

# Game Server Hosting

- [Minecraft Server](#)
- [Satisfactory Server](#)

# Minecraft Server

## Come avviare il tuo server Minecraft su CloudPanda

Una volta che il tuo server Minecraft è stato creato tramite l'interfaccia di **CloudPanda**, sei a pochi semplici passaggi dall'avvio. In questa guida ti spieghiamo come è strutturato il file system, come gestire l'avvio e come proteggere il server da accessi non autorizzati tramite **whitelist**.

---

### 📁 Struttura dei file

Quando accedi al pannello del tuo server, troverai una serie di file e cartelle essenziali per il funzionamento del tuo server Minecraft. Ecco cosa aspettarti:

- **server.jar** → Il file principale del server (può essere chiamato anche con un nome diverso, es. `paper-xxx.jar` o `forge-xxx.jar` a seconda della versione o tipo di server scelto).
  - **eula.txt** → Documento che contiene la licenza d'uso di Minecraft.
  - **server.properties** → File di configurazione dove puoi modificare impostazioni come la porta, la difficoltà, la modalità di gioco, ecc.  
Trovi una lista con tutte le opzioni [qui](#).
  - **whitelist.json** → File che contiene la lista dei giocatori autorizzati ad accedere, se la whitelist è attiva.
  - **logs/** → Cartella che contiene i log delle attività del server.
  - **world/** → La cartella del mondo generato.
  - Altri file/cartelle possono comparire in base al tipo di server scelto (moddato, plugin, ecc).
- 

### 📄 Accettare l'EULA

Per avviare il server Minecraft per la prima volta, è necessario accettare la licenza EULA di Mojang.

1. Apri il file `eula.txt`.
2. Troverai una riga come questa:  
`eula=false`
3. Cambia `false` in `true`, così:

```
eula=true
```

4. Salva il file.

“ ⚠ Senza questo passaggio, il server non si avvierà.

## ☐ Avvio del server

Una volta accettata l'EULA:

1. Torna alla **dashboard del tuo server** sull'interfaccia di CloudPanda.
2. Premi il pulsante **Avvia (Start)**.
3. Nella console vedrai il caricamento del server in tempo reale. Al termine, comparirà un messaggio tipo:

```
Done (xx.xs)! For help, type "help"
```

4. A questo punto il tuo server è **online e funzionante**.

## ☐ Proteggi il server con la Whitelist

Per evitare accessi indesiderati, ti consigliamo vivamente di **attivare la whitelist**, soprattutto se stai gestendo un server privato tra amici o una community ristretta.

### Come attivare la whitelist:

1. Apri il file `server.properties`.
2. Trova la riga:  
`whitelist=false`
3. Cambiala in:  
`whitelist=true`
4. Salva il file e **riavvia** il server.

### Aggiungere giocatori alla whitelist:

- Una volta attiva, solo i giocatori presenti nel file `whitelist.json` potranno accedere.
- Per aggiungere un giocatore, apri la console e digita:  
`whitelist add NOMEGIOCATORE`
- Puoi anche rimuovere un utente con:  
`whitelist remove NOMEGIOCATORE`

⚠ Se la whitelist è attiva ma vuota, **nessuno potrà entrare** nel server.

Ulteriori informazioni sulla Whitelist [qui](#).

---

## i Consigli utili

- Puoi modificare le impostazioni nel file `server.properties` **prima** di avviare il server per personalizzare il gameplay.
- Per server moddati (Forge, Fabric) o con plugin (Spigot, Paper), assicurati che tutti i file necessari siano presenti prima dell'avvio.
- Se qualcosa va storto, controlla i **log nella console** o nella cartella `logs/` per trovare eventuali errori.

---

Hai bisogno di supporto? Il nostro team è sempre disponibile per aiutarti tramite il sistema di ticketing del tuo account CloudPanda.

# Satisfactory Server

## Avviare il server

Accedi all'interfaccia di **CloudPanda** (Pterodactyl) e **avvia il server** Satisfactory. Una volta online, il server è pronto per essere utilizzato.

---

## Accedere al gioco e aprire il **Server Manager**

- Avvia **Satisfactory** dal tuo launcher (Steam o Epic).
  - Dal **menu principale**, seleziona **Server Manager**.
- 

## Aggiungere il server

- Clicca su **“Add Server”** nella parte inferiore del menu.
  - Inserisci l'**indirizzo IP** e la **porta** del server (es.  e ) → **Conferma**.
  - Se appare un avviso sul certificato (self-signed/TLS), accettalo per proseguire.
- 

## Unirsi e fare il claim del server (prima connessione)

- Se è la **prima connessione** a questo server, selezionalo dalla lista e clicca **“Join Game”**.
  - Comparirà una finestra per *claimare* il server:
    1. Inserisci un **Server Name** (nome del server).
    2. Imposta una **Admin Password** per la gestione futura.
    3. Conferma e prendi nota di questa password.
- 

## Creare una sessione (save) in-game

- Dopo il claim, vai alla scheda **“Create Game”**:
    - Seleziona un’**area di inizio** (es. Grass Fields, Rocky Desert, ecc.).
    - Inserisci un **Session Name** (nome del salvataggio).
    - Spunta l’opzione **“Join”** se vuoi accedere automaticamente al gioco dopo la creazione.
    - Clicca **“Create Game”** per iniziare.
- 

## Giocare e salvare

- Una volta dentro, il gioco sarà avviato.
  - Il server effettuerà **autosave periodici** (default circa ogni 300 s).
  - Per salvare manualmente, accedi al **Server Manager** del menu di pausa:
    - Vai su **“Manage Saves”** → **“Create Save”** e inserisci il nome del salvataggio → **Salva**.
- 

## Caricare un salvataggio (sessione salvata)

- Dal gioco, apri il **Server Manager** → seleziona il server.
  - Vai su **“Manage Saves”** → **“Load Save”**, scegli la sessione desiderata e clicca **Load Game**.
- 

## Nostri suggerimenti:

- **Non usare “Join Game → Join Game directly...”** dal menu principale per la prima connessione: non funzionerà a causa di certificati TLS non ancora attendibili. Sempre passare per **Server Manager → Add Server**.
- Il primo utente che si collega *diventa admin* e può creare o caricare la sessione. Attenzione a **non condividere l’IP** prima di aver fatto il setup.
- Imposta una password per i guests in modo da prevenire accessi non autorizzati.
- Tieni a portata di mano la **Admin Password** per modifiche future.
- Il server salva automaticamente, ma è sempre utile usare **“Create Save”** periodicamente.
- Se vuoi ripristinare un punto precedente, vai su **“Load Save”** e carica la sessione desiderata.