



Torna indietro
FARE CLICK QUI

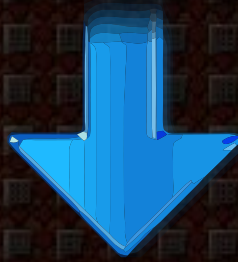
Benvenuto sulla pagina del server per debug



A cosa serve questo particolare server:

Il server di debug è stato creato per le altissime prestazioni per testare gli Anticheats, contiene una mappa estremamente piccola, ma molto versatile e serve a testare il blocco killaura, il blocco fly e oltre 100 moduli di hack differenti e anticheats, può essere usato anche per testare plugin creati da 0 anche grazie ad un software denominato AtomSpigot che promette non solo una sicurezza elevatissima, ma anche prestazioni molto alte. E se ciò non bastasse può essere anche usato per testare il livello di sicurezza dei vostri server. Se siete bravi potete direttamente copiare il config, infatti neanche gli operatori hanno accesso ai comandi e spaccare blocchi. (Il server è pensato per

Spigot e anche i fork e non è completamente adatto a Bungeecord).



⇒ **Clicca QUI per scaricare il "Debug Server"** ⇒

 **Clicca QUI per il mirror alternativo** 

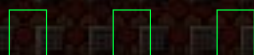


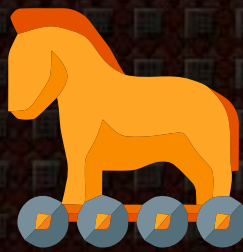
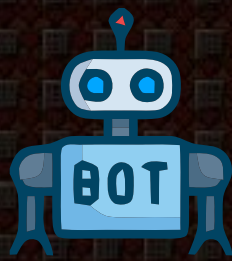
Creare un server "Sicuro" e fatto per "bene":

Prima di iniziare la lettura è molto importante capire che: **Creare un server di minecraft fatto per bene non è una cosa alla portata di tutti e non è affatto semplice**, bisogna anche prendere in considerazione che un'eventuale operatore/fondatore/sviluppatore debba essere almeno maggiorenne per assumersi determinate responsabilità. Bisogna lavorare per anni ininterrottamente e lasciar da parte comportamenti di presunzione o di superbia. E soprattutto bisogna avere piani o prospettive valide per la costruzione del server e lo scopo finale (business plan) prendendo in considerazione tutti i possibili rischi, il tempo che si perderà, le possibili

entrate e le uscite, il numero di addetti al lavoro del progetto, i finanziatori. Ovviamente questi parametri sono dinamici e sono continuamente soggetti a cambiamenti (e da qui capire che creare un server non è affatto facile). Tantissimi servers di minecraft sono comparsi e subito dopo sono stati vittime di grief, exploits, hacks etc.. dato che erano gestite da persone tutt'altro che competenti visto che per gestire un server richiede conoscenze avanzate sui sistemi operativi, gestione di macchine virtuali, capacità di risolvere problemi in fretta, il budget (risorse a disposizione, il numero di macchine in grado di fare grandi quantità di calcolo anche a livello di denaro se si è disposti a pagare per avere beni o servizi professionali a livello software). Questi sono solo alcuni degli esempi banali nel voler affrontare situazioni del genere, purtroppo i plugins e gli spigot a volte non sono dalla parte del fondatore o dello sviluppatore che lo amministra e molto spesso capitano cose del tipo: *Plugins infetti - Plugins buggati - Plugins Pesanti - Librerie incomplete - Spigots infetti - Spigots buggati*. Qui già fa pensare che non solo un'eventuale fondatore o sviluppatore debba trovarsi di fronte a questo tipo di problemi, ma è molto triste pensare che questo è solo il minimo, il tempo che si perde cercando di configurare un server è davvero enorme, dato che anche se fossero riusciti a trovare un metodo per aggirare questi problemi bisogna tener conto dei mondi costruiti dai builders, se lo stile appare gradevole agli occhi dell'utente finale (dato che anche l'occhio vuole la sua parte), del tipo di modalità da creare per soddisfare gli utenti, cercare di non creare un server con plugins che richiedono troppe risorse, bisogna mettere sistemi intelligenti anti-lag, script di restart in caso di crash di quest'ultimo, per non parlare anche nell'efficienza nello scovare bugs nelle modalità, nei plugins, o nelle configurazioni. E soprattutto il server deve essere a prova di attacchi hackers di qualsiasi genere del tipo: Exploits, DDoS, Bot, Cheats. Allora si che un server potrebbe essere definito tale. È molto importante ricordarsi che la perfezione assoluta non esiste e nessun software al mondo è esente da bugs/errori di programmazione. Il software è sviluppato da esseri umani e l'essere umano non è perfetto, tuttavia bisogna cercare di dare il massimo di se quanto si decide di prendere determinati impegni volti a creare certi tipi di progetti. Inoltre è importante ricordarsi che qualsiasi plugin che viene messo nello spigot ha accesso a livello amministrativo e quindi la possibilità di fare qualsiasi cosa all'interno del server (Crash/ForceOP [in caso di plugins rattati] e tanto altro).

Quindi per possedere un server decente occorre:





| SICUREZZA |



[Basic] Sistema di prevenzione degli exploits

(Crash/Duplicate/Items/NBT/Lag/UUIDSpoof/Packets/NullAddress/CustomPayload/Signs/MassC

[Moderated] Sistema di prevenzione degli exploits

(BookPayload/PayloadFlood/TMRChannels/Invalid-BlockPlace/Invalid-WindowClick/Invalid-SetCreativeSlot/Position-move-chunk_Spoof/shulkerbox-chest_flood/Invalid-MapData/Invalid-FireworkData/PacketFlood_ArmAnimationEX/Invalid-Player_Vehicle_Movement/Invalid-UseItem_Packet/Invalid-WindowSlots/Invalid-HeldItemSlots/Oversized-Packets/TooSmall-Packets/Every_Book-Skull-Firework_InvalidNBT/AnticheatSmasher/AnticheatCrasher)

[Advanced] Limite per i pacchetti di fix di tutti i potenziali exploits

(MC|BSign/MC|BEdit/MC|BOpen/MC|Brand

PacketPlayInOther/PacketPlayInAbilities/PacketPlayInArmAnimation/
PacketPlayInBlockDig/PacketPlayInBlockPlace/PacketPlayInCustomPayload/
PacketPlayInEntityAction/PacketPlayInFlying/PacketPlayInLook/
PacketPlayInPositionLook/PacketPlayInPosition/PacketPlayInSetCreativeSlot/
PacketPlayInSettings/PacketPlayInTabComplete/PacketPlayInUpdateSign/
PacketPlayInUseEntity/PacketPlayInUseItem/PacketPlayInWindowClick/
PacketPlayInChat/PacketPlayInVehicleMove/
PacketPlayInSteerVehicle/PacketPlayInBlockBreak/PacketPlayInAutoRecipe)

[Special] Analisi delle falle dei plugins per potenziali attacchi

(DenialOfService/PrivilegeEscalation/BufferOverflow/MemoryCorruption/InformationGathering/
CodeExecution/FileInclusion/DirectoryTraversal/Cross-
Site_scripting/SQL_Injection/Http_Response-Splitting/Cross-site_request_forgery/Local-
Remote_FileInclusion)

[Critical] Prevenzione assoluta del sistema AnticheatCrashing=

[CPUSaturation/CpuOverload/ForceHeavyCalculation]

(PositionSpoof/PacketFlood/SchematicaFix/PrinterFix/PacketSpoofing)

Sistema avanzato di ricezione dei pacchetti in transito (Packetlogging)

Sistema avanzato di limitazione dei pacchetti in transito (*Packetlimiter*)

Sistema avanzato di iniezione del codice sulla macchina ospitante (*CodeInjection*)

[Netty] Sistema AntiBot incorporato + prevenzione netty exploits
(*DecoderException/HTTP_Packets_ApacheBug/BadPacketException/
QuietException/IndexOutOfBounds/OversizedOrSmalls_Packets/Ping_HandshakeFloods/
InvalidLogin_States/Every_NulPing/CryptoCrashers/
AuthSmashers/EncryptionCrashers/CountryCheck/
Blacklist/Whitelist/CaptchaCheck*)

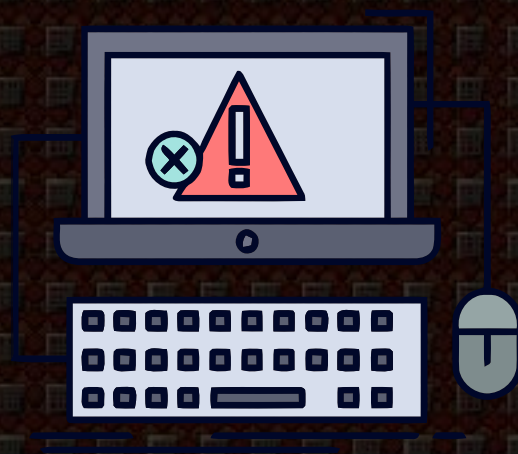
Sistema di protezione dagli attacchi grief e bungeecordbugs
(*IPwhitelist/Firewall/AuthMe/NettyExploits*)

Sistema di difesa contro attacchi DarkBot | DDoS
(*WAF/BehavioralAnalysis/IPS/NBA/AntiVPN/AntiProxy/AntiBot/Login/AuthSystem/PremiumAut*)

Sistema di prevenzione dei cheats (*Anticheat*
[*Mode=Notifications/EventCancel/Setback/Disconnect*])

Sistema di difesa contro i plugins infetti
(*Backdoor/RemoteCommands/ForceOP/Deobfuscated/RemoteCrasher*)

Sistema di rilevazione di potenziali stringhe per client infetti (*StringsDeobfuscation/No-
Reflection/No-http/No-call_a_runtime/No-URLConnection/No-InvokeDynamic*)



♂ | stabilità | ♀



Prevenzione di errori in console | Flood | LogBomber (*ConsoleSpamFix/*)

Prevenzione di problemi di dipendenze/API tra plugins o pre-spigot (*Applications Programming Interface*)

Prevenzione di conflitti tra plugins / plugins con stesse funzionalità (*Duplicate*)

Sistema di analisi del comportamento di un plugin (*Behavior/interaction*)

Configurazione avanzata di tutti sistemi di sicurezza integrati (*NoFalsePositive*)

Evitare di installare troppe librerie/dipendenze per i plugins (*LibraryException*)



| Rapidità |



Minimizzare uso di risorse da parte dei plugins

Minimizzare se possibile i plugins installati nel server

Controllo periodico dei TPS

Controllo periodico delle risorse utilizzate

Eliminare i mondi non utilizzati

Installare un sistema di auto-kill delle entità

Consigliato installare plugins di tipo = "Lite"

Sconsigliato installare plugins con peso elevato

Usare custom spigots per auto-optimize e allocazione di risorse

I plugins dovrebbero essere testati anche in locale e studiati per mesi

Utilizzare algoritmi anti-lag Tipo JVM | Allocazione RAM etc...



Impostazioni consigliate anti-lag nei config nei servers:

Spigot / Paper offre impostazioni che migliorano notevolmente le prestazioni. Questa guida suddivide i valori suggeriti per ottenere il massimo dal tuo server senza compromettere il gameplay.

MAP PRE-GEN:

La pre-generazione della mappa è fondamentale per la rimozione dei ritardi. Fallo prima ancora di toccare i file del server: Ottieni il plugin WorldBorder | Imposta una ragionevole distanza dal confine. | Comando: /wb fill | Aspetta ... potrebbero volerci ore a seconda delle dimensioni della mappa. Idealmente, lo fai prima che la mappa sia attiva poiché ciò causerà ritardi. | Lascia il bordo in modo che i nuovi blocchi non vengano mai generati (causa ritardo).

BUKKIT.YML:

spawn-limits → Default: monsters:70, animals:10, water-animals:15, ambient:15 | Optimized: monsters:50, animals:8, water-animals:3, ambient:1 | Performance Impact: Medium | (⇒ Sebbene ci sia qualcosa di più di "mob per giocatore" (spiegato in PDF), valori più bassi significano meno mob. Evita di andare troppo in basso o la carenza di mob sarà evidente. I valori successivi nella guida renderanno la riduzione meno evidente.)

chunk-gc.period-in-ticks → Default: 600 | Optimized: 400 | Impact: Medium | (⇒ Questo scarica i blocchi vuoti più velocemente. Spuntare meno blocchi significa meno consumo di TPS.)

ticks-per.monster-spawns → Default: 1 | Optimized: 4 | Impact: Medium | (⇒ Imposta la frequenza (in tick) che il server tenta di generare un mostro. Aumentare leggermente il tempo tra gli spawn non dovrebbe influire sui tassi di spawn. Nota: vai più in alto solo se hai una significativa perdita di tick per l'attività mobSpawn.)

autosave → Default: 6000 (default) | Optimized: 6000 | Impact: N/A | (⇒ Ciò consente il salvataggio del mondo di Bukkit e la frequenza con cui viene eseguito (in tick). Dovrebbe essere 6000 per impostazione predefinita, basta ricontrollare che non sia 0 (disabilitato). Questa è un'attività graduale / in coda (nessun ritardo?). Nota: se utilizzi Multicraft o un plugin per eseguire i salvataggi, STOP! Eseguono solo il comando molto inefficiente /save-all. Altra Nota: Ritardo di Worldsaver: se hai picchi di lag da Worldsaver, potresti prendere in considerazione il salvataggio senza ritardi di Paper.)

SPIGOT.YML:

save-user-cache-on-stop-only → Default: false | Optimized: true | Performance Impact: Medium | (⇒ Il server dovrebbe salvare costantemente dati dell'utente (falso) o ritardare l'attività fino a quando non viene arrestato / riavviato (vero)? Questo è un bel risparmio TPS su Spigot (meno su Paper poiché è più efficiente). Nota: eseguire backup regolari per evitare la perdita di dati nel raro caso di un arresto anomalo fatale.)

max-tick-time → Default: tile:50, entity:50 | Optimized: tile:1000, entity:1000 | Impact: N/A | (⇒ Il valore ottimizzato disabilita questa funzione. Il piccolo risparmio di TPS non vale il potenziale danno.)

mob-spawn-range → Default: 8 | Optimized: 6 | Impact: N/A | (⇒ Imposta la distanza massima di spawn dei mob (in blocchi) dai giocatori. Dopo aver limitato gli spawn in Bukkit, questo condenserà i mob per imitare l'aspetto dei tassi normali. Attenzione: se la distanza di visualizzazione è pari o inferiore a 6, imposta un intervallo di spawn 1 al di sotto di tale valore. Ad esempio, se view-distance è 5, imposta mob-spawn-range su 4.)

entity-activation-range → Default: animals:32, monsters:32, raiders: 48, misc:16 | Optimized: animals:16, monsters:24, raiders: 48, misc:8 | Impact: Medium | (⇒ Le entità oltre questo intervallo saranno contrassegnate meno spesso. Evita di impostarlo su un valore troppo basso o potresti interrompere il comportamento dei mob (mob aggro, raid, ecc.).)

tick-inactive-villagers → Default: true | Optimized: false | Impact: Medium | (⇒ Abilitando questa opzione si impedisce al server di spuntare gli abitanti del villaggio fuori dal raggio di attivazione. I compiti dei villici nella versione 1.14+ sono molto pesanti. Nota: il comportamento vanilla spunta tutti gli abitanti del villaggio in blocchi caricati.)

merge-radius → Default: item:2.5, exp:3.0 | Optimized: item:4.0, exp:6.0 | Impact: Medium | (⇒ Unire gli elementi significa meno ticchettio degli elementi di base. Valori più alti consentono di raccogliere più oggetti in pile. Nota: l'unione porterà all'illusione che gli elementi scompaiano mentre si fondono insieme. Un piccolo fastidio.)

nerf-spawner-mobs → Default: false | Optimized: true | Impact: Medium | (⇒ Quando abilitato, i mob degli spawner non avranno AI (non nuoteranno / attaccheranno / si muovono). Questo è un grande risparmio di TPS sui server con farm di mob, ma incasina anche il loro comportamento. Un plug-in limitatore di fattoria potrebbe essere una soluzione migliore. Nota: Paper ha un'opzione per forzare i mob nerf a saltare / nuotare. Ciò risolve le aziende agricole di spinta dell'acqua e mantiene i risparmi TPS.)

item-despawn-rate → Default: 6000 (5 minutes) | Optimized: less? | Impact: Situational | (⇒ Il tempo (in tick) prima che un oggetto di terra venga rimosso. Sebbene il risparmio di TPS possa essere significativo se ridotto, influisce anche sul gameplay sui server in cui è fondamentale tornare agli oggetti rilasciati. Nota: vedi il tasso di scomparsa degli oggetti alternativi di Paper in modo da poter scegliere come target gli oggetti della spazzatura (ciottoli) senza eliminare oggetti di valore (diamanti).)

arrow-despawn-rate → Default: 1200 | Optimized: 300 | Impact: Minor | (⇒ Simile al tasso di scomparsa degli oggetti, ma per le frecce sparate. Alcuni server potrebbero voler mantenere le frecce a terra più a lungo, ma la maggior parte non si lamenterà di una rimozione più rapida. Nota: Paper dispone di impostazioni per ridurre l'impatto di gioco della rimozione delle frecce. Lascia questo valore quasi predefinito se utilizzi le opzioni di scomparsa di Paper.)

PAPER.YML:

Attenzione: Paper è un fork non ufficiale e non è supportato nei forum di Spigot. Se hai problemi relativi a Paper, segnalali sul tracker dei problemi di Paper, non su Spigot!

max-auto-save-chunks-per-tick → Default: 24 | Optimized: 6 | Performance Impact: Heavy | (⇒ Questo rallenta il salvataggio incrementale dei blocchi durante l'attività di salvataggio mondiale. Questo è incredibilmente importante per i server 1.13+ con quanto sia inefficiente il risparmio di blocchi. Nota: assicurati che il salvataggio possa terminare tra l'intervallo di salvataggio automatico. L'impostazione di un valore troppo basso potrebbe causare blocchi non salvati. Se hai più di 40 giocatori online, dovresti provare a mantenerlo a 8 per sicurezza.)

optimize-explosions → Default: false | Optimized: true | Impact: Minor | (⇒ Paper ha un algoritmo molto efficiente per le esplosioni senza alcun impatto sul gioco.)

mob-spawner-tick-rate → Default: 1 | Optimized: 2 | Impact: Minor | (⇒ Questo è il ritardo (in tick) prima che un spawner attivo tenti di spawnare. Raddoppiare il ritardo non influirà sui tassi di spawn. Vai più in alto solo se hai una significativa perdita di tick dai generatori di tick.)

disable-chest-cat-detection → Default: false | Optimized: true | Impact: Minor | (⇒ I bauli scansionano un gatto sopra di esso quando vengono aperti da un giocatore. Sebbene abilitandolo si elimini il comportamento vanillato (i gatti bloccano i forzieri), hai davvero bisogno di questa meccanica?)

container-update-tick-rate → Default: 1 | Optimized: 3 | Impact: Minor | (⇒ Questo cambia la frequenza (in tick) di aggiornamento degli inventari mentre sono aperti. Non superare 4 per evitare problemi visivi.)

max-entity-collisions (in Spigot.yml optional) → Default: 8 | Optimized: 2 | Impact: Medium | (⇒ Entità stipate (macinini, fattorie, ecc.) Si scontreranno meno e consumeranno meno TPS nel processo.)

grass-spread-tick-rate → Default: 1 | Optimized: 4 | Impact: Medium | (⇒ Il tempo (in tick) prima che il server tenti di spargere l'erba in pezzi. Ciò non avrà alcun impatto sul gameplay sulla maggior parte dei tipi di gioco.)

despawn-ranges → Default: soft: 32, hard: 128 | Optimized: soft: 28, hard: 96 | Impact: Minor | (Soft = La distanza (in blocchi) da un giocatore in cui i mob verranno periodicamente rimossi. Difficile = Distanza in cui i mob vengono rimossi istantaneamente. ⇒ Range inferiori eliminano i mob di sfondo e consentono di generarne di più nelle aree con traffico di giocatori. Ciò riduce ulteriormente l'impatto sul gameplay della riduzione delle uova (bukkit.yml).)

hopper.disable-move-event → Default: false | Optimized: true | Impact: Heavy | (⇒ Ciò ridurrà notevolmente il ritardo dell'hopper impedendo che InventoryMoveItemEvent venga chiamato per OGNI slot in un contenitore. Avviso: se disponi di un plug-in che ascolta InventoryMoveItemEvent, non abilitarlo.)

non-player-arrow-despawn-rate → Default: -1 (uses Spigot arrow-despawn-rate) | Optimized: 60 (3 seconds) | Impact: Minor | (⇒ Simile alla velocità di scomparsa delle frecce di Spigot, ma prende di mira le frecce sparate da scheletri. Poiché i giocatori non possono recuperare le frecce del mob, questo è solo un cambiamento estetico.)

creative-arrow-despawn-rate → Default: -1 (Spigot arrow-despawn-rate) | Optimized: 60 (3 seconds) | Impact: Minor | (⇒ Come l'impostazione sopra, ma per le frecce lanciate dal giocatore che non possono essere recuperate (archi infiniti).)

prevent-moving-into-unloaded-chunks → Default: false | Optimized: true | Impact: Medium | (⇒ Impedisce ai giocatori di entrare in un blocco non caricato (a causa del lag), che causa più lag. L'impostazione vera li riporterà invece in un luogo sicuro. Nota: se non hai pre-generato il tuo mondo (cosa c'è che non va in te ?!) questa impostazione è fondamentale.)

use-faster-eigencraft-redstone → Default: false | Optimized: true | Impact: Heavy | (⇒ Questa impostazione riduce gli aggiornamenti ridondanti della pietra rossa fino al 95% senza danneggiare i dispositivi vanilla. I test empirici mostrano una velocità fino a 10 volte! Nota: se

utilizzi un plug-in per modificare gli algoritmi della pietra rossa con questa opzione poiché i plug-in tendono a interrompere il comportamento della pietra rossa.)

`armor-stands-tick` → Default: true | Optimized: false | Impact: Minor | (⇒ Alcuni elementi vengono visualizzati come entità (richiedono il segno di spunta) poiché interagiscono con il mondo. I supporti per armature non spuntati non verranno spinti dall'acqua (ti interessa?) Nota: la carta compensa anche il ticchettio del frame dell'oggetto invece di ticchettare tutti i frame contemporaneamente. Non è configurabile, goditi i risparmi TPS senza alcun impatto sul gioco.)

`per-player-mob-spawns` → Default: false | Optimized: true | Impact: Minor | (⇒ Questo implementa il comportamento di generazione delle uova per giocatore singolo invece degli algoritmi casuali di Bukkit. Ciò impedisce alle azioni di altri (ad esempio Massive farm) di influire sui tassi di spawn del server. Nota: se hai abbassato i limiti di spawn in Bukkit e noti carenza di animali e mostri, considera di rimuoverli finché non trovi un posto felice.)

`alt-item-despawn-rate` → Default: false | Optimized: true | Impact: Medium | (⇒ Rimuovi alcune gocce di oggetti più velocemente (o più lentamente) del tasso di scomparsa degli oggetti impostato in Spigot. Ciò ti consente di evitare di dedicare risorse a ticchettare enormi mucchi di spazzatura. Esempio di smantellamento del ciottolo e del netherrack in 15 secondi: [enabled: true _ items: _ COBBLESTONE: 300 _ NETHERRACK: 300] Nota: assicurarsi di utilizzare l'elenco dei materiali Spigot quando si aggiungono elementi.)

`anti-xray.enabled` → Default: false | Optimized: true | Impact: N/A | (⇒ Sebbene questa impostazione costerà effettivamente TPS, l'anti-xray di Paper è il più efficiente esistente! Il motore 1 potrebbe essere meno pesante (principalmente per i client), ma la modalità 2 è di gran lunga più efficace. Nota: gli utenti di Paper con versioni precedenti alla 1.12.2 dovrebbero considerare un altro plug-in come alternativa.)

SERVER.PROPERTIES:

`view-distance` → Default: 10 | Optimized: 4-8 | Impact: Heavy (⇒ Questa è un'impostazione di grandi prestazioni in quanto riduce forzatamente la distanza di rendering massima per i giocatori. I server open world (come Survival) dovrebbero sforzarsi di utilizzare 6+, ma altri su host condivisi, specifiche basse o conteggi di giocatori enormi potrebbero considerare 4- 5 se il chunk gen causa un ritardo. Attenzione: vedere la nota in mob-spawn-range (spigot.yml) se si imposta la distanza di visualizzazione inferiore a 7.)

`network-compression-threshold` → Default: 256 | Optimized: Standalone(512) BungeeCord(-1) | Impact: Minor | (⇒ Questa opzione limita la dimensione di un pacchetto prima che il server tenti di comprimerlo. Impostarlo su un valore più alto può far risparmiare alcune risorse a scapito della larghezza di banda, impostarlo su -1 lo disabilita. Nota: se il tuo server è in una rete con il proxy su localhost o lo stesso datacenter (<2 ms ping), disabilitare questo (-1) sarà vantaggioso.)

JAVA STARTUP FLAGS:

La guida di seguito è di uno sviluppatore principale Spigot / Paper e il creatore del programma di temporizzazione. È applicabile al 99% dei server. Nota: la maggior parte degli host condivisi non consente modifiche ai flag. Prova a chiedere quella funzione.

Usa esattamente questi flag, cambiando solo Xmx e Xms. Questi flag funzionano e si adattano di conseguenza a qualsiasi dimensione di memoria, anche 500 MB, ma 1,15 non andrà bene con una memoria così bassa:



```
java -Xms10G -Xmx10G -XX:+UseG1GC -XX:+ParallelRefProcEnabled -XX:MaxGCPauseMillis=200 -XX:+UnlockExperimentalVMOptions -XX:+DisableExplicitGC -XX:+AlwaysPreTouch -XX:G1NewSizePercent=30 -XX:G1MaxNewSizePercent=40 -XX:G1HeapRegionSize=8M -XX:G1ReservePercent=20 -XX:G1HeapWastePercent=5 -XX:G1MixedGCCountTarget=4 -XX:InitiatingHeapOccupancyPercent=15 -XX:G1MixedGCLiveThresholdPercent=90 -XX:G1SetUpdatingPauseTimePercent=5 -XX:SurvivorRatio=32 -XX:+PerfDisableSharedMem -XX:MaxTenuringThreshold=1 -Dusing.aikars.flags=https://mcflags.emc.gs -Daikars.new.flags=true -jar {namefile}.jar nogui
```

Questi flag sono consigliati per TUTTE le versioni di Minecraft! 1.8 fino a 1.15+, usa questo set.

IMPORTANTE - LEGGI - Non usare TUTTA la tua memoria !! Quando si impostano i valori Xms e Xmx, se il proprio host dice che si dispone di 8000 M di memoria, NON USARE 8000 M! Minecraft (e Java) necessita di memoria aggiuntiva oltre a quel parametro Xmx. Si consiglia di ridurre Xmx / Xms di circa 1000-1500 M per evitare di esaurire la memoria o "OOMKiller" colpire il server. Ciò lascia spazio anche al sistema operativo per utilizzare la memoria. Hai 8000 M di memoria? Usa 6500M per la sicurezza. Ma potresti anche chiedere al tuo host se coprirà questo sovraccarico per te e ti darà invece 9500M. Alcuni host lo faranno! Chiedi e basta. Software server consigliato Se non stai già utilizzando Paper, la versione estremamente migliorata di Spigot, devi davvero cambiare! Paper è una versione molto più veloce di Spigot, con enormi miglioramenti delle prestazioni. Inoltre viene fornito con correzioni di bug ed exploit, molte nuove funzionalità e un sacco di nuove API che gli sviluppatori possono utilizzare e avere una migliore esperienza con i plug-in. Paper è un sostituto di Spigot per cui ogni plugin Bukkit / Spigot dovrebbe funzionare allo stesso modo. Non ci sono svantaggi nel cambiare.

Memoria consigliata: consiglio di utilizzare almeno 6-10 GB, indipendentemente dal numero di giocatori! Se non puoi permetterti 10 GB di memoria, dai più che puoi, ma assicurati di lasciare un po' di memoria anche al sistema operativo. G1GC funziona meglio con più memoria. Se utilizzi una memoria di 12 GB o inferiore per MC, non dovresti modificare questi parametri se stai usando un valore Xmx maggiore di 12G. Se disponi e utilizzi più di 12 GB di memoria, regola quanto segue:



```
-XX:G1NewSizePercent=40 | -XX:G1MaxNewSizePercent=50 | -XX:G1HeapRegionSize=16M | -XX:G1ReservePercent=15 | -XX:InitiatingHeapOccupancyPercent=20
```


AVVISO: se vedi un aumento nelle raccolte di vecchia generazione dopo questo, torna ai flag di base!

Breve lezione sulle caratteristiche del LAG:

LAG TYPES:
TPS - Server Lag

TPS è l'acronimo di Ticks Per Second. È anche l'unico tipo di ritardo su cui il proprietario di un server ha il controllo diretto. La guida sopra ha lo scopo esclusivo di migliorare TPS. Un server elabora tutte le attività a una velocità di 20 TPS. Compiti come il movimento della folla, la crescita delle colture e le interazioni dei giocatori con i blocchi devono essere spuntati dal server per funzionare correttamente. Un TPS inferiore a 20 significa che il server è in ritardo e deve saltare le attività per mantenere le attività importanti in tempo. Una significativa perdita di TPS di solito si presenta con piccoli fastidi come il congelamento intermittente del mob e il reset del blocco. Casi gravi potrebbero causare blocchi o addirittura arresti anomali a livello di server.

Classificazioni TPS

20.0 = Impeccabile - Ben fatto.

19,95-19,99 = Ottimo - Perdita di TPS impercettibile. La maggior parte dei server vive qui.

18.5-19.94 = Discreto - Forse qualche fastidio, ma niente che rovini il gioco.

16.0-18.4 = Scadente - Devi assolutamente risolverlo se questa è la tua media.

<16.0 = non riproducibile ...

Ping - Ritardo di connessione

Il ping (noto anche come latenza) riflette il tempo (in millisecondi) impiegato dai dati per elaborare e viaggiare tra il client e l'host del server. Più un client è geograficamente separato dal server, più tempo potrebbe richiedere il trasferimento. Altre influenze comuni sul ping sono connessioni congestionate o lente.

In qualità di proprietario del server (supponendo che tu abbia una scelta) dovresti ospitare il tuo server in una regione in cui preferisci avere la tua base di giocatori o una che placa una vasta gamma di giocatori. Esempio: gli Stati Uniti orientali vanno bene per la maggior parte degli Stati Uniti, della California e del Regno Unito, mentre gli Stati Uniti centrali sono più ideali solo per gli Stati Uniti e la California.

Valutazioni ping

1-90 = Ottimo!

91-179 = Buono - Forse un leggero svantaggio in PvP.

180-299 = Scarso - Ritardo regolare durante l'interazione con blocchi / giocatori / entità.

300-499 = Cattivo - Quasi non riproducibile.

500+ = Supponendo che la tua larghezza di banda sia solida, è ora di trovare un server più vicino a te.

FPS - Ritardo client

Non confondere TPS con FPS (Frames Per Second). FPS riflette la capacità di un client di elaborare e visualizzare ciò che il gioco / server vuole rendere. FPS è al 100% lato client e non ha nulla a che fare con le prestazioni del server.

L'unica cosa che un server può fare per aiutare FPS è tagliare le funzionalità del server in modo che i PC dinosauri possano tenere il passo, ma è improbabile che anche questo faccia una grande differenza. Invece di ridurre le funzionalità del server, consiglia una mod client popolare / gratuita chiamata Optifine.

Classificazioni FPS

Nota: queste tariffe presumono la tua media permanente in una posizione non grafica intensa. 60+ = Perfetto - Qualsiasi cosa oltre i 60 FPS è eccessivo per Minecraft. Considera la possibilità di limitare FPS al di sotto di 80 per evitare stress inutili sulla tua macchina.

40-59 = Ottimo - Non dovrebbe avere problemi.

25-39 = Buono - Ritardo di rendering occasionale. Problemi se si accede ad aree ad alta intensità grafica.

15-24 = Scarso - Problemi di rendering costanti. Probabilmente congelare nell'area GI.

1-10 = Cattivo - Il client dovrebbe ridurre notevolmente le impostazioni grafiche.

Rapporti sui tempi

Investi del tempo a guardare questa guida video informativa sul programma Timings. Il video suddivide i tempi v1 (Spigot) e v2 (Paper). La lunghezza del video è intimidatoria, ma qualsiasi proprietario di server serio dovrebbe sapere come identificare i problemi del proprio server.



Guida specifica per sicurezza del server MC:

A cosa serve questa guida?

Questa guida è stata creata con l'unico scopo di proteggere il nostro server da abusi che potrebbero danneggiare il server o la rete. Con questa guida puoi bloccare la maggior parte degli exploit e dei bug che i Grieffer (A.K.A Skiddies) usano per rompere i nostri cubi.

Perché devo proteggere il mio server?

Se cerchi su Google "Grief minecraft server" questo ti darà una ragione sufficiente per proteggere il tuo server, in sintesi corri il rischio che il tuo account sia compromesso o che i client compromessi possano attaccare il tuo server/rete vulnerabile di minecraft.

Ciò che di cui ho bisogno?

Non hai bisogno di molta conoscenza, cerca di sapere almeno: come sono installati i plugin, come sono configurati, come funzionano le porte, come funzionano i server e i pacchetti. Inoltre, per migliorare la sicurezza, consiglio di non utilizzare le pagine host, utilizzare un VPS o Dedicato (opzione migliore).

Dichiarazione di non responsabilità:

È impossibile bloccare tutti gli exploit, la maggior parte del grief è dovuto alla stupidità dei proprietari, degli amministratori o di chi ha fatto una configurazione brevettata del server come il fatto di usare plugin con bypass o di configurarli in modo scorretto. Né ti prometto che la tua rete/server sarà completamente inevitabile, né sarò responsabile per eventuali danni che farai al tuo server con questa guida.

BungeeCord:

Se non usi il bungeecord (quale dovresti usare) puoi saltare questa parte anche se non lo consiglio affatto.

Configurazione predefinita:

Il server bungeecord è già dotato di una configurazione predefinita che aiuta gli utenti a capire come funziona, ma è pericoloso lasciare alcuni parametri così come sono. *(Togliere md_5 nel group admin | ip_forward: true | prevent_proxy_connections: true | [Non-Premium] force_default_server: true)*

Plugin di autenticazione:

Non usare mai plugin di autenticazione nel bungeecord, può sembrare sicuro ma può essere sfruttato in molti modi, è meglio avere un server di autenticazione dedicato, in caso di utilizzo di più lobby usa una connessione MySQL. Inoltre, non utilizzare AuthmeBridgeBungee e se non ascolterai questo punto e inserirai comunque un plug-in Auth nel bungee, usa almeno DynamicBungeeAuth che di tutto il mercato, è quello che è programmato meglio secondo me. Esempio di exploit: se vieni espulso dall'istanza spigot ma il bungeecord non espelle la tua variabile currentServer potrebbe essere nullo dandoti l'opportunità di bypassare le funzioni bloccate sul server di autenticazione. Ad esempio cambia password o annulla la registrazione (accade quando invii pacchetti al server spigot che questo chiude istantaneamente la tua connessione in un modo insicuro che il bungeecord non riesce a rilevare).

Quali plugin non dovrei usare:

È consigliabile avere il minor numero possibile di plug-in nell'istanza Bungeecord, anche in questo caso evita di inserire questo tipo di plug-in: *{Sistema di report globale (come qualsiasi plug-in "/report") ; Sistema di moderazione globale (come Litebans) ; Sistema di messaggistica globale o chat dello staff ; Plugin per i permessi per bungeecord (come BungeePerms); Qualsiasi plugin di autenticazione (come BungeeAuth); Viaversion (Usa Flamecord o Travertino) ; Qualsiasi sistema AntiVPN/proxy.}*

Blocca pacchetti non validi:

Per proteggere il nostro server da attacchi di exploit e pacchetti non validi, è consigliabile utilizzare Flamecord/xCord/zBungee o qualsiasi altro fork di controllo dei pacchetti.

Blocca gli exploit:

Possiamo proteggere i nostri server spigot dall'istanza bungeecord con alcuni plugin utili, ExploitFixer è il più consigliato (ed è gratuito).

Blocca i bot:

La cosa più consigliabile è bloccare i bot nel bungeecord, per questo utilizzeremo il seguente plugin Anti Bot. Ricorda che gli attacchi bot causano uno spreco di risorse sul tuo server che può portarlo al crash.

[Bypassable] Blocca World Downloader:

Per impedire agli utenti di scaricare le nostre costruzioni del server utilizzando WorldDownloaderMod, utilizzeremo questo plugin che blocca quella mod. Anche se con appositi client è possibile bypassarlo bloccando il custom payload in client-side.

Negazione dei comandi:

Ecco un modo per bloccare i comandi globali sul nostro server, questo può essere molto utile per disabilitare i comandi che possono compromettere la sicurezza del server. Per questo useremo un plugin chiamato BungeeCommandBlock.

Host Limiter:

Sebbene non sia molto utile, ma può esserlo se lo fai buon uso, puoi bloccare da quale dominio ogni utente deve entrare o consentire solo 1 per tutti. Coloro che aprono la porta per creare un sistema di dominio per ogni personale sul server. Per questo useremo un plugin chiamato BungeeHostLimiter.

Premium mode:

Non è raccomandato poiché ci sono stati casi di server in cui questo plugin è stato bypassato ma nelle reti che ho visto che ce l'avevano, questi casi non sono stati segnalati e sebbene non sia consigliabile se dovessi scegliere un plugin modo premium, sceglierei FastLogin.

Bungee Authme:

Da non confondere con BungeeAuthmeBridge (questo plugin è spazzatura), il seguente plugin è ufficiale degli sviluppatori di Authme e blocca semplicemente le azioni inviate al bungee dagli utenti che non hanno effettuato l'accesso (AuthmeBungee). (Comandi, messaggi, ecc.).
Avvertenza: potrebbe causare incompatibilità con i plugin di autenticazione premium.

Nascondere i plugin:

Per impedire agli utenti di osservare i plugin del server utilizzando il metodo TabComplete, possiamo utilizzare il plugin chiamato: CanelaAntiPluginSteal. Esistono anche tantissimi altri hider per bungee su internet, ma questo è un semplice esempio.

Sommario:

In verità non è necessario seguire tutti questi passaggi ad eccezione di Block Bot, Block Exploit e Block Invalid Packets. Se tutto è in ordine, non ci dovrebbe essere il motivo per cui ci sono exploit nel bungeecord.

Spigot:

Come nel bungee, dobbiamo proteggere il nostro server Spigot dagli attacchi di exploit, per questo utilizzeremo questo plugin. Exploitfixer funziona sia per Spigot che per bungeecord, è consigliabile averlo in entrambi i casi poiché ci sono exploit per spigot che bungee non è in grado di rilevare.

Blocco OP:

Si consiglia vivamente di bloccare l'OP e non darlo a nessuno, nemmeno averlo noi stessi. Per bloccare che un utente possa ottenere OP grazie a un permesso o da un altro operatore, utilizzeremo un plugin Anti ForceOP. Puoi anche configurare che gli operatori non dispongano di alcun tipo di autorizzazione modificando questo parametro nella configurazione del server spigot: `{op-permission-level=0}`

Protezione basata su IP:

Se desideri un ulteriore livello di protezione, puoi proteggere gli account di tutto il personale utilizzando AccountGuard o simili. Questo plugin consente di limitare l'indirizzo IP da cui è possibile accedere a un account. In questo modo puoi proteggere il tuo account o quelli dello staff in modo che siano accessibili solo dal rispettivo indirizzo IP.

Autenticazione craccata:

Se il tuo server supporta giocatori non premium, devi disporre di un plug-in di autenticazione, altrimenti il tuo server verrà compromesso dai client compromessi. Per questo puoi usare un plugin: Authme Reloaded (consigliato) o Login Security.

WorldEdit Crash:

Ci sono diversi exploit quando si usa worldedit che possono mandare in crash il server oltre al fatto che questo plugin utilizza molte risorse e i suoi compiti sono Sync (cioè che gli utenti soffriranno di lag e il server verrà bloccato mentre questo plugin funziona) per correggere questo useremo FastAsyncWorldEdit.

Attenzione: Trovato nuovo exploit, per correggere aggiungere nel "permissions.yml" la stringa: `--worldedit.brush.targetoffset` e quindi bloccare quel permesso!

Multiverse crash:

Ultimamente anche multiverse-core sta avendo dei bugs al suo interno, è quindi di buona condotta non lasciare i permessi alle persone sia per non farsi distruggere i mondi, sia per non far crashare il server. Inoltre bisogna bloccare il permesso aggiungendo la seguente stringa in "permissions.yml": `--multiverse.help`, questo impedirà non solo la vista di eventuali mondi in lista, ma anche un potenziale crash dovuto ad un exploit conosciuto.

Per i server in creativa:

Esistono diversi client compromessi in grado di generare elementi dannosi e corrotti o con tag NBT personalizzati che possono variare dall'arresto anomalo del server all'acquisizione di enormi incantesimi. Per questo utilizzeremo ExploitFixer e/o ItemFixer.

Blocco duplicazione oggetti:

Per impostazione predefinita il codice minecraft ha alcuni bug che consentono di duplicare oggetti nei forzieri sfruttando determinati bug, per risolverlo è possibile utilizzare un plugin: ExploitFixer (consigliato). Dupe Fixes (plugin dedicati solo per Dupe Exploits). Confiscare (opzione Premium ed eccellente con alcune funzioni utili).

KickAll Exploit:

Normalmente in minecraft quando entri nel server e il tuo account è già online, viene disconnesso lasciando il posto alla connessione più recente, authme e bungeecord risolvono questo problema ma se il tuo server è una rete e scegli di usare ipwhitelist poiché non puoi installare un firewall software, il tuo server è vulnerabile a un exploit che corrisponde a ciascun giocatore online, effettuando una connessione che espelle il giocatore selezionato (espellendo tutti i giocatori). Per risolverlo utilizzeremo il plugin chiamato AntiUserSteal o simili.

UUID Spoof:

I client hackerati possono facilmente cambiare il loro uuid, il che comporta un grande rischio per i server senza una protezione adeguata, fortunatamente ci sono diversi plugin che risolvono questo problema, ad esempio ExploitFixer e AntiUUIDSpoofer (consigliato per la modalità mista).

Custom Payload Exploit:

I pacchetti CustomPayload sono chiamati pacchetti che vengono inviati al server con un parametro specifico, questi pacchetti sono principalmente usati per la comunicazione tra il client e il server in alcune mod o per la comunicazione tra spigot/bungeecord. L'invio di pacchetti su larga scala o pacchetti che il server non è in grado di elaborare può causare l'arresto anomalo del server se non dispone di una protezione adeguata. Per risolvere questo problema possiamo usare ExploitFixer o CustomPayloadFixer.

Protezione Bot per Spigot:

Se non disponi di un'istanza di bungeecord, il plug-in menzionato in Block bot non funzionerà per te, ecco un elenco di plug-in antibot che potrebbero essere utili: AntiBot-Ultra. AntiBot-Attacco. Bot-Sentry. AntiBotDeluxe.

Nascondere plugins nello spigot:

Se non disponi di un'istanza di bungeecord, il plug-in menzionato in Nascondi plug-in non funzionerà per te, per impedire agli utenti di vedere i tuoi plug-in puoi utilizzare PLSecure. Oppure puoi anche rimuovere i seguenti permessi: `{bukkit.command.plugins | bukkit.command.version | bukkit.command.help}`

2° controllo per lo staff:

Se vuoi avere una seconda autenticazione per il tuo personale amministrativo, puoi optare per questo plugin. PinProtect aggiunge una seconda autenticazione sotto forma di pin nel caso in cui la password venga aggirata.

IPWhitelist:

Si consiglia vivamente di disporre di un software firewall sul sistema server, ma se non si ha accesso a un terminale perché si utilizza una pagina Web che offre un host per i server minecraft o per qualsiasi altro motivo e si dispone di una rete, quindi è necessario utilizzare IPWhitelist (IPWhitelistZ per correggere nuovi exploit). IPWhitelist limita da quale bungeecord è possibile accedere al server Spigot. Altrimenti rimane aperta la porta a cui possono accedere con qualsiasi username se scoprono la porta del tuo server Spigot.

Book Exploit:

Esistono client hackerati in grado di creare libri con incantesimi quasi infiniti. Questi libri quando interagiscono con un utente fanno sì che il server debba elaborare molte informazioni causando un overflow di memoria e causandone la chiusura. Per risolvere questo problema, possiamo utilizzare Book-Sign Exploit Fix o ExploitFixer.

Bad Potion Exploit:

Oltre ai libri hackerati, la stessa cosa accade con le pozioni, AntiHackedPotions o ExploitFixer, quei plugin rilevano le pozioni con incantesimi pericolosamente alti o che possono causare il crash del server e le rimuovono.

Skull Exploit:

Come i punti precedenti, le teste di Minecraft hanno molte proprietà che possono essere sfruttate e corrompere mondi, blocchi o mandare in crash il server. Possiamo rilevarli e rimuoverli utilizzando Skull Exploit Fix o ExploitFixer.

Riepilogo:

La verità è che la maggior parte degli exploit sono coperti da ExploitFixer, ma non trascurare la protezione AntiBot e alcuni punti che ExploitFixer ancora non risolve.

Extra:

Nascondere la porta Spigot:

La cosa più consigliabile è utilizzare un firewall per bloccare le porte dei server spigot da ips che non provengono dalla rete locale (127.0.0.1) ma fare in modo che spigot ascolti solo l'IP locale (127.0.0.1) è buona norma da non dimenticare MAI `#server.properties: ip-server= 127.0.0.1`
Nell'istanza bungee invece `#config.yml: address: 127.0.0.1:xxxxx`

IP Forward:

Se il bungeecord hook o l'ip forward sono disattivati, i server spigot non saranno in grado di riconoscere l'indirizzo IP degli utenti. Per questo posizioneremo l'opzione `ip_forward` nel bungeecord `config.yml` su `true` e l'opzione "bungeecord" nel file `spigot.yml` di tutti i server spigot su `true`. `#[BungeeCord] config.yml: ip_forward: true | #[Spigot] Spigot.yml: bungeecord: true`

Il Firewall:

Un firewall è un software che ci consente di limitare le connessioni in entrata e in uscita al server, è estremamente consigliato utilizzare IPTables o UFW. Puoi ottenere maggiori informazioni cercando su Internet dato che si tratta di software totalmente esterni ed estranei ad MC...

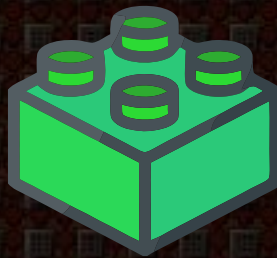


[0day Exploit] Log4j:

Il codice di exploit è stato rilasciato per una grave vulnerabilità di esecuzione del codice in Log4j, un'utilità di registrazione open source utilizzata in innumerevoli app, comprese quelle utilizzate da grandi organizzazioni aziendali, secondo quanto riportato da diversi siti Web lo scorso giovedì. La notizia della vulnerabilità è emersa per la prima volta sui siti che si rivolgono agli utenti di Minecraft, il gioco più venduto di tutti i tempi. I siti hanno avvertito che gli hacker potrebbero eseguire codice dannoso su server o client che eseguono la versione Java di Minecraft manipolando i messaggi di registro, anche da cose digitate nei messaggi di chat. L'immagine è diventata ancora più terribile quando Log4j è stato identificato come la fonte della vulnerabilità e il codice di exploit è stato scoperto pubblicato online. Il forum di gioco Spigot ha affermato che le versioni di Minecraft dalla 1.8.8 alla versione 1.18 più recente sono tutte vulnerabili, così come altri server di gioco popolari come Wynncraft. Il server di gioco e il sito di notizie Hypixel, nel frattempo, hanno invitato i giocatori di Minecraft a prestare particolare attenzione. "Il problema può consentire l'accesso remoto al tuo computer tramite i server a cui accedi", hanno scritto i rappresentanti del sito. "Ciò significa che qualsiasi server pubblico su cui accedi crea il rischio di essere hackerato". La riproduzione degli exploit per questa vulnerabilità in Minecraft non è semplice perché il successo dipende non solo dalla versione di Minecraft in esecuzione, ma anche dalla versione del framework Java su cui è in esecuzione l'app Minecraft. Sembra che le versioni precedenti di Java abbiano meno protezioni di sicurezza integrate che facilitano gli exploit. Spigot e altre fonti hanno affermato che l'aggiunta della JVM peculiare neutralizza la minaccia per la maggior parte delle versioni Java. Spigot e molti altri servizi hanno già inserito il flag nei giochi che mettono a disposizione degli utenti. Per il momento, le persone dovrebbero prestare molta attenzione a questa vulnerabilità e al suo potenziale per innescare attacchi ad alto impatto contro un'ampia varietà di app e servizi. Per gli utenti di Minecraft, ciò significa evitare server sconosciuti o utenti non affidabili. Per gli utenti di software open source, significa verificare se si basa su Log4j o Log4j2 per la registrazione.

Stringa di una possibile fix da aggiungere agli arguments JVM prima delle esecuzioni client-server: -

Dlog4j2.formatMsgNoLookups=true



□ | Plugins Essenziali | □



Essentials(X): Offre oltre 100/130 comandi e funzionalità utili su quasi tutti i server.



WorldEdit: È un editor di mondi di gioco facile da usare per Minecraft, che supporta sia il giocatore singolo che il multi-giocatore.



WorldGuard: È un potente plugin con un sacco di trucchi per proprietari di server, creatori di mappe di server, server di sopravvivenza regolari e tutti gli altri. Permette soprattutto di configurare delle zone protette (anche da qualsiasi tipo di interazione).





Viaversion/Rewind/Backwards/ProtocolSupport: Si tratta di una famiglia di plugins sviluppata con lo scopo di permettere a giocatori di versioni differenti di entrare nel server.





Vault: Si tratta di una dipendenza essenziale per i plugin che si occupano di permessi,


economia e gestione della chat. Nato dalla configurazione di default errata, questa dipendenza soddisfa i requisiti necessari per essere indispensabile ovunque.


 **SilkSpawners:** Hai mai desiderato spostare un generatore di mob? Con questo plugin, ora puoi raccogliere e spostare spawner di mostri con l'incantamento del tocco di velluto al piccone (funzionalità che dovrebbe essere di default, ma purtroppo non lo è).


 **PlugMan:** È un plugin semplice e facile da usare che consente agli amministratori del server di gestire i plugin dal gioco o dalla console senza la necessità di riavviare il server.


 **[Suite] Multiverse-Core:** Aggiungi mondi illimitati al tuo server, inoltre integra un ottimo sistema di gestione dei mondi esistenti (Con i componenti aggiuntivi amplifichi anche le funzionalità).

 **PermissionsEx/LuckPerms:** Si tratta di una famiglia di plugins per la gestione delle autorizzazioni per i server Minecraft. Consente agli amministratori del server di controllare le funzionalità che i giocatori possono utilizzare creando gruppi e assegnando autorizzazioni.

 **ClearLagg:** Progettato con la riduzione del lag come obiettivo principale, è cresciuto negli anni per fonti di lag / exploit che affliggono i server di Minecraft e riducono drasticamente le prestazioni complessive. Che si tratti di abbattere entità, limitare i generatori di mob, limitare le uova di mob, limitare l'allevamento di mob, impostare il tempo di vita di entità per oggetto, l'elenco potrebbe continuare.

 **ExploitFixer:** Il server deve disporre almeno di un efficace sistema di difesa contro gli attacchi hackers.

 **Spark:** Si tratta di un ottimo plugin per il controllo dell'allocazione delle risorse a livello di memoria, processore e analisi dei pacchetti in transito.

 **LagMonitor:** Ti dà la possibilità di monitorare le prestazioni del tuo server in maniera estremamente accurata, visualizzando di conseguenza anche i plugin o le componenti del server che contribuiscono al rallentamento delle prestazioni.



Sezione hacked clients (security system testing):

In questa sezione troverete qualsiasi tipo di hacked client per testare tutti i sistemi di sicurezza del tuo server. Non solo anticheats, ma anche antiexploits, antibots e altri.

Attenzione: *Si sconsiglia l'uso di questi client nei server di terze parti per evitare sanzioni da parte degli amministratori (dato che servono a tutti gli effetti a dare vantaggi in gioco all'utente che ne fa utilizzo, o possono addirittura danneggiare i server stessi).*

Con questi cosiddetti clients hack è possibile fare tantissime cose e possono tornare tanto utili (esempio testare crash exploits o visualizzazione di tps del client e del server in tempo reale), ovviamente occorre un utente avanzato per usufruire delle piene potenzialità di questi clients.



↻ **Clicca QUI per scaricare i vari cheats** ↻



Lista base dei moduli Hacks usati dai clients:

Killaura/ForceField (Combat)

Criticals (Combat)

AutoBlock (Combat)

Aimbot/ClickAimbot (Combat)

NoVelocity (Combat)

AutoPotion (Combat)

AutoSoup (Combat)

AntiBot (Combat)

AutoArmor (Combat)

FastBow (Combat)

AutoRespawn (Combat)

ArmorBreaker (Combat)

ArrowDodge (Combat)

Reach (Combat)

BowAimbot (Combat)

TriggerBot (Combat)

AutoGApple (Combat)

FastUse (Combat)

AutoWeapon (Combat)

AutoDisconnect (Combat)

TeleportAura (Combat)

HitBox (Combat)

MiddleClickFriend (Combat)

AutoClicker (Combat/ghost)

SmoothAim/AimAssist (Combat/ghost)

InventoryManager (Player)

InventoryMove (Player)

Teleport (Player/Exploit)

NoFall (Player)

AutoEat (Player)

InventoryCleaner (Player)

Blink (Player)

PingSpooF (Player/Exploit)

NoRotateSet (Player)

NoSwing (Player)

Sneak (Player)

Phase (Player)

Derp/HeadRoll (Player)

Phase (Player/Exploit)

PotionSaver (Player)

AntiPotion (Player)

Regen (Player)

Zoot/AntiFire (Player)

AutoFish (Player)

AntiHunger (Player/Exploit)

NoBreakDelay (Player)

NoRightDelay (Player)

AntiAFK (Player)

KeepAlive (Player)

KeepSprint (Player)

InventoryPlus/MoreCarry (Player/Exploit)

Timer (Player)

AntiDamage (AntiCactus/Antisuffocate & other...) (Player)

GhostDeath (Player/Exploit)

AbortBreaking (Player/Exploit)

AutoDamage (Player/Exploit)

GhostHand (Player/Exploit)

FastInteract/MultiActions (Player)

AutoDamage (Player/Exploit)

VehicleOneHit (Player/Exploit)

Paralyze (Player/Exploit)

VanishDetector (Player/Exploit)

CancelPackets (AnticheatSmasher/AnticheatDisabler) (Player/Exploit)

Spammer (Player)

ForgeBypass (Player/Payload)

LiteLoaderBypass (Player/Payload)

Sprint (Movement)

Flight (Movement)

Glide (Movement)

FastFall (Movement)

CobWalk (Movement)

Spider/Climb (Movement)

Speed (Movement)

LongJump (Movement)

HighJump (Movement)

FastSwim (Movement)

LiquidWalk (Movement)

Dolphin (Movement)

FastLadder (Movement)

NoSlowDown (Movement)

Step (Movement)

IceSpeed (Movement)

FastWeb (Movement)

VClip (Movement/Command)

HClip (Movement/Command)

NoClip (Movement)

SafeWalk (Movement)

Strafe (Movement)

AirJump (Movement)

ClickTeleport (Movement)

Parkour (Movement)

HorseJumpNoDelay (Movement)

AirLadder (Movement)

AutoWalk (Movement)

AutoJump (Movement)

FastStairs (Movement)

SlimeJump (Movement)

ElytraFlight (Movement)

FreeCam (Render)

NoHurtCam (Render)

NoDetails (Render)

NoAnimations (Render)

NoFov (Render)

FullBright/Brightness (Render)

NameTags (Render)

PlayerESP (Render)

HUD (Coords; FPS; TPS; Ping etc..) (Render/Watermark)

Xray (Render)

Radar (Render)

BlockESP (Render)

WayPoints (Render)

ArmorHUD (Render)

StorageESP (Render)

NoScoreboard (Render)

BlockAnimation (Render)

AntiBlindNess (Render)

Trajectories (Render)

TrueSight/VisualBarrier (Render)

ItemESP (Render)

BlockOverlay (Render)

ResourcePackSpoof (Render/Exploit)

BreadCrumbs (Render)

Chams/WallHack (Render)

NoBob (Render)

TNTEsp (Render)

InvisibleView (Render)

NoWheater (Render)

ScaffoldWalk (World)

Tower (World)

FastBreak (World)

FastPlace (World)

AutoBuild (World)

AutoTool (World)

AutoBreak (World)

AutoPlace (World)

BlockBreak-WallBypass (World/Minigames)

CivBreak (World)

Nuker (World)

LiquidInteract (World/Exploit)

ChestAura (World)

ChestStealer (World)

AutoSign (World)

Descrizioni dei moduli (cheats):

Killaura/Forcefield: Attacca in maniera automatica il giocatore.

Criticals: Infligge in modo automatico colpi critici.

AutoBlock: Blocca i colpi in automatico con la spada.

Aimbot/ClickAimbot: Fa girare il giocatore in automatico verso il bersaglio.

NoVelocity: Rimuove in maniera totale o parziale il contraccolpo.

AutoPotion: Lancia in automatico pozioni in situazioni di emergenza.

AutoSoup: Prende in automatico le zuppe se il giocatore sta per morire.

AntiBot: Riesce ad evitare che la Killaura colpisca dei bot attraverso diversi metodi.

AutoArmor: Indossa in automatico le armature migliori.

FastBow: Spara rapidamente frecce.

AutoRespawn: Rinasce in automatico dopo la morte.

ArmorBreaker: Rompe le armature più rapidamente.

ArrowDodge: Schiva le frecce in rotta di collisione con il giocatore.

Reach: Aumenta la distanza o il raggio di azione per attacco da parte del giocatore.

BowAimbot: Imposta la visuale direttamente verso un bersaglio se si usa un arco.

TriggerBot: Attacca la entità che si sta guardando.

AutoGApple: Mangia in automatico la mela dorata.

FastUse: Usa in maniera più rapida gli oggetti, compreso il cibo.

AutoWeapon: Imposta in automatico in inventario la arma (unita alla killaura).

AutoDisconnect: Disconnette in automatico il giocatore evitando la kill.

TeleportAura: Sistema di teletrasporto unito alla killaura.

HitBox: Colpisce al di fuori del raggio di azione del giocatore.

MiddleClickFriend: Aggiunge alla whitelist alla killaura i giocatori guardati premendo il tasto centrale.

AutoClicker: Clicca in automatico con il mouse (ottimo per ghost).

SmoothAim/AimAssist: Al click del mouse direziona la visuale verso un bersaglio.

InventoryManager: Gestisce in maniera automatica inventario del giocatore.

InventoryMove: Permette al giocatore di muoversi con inventario aperto.

Teleport: Permette di teletrasportarsi da un punto [A] a un punto [B] della mappa.

NoFall: Rimuove il danno da caduta.

AutoEat: Mangia il cibo in maniera automatica.

InventoryCleaner: Cancella in automatico l'inventario.

Blink: Simula il Lag (bisogna saperlo usare bene).

PingSpoof: Nasconde il ping reale del giocatore.

NoRotateSet: Previene al server di impostare le rotazioni della testa del client.

NoSwing: Disattiva le animazioni (client/server).

Sneak: Mette in automatico il giocatore accovacciato e talvolta mantiene costante la rapidità del movimento.

Phase: Permette di attraversare i blocchi.

PotionSaver: Impedisce agli effetti benevoli di esaurirsi.

AntiPotion: Impedisce agli effetti malevoli di perdurare.

Regen: Rigenera in maniera più rapida il giocatore.

Zoot/AntiFire: Impedisce al fuoco di perdurare.

AutoFish: Pesca in maniera automatica.

AntiHunger: Impedisce al giocatore di avere fame.

NobreakDelay: Elimina il ritardo prefissato per la rottura di un blocco.

NoRightDelay: Elimina il ritardo prefissato per il tasto destro.

AntiAFK: Previene al giocatore di essere rilevato dai sistemi Anti Away From Keyboard.

KeepAlive: Impedisce al server di impostare lo sprint del client.

KeepSprint: Rimane in costante sprint.

InventoryPlus/MoreCarry: Aggiunge i 4 slot di inventario in più per la conservazione delle risorse.

Timer: Modifica la velocità di esecuzione del client.

AntiDamage: Impedisce ai vari blocchi o oggetti presenti nel gioco di non far prendere danno al giocatore (anticactus o antisuffocate per esempio).

GhostDeath: Fa rinascere il giocatore come fantasma dopo la morte.

AbortBreaking: Rimane attiva la sessione di rottura di un blocco.

GhostHand: Permette in sistema di interazione fantasma con i blocchi.

FastInteract/MultiActions: Permette di interagire simultaneamente con i blocchi e in maniera rapida.

AutoDamage: Arreca del danno a se stessi.

VehicleOnHit: Distrugge i veicoli con un solo colpo.

Paralyze: Paralizza i giocatori.

VanishDetector: Rileva gli amministratori in vanish.

CancelPackets (AnticheatSmasher/AnticheatDisabler): Impedisce al giocatore di inviare determinati tipi di pacchetti (per bypassare gli AC).

Spammer: Scrive messaggi in maniera automatica (flood).

ForgeBypass: Bypassa i sistemi AntiForge.

LiteLoaderBypass: Bypassa i sistemi AntiLiteLoader.

Sprint: Preme in automatico il tasto per lo sprint (esiste anche la versione in tutte le direzioni).

Flight: Permette di volare.

Glide: Rallenta la caduta del giocatore.

FastFall: Accellera la caduta del giocatore.

CowWalk: Permette di camminare sulle ragnatele.

Spider/Climb: Permette al giocatore di arrampicarsi o scalare i blocchi.

LongJump: Permette di saltare in lungo.

HighJump: Permette di saltare più in alto.

FastSwim: Permette di nuotare più rapidamente.

LiquidWalk: Permette di camminare sui liquidi (acqua/lava).

Dolphin: Permette di rimanere sempre a galla in acqua.

FastLadder: Permette di salire le scale in maniera più rapida.

NoSlowDown: Elimina le situazioni di rallentamento del giocatore (blocco spada/arco/soulsand etc.).

Step: Sale in automatico e rapidamente il blocco alla quale si calpesta.

IceSpeed: Permette al giocatore di andare molto più veloce sul ghiaccio.

FastWeb: Permette di muoversi più rapidamente nelle ragnatele.

VClip: Permette il teletrasporto in alto o in basso.

HClip: Permette il teletrasporto laterale.

NoClip: Impedisce al giocatore di buggarsi dentro un blocco.

SafeWalk: Impedisce cadute accidentali dai blocchi.

Strafe: Permette un movimento più fluido in aria.

AirJump: Risalta in aria per sempre premendo il tasto per saltare.

ClickTeleport: Permette il teletrasporto dai blocchi tramite click del mouse.

Parkour: Stimola il setback degli anticheats per riportare il giocatore indietro nel blocco.

HorseJumpNoDelay: Permette di avere sempre una modalità di salto ottimale per il cavallo.

AirLadder: Riesce a superare le mezze scale o le mezze liane.

AutoWalk: Cammina in automatico.

AutoJump: Salta in automatico.

FastStairs: Permette un movimento più rapido sui mezzi blocchi e derivati.

SlimeJump: Permette un salto più in alto sopra i blocchi di slime o vantaggi simili.

ElytraFlight: Permette al giocatore di ottenere vantaggi sfruttando le elytra come lo stare in volo in maniera perenne.

FreeCam: Con questo modulo si ha una visione perimetrale di tutta la zona.

NoHurtCam: Disattiva il sistema di urto della camera dopo il colpo.

NoDetails: Elimina dettagli in gioco che potrebbero far laggare il client (Es: drops).

NoAnimations: Elimina tutte le animazioni a livello client.

NoFov: Impedisce la influenza della visuale FOV da parte del server.

FullBright/Brightness: Abilita la visione totale in assenza di luce.

Nametags: Visualizza nomi dei giocatori più definiti e mostra dettagli aggiuntivi.

PlayerESP: Evidenzia i giocatori nelle vicinanze.

HUD: Abilita la visualizzazione dei parametri presenti nel client.

Xray: Permette di vedere i blocchi attraverso altri blocchi considerati neutrali.

Radar: Consente di localizzare i giocatori vicini.

BlockESP: Abilita la visualizzazione in evidenza di un certo tipo di blocchi.

WayPoints: Crea dei punti bandiera nella mappa che possono essere utilizzati per segnalare posti importanti.

ArmorHUD: Visualizza lo stato delle armature direttamente dal gioco.

StorageESP: Mette in evidenza i sistemi di contenimento degli oggetti (Es: Chest).

NoScoreboard: Disattiva la barra dei punteggi a livello client.

BlockAnimation: Modifica il sistema di animazione del blocco con la spada.

AntiBlindNess: Impedisce alla cecità di ostacolare la vista del giocatore.

Trajectories: Disegna delle linee di traiettoria per gli oggetti che si stanno per lanciare (Es: frecce, palle di neve, uova, enderpearl).

TrueSight/VisualBarrier: Abilita la visualizzazione delle barriere senza richiedere la modalità creativa.

ItemESP: Evidenzia gli oggetti droppati a terra.

BlockOverlay: Mette in evidenza il blocco che si sta guardando.

ResourcePackSpoof: Impedisce al server di cambiare resource pack del client.

BreadCrumbs: Traccia delle linee di passaggio del giocatore.

Chams/WallHack: Permette la visione delle entità anche attraverso le pareti.

NoBob: Disattiva il sistema di animazione di camminata.

TNTesp: Mette in evidenza le TNT.

InvisibleView: Permette di vedere i giocatori o le entità invisibili.

NoWheater: Disattiva la pioggia a livello client in modo da impedire eventuali colpi di lag.

ScaffoldWalk: Crea automaticamente i ponti sotto il giocatore.

Tower: Crea automaticamente i pilastri sotto il giocatore.

FastBreak: Permette al giocatore di rompere i blocchi più rapidamente.

FastPlace: Permette al giocatore di piazzare i blocchi più rapidamente.

AutoBuild: Costruisce in automatico le strutture.

AutoTool: Cambia in automatico il tipo di attrezzo per il blocco che si sta per rompere.

AutoBreak: Rompe in automatico i blocchi che si fissano.

AutoPlace: Piazza in automatico i blocchi che si piazzano.

BlockBreak-WallBypass: Rompe in automatico blocchi specifici che sono protetti da altri blocchi (Es: letto, uovo di drago).

CivBreak: Rompe in maniera istantanea il blocco.

Nuker: Rompe tutti i blocchi vicini in maniera incontrollata.

LiquidInteract: Permette di interagire con i liquidi (acqua/lava).

ChestAura: Apre in automatico le casse nelle vicinanze.

ChestStealer: Prende in automatico gli oggetti dagli inventari.

AutoSign: Piazza un cartello con il testo pre-scritto in automatico.



| Riepilogo totale di questo titolo |



Ricapitolando: Questo videogioco al livello server nel suo nucleo interiore alla fine risulta essere il videogioco più "buggato", più incompleto in circolazione, creare un server Minecraft ritenuto: "decente", è una delle cose più difficili da costruire nell'ambito dell'informatica.

È più facile creare un'intero videogioco piuttosto che un server Minecraft decente!

Fin quando l'azienda e la community non contribuiscono anche a livello server purtroppo resterà in un livello di degrado altissimo,

purtroppo hanno fallito fin troppi server. Sono completamente vulnerabili ad attacchi di qualsiasi tipo, sono estremamente pieni di falle all'inizio e migliaia di problemi, e soprattutto ti porterà via veramente tantissimo tempo creare un server serio e degno di essere chiamato tale, un consiglio è quello di: Lasciare stare...

