

# 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

- **TURNIEJ!** Ogłasza się wszem i wobec rozpoczęcie Turnieju Mistrzów Pędzla w którym tworzyć Herb Królestwa będziecie! Triumfator zdobędzie sławę, szacunek, bogactwo i zaszczyty!
  - Nagroda:
    - Stos diamentów lub szmaragdów do wyboru
    - Zaszczyt wykonania swojego projektu w postaci mozaiki na centralnym placu stolicy
    - Autor szczególnie wybitnego projektu może nawet zostać nagrodzony przez Króla jakimś tytułem
      - Q: Czy jest jakiś maksymalny rozmiar w którym należy się zmieścić? Zakładam że kolory dot. dostępnych „brickow” w Mine? - Termi
      - A: Niema ale powinien się ładnie skalować do np: 60x60. Paleta kolorów oczywiście z MC.
- 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 | 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?

- o **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...
  - o 26 czerwca: no.... prawie działa, system sprawdzania graczy wysyca procesor 😊
  - o 26 czerwca: po bojach zawitał na serwerze Termi; już się obaj zabililiśmy skacząc z wieży Błażeja 😊
  - o 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 zygakiem, 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).
  - o 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 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 - Sq.
  - 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)
  - Produkcja Nether Brick (istniejący blok)
    - Netherrack → piec → Nether Bricks (nowy item) → workbench 2x2 → Nether Brick - tak jak jest to z Gliną i Cegłami
    - LUB Netherrack → workbench 2x2 → Nether Brick - tak jak jest to z piaskiem i piaskowcem
    - LUB Netherrack x4 → piec → Nether Brick
  - Niezbędne do działania mechanizmów RC elementy: [stone gear](#) - można je wyciągnąć z BuildCraft
  - 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 koks 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 9<sup>00</sup>–15<sup>00</sup> 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 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://minecraft.szeryf.waw.pl/wiki/> - Szeryf Minecraft Wiki

Permanent link:

<https://minecraft.szeryf.waw.pl/wiki/stare:start?rev=1370630325>



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