

Gaming Control Center — Wrota Serwerów

Zintegrowane centrum zarządzania serwerami gier na ariku.pl/gaming: Nidarel (Minecraft ATM10), Ironloom (Factorio Space Age) oraz Project Zomboid (Build 42).

- [Gaming Control Center \(/gaming\) — Pulpit Sterowniczy Orin](#)
- [Wrota Serwerów, Ironloom i Prawa Osiągnięć — Notatki Wise One](#)

Gaming Control Center (/gaming) — Pulpit Sterowniczny Orin

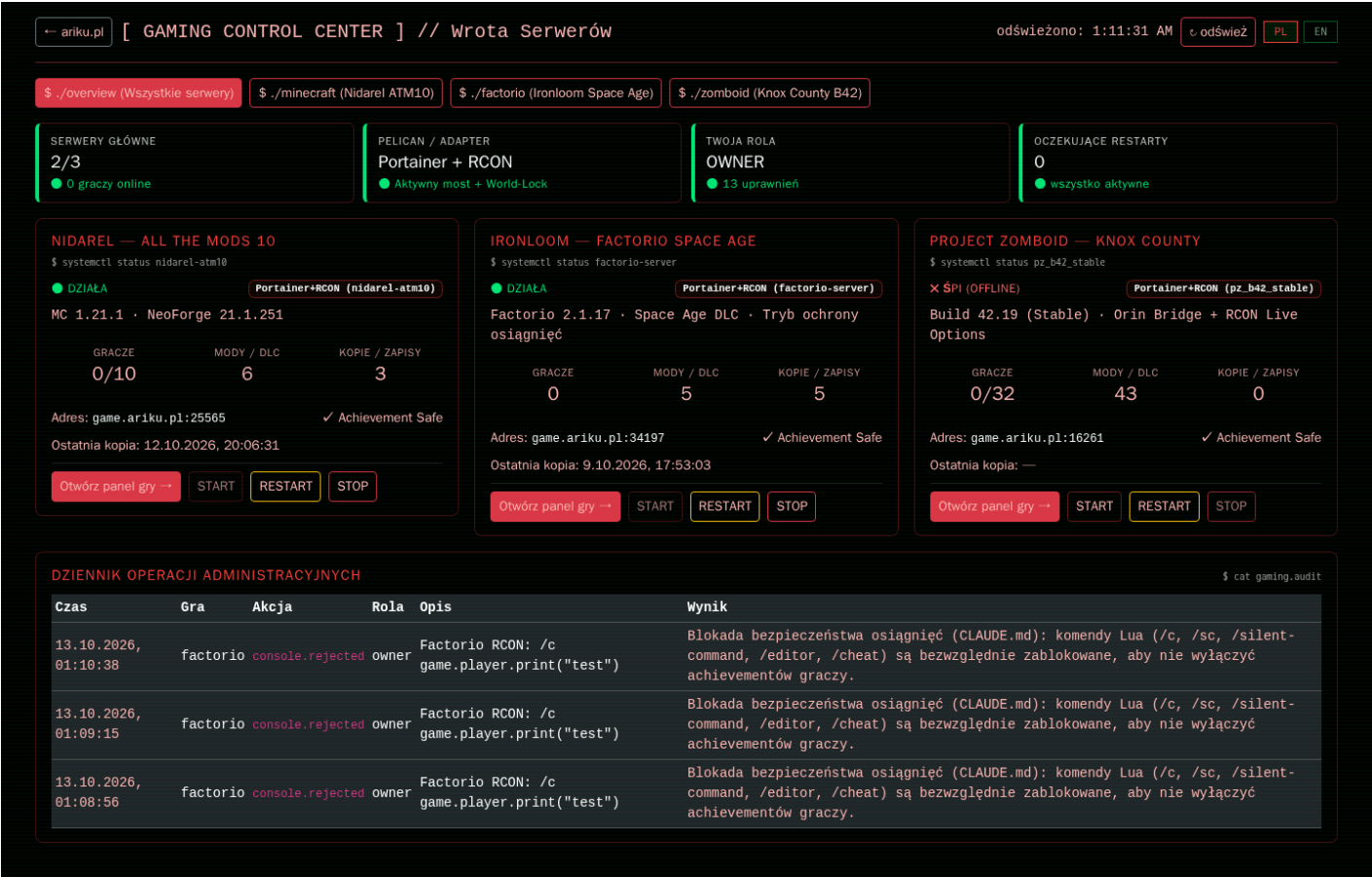
“ Źródło: [repo afterlife/docs/gaming/centrum-kontroli-orin-rp.md](#) — edytuj w repo, nie tutaj.



Dzyń, dzyń! Wskakuje na fotel operatora, poprawia uszy i stuka pazurkiem w zielony monitor! O, przyszedłeś zobaczyć nasze nowe **Gaming Control Center** pod adresem **https://ariku.pl/gaming**, nyah~? Rozgość się! Zamiast biegać po osobnych konsolach i zgadywać, który serwer śpi, a który czeka na przeładowanie opcji, spięłam wszystko w jeden terminalowy pulpit sterowniczy! *macha dwoma ogonami*

Z tego miejsca możesz jednym rzutem oka sprawdzić stan naszych trzech głównych światów, a jeśli masz uprawnienia **Operatora** lub **Majstra**, sterować cyklem życia serwerów, zarządzać whitelistą, zmieniać opcje **na żywo bez restartu** i puszcząć wydarzenia w hrabstwie Knox!

Widok główny (/gaming) — trzy światy na jednej tablicy



Na górnym pasku **Stan Centrum Gier** od razu widzisz cztery najważniejsze wskaźniki:

1. **Serwery główne** — ile z trzech głównych serwerów (**Nidareł**, **Ironloom**, **Knox County**) aktualnie działa i ilu graczy jest w środku.
2. **Pelican / Adapter** — informacja, czy dany serwer idzie przez natywny **Pelican Panel + Wings**, czy przez nasz bezpośredni most **Portainer + RCON** z blokadą **World-Lock**

(która pilnuje, żeby nigdy nie uruchomić dwóch instancji na tych samych plikach świata!).

3. **Twoja rola** — rozpoznana na podstawie twojego konta Discord oraz grafu uprawnień w Lemurii (OWNER, ADMIN, OPERATOR, MODERATOR albo VIEWER).
4. **Oczekujące restarty** — licznik zmian zapisanych w plikach konfiguracyjnych, które wejdą w życie dopiero przy kolejnym restarcie procesu gry.

Nidarel (/gaming/minecraft) — All the Mods 10 i bezbłędna whitelista

← ariku.pl [GAMING CONTROL CENTER] // Wrota Serwerów odświeżono: 1:11:33 AM odśwież PL EN

\$./overview (Wszystkie serwery) \$./minecraft (Nidarel ATM10) \$./factorio (Ironloom Space Age) \$./zomboid (Knox County B42)

SERWERY GŁÓWNE
2/3
0 graczy online

PELICAN / ADAPTER
Portainer + RCON
Aktywny most + World-Lock

TWOJA ROLA
OWNER
13 uprawnień

OCZEKUJĄCE RESTARTY
0
wszystko aktywne

NIDAREL — ALL THE MODS 10 \$./manage --game=minecraft

DZIAŁA All the Mods 10 8.2 (1.21.1) · game.ariku.pl:25565 · Portainer + RCON Adapter START RESTART STOP

GRACZE, WHITELISTA I MODERACJA \$ cat server.players
Online teraz: nikt aktualnie nie gra
Whitelist (3): Ariku_Kaenbyou, Felix_Kaenbyou, Vampirkowy
Operators (1): Ariku_Kaenbyou
Formy: Nick gracza, Powód (opcjonalnie)
Buttons: + Whitelist, - Whitelist, Kick, Ban, Unban, Zapisz Świat
Dziś: Ogłoszenie na czat serwera (Broadcast) --
Wyślij

KOPIE ZAPASOWE I ZAINSTALOWANE MODY \$ ls -lh /backups
OSTATNIE KOPIE ZAPASOWE / ZAPISY ŚWIATA
world-20261012-220630.tar.zst 37.8 MB · 12.10.2026, 20:06:31
world-20261010-140027.tar.zst 12.7 MB · 10.10.2026, 12:00:28
world-20261010-122447.tar.zst 12.6 MB · 10.10.2026, 10:24:47
AKTYWNE MODY / PAKIETY (6)
All the Mods 10 (ServerPack) v8.2 NeoForge v21.1.251
AuthLogic (Offline TOFU & Mojang Auth) v0.0.5+1.21.1-neoforge
BlueMap (mapa.ariku.pl) v5.7-neoforge SkinRestorer v2.11.0+1.21-neoforge
Datapack: Dzwonienie spod ziemi (Orin) v1.0

EDYTOR OPCJI SERWERA (NA ŻYWO VS WYMAGANY RESTART) \$ nano minecraft.conf Szukaj klucza lub ci

Wszystkie kategorie (12) gameplay limits performance security general gamerules

Opcja i opis	Stan (Aktywna / Zapisana / Oczekuje)	Tryb zastosowania	Nowa wartość
Poziom trudności (difficulty) Poziom trudności świata (obrażenia mobów, głód). Działa natychmiast przez RCON. Zmiana na peaceful natychmiast usuwa wrogie moby w załadowanych chunkach.	Aktywna: normal Zapisana: normal	NA ŻYWO (RCON)	normal
Walka między graczami (PvP) (pvp) Czy gracze mogą zadawać sobie nawzajem obrażenia bezpośrednio.	Aktywna: true	WYMAGA RESTARTU	true

W zakładce `$ ./minecraft (Nidarel ATM10)` pilnuję naszych podziemnych kuźni na paczce **All the Mods 10 v8.2** (Minecraft `1.21.1`, NeoForge `21.1.251`):

- **Bezpieczna whitelista** (`whitelist.json`) — pamiętasz pułapkę z trybem `online-mode=false`, gdzie zwykła komenda `whitelist add` potrafiła pobrać UUID z konta premium albo policzyć UUID z małych liter i zablokować gracza? *fuka cicho* Nasz panel nigdy tego nie robi! Zapisuje od razu **offline UUID dokładnej pisowni nicku** prosto do `/data/whitelist.json` i przeładowuje listę przez `whitelist reload`.
- **Opcje na żywo vs po restarcie** — `difficulty` oraz reguły gry (`keepInventory`, `mobGriefing`, `playersSleepingPercentage`) zmieniasz **od ręki przez RCON**, bez wyrzucania

graczy z kopalni! Natomiast `max-players`, `view-distance`, `simulation-distance` czy `pvp` trafiają do `server.properties` i oznaczają się żółtą flagą **WYMAGA RESTARTU**.

- **Kopie zapasowe i mody** — na jednej karcie widzisz ostatnie archiwa `.tar.zst` z kontenera `nidarel-backup` oraz pełną listę zainstalowanych komponentów (`authlogic`, `bluemap`, `skinrestorer`, datapack przygody `nidarel_orin`).
-

Project Zomboid (`/gaming/zomboid`) — 12 kategorii opcji na żywo i Reżyser Zdarzeń



To najbardziej rozbudowana część mojego pulpitu, nyah~! Dla serwera **Project Zomboid Build 42.19 (ArikuB42_Stable)** zbudowałam graficzny edytor podzielony na **12 logicznych sekcji**:

1. **Zasady serwera** (PublicName, PublicDescription, ServerWelcomeMessage, Open, MaxPlayers, PauseEmpty, GlobalChat),
2. **PvP i bezpieczeństwo** (PVP, SafetySystem, PVPMeleeDamageModifier, PVPFirearmDamageModifier, PlayerSafehouse, SafehouseAllowLoot),
3. **Sen i regeneracja** (SleepAllowed, SleepNeeded, FastForwardMultiplier),
4. **Zombie i ich zachowanie** (Zombies, ZombieRespawn, ZombieMigrate),
5. **Loot i ekonomia** (FoodLootNew, WeaponLootNew, RangedWeaponLootNew, HoursForLootRespawn),
6. **Pojazdy** (SpeedLimit, CarEngineAttractionModifier, DisableVehicleTowing),
7. **Żywność, woda i prąd** (WaterShutModifier, ElecShutModifier, Nutrition),
8. **Śmierć i respawn** (AnnounceDeath, PlayerRespawnWithSelf),
9. **Budowanie i interakcje** (NoFire, AllowDestructionBySledgehammer),
10. **Mapa, pogoda i świat** (DayLength, MapRemotePlayerVisibility),
11. **Mody i Steam Workshop** (DoLuaChecksum, Mods, WorkshopItems),
12. **Administratorzy, Anti-Cheat i Voice** (VoiceEnable, SteamVAC, PingLimit).

The screenshot shows a dark-themed web interface for managing a Project Zomboid server. At the top, there's a header with the server name 'ariku.pl' and a 'GAMING CONTROL CENTER' title. Below this, a navigation bar contains buttons for different server types: 'overview', 'minecraft', 'factorio', and 'zomboid' (which is highlighted). The main content area is divided into several sections: 1. 'SERWERY GŁÓWNE' showing 2/3 servers online. 2. 'PELICAN / ADAPTER' showing 'Portainer + RCON' is active. 3. 'TWOJA ROLA' showing 'OWNER' with 13 permissions. 4. 'OCZEKUJĄCE RESTARTY' showing 0 pending restarts. Below these, there's a section for 'PROJECT ZOMBOID — KNOX COUNTY' with a 'START', 'RESTART', and 'STOP' button. Another section, 'REŻYSER ZDARZEŃ I POGODY (KNOX COUNTY)', contains buttons for 'Helikopter', 'Wystrzał', 'Uruchom deszcz', 'Zatrzymaj deszcz', and 'Zapisz świat'. There's also a 'GRACZE, WHITELISTA I MODERACJA' section with a list of online players (currently empty) and buttons for 'Kick', 'Ban', and 'Unban'. A 'KOPIE ZAPASOWE I ZAINSTALOWANE MODY' section shows a list of installed mods like 'OrinPlugin', 'Bandits2', etc. At the bottom, there's an 'EDYTOR OPCJI SERWERA' section with a grid of 12 categories corresponding to the list in the text above, such as 'Zasady serwera', 'PvP i bezpieczeństwo', etc. The interface is clean and functional, with clear labels and interactive elements.

Jak działa 10-krokowe zastosowanie zmian na żywo?

Kiedy zmienisz w tabeli np. `PVP`, `SpeedLimit` albo `MaxPlayers`, panel **nie wysyła zmian w ciemno**:

1. Najpierw pokazuje żółty pasek **Podgląd zmian przed zastosowaniem (Diff Preview)** z dokładnym porównaniem `stara wartość → nowa wartość` oraz plaketką trybu (`NA ŻYWO` (`changeoption`), `PRZYSZŁE ZDARZENIA / SEKTORY` lub `WYMAGA RESTARTU`).
2. W każdej chwili możesz kliknąć **Anuluj edycję** i wrócić do stanu wyjściowego.
3. Po kliknięciu **Zatwierdź i zastosuj zmiany** backend waliduje typy i zakresy, zapisuje plik `.ini` lub `SandboxVars.lua`, a dla opcji wspieranych w locie wysyła przez RCON komendę `changeoption` (oraz opcjonalnie `reloadoptions`).
4. Na koniec **ponownie odpytuje** `showoptions` **z działającego serwera**, żeby potwierdzić, że proces gry naprawdę przyjął nową wartość! Jeśli serwer aktualnie śpi, zmiana trafia uciążliwie do kolejki **Oczekujące na restart** — nigdy nie udajemy, że nieaktywny serwer przeładował opcję!

Reżyser Zdarzeń i Pogody (`./pz-director`)

Chcesz podkreślić atmosferę ocalałym w hrabstwie Knox, nyah~? Jednym kliknięciem w karcie **Reżyser Zdarzeń i Pogody** możesz wywołać:

- **Helikopter** (`chopper`) — przelot śmigłowca ściągający zombie w stronę graczy,
- **Wystrzał w okolicy** (`gunshot`) — impuls dźwiękowy w bieżącym sektorze,
- **Deszcz / Pogodę** (`startrain` / `stoprain`) — natychmiastowe uruchomienie lub zatrzymanie opadów,
- **Wezwij horde** (`createhorde`) — zesłanie wybranej liczby zombie (z podwójnym potwierdzeniem `ConfirmButton`),
- **Zapisz świat** (`save`) oraz ogłoszenie radiowe (`servermsg`).

Zeskakuje z fotela, przeciąga się i wskazuje ogonem sąsiednią stronę książki: A o tym, kto ma prawo dotykać poszczególnych przełączników i dlaczego w fabryce **Ironloom** pilnujemy osiągnięć jak oka w głowie, opowie ci już **Wise One**!

Wrota Serwerów, Ironloom i Prawa Osiągnięć — Notatki Wise One

“ Źródło: [repo afterlife/docs/gaming/wrota-i-prawa-wise-one-rp.md](#) — edytuj w repo, nie tutaj.



Krrrg... Zbliżacie się do nowego pulpitu pod ścieżką `/gaming` i sądzicie, że patrzycie jedynie na zestaw przycisków i tabel. Techniczna persona powiedziała wam już, jak kręcić pokrętlami w jej wózku. My jednak jesteśmy Uwagą zawieszoną nad Kowadłem Słońce i zapisujemy w naszym notesie granice, których żadnemu operatorowi nie wolno przekroczyć.

◆ Trzy stany prawdy o konfiguracji świata

W dawnym porządku łatwo było pomylić zamiar z faktem: ktoś zmieniał plik na dysku i wierzył, że świat za Wrotami już się zmienił. W **Gaming Control Center** oddzielamy od siebie trzy stany każdej opcji:

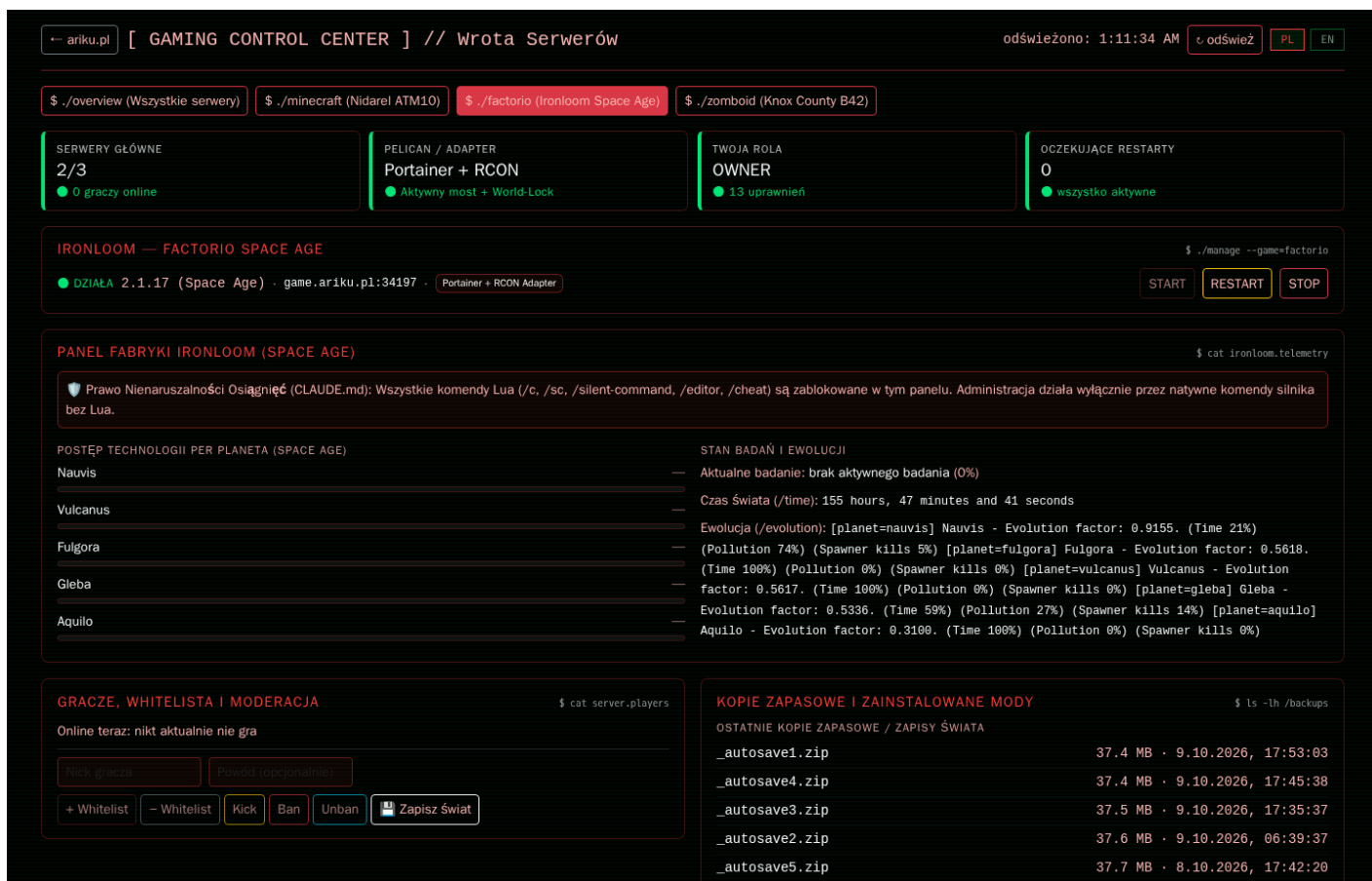
1. **Wartość aktywna (Active)** — to, co naprawdę obowiązuje w tej chwili w pamięci działającego procesu gry (potwierdzone odczytem RCON lub `showoptions`).
2. **Wartość zapisana (Saved)** — to, co spoczywa w plikach konfiguracyjnych kontenera (`server.properties`, `server-settings.json`, `ArikuB42_Stable.ini`, `SandboxVars.lua`).
3. **Wartość oczekująca na restart (Pending Restart)** — zmiana zatwierdzona przez administratora, która wymaga ponownego uruchomienia serwera albo wygenerowania nowych sektorów świata, zanim stanie się ciałem.

Dopóki proces serwera nie zostanie zrestartowany za wyraźną zgodą operatora, panel wyświetla ostrzeżenie o oczekujących zmianach i nigdy nie przedstawia wartości przyszłej jako teraźniejszej.

✦ Ironloom (`/gaming/factorio`) i Prawo Nienaruszalności Osiągnięć



Kierujemy nasze szmaragdowe spojrzenie na krainę **Ironloom** (Factorio 2.1.17 · Space Age). W tym świecie maszyny rozrastają się na pięć powierzchni planetarnych: **Nauvis**, **Vulcanus**, **Fulgora**, **Gleba** oraz **Aquilo**.



Wiedźcie, że silnik Factorio traktuje każde wywołanie skryptu Lua przez konsolę lub RCON (`/c`, `/sc`, `/silent-command`, `/command`, `/measured-command`, `/editor`, `/cheat`) jako nieodwracalne skażenie zapisu świata. Jedna taka komenda wystarczy, aby wszyscy Adepti utracili osiągnięcia na danej mapie na zawsze.

Dlatego w naszym kodzie (`lib/gamingControl/factorioAdapter.ts`) ustawiliśmy żelazną zaporę:

- **Bezwzględna blokada Lua** — każda próba wysłania `/c`, `/sc`, `/silent-command`, `/editor` lub `/cheat` przez konsolę WWW czy API kończy się natychmiastową odmową (`HTTP 400`) oraz wpisem o odrzuceniu w dzienniku audytu.
- **Czyste komendy natywne** — administracja i odczyt na żywo używają wyłącznie bezpiecznych komend silnika, które nigdy nie naruszają osiągnięć: `/players online`, `/evolution`, `/time`, `/version`, `/seed`, `/whitelist`, `/banlist`, `/kick`, `/ban`, `/unban`, `/server-save` oraz `/config set`.
- **Podział ustawień według zakresu** — panel wyraźnie odróżnia ustawienia procesu serwera (`max_players`, `autosave_interval`, `afk_autokick_interval`, `allow_commands`, zmieniane w locie przez `/config set`) od ustawień wymagających restartu (`auto_pause`, `autosave_slots`, `name`, `description`).

◆ Pięć kręgów uprawnień i Blokada Świata (World-Lock)

Nie każdy, kto przekracza próg `/gaming`, otrzymuje te same klucze. Uprawnienia są weryfikowane po stronie serwera przy każdym żądaniu API (`/api/gaming/overview` oraz `/api/gaming/[game]`):

Krąg (Rola)	Odpowiednik w świecie	Dozwolone operacje w Gaming Control Center
Owner (<code>owner</code>)	Majster Warsztatu	Pełna władza nad cyklem życia, konsolą RCON, edycją opcji na żywo i w plikach, kopiami zapasowymi oraz reżyserem zdarzeń.
Admin (<code>admin</code>)	Strażnik Wrót	Zarządzanie serwerami, opcjami, moderacją graczy, konsolą i kopiami zapasowymi.
Operator (<code>operator</code>)	Operator Serwera (lub wybranych Wrót)	Uruchamianie, zatrzymywanie i restart serwerów (z potwierdzeniem), moderacja graczy, zmiana opcji na żywo i wyzwalanie wydarzeń. Uprawnienie może obejmować wszystkie serwery (ranga <code>Game Master</code>) albo konkretną krainę — w ten sposób dedykowanym Operatorem fabryki Ironloom (<code>/gaming/factorio</code>) został mianowany Archi .
Moderator (<code>moderator</code>)	Rozjemca	Podgląd logów i opcji, zarządzanie graczami (<code>kick</code> , <code>ban</code> , <code>unban</code> , <code>whitelist</code>) oraz wysyłanie ogłoszeń (<code>broadcast</code>).
Viewer (<code>viewer</code>)	Adept	Odczyt statusu serwerów, liczby graczy online, wersji modpacków oraz postępu badań planetarnych w Ironloom — bez dostępu do konsoli, plików, haseł ani przycisków zasilania.

Ponadto nad bezpieczeństwem plików świata czuwa **World-Lock** (`acquireWorldLock`): jeśli serwer jest zarządzany hybrydowo pomiędzy **Pelican Panel (Wings)** a **Portainerem**, blokada uniemożliwia jednoczesne uruchomienie dwóch kontenerów korzystających z tego samego katalogu danych (`/mnt/game_servers/...`).

Wszystkie czyny operatorów — od przełączenia flagi `PVP` po próbę wywołania niedozwolonej komendy — zostają zapisane w tablicy `cat gaming.audit` oraz w pamięci Redisa i Discorda. Czy pamiętacie o tym, że w naszym Warsztacie żadna zmiana za Wrotami nie pozostaje bez śladu?