

Wasz serwer Minecraft

Krótki przewodnik dla dzieci i opiekuna. Jeden świat dla Java i Bedrock.

1. Dodaj serwer

Java: Multiplayer / Tryb wieloosobowy → Dodaj serwer. Adres: **gs.rozyccy.net**. Najprościej użyć wersji **1.21.11**. Serwer ma limit 10 graczy.

Bedrock: Graj → Serwery → Dodaj serwer, jeśli urządzenie udostępnia tę opcję. Adres: **gs.rozyccy.net**, port: **19132**. Na konsolach dodawanie własnego serwera może wymagać dodatkowej konfiguracji.

2. Załóż konto, potem się loguj

Nowy gracz Java rejestruje się na minecraft.rozyccy.net, potwierdza e-mail i wysyła zgłoszenie. Dopiero akceptacja administratora pozwala wejść do gry. Bedrock: ręczne sprawdzenie przez administratora. Szczegóły: strona 13.

```
/login TWOJE_HASLO
```

Przy następnych wejściach wpisz swoje hasło. Do czasu zalogowania serwer ogranicza grę. Wybieraj zawsze ten sam nick, z taką samą pisownią.

3. Jak wpisywać komendy?

W Java otwórz czat klawiszem **T** albo zacznij od **/**. W Bedrock otwórz okno czatu. Wpisz polecenie i wyślij je klawiszem Enter lub przyciskiem wysyłania.

Każda komenda w grze zaczyna się od /. Zwykły tekst bez ukośnika trafia na czat. Przykładowe TWOJE_HASLO i NICK zastąp własnymi danymi; nie wpisuj tych słów dosłownie. Komendy są po angielsku.

Przykład: **/tpa NICK** prosi wskazanego gracza o zgodę na teleportację. Podpowiedzi nicków w Java można wybierać klawiszem Tab. Nick gracza Bedrock może zaczynać się od kropki - przepis go w całości.

Nasze grupy

Nazwy techniczne grup są takie same w polskiej i angielskiej instrukcji.

Kolejność według wagi: **Gracz (0)**, **VIP (10)**, **Budowniczy (20)**, **Moderator (50)**, **Administrator (100)**. Sama waga nie nadaje uprawnień.

Przed logowaniem - ochrona AuthMe

Po dopuszczeniu do gry użyj /login. To etap ochrony, nie grupa LuckPerms. Każda ranga nadal wymaga własnego hasła.

1 / Gracz - default

Zwykła gra survival, jeden dom, prośby o teleportację i prywatne wiadomości. Komendy na co dzień: strona 3.

2 / VIP - vip

Dziedziczy gracza. Do **5 domów**, /back po teleportacji, przenośny stół rzemieślniczy i dostęp do własnej skrzyni Endera. Komendy: strona 4.

3 / Budowniczy - budowniczy

Dziedziczy VIP-a. Do **10 domów**, latanie oraz własna pora dnia i pogoda. Nadal buduje w survivalu z zebranych materiałów. Bez trybu kreatywnego. Ograniczony WorldEdit: strona 11. Komendy: strona 4.

4 / Moderator - moderator

Dziedziczy VIP-a, w tym 5 domów i jego wygody. Wyrzucanie, wyciszanie do **1 godziny**, czasowy ban do **24 godzin**, sprawdzanie obecności i teleportacja moderatorska. Nie dostaje automatycznie narzędzi budowniczego. Komendy: strona 5.

5 / Administrator - administrator

Dziedziczy moderatora i ma pełne prawa wtyczek przez * = **true**, także komendy VIP-a i budowniczego. Może przekraczać limity kar. Administracja: strona 6; nadawanie grup: strona 7.

Grupy można łączyć, np. moderator + budowniczy. Najwyższa waga wybiera rangę główną; prawa pochodzą ze wszystkich przypisań. Operator Minecraft i konto AMP są oddzielne od tych grup.

Komendy na co dzień

Dostępne po zalogowaniu. Zamiast NICK wpisz dokładną nazwę gracza.

/sethome

Zapisuje miejsce, w którym stoisz, jako twój dom. Użyj go przy swojej bazie.

/home

Teleportuje do zapisanego domu. Najpierw ustaw go przez /sethome.

/delhome home

Usuwa zapis podstawowego domu o nazwie home. Nie burzy budynku.

/tpa NICK

Prosi o teleportację do gracza. Przykład: /tpa NICK.

/tpaccept

Akceptuje prośbę o teleportację. Sprawdź, od kogo przyszła.

/tpdeny

Odrzuca prośbę o teleportację. Nie musisz przyjmować zaproszeń.

/msg NICK wiadomość

Wysyła prywatną wiadomość. Przykład: /msg NICK Pomóż mi wrócić.

/r wiadomość

Odpowiada ostatniemu rozmówcy w prywatnych wiadomościach.

/list

Pokazuje, kto jest teraz na serwerze.

/motd

Pokazuje powitanie i informacje serwera.

/help

Wyświetla pomoc. Widoczność poleceń zależy od twoich uprawnień.

/changepassword STARE_HASLO NOWE_HASLO

Zmienia wspólne hasło gry i WWW. Użyj własnych haseł; nie pokazuj tej komendy innym.

Na początek korzystaj z jednego podstawowego domu. Wiele domów wymaga dodatkowego uprawnienia. /spawn i /back nie należą do obecnie nadanego zestawu gracza.

Wygoda i budowanie

Obie grupy mają komendy gracza. Nadaje je wyłącznie administrator.

VIP - 5 domów; budowniczy - 10 domów

```
/sethome baza
```

Zapisuje nazwany dom tam, gdzie stoisz. Inne miejsce zapisz np. przez /sethome kopalnia. Każda odrębna nazwa zajmuje jedno miejsce w limicie domów.

```
/home baza
```

Wraca do domu o nazwie baza. Zamiast baza wpisz zapisaną nazwę. Przy kilku domach samo /home pokaże ich listę.

```
/delhome kopalnia
```

Usuwa zapis domu kopalnia i zwalnia miejsce w limicie. Nie burzy budynku.

```
/back
```

Wraca do poprzedniego miejsca teleportacji. Nie nadaje powrotu do miejsca śmierci.

```
/workbench
```

Otwiera stół rzemieślniczy w dowolnym miejscu. Nadal potrzebujesz własnych składników do wytwarzania przedmiotów.

```
/enderchest
```

Otwiera twoją skrzynię Endera. Nie pozwala zaglądać do skrzyń innych graczy.

Tylko budowniczy - narzędzia dla siebie

/fly on włącza możliwość latania; naciśnij dwa razy skok, aby wystartować. **/fly off** ją wyłącza: najpierw wyląduj, żeby nie spaść. Polecenie dotyczy tylko ciebie.

/ptime day pokazuje ci dzień; **/ptime reset** przywraca czas świata. **/pweather sun** pokazuje pogodną pogodę; **/pweather reset** wraca do pogody świata. Zmiany nie wpływają na widok innych graczy.

Te role nie pozwalają karać graczy, nadawać rang, zmieniać trybu gry, tworzyć przedmiotów poleceniem /give. Budowniczy ma ograniczoną edycję WorldEdit (strona 11). Moderator może osobno otrzymać taką grupę. Nowe role nie są przyznawane automatycznie.

Pomagaj i pilnuj porządku

Moderator ma komendy gracza i VIP-a oraz poniższe prawa do pilnowania porządku.

```
/kick NICK powód
```

Rozłącza gracza; może on wejść ponownie. Przykład: /kick NICK Proszę przerwać spam. To ostrzeżenie techniczne, nie trwały ban.

```
/mute NICK 5m
```

Wycisza gracza na 5 minut. Limit moderatora: 1 godzina. Przykład dłuższego wyciszenia: /mute NICK 30m. Nie blokuje wejścia do gry.

```
/mute NICK
```

Jeżeli gracz jest już wyciszony, cofa wyciszenie. Aby nałożyć karę, zawsze podaj czas. Nie zdejmuj kary ustalonej przez administratora bez uzgodnienia.

```
/tempban NICK 30m powód
```

Blokuje wejście na podany czas, również gdy gracz jest poza serwerem. Maksymalnie 24 godziny. Przykład: /tempban NICK 30m Niszczenie cudzej budowli.

```
/tp NICK
```

Teleportuje moderatora do gracza bez prośby. Używaj do sprawdzenia zgłoszenia, nie do zdobywania przewagi w grze.

```
/tphere NICK
```

Przenosi wskazanego gracza do moderatora. Najpierw upewnij się, że miejsce jest bezpieczne i uprzedź gracza.

```
/seen NICK
```

Pokazuje informacje o ostatniej obecności. Nie nadano dodatkowego prawa do wyświetlania adresu IP.

Czas: 5m = 5 minut, 1h = godzina, 1d = doba. Najpierw upomnij, potem dobierz krótką karę i podaj powód. Stałe bany, ich cofanie oraz zmiany rang zostaw administratorowi.

Świat i zarządzanie

Administrator ma prawa gracza i moderatora, a ponadto pełne uprawnienia wtyczek.

```
/ban NICK powód
```

Blokuje dalsze wejścia na stałe. Stosuj dopiero, gdy czasowa kara moderatorska nie wystarcza.

```
/unban NICK
```

Cofa blokadę wejścia wskazanego gracza. Pozwala też zakończyć czasowego bana przed terminem.

```
/minecraft:gamemode creative NICK
```

Włącza tryb kreatywny wskazanemu graczowi. Zmiana wpływa na zasady gry i dostęp do przedmiotów.

```
/minecraft:gamemode survival NICK
```

Przywraca wskazanemu graczowi tryb przetrwania.

```
/minecraft:time set day
```

Ustawia dzień w świecie administratora. Wpływa również na pozostałych graczy w tym świecie.

```
/minecraft:weather clear
```

Ustawia pogodną pogodę w świecie administratora.

Rangi i dostęp

Do nadawania praw służy LuckPerms - instrukcje są na następnej stronie. Nie przyznawaj zwykłym graczom gwiazdki * ani operatora. Moderatorowi wystarcza członkostwo w grupie **moderator**.

Pełne prawa obejmują również polecenia, które mogą zatrzymać serwer lub zmienić ważne ustawienia. Przed restartem uprzedź grających. Hasło do gry i dostęp do panelu AMP traktuj osobno.

Jak nadawać uprawnienia

Komendy wpisuje administrator w grze. W konsoli Minecraft w AMP pomiń początkowy ukośnik.

```
/lp editor
```

Tworzy sesję edytora w przeglądarce. Otwórz podany link, zmień prawa, zapisz i zastosuj zmiany zgodnie z komunikatem edytora. Nie udostępniaj linku innym.

```
/lp user NICK info
```

Pokazuje grupy i informacje o koncie. Przydaje się, gdy ktoś zgłasza brak dostępu.

```
/lp user NICK permission check essentials.home
```

Sprawdza, czy gracz może używać /home. Wynik true oznacza przyznane prawo, false - brak prawa albo zakaz.

```
/lp user NICK permission set essentials.home true
```

Nadaje wskazanemu graczowi prawo do /home. To przykład pojedynczej zgody, nie awans na administratora.

```
/lp user NICK permission unset essentials.home
```

Usuwa indywidualny wpis. Gracz nadal może mieć to prawo z grupy default - usunięcie wpisu nie oznacza zakazu.

Dodawanie i odbieranie grup

Aby nadać rangę, wpisz:

```
/lp user NICK parent add moderator
```

Aby ją odebrać:

```
/lp user NICK parent remove moderator
```

Zamiast **moderator** wpisz **vip** lub **budowniczy**, aby nadać albo odebrać te role. Używaj **add**, by zachować pozostałe grupy. Sprawdź /lp user NICK info. Moderator + budowniczy daje oba zestawy praw. Nie nadawaj tym rolom operatora.

Gdy coś nie działa

Najpierw przeczytaj komunikat na czacie. Zwykle wskazuje brak logowania, prawa albo błąd w komendzie.

Najczęstsze sytuacje

„Nie masz uprawnień”: zaloguj się i sprawdź, czy komenda należy do twojej grupy. Jeśli tak, zgłoś problem administratorowi wraz z dokładną komendą.

„Nieznana komenda”: sprawdź ukośnik, pisownię i spacje. Nie wszystkie komendy z filmów w internecie są zainstalowane u nas.

/home nie działa: najpierw wpisz /sethome w bezpiecznym miejscu.

Teleportacja nie następuje: druga osoba musi wpisać /tpaccept; prośba może wygasnąć.

Zapomniane hasło: użyj resetu na stronie; bez e-maila poproś opiekuna. Nie zakładaj cudzego nicku i nie proś nikogo o podanie jego hasła.

Co robią nasze wtyczki?

AuthMe: logowanie wspólnym hasłem; rejestracja na stronie.

EssentialsX: domy, teleportacja, wiadomości i administracja.

LuckPerms: przydzielanie praw i grup.

Geyser + Floodgate: połączenie graczy Bedrock ze światem Java.

ViaVersion: zgodność protokołów potrzebna m.in. Bedrock.

PacketEvents: obsługa pakietów używana przez ochronę AuthMe.

WorldGuard: ochrona regionów (strona 10).

WorldEdit: edycja bloków dla budowniczych (strona 11).

Trzy zasady wspólnej gry

1. Nie niszczyć cudzych budowli i pytać przed zabraniem przedmiotów.
2. Przyjmuj tylko teleportacje, na które się zgadzasz.
3. Hasło jest prywatne. Pełny regulamin: strona 9 i /rules. Ochrona działek: strona 10; WorldEdit: strona 11.

Źródła i zakres instrukcji

Podstawa: sprawdzona konfiguracja serwera gs z 3 października 2026. Jest to wybór przydatnych komend, a nie pełny spis wszystkich poleceń wtyczek. Obecne grupy: default, vip, budowniczy, moderator i administrator. Moderator ma limit wyciszenia 1h oraz czasowego bana 24h.

LuckPerms: polecenia

LuckPerms: uprawnienia i edytor

EssentialsX: uprawnienia

AuthMe: polecenia

Zasady gry i strony

PL: /rules i /rules 2. EN: /rules en i /rules en 2. Wszystkie grupy. Wersja: 03.10.2026.

- 1.** Szanuj innych. Bez wyzwisk, nękania, gróźb i spamu.
- 2.** Nie niszczyć cudzych budowli, nie kradnij i pytaj o zgodę.
- 3.** PvP, pułapki i żarty tylko za zgodą wszystkich uczestników.
- 4.** Bez cheatów, x-ray, duplikacji i wykorzystywania błędów.
- 5.** Używaj własnego nicku. Nie udostępniaj hasła ani danych osobowych.
- 6.** Nie buduj maszyn powodujących lagi. Ogranicz redstone i tłumy mobów.
- 7.** WorldEdit tylko na własnym lub uzgodnionym terenie; małe operacje.
- 8.** Region nie powstaje automatycznie. Zabezpiecz bazę przez /rg claim.
- 9.** Nie obchodź ochrony. Członków regionu dodawaj rozważnie.
- 10.** Zgłoś problem moderatorowi; nie mścij się na innych.
- 11.** Kary zależą od sytuacji: upomnienie, kick, wyciszenie, czasowy ban. Moderator: wyciszenie do 1h, ban do 24h. Odwołanie do administratora.
- 12.** Administrator rozstrzyga spory; nadużycie uprawnień też narusza zasady.
- 13.** Nowe konta wymagają akceptacji administratora i whitelisty. Nie podszywaj się pod innych.
- 14.** Treści na stronie podlegają tym samym zasadom szacunku i prywatności. Nie publikuj danych osobowych, zdjęć innych ani haseł.
- 15.** Sama rejestracja nie daje dostępu ani rang. Prośby o przyjęcie i rangę rozpatruje administrator.

Zabezpiecz własną działkę

Gracz i VIP mają te same prawa do własnych regionów. Budowniczy także je dziedziczy.

1. Zaznacz dwa przeciwległe rogi

```
//wand
```

Daje drewnianą siekierę zaznaczania. Lewy przycisk myszy wybiera pierwszy róg, prawy drugi. W Bedrock wygodniej skorzystać z komend poniżej.

```
//pos1 100,60,100
```

Ustawia pierwszy róg pod wskazanymi współrzędnymi. Zamiast przykładu wpisz własne X,Y,Z. Samo //pos1 wybiera miejsce, w którym stoisz.

```
//pos2 119,89,119
```

Ustawia drugi róg. Samo //pos2 wybiera twoją pozycję. Zaznaczenie obejmuje wysokość, piwnicę i dach; przykład ma $20 \times 30 \times 20 = 12000$ bloków.

2. Utwórz region i sprawdź ochronę

```
/rg claim moja_baza
```

Tworzy region z zaznaczenia i przypisuje cię jako właściciela. Wybierz nieużywaną nazwę bez spacji. Limit: 3 regiony, każdy do 150000 bloków objętości. Nie można zajmować cudzych regionów.

```
/rg info moja_baza
```

Pokazuje granice, właścicieli i członków. /rg list wyświetla twoje regiony. Utworzenie regionu ogranicza budowanie obcym; nie odtwarza wcześniejszych szkód.

```
/rg addmember moja_baza NICK
```

Pozwala wskazanemu graczowi budować i korzystać z chronionego terenu. Zastąp NICK właściwą nazwą, z kropką dla Bedrock, jeśli występuje.

```
/rg removemember moja_baza NICK
```

Odbiera członkostwo. Gracz nie może sam zmieniać granic, usuwać regionu ani nadawać jego właścicieli; poproś moderatora lub administratora.

Region chroni tylko zaznaczony obszar. Nie jest automatyczną ochroną całego świata ani kopią zapasową. Budowniczy używają WorldEdit wyłącznie zgodnie z regulaminem.

Małe edycje, duża ostrożność

Dostęp: budowniczy i administrator. Sam moderator ma zaznaczanie, bez edycji bloków.

WorldEdit zmienia wiele bloków jedną komendą i może wstawiać je bez zużywania materiałów. Jest narzędziem do uzgodnionych prac, nie sposobem na obchodzenie survivalu. Wtyczki działają na serwerze; gracz nie musi instalować ich u siebie.

Najpierw sprawdź zaznaczenie

```
//size
```

Pokazuje rozmiar zaznaczenia. Użyj //wand lub //pos1 i //pos2 ze strony 10. Wybierz mały prostopadłościan na własnym lub zatwierdzonym terenie.

```
//set minecraft:stone
```

Wypełnia całe zaznaczenie kamieniem, również zastępując inne bloki. Nie testuj na gotowym domu. Zamiast stone wpisz właściwy identyfikator bloku.

```
//replace minecraft:dirt minecraft:grass_block
```

Zamienia tylko ziemię w zaznaczeniu na blok trawy. Nie zmienia innych materiałów. Pamiętaj, że duży zaznaczony obszar nadal trzeba przejrzeć.

```
//walls minecraft:stone
```

Buduje boczne ściany zaznaczonego prostopadłościanu. Nie dodaje automatycznie podłogi ani dachu.

```
//undo
```

Cofa twoją ostatnią edycję z historii WorldEdit. Nie cofa cudzych działań ani każdej zmiany w świecie. //redo ponawia cofniętą edycję.

Limity i odpowiedzialność

Limit: 1000 zmienionych bloków na operację. Historia: do 5 operacji, sesja wygasa po 5 minutach nieobecności. Nie przyznano budowniczym schowka, wklejania schematów, pędzli, skryptów ani omijania limitu. TNT i inne bloki z listy zabronionej pozostają niedostępne.

Limit nie gwarantuje braku lagów. Nie zaznaczaj całego świata. WorldGuard nie filtruje automatycznie edycji WorldEdit. Operacja przerwana po osiągnięciu limitu może pozostawić częściowe zmiany: przeczytaj komunikat i użyj //undo, jeśli jest potrzebne.

Komendy WorldEdit zaczynające się od dwóch ukośników wpisuj dokładnie tak: //set, //undo. Zwykłe polecenia, np. /rg claim i /rules, mają jeden ukośnik.

Pomoc przy ochronie regionów

Moderator zarządza granicami i członkami. Pełna administracja należy do administratora.

```
/rg list
```

Moderator widzi listę regionów świata. `/rg info REGION` pokazuje szczegóły. Nazwę REGION zastąp nazwą działki.

```
/rg define REGION NICK
```

Tworzy region z zaznaczenia WorldEdit i wyznacza właściciela. Najpierw uzgodnij granice z graczem, sprawdź cudze działki i poprawny nick.

```
/rg select REGION
```

Zaznacza granice istniejącego regionu do sprawdzenia. Samo zaznaczenie niczego nie niszczy.

```
/rg redefine REGION
```

Zastępuje granice regionu aktualnym zaznaczeniem. Zachowuje jego ustawienia. Najpierw sprawdź `//size` i uzyskaj zgodę właściciela.

```
/rg addmember REGION NICK
```

Dodaje członka także do regionu innej osoby. `/rg removemember REGION NICK` odbiera członkostwo. Używaj do uzgodnionej pomocy i rozwiązywania sporów.

```
/rg flag REGION pvp deny
```

Wyłącza PvP w regionie. Moderator może ustawiać tylko flagi pvp, chest-access i use. Nie zmieniaj dostępu do skrzyń ani interakcji bez uzgodnienia.

Aby przywrócić dziedziczenie flagi, pomiń wartość: **/rg flag REGION pvp**. Bez potrzeby nie ustawiaj allow dla chest-access: może udostępnić cudze skrzynie. Moderator nie dostał prawa omijania ochrony, usuwania regionów, zmiany priorytetu, rodziców ani właścicieli.

Administrator i pozostałe grupy

Administrator ma pełne WorldEdit i WorldGuard, ale również jawny zakaz `worldedit.limit.unrestricted` i `worldedit.anyblock`. Pozostałe limity wtyczek nie gwarantują ograniczenia konta z pełnymi prawami. Gracz/VIP nie mają edycji bloków. Moderator otrzymuje te edycje tylko po osobnym dodaniu budowniczego.

W konsoli AMP pomiń pierwszy ukośnik. Zaznaczenia i edycje wymagają kontekstu gracza; nie wykonuj tych przykładów z konsoli. Zarządzanie regionami z konsoli może wymagać parametru `-w WORLD`.

[WorldEdit: uprawnienia](#) | [WorldGuard: uprawnienia](#)

Jedno konto, wspólne hasło

<https://minecraft.rozyccy.net> • Strefa gracza, FAQ i prywatna pomoc.

Obecni gracze

Twoje dotychczasowe konto i dostęp zostały zachowane. Na stronie użyj dokładnego nicku oraz hasła gry. Nie zakładaj drugiego konta. Dodaj własny e-mail w profilu, aby móc odzyskać zapomniane hasło.

Nowy gracz Java: strona → zgłoszenie → gra

1. Zarejestruj się na stronie z dokładnym nickiem Java: 3-16 liter ASCII, cyfr lub znaków _.
Hasło: 8-30 znaków bez spacji.
2. Potwierdź e-mail przez otrzymany link, przeczytaj regulamin i wyślij formularz Dołącz / Join.
3. Poczekaj na akceptację administratora. Wpis whitelisty może dotrzeć po około minucie. Dopiero wtedy wejdź do gry i użyj /login z tym samym hasłem.

Bedrock: administrator najpierw ręcznie sprawdza gamertag i tożsamość Floodgate. Automatyczny formularz obsługuje Java. Nie zmieniaj nicku ani nie twórz zastępczego konta.

Zmiana i odzyskanie hasła

Profil WWW, reset przez e-mail oraz **/changepassword STARE NOWE** w grze zmieniają to samo hasło, również administratora. Hasło AMP pozostaje oddzielne. Bez zapisanego e-maila odzyskanie konta wymaga pomocy administratora. Nie udostępniaj hasła.

Strefa gracza i zasady

Po akceptacji zobaczysz Strefę gracza: profil, instrukcje, FAQ oraz prywatne zgłoszenia. Aktualności pokazują zmiany serwera; po logowaniu możesz je komentować. To nie jest publiczne forum. Konto WWW nie nadaje rang LuckPerms. Regulamin: /rules i /rules 2; po angielsku /rules en i /rules en 2.

Korzystaj wyłącznie z HTTPS i sprawdzaj adres strony. Nie podawaj wieku, adresu ani innych danych osobowych w zgłoszeniach. Adres gry: gs.rozyccy.net; Bedrock: port 19132.

Przyjmowanie i utrzymanie

Azuriom 1.2.13 • AzLink 1.3.13 • Authme Support 1.0.3 • CraftAccess 1.0.0

Akceptacja nowego konta

Panel → Zgłoszenia (Jobs) → Zgłoszenia → Dołącz do RóżyccyCraft. Sprawdź dokładny nick, potwierdzony e-mail i odpowiedzi. Status Accepted / Zaakceptowane przyznaje rolę WWW Gracz i kolejkuje whitelist add. Tylko Administrator może przyjąć konto. Bez potwierzonego e-maila akceptacja jest blokowana.

Cofnięcie akceptacji ustawia konto jako oczekujące i kolejkuje whitelist remove. Nie traktuj tego jako natychmiastowego wyrzucenia osoby już grającej. Zmiana rangi WWW nie nadaje grup LuckPerms. Bedrock dopuszczaj po ręcznym sprawdzeniu tożsamości.

Treści i pomoc

Panel → Aktualności / Posts: dodaj wpis, ustaw datę publikacji i zapisz. Gracze komentują, moderator usuwa naruszenia. Strony: regulaminy PL/EN. FAQ: pytania i odpowiedzi. Support: prywatne zgłoszenia. Moderator ma dostęp do panelu obsługi zgłoszeń, lecz nie do zatwierdzania kont. Jobs obsługuje formularz przyjęcia. Nie dodano publicznego forum.

Wspólne konta i poczta

WWW i AuthMe korzystają z tej samej tabeli MySQL na GS. Osiem dotychczasowych kont i ich hasła zachowano. Nowe konta powstają tylko na stronie. Rejestracja /register w grze jest wyłączona. SMTP pochodzi z istniejącej konfiguracji OMV na S1; szyfrowanie i logowanie sprawdzono. Dostarczenie wiadomości do skrzynki nie zostało przetestowane.

Zasoby i zależności

MariaDB 10.3.39 słucha tylko lokalnie; bufor InnoDB 64 MB, pula AuthMe 2 połączenia. WWW: Nginx, PHP 8.4.26 FPM na żądanie, do 2 procesów. AuthMe wymaga działającej bazy także przy niedostępnej stronie. AzLink dostarcza whitelistę; nie synchronizuje już haseł.

```
/azlink status
```

Sprawdza połączenie z WWW. W konsoli AMP pomiń początkowy ukośnik. Nie publikuj klucza integracji ani danych SMTP/SQL.

HTTPS przez proxy S1; backend GS:8090 tylko dla S1 i localhost. Istniejący harmonogram AMP co 6 h pozostaje bez zmian. Nie potwierdzono objęcia bazy SQL kopiami AMP; światy i kopie instancji nie zastępują kopii wspólnych kont.