

BungeeCord - Proxy

Nevíte, jak si nastavit vlastní BungeeCord server, nebo k čemu slouží? Pojdme se podívat na to, k čemu se používá, a jak funguje, jak jej nastavit, a čemu se vyhnout.

- [Základy Používání BungeeCordu](#)

Základy Používání BungeeCordu

Body návodu:

- Co je to Bungeecord?
- Jiné verze
- Bezpečnost
- Nastavení serverů
- Oprávnění

1. Co je to Bungeecord?

Bungeecord je **proxy server**, který umožňuje *spojit více samostatných Spigot (a lepších) serverů pod jednu síť*.

Toho se dosahuje pomocí tzv. *forwardingu*, neboli přeposílání zpráv mezi specifické cíle (servery)

Funguje jednoduše - máte k dispozici **skupinu hlavních a vedlejších serverů**, které **mají svou vlastní IP adresu i port**, a lze se na ně napojit přes bungee.

Jelikož toho lze zneužít, je třeba server i zabezpečit.

Na nezabezpečený server se lze dostat přes jakoukoliv instanci bungee, pokud známe IP a Port cílového serveru.

Jde tedy jen o most, skrze který se hráči připojují na **cílové subservery**. Přitom však na serverech nejsou doslova, ale Bungeecord si je přerozděluje tak, aby všechna komunikace šla na cílový server, jako by se hráč připojil přímo.

2. Jiné verze

Bungeecord existuje již od verze 1.5.2, a tak není divu, že vznikly jeho modifikace. **Spravuje a vyvíjí jej SpigotMC.**

Mezi nejznámější patří **Waterfall** a Flamecord.

Waterfall je vyvíjen skupinou PaperMC, která též vyvíjí modifikaci Spigotu - Paper.

Flamecord patří mezi tzv. **custom modifikace**, a zaměřuje se na bezpečnost a rychlost Bungeecordu, zatímco Waterfall na obecnou funkcionalitu a bugfixy.

3. Bezpečnost

Bezpečnost je nejdůležitější aspekt jakéhokoliv serveru, bez výjímek.

Kvůli zmíněné chybě v bezpečnosti existují **pluginy**, které **tento problém** řeší.

BungeeGuard je řešení, které na připojení mezi proxy a herním serverem přidává **klíč (token)**. Pokud tento token není na obou stranách stejný, nelze se připojit. Tím se předejde všem připojením, které tento klíč neznají. Nelze se pak tedy připojit jednoduše z **jiné bungee instance**.

Návod na nastavení BungeeGuard najdete [zde](#).

4. Nastavení Serverů

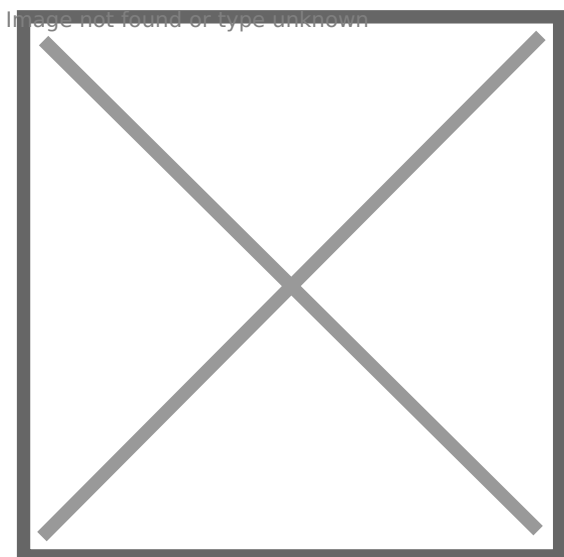
BungeeCord pracuje na *podobném principu, jako Spigot server*.

Máte k dispozici základní konfiguraci (config.yml) a složku s pluginy.

Tyto pluginy jsou unikátní pro Bungeecord a nelze zde nahrát jiné, než k tomu uzpůsobené pluginy.

Najít je můžete na (<https://www.spigotmc.org/resources/categories/bungee-proxy.3/>)

Základní nastavení - Listeners:



- **Port je zde označen jako “query_port”**

- **IP Adresa je pak označena jako “host”**

- Adresu *není třeba vypsat, je přiřazena automaticky*, pokud používáme adresu “0.0.0.0” (all interfaces)

- Server, který chceme, aby byl **lobby, či přihlašovacím serverem**, dáme jako **první položku v sekci priorities**.

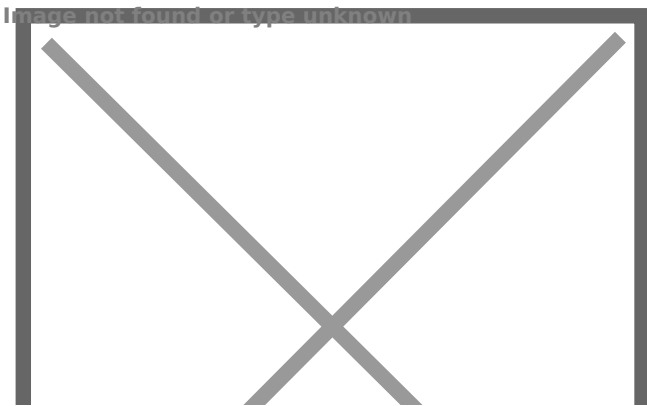
Ostatní není třeba vypisovat.

- bind local address přiřadí lokální IP pro 0.0.0.0, tzn adresu nodu, na kterém se server nachází (alfa.gamerhost.pro, aj.)

- **force_default_server by správně měl být zapnutý**, pokud používáte autentifikaci na lobby.

Zabraňuje tomu, aby se hráč dostal na jiné servery, když se připojuje. Také to znamená, že **pokud je auth server nedostupný, nebude se moci připojit, a tedy nemůže obejít přihlašování**.

Přidávání serverů:



- **Servery lze najít v sekci “servers”.**

- Každý server má svoje **id**, neboli **název (survival, test)**

Tento název se používá při připojení na něj, nastavení pluginů, aj.

- Každý server má svou *adresu a port*. Ta může být naprosto odlišná, pokud Bungee server může dosáhnout připojeného serveru. (Což je zpravidla vždy)

- **Podle daného schématu je možné v rychlosti přidat server, na který se hráči napojí.** Jména těchto serverů lze použít v již zmíněných priorities (seznamu priorit při připojení)

Nastavení na straně jednotlivých serverů:

- Každý subserver musí mít ve **spigot.yml** nastaveno “**bungeecord: true**”

- **BungeeGuard token** musí být totožný s tím ve složce “**token.yml**” na BungeeCord instanci.

- **Vypneme kompresi paketů v server.properties pro subservery (packet-compression-threshold: 0)**

- **Nastavíme online-mode na false**

Ostatní důležitá nastavení:

Image not found or type unknown

- **ip_forward** je velmi důležité nastavení.

Předává automaticky IP adresy serverů i proxy instance.

Není třeba mít zapnuté pro VPS

- **prevent_proxy_connections** dokáže částečně předejít **VPN** a dalším **proxy** připojením zvenčí.
- **online_mode** by měl být pro warez servery vždy false. Pokud je pro hráče s legální verzí, **je třeba jej mít na online, a pro každý další sub-server na offline (jednotlivé hrací servery)**