

# 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 výjimek.**

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

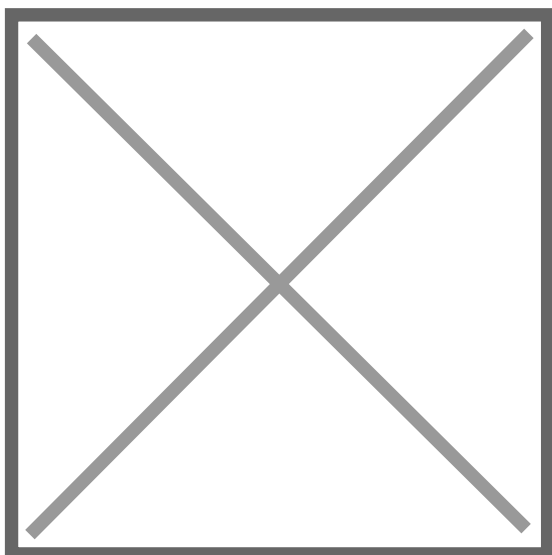
BungeeCord pracuje na *podobném principu, jako Spigot server*.

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**.

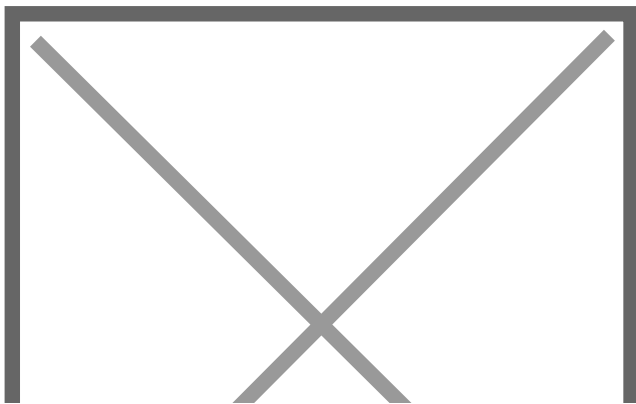
Ostatní není třeba vypisovat.

- 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:

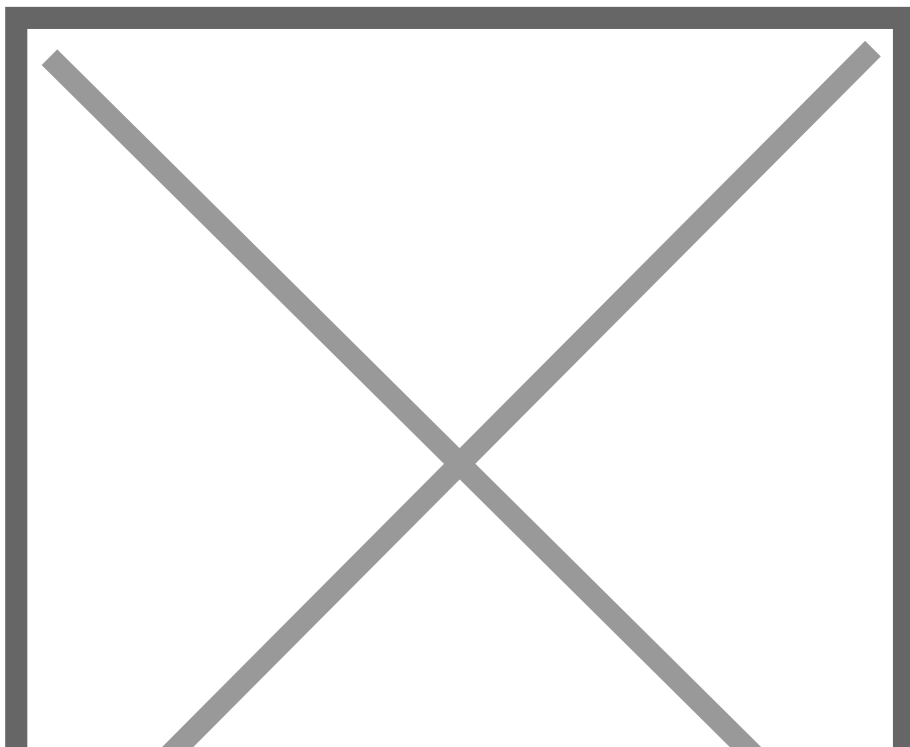
- Každý subserver musí mít ve **spigot.yml** nastaveno “**bungeecord: true**”

- **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:



- **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)**

---

Revision #1

Created 13 February 2023 20:27:25 by Daniel Svoboda

Updated 1 January 2025 22:28:02 by Daniel Svoboda