh](#) – dedyk 200zł / m-c (netto). Cztery osoby po 50zł to może by się dało (netto, bo na firmę to wpiszę)? Taka maszyna to z setkę slotów uciągnie... (no po maszynach Outlandera to 20... 😊) *IMHO Przerost formy nad treścią. Nie mamy tyle osób i nie zanoszą się na to. 100mbps też raczej nam nie potrzebne za to przydało by się taniej... 50zł/m-c to jednak dużo...* — [Outlander](#) 2012/09/17 23:02

Nowości

- 13 marca Już... już... prawie... uruchomiliśmy MC-1.4.7, a tym czasem wyszedł 1.5 😊
- 10 lipca – przetestowany serwer 1.2.5 z nowym Forge (152), RailCraft 5.3.3 i inne drobiazgi
- 25 czerwca – **serwer działa** na MC 1.2.5 (a miał być 9.06), jeszcze tylko szlify...
 - 26 czerwca: no.... prawie działa, system sprawdzania graczy wysyca procesor 😊
 - 26 czerwca: po bojach zawitał na serwerze Termi; już się obaj zabililiśmy skacząc z wieży Błażeja 😊
 - co mamy:

- [RP2pre5b2](#) (niesamowite!)
- [CustomStuff-2.3.8](#)
- [RailCraft-5.2.4](#)
- [BackPacks-2.5](#)
- [EnchantView-3.4.0](#)
- [Multiverse 2](#)
- i parę innych drobiazgów (patrz: [mody](#))
- 21 maja – jest [RP2p5b2](#) wraz z portem, hura!

Starsze wiadomości na osobnej [stronie](#)


Zebranie

Pierwsze (27 stycznia) i Drugie (15 lutego)

Punkty:

- Sprawdzić czy wózki na skos jadą ładnie? Sprawdzić plugin do wygładzania wizualnego torów. – *Wózki poruszają się po skosach, tory układają się zyzgakiem, brak możliwości napędzania elektrycznego. Zauważyłem tendencje do zatrzymywania się wózków na „skośnych” torach.*
- Plan miasta. Więcej niż jeden. Najlepiej kompatybilne (tak, żeby część można było płynnie zmieniać).
 - Sprawdzić rozwiązania rzymskie. [Małe miasto](#). [Duże miasto](#).
 - **Outlander** - Propozycja na plan miasta i jego rozwoju [The City](#)
 - **Termi** - a może iść na całość i zrobić to tak? <http://www.joemonster.org/art/22321/> – *Nah, to się kłóci z koncepcją stopniowego rozwoju. Na co takie miasto trzem graczom? - Outlander Gra w berka/chowanego ;P - Termi*
 - Zdecydować o stylu ([rzymski](#), [nordycki](#), [europejski](#), inny)?
 - Ustalić minimalny rozmiar działki. —Zostanie przeprowadzone doświadczenie. Proponuję 30×30 bloków
 - Mury, bramy i fosa?
- Wioski na przedmieściach (z chłopami).
- Rozszerzanie obszaru wolnego od potworów wraz ze wzrostem miasta.
- [TerrainControl](#)
 - ~~Kopalnie? Znaczy czy da się skupić zagęszczenie jednego minerału np. pod jedną górą? – Ustalenie minerałów per biotype. Po sprawdzeniu jak jest w rzeczywistości na razie nie różnicujemy biomów.~~
 - ~~Podobnie systemy jaskiń (duże, ale rzadziej) – Jest.~~
 - ~~Płaski bedrock – Jest.~~
 - ~~Podniesiony poziom ziemi i wody – Jest.~~
 - ~~Dodanie rud do Nether i inne modyfikacje – Niema i szybko nie będzie. TC nie wspiera Nether.~~
 - Przeniesienie drzew i wulkanów z RP2 do TC aby generowały się poprawnie na podniesionym terenie.
 - ~~Przeniesienie generowania rud i minerałów z RP2 do TC – Rudy, minerały i kwiatki przeniesione.~~

Wymagane wyłączenie modułu world w RP2. Chyba wyłączony.

- ~~Wgranie początkowej mapy biomów~~ – Już działa. Pozostaje zaprojektować mapę. Mapa zaprojektowana
- Jak najszybciej odpalić serwer (do doświadczeń). – Działa.
- Receptury: 
 - Kruszarka: np. kamień → brukowiec → żwir → piasek – Są.
 - Garnek Wulkana (kosz ognia, znicz) o np [taki](#) lub [taki](#)
 - *prace rozpoczęte* – garnek jako cross-texture (mimo znośnej ikonki), nie wygląda najlepiej: [volcano_pot_02.png](#)

Błędy

Launcher:

- na Linuksie nie działa NEI
- nie pamięta ustawienia „loguj się w:”
- wymaga podłączenia do netu (zamiast używać tego co ściągnął wcześniej)

Serwer: [crashe](#)

- Nie działają tory funkcyjne z RC – Już działają.
- Instalowanie elementów logiki RP2 na ruchomych platformach może powodować zawieszanie serwera
- Dziwne zachowanie deployerów RP2: czasem działają czasem nie, w niektórych miejscach działają w innych nie – *Wydaje się że problem stanowią uprawnienia. Od pewnego czasu nie zaobserwowałem.*
- Brak mobów – *Sądziłem że to uprawnienia ale jest też zgłoszony taki błąd w TC*
- Błędy w generowaniu baobabów i wulkanów – *Już się nie generują. Czekamy na stworzenie ich jako BO3 przez Termiego*
- ~~Hałdy węgla i koksu nie działają jako paliwo~~ – (08.03.2013) – done
- Niektóre minerały, rudy, itp z RP2 generują się podwójnie. Trzeba wyłączyć generator RP2. – *Chyba się udało. Wpis w pliku config/forge.cfg*

Nasz Minecraft

Serwer jest przeznaczony dla znajomych, dalszych znajomych i znajomych znajomych... 😊 W każdym razie z polecenia. Można grać swoim kontem premium, można też się u nas [zarejestrować](#).

Uwaga. Chwilowo w godzinach 9⁰⁰–15⁰⁰ mamy tryb pokojowy, a poza – łatwy. Tak łatwy, że jeden wybuch creepera zabiera 16 serduszek z 10 (zmierzone!) 😊
Obecnie potwory są wytopione w całym świecie, występują za to w Nether i The End. Potwory są wszędzie, ale Creepery zamokły i słabo wybuchają.

Rzeczy do zrobienia wraz z postępem opisane są w [pracach](#). Tam też można dodawać [propozycje](#), albo jeszcze lepiej [zgłaszać zadania](#), co jest dokładniej [opisane](#).

Temat naszego świata nadaje się na osobny artykuł, ale na szybko warto obejrzyć budowle naszych

obywateli, szczególnie **Termiego** i np. jego **wieżę**, **stadion** czy **zamek**. Jak potrzeba nieco drobiazgu, to do fabryk **Outlandera**, kierunek **rzeźnia mobów**, **magazyn strzał (i kości)** 😊 czy też **rzeźnia w Nether**. Można także skorzystać z naszych prowizorycznych linii **metra** zbudowanych przez **Robsona**.

Warto też poczytać o **rękodziele (crafting)** i **rudach**.

Uwaga! Świat nie jest bezpieczny, nie zawsze mamy pewny grunt pod nogami. Dzisiaj okryłem pod wzgórzem owczym **NICOŚĆ!!!**

Minecraft na świecie

- minecraftwiki.net (crafting)
- minecraft.pl
- mycraft.pl
- mcsite.pl
- craftsite.pl
- minecraft.jee.pl
- mpcforum.pl

Pożądane mody

Można zajrzeć na stronę o **modyfikacjach**, a tutaj w skrócie:

- **Eloraam's RedPower 2** - umożliwia... wszystko 😊 nowe minerały, narzędzia, maszyny, energia, cięcie bloków...

From:
<https://mc.szeryf.waw.pl/wiki/> - Szeryf Minecraft Wiki

Permanent link:
<https://mc.szeryf.waw.pl/wiki/stare:start?rev=1363198344>



Last update: **2017/05/26 10:23**