

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](#) | [zasady](#) | [indeks stron](#) |

Ogłoszenia

- Trwają prace nad logowaniem do serwera i nad uzupełnieniem świata o nowości z MC-1.5 i MC-1.6
- W związku z wzrostem liczby mieszkańców stolica rozrosła nam się z Wioski do Mieściny 😊
- Nic do ogłoszenia. Serwer działa bez poważnych błędów od kilku miesięcy.
- 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 zanosi 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 2013 – Już... już... prawie... uruchomiliśmy MC-1.4.7, a tym czasem wyszedł 1.5 😊
Notki: [mycraft](#) – Jakie „już .. już...”? Przecież działa! A co do nowego MC teraz jeszcze tylko jakiś rok i będzie pasujące RedPower2 :P – [Outlander](#)

- 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 zabiliśmy 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. –Outlander*
- 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 doświadczalnie.~~ – *Proponuję 30x30 bloków –Outlander*
 - Mury, bramy i fosa? – *Proponuję palisade dla wsi, mur dla miasteczka i mur z fosą dla miasta –Outlander*
- 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. –Outlander*
 - ~~Podobnie systemy jaskiń (duże, ale rzadziej)~~ – *Jest. –Outlander*

- ~~Płaski bedrock – Jest. -Outlander~~
- ~~Podniesiony poziom ziemi i wody – Jest. -Outlander~~
- ~~Dodanie rud do Nether i inne modyfikacje – Niema i szybko nie będzie. TC nie wspiera Nether. -Outlander~~
- ~~Przeniesienie drzew i wulkanów z RP2 do TC aby generowały się poprawnie na podniesionym terenie. – patrz błędy -Outlander~~
- ~~Przeniesienie generowania rud i minerałów z RP2 do TC – Rudy, minerały i kwiatki przeniesione. Wymagane wyłączenie modułu world w RP2. Wyłączony. -Outlander~~
- ~~Wgranie początkowej mapy biomów – Już działa. Pozostaje zaprojektować mapę. Mapa zaprojektowana -Outlander~~
- ~~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](#)~~
 - ~~Recyklingowe:
 - schodki w bloki (z użyciem dłuta),
 - półpłytki w bloki,
 - bloki cegieł w cegły itp. (z użyciem dłuta)~~
 - ~~Netherrack → jakiś piec → Nether Bricks (nowy item) → 2x2 → Nether Brick (istniejący blok) LUB Netherrack → workbench 2x2 → Nether Brick (istniejący blok) LUB Netherrack x4 → jakiś piec → Nether Bricks~~
 - ~~Niezbędne do działania mechanizmów RC elementy: stone gear~~
 - ~~Reinforced Track + Redstone dust → Reinforced booster (zgodne z oryginałem różnią się tylko jednym red dustem)~~

Błędy

Launcher:

- ~~na Linuksie nie działa NEI – działa o ile się kopiuje, nie linkuje (poprawione)~~
- ~~nie pamięta ustawienia „loguj się w:” – zrobione~~
- ~~wymaga podłączenia do netu (zamiast używać tego co ściągnął wcześniej) – Może zrobić przycisk Online i Offline i ustawić żeby pobierał dopiero po naciśnięciu przycisku -Outlander~~

Serwer: [crashe](#)

- ~~Instalowanie elementów logiki RP2 na ruchomych platformach może powodować zawieszanie serwera~~
- ~~Wyjście z gry na poziomie bedrock (p.1) powoduje że po zalogowaniu ładuje się w Void~~
- ~~Nie działają tory funkcyjne z RC – Już działają.~~
- ~~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 - rozwiązany poprzez [MoCreatures](#) -Outlander
- **Błędy w generowaniu baobabów i wulkanów** – Już się nie generują. Czekamy na stworzenie ich jako BO3 przez Termiego. - Nie udało mu się więc baobaby zastąpiłem innymi drzewami a zamiast wulkanów są złoża bazaltu -Outlander
- **Hałdy węgla i koksu nie działają jako paliwo** – (08.03.2013) - done -Robson
- **Niektóre minerały, rudy, itp z RP2 generują się podwójnie. Trzeba wyłączyć generator RP2.** - Chyba się udało. Wpis w pliku config/forge.cfg -Outlander
- **World Anchor (chunk loader) nie ładuje chunków po wejściu pierwszego gracza (co powinien robić wg. opisu), dopiero gdy gracz się zbliży (załaduje się chunk z World Anchor?).** - Okazało się że w ogóle nie działał. Poprawki w MCPC Plus rozwiązały problem -Outlander

Nasz Minecraft Dziś

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](#). W Stolica jest za mokro dla creeperów i nie wybuchają ale tylko do pewnej głębokości.

Starożytność

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 wytępione 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 obejrzeć budowle naszych [obywateli](#), szczególnie [Termiego](#) i np. jego [wieżę](#), [stadion](#) czy [zamek](#). Jak potrzeba nieco drobiazgu, to do fabryk [Outlandera](#), kierunku [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=1370432950>



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