

Tenke Martin TME 2021

Hogyan működik a világ legnagyobb anarchia szervere?

Képzeljünk el egy új világot! Születéskor minden ember a világ mértani közepén jelenik meg teljesen meztelenül, szülő és gondviselő nélkül. Nem léteznek nemzetek és nem tartozunk egyik valláshoz sem. Otthonunk csak akkor lesz, ha építünk magunknak és ételhez csak úgy jutunk, ha vadászunk. Ebben a világban mindenki egyenlő képességekkel születik, senki sem sétál gyorsabban és nem üt senki erősebben, mint a másik. Mindenki maga választja meg a saját kinézetét; bármilyen színű és mintájú bőrünk lehet, viszont mindenkinek teljesen azonos a testfelépítése. Az étel nem romlik meg és nem is hízal így akármennyit fogyaszthatunk belőle. A hely ahol először kinyitjuk a szemünket, egy csatatérre emlékeztet. Nem evilági látvány. A hatalmas mélyedések és az egekbe szökő romos építmények között folyékony kőzet csordogál. A látóhatáron megcsillan valami. Az egyetlen lény, aki képes ezen a vidéken életben maradni, egy ember. Gyémánt páncélt és kardot visel, másik kezében egy arany totemet markolászik. Sebesen száguld felénk. Két fajta eshetősége lehet ennek a találkozásnak, egyik a legjobb eshetőség, miszerint az illető segíteni szeretne rajtunk és a feleslegessé vált eszközeit szeretné oda adományozni, 64 darab szaftos steak kíséretében, ami elegendő lenne a túlélésünkhöz ameddig kikeveredünk erről a pokoli vidékről. A másik, sajnos gyakoribb eshetőség szerint viszont egy kardcsapással azonnal véget vetne az életünknek, majd egy pillanatnyi sötétséget követően testünk újjászületik ugyanazon a helyen, mint először. Gyémántba öltözött lovagunk ismét ránk talál, majd újra kivégez minket pusztá unalomból, és szórakozásból.

Az átlag játékosnak ilyen lehet az első élménye, ha megpróbál belépni a világ leghosszabb ideje futó Minecraft anarchia szerverére, amit 2B2T-nek hívnak.



MINECRAFT

A Minecraft számítógépes játék 2009-es megjelenése óta a mai napig egy meghatározó eleme a játékos (gamer) kultúrának, és több mint 200 millió eladott másolattal a világ legtöbbet eladott játéka mondható, havonta 120 millió aktív felhasználóval rendelkezik. A Minecraft egyik jellegzetessége a kis kockákból felépített végtelen terjedelmű térkép, ami minden új játék indításával egy procedural generation¹-on alapuló algoritmus generál. Ezen a térképen a játékosok találkozhatnak a készítőik által jóváhagyott építményekkel, amelyek különböző paramétereknek megfelelően

¹ In computing, procedural generation is a method of creating data algorithmically as opposed to manually, typically through a combination of human-generated assets and algorithms coupled with computer-generated randomness and processing power. In computer graphics, it is commonly used to create textures and 3D models. In video games, it is used to automatically create large amounts of content in a game. Depending on the implementation, advantages of procedural generation can include smaller file sizes, larger amounts of content, and randomness for less predictable gameplay. Procedural generation is a branch of media synthesis. – „procedural generation” on wikipedia.com

jelennek meg az aktuális virtuális világ minden pontján. Ilyenek lehetnek vízi templomok, sivatagi piramisok, kastélyok, és földalatti bányarendszerek is. A játékos találkozhat gép által irányított ártalmatlan és ártalmas élőlényekkel, amelyek a játék különböző paraméterei szerint megadott feltételek mellett jelennek meg a pálya egész területén. A játék tartalmaz egy túlélő és egy kreatív játékmódot.

A túlélő módban a játékos megpróbál életben maradni és különböző mérföldköveket elérni, amelyekhez szükséges, hogy a világ minden pontjáról összeszedjen különböző alapanyagokat, amelyekkel csökkentheti az elszenvedett sebést, illetve növelheti a saját sebését az ellenséges mob²-okkal szemben. A túléléshez szükséges feladatok közé tartozik továbbá az élelemszerzés, amelyeket leginkább állatok lemészárlásából illetve növénytermelésből kapunk. A játékosnak első fő célja, hogy találjon egy biztonságos helyet ahol átvészeli az éjszakát. Ehhez az szükséges, hogy sikeresen összeszedjük egy ágy elkészítéséhez szükséges alapanyagokat, és esetleg a könnyebben összeszedhető block-okból (kockákból) készítsünk egy menedéket, amely megvéd minket az esténként megjelenő szörnyektől. Ha sikeresen ágyban tudunk aludni, akkor karakterünk spawn point (Kiinduló pont) koordinátája megváltozik a világ közepéről az aktuális helyzetünkre. Ez mind nagyon fontos, hiszen rengeteg módon veszíthetjük el az életünket a játékban. Ha ez megtörténik, akkor a karakterünk eszköztárában lévő dolgok szétszóródnak és a játékos az ágya mellé teleportál. A tárgyakat újra meg lehet találni, ha azok biztonságos felületre érkeztek halálunk után.

Eszközeinket minél ritkább anyagokból készítjük annál erősebbek, ellenállóbbak és hasznosabbak lesznek, amire rásegíthetünk varázslatokkal is. A játékban megtalálható portálok (dimenzió kapukon) keresztül a játékos felfedezheti a poklot ahol az eddig megszokottakhoz képest, veszélyesebb teremtményekkel találkozhat, és pokol specifikus alapanyagokat szerezhet, amelyeket máshol nem találhat meg az alap világban. A másik dimenzióban (A vég dimenzióban) megküzdehet a sárkánnyal, ami hivatalosan a játék végcélja már 2011 óta. A sárkány legyőzése után kapunk egy listát a játék készítőinek nevééről és megkapjuk a sárkánytojást, amely csak és kizárólag egy trófeaként szolgál, nincs egyéb célja a játékban. 2016-ban egy frissítéssel a sárkány legyőzése után megnyílt egy újabb kapu, amely felfedezhetővé teszi a Vég dimenziót.

A kreatív-mód hasonló paraméterekkel rendelkezik, mint a túlélő, itt a játékos szabadon repülhet, nem képes meghalni, és az összes alapanyag, eszköz, és minden egyéb játékelem szabadon elérhető és szabadon felhasználható. A játékos közösség itt épít olyan építményeket, mint például a vöröskő³ számítógépek, felhőkarcolók, filmes díszletek, fantasy világok. Ezeknél nem az a



² A mob, short for mobile, is a computer-controlled non-player character (NPC) in a computer game such as an MMORPG or MUD. Depending on context, every and any such characters in a game may be considered to be a "mob", or usage of the term may be limited to hostile NPCs and/or NPCs vulnerable to attack.

³ A vöröskő áramkörök hasonlóak a "WireMod"-hoz a Garry's Modban, és (a logikai algebrán alapuló) digitális elektronikához a való életben. - minecraft.fandom.com

fontos, hogy a játékban szabályszerűen lett összeszedve a bizonyos alapanyag, hanem mint a Lego kockáknál, maga az elképzelés és megvalósítás.

Szerverek

A Minecraft online szerverei legalább olyan népszerűek, mint maga az alap egyjátékos mód. A játékos választhat számtalan különböző játék műfaj közül melyek mind megtalálhatóak ezeken a szervereken. A játék készítői a kezdetek óta támogatták, hogy a felhasználók szabadon alakítsák az alap programkódot és így az internet közössége folyamatosan új elemeket készített a Minecrafthoz, különböző mod⁴-ok, texture pack⁵-ok segítségével. A szervereket teljesen a játékosok készítik és üzemeltetik, és nincs kapcsolat a Mojang⁶ alkalmazottjaival. Ezeken a szervereken általában valamilyen PvP⁷ vagy PvE⁸ módok a legpopulárisabbak, amelyeket ismertebb már létező FPS játékok inspiráltak, viszont egyéb kreativitást fejlesztő építős/rajzolás játékok mellett fantasy, ügyességi, arcade, puzzle, adventure, és szimulációs játékok is megjelennek. Emellett számtalan mai számítógépes játék vezethető vissza egy-egy Minecraft szerverre, ilyen például a híres Battle Royale⁹-mód, aminek a Minecraft Hunger Games fektette le először az alapvető szabályrendszerét.



⁴ A mod (short for "modification") is an alteration by players or fans of one or more aspects of a video game, such as how it looks or behaves. ... As early as the 1980s, video game mods have also been used for the sole purpose of creating art, as opposed to an actual game. -Mod (video games) – wikipedia.com

⁵ Resource Pack. The resource pack system provides a way for players to customize textures, models, music, sounds, languages, texts such as the end poem, splashes, credits, and fonts without any code modification. -minecraft.fandom.com

⁶ Mojang Studios[a] is a Swedish video game developer based in Stockholm. It was founded by the independent video game designer Markus Persson in 2009 as Mojang Specifications for the development and release of Persson's sandbox and survival video game Minecraft. – Mojang Studios on wikipedia.com

⁷ Player(s) versus player(s), better known as PvP, is a type of multiplayer interactive conflict within a game between human players. – wikipedia.com

⁸ PvE, player vs environment (also known as player versus monster, or PvM in some communities), is a term used for both single player and online games, particularly MMORPGs, CORPGs, MUDs, other online role-playing video games and survival games to refer to fighting computer-controlled enemies. – wikipedia.com

⁹ A battle royale game is an online multiplayer video game genre that blends last-man-standing gameplay with the survival, exploration and scavenging elements of a survival game. Battle royale games involve dozens to hundreds of players, who start with minimal equipment and then must eliminate all other opponents while avoiding being trapped outside of a shrinking "safe area", with the winner being the last player or team alive. – Battle Royale game on wikipedia.com

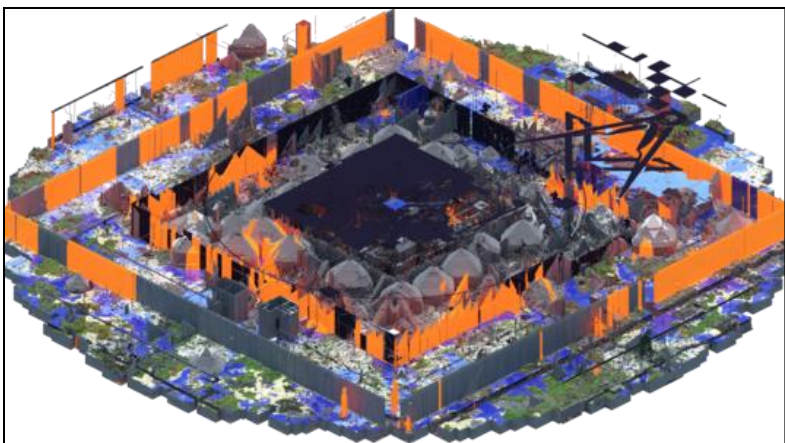
A játékos kultúrában már az elejétől fogva gyakori tendencia egy-egy szeretett játék átalakítása és kiegészítése vagy folytatása, amikor a játékot már nem támogatja az eredeti fejlesztő csapat vagy a stúdió. Ezt az irányvonalat manapság már a készítőik is kihasználják és olyan játékokat dobnak piacra, amelyek biztatják a közösséget az átalakításokra. (Super Mario Maker 2, Dragon Quest Builders 2)

2 Builders 2 Tools

A 2B2T egy Garry's mod szerverként kezdte 2010 decemberében, amely egy játékos csoporthoz tartozott és egy paródiának indult reakcióként egy Team Fortress 2 szerver ellen. Az alapítójáról akit Housemaster-nek hívnak nincs pontos információ, így sok legenda fűződik a nevéhez és nem lehetünk biztosak, hogy ki vagy esetleg kik üzemeltették a szervert. Egy legenda szerint Housemaster közösen indította egy georgebush420 nevű felhasználóval. Ekkoriban a játékosok többsége mind online fórum oldalakról érkezett, ezek közül a két legjelentősebb csoport a 4chan és a Facepunch volt. Az online fórumoldalak jellegzetessége az anonimitás és a bátor véleménynyilvánítás így ezeken az oldalakon gyakoriak a provokatív, rasszista, perverz és troll¹⁰ jellegű posztok és kommentek, ezért a 2B2T közös szerver Chat ablaka és az építmények nagy része is tartalmaz hasonló tartalmakat. A szerver anarchia jellege ebből a szabadelvű környezetből származik, így játékosokra semmilyen szabályrendszer sem lett kialakítva. A 2B2T csak és kizárólag egy Minecraft túlélő módon alapuló környezet ahol a térképet az indulástól kezdve egyszer sem indították újra és ez az első olyan Minecraft szerver, ahol elérték a térképhatárt, ez átszámolva egy 900 millió négyzetkilométeres digitális terület határait jelenti. (plusz 2 dimenzió)



A 2B2T térkép mértani közepén helyezkedik el a spawn, minden új játékos itt jelenik meg először, ezért a legfontosabb és leforgalmasabb terület a szerveren. Erre a vidékre a teljes káosz jellemző, hiszen számtalan nagyobb és kisebb háborúnak adott helyszínt az elmúlt évek során. A szerveren és a 2B2T közösségben általános az új



¹⁰ In Internet slang, a troll is a person who starts flame wars or intentionally upsets people on the Internet. This is typically done by posting inflammatory and digressive, extraneous, or off-topic messages in an online community (such as a newsgroup, forum, chat room, or blog), with the intent of provoking readers into displaying emotional responses and normalizing tangential discussion. –Internet Troll on Wikipedia.com

játékosok gyűlölete (newfag¹¹-ok) és a régi játékosok folyamatosan háborúban állnak az új felhasználókkal így a spawn tele van csapdákkal és egyéb ellehetetlenítő akadállyal. A háborúk résztvevőit képezi még a játékos táborok csapatai is, akik kisebb közösségekbe rendeződve különböző saját szabályrendszer szerint szerveződnek. Ilyen csapatok közül némelyik már évek óta létezik és a játékosok külső beszélgető oldalak segítségével kommunikálnak egymással (Discord, Skype). Ezekben a kisebb közösségekben közös megállapodás hatására mindig van valamiféle rétegződés és sok csoportnak van vezetője így szervezeten képesek különböző projekteket véghezvinni. A 2B2T történelmében sok próbálkozás volt különböző együttműködésekre a csoportok között is, viszont általánosságban ezt unalmasnak gondolják a játékosok és ez szinte minden alkalommal valamilyen háborúban végződött. A 2B2T nagyobb korszakait háborúk választják el egymástól, amelyeket a fentiekben említettek mellett más események is indíthattak. Minden alkalommal, amikor egy youtuber vagy egy streamer felfedezte a szervert és ezt megmutatta követőinek, megemelte az új játékosok számát. A szerver nem bírta el a sok játékost így a belépéshez napokat kellett várni (ezt manapság már fizetett fast-pass belépéssel, ki lehet küszöbölni) és a lag¹² elviselhetetlen szintekre emelkedett. Ilyenkor forradalmak és ellenforradalmak törtek ki a szerveren melyek hetekig-hónapokig is eltartottak.

A Bázisoknak fontos szerepe van a szerveren. Minden csoport vagy egyéni játékos egyik fő célja, hogy egy élhető biztonságos kis (vagy hatalmas) bázist építsen magának. Más szervereken a játékosoknak lehetőségük van levédeni saját területüket, így azt nem tudják kirabolni vagy lerombolni. Egy anarchia szerveren ilyen funkció



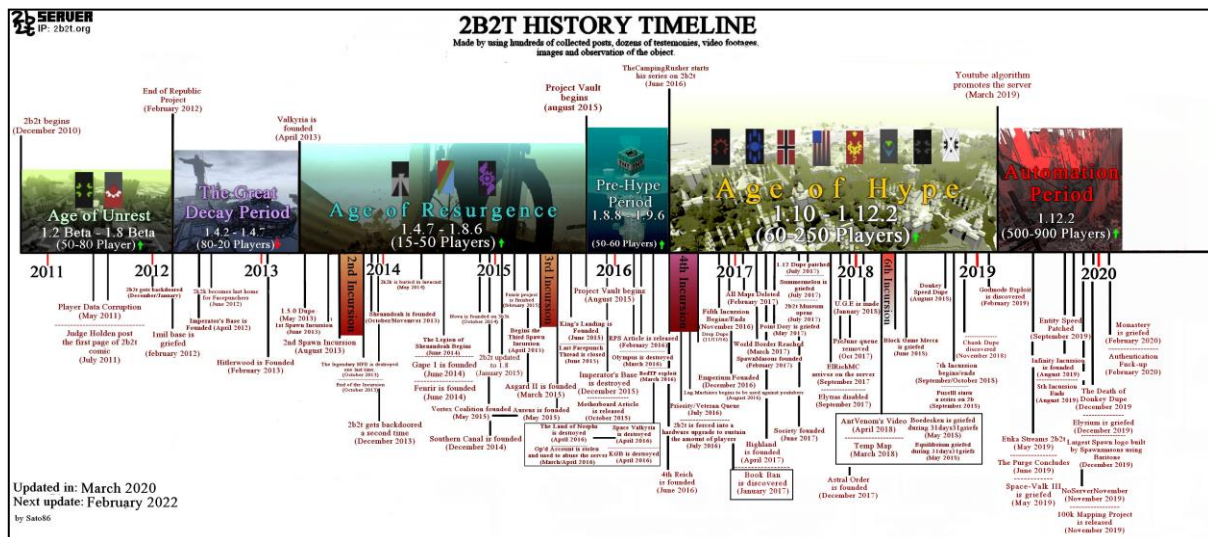
nem létezik, így teljesen általános a griefing¹³ a játékosok között, ezért az ismert építmények nagy része csak screenshotok és egyéb feljegyzések által maradtak fenn. A bázisokat a spawn-tól messze, nehezen megközelíthető helyeken építik így a rombolásokat sokszor csapaton belüli árulások, hack-elések során lepleződnek le más játékosok előtt. A térkép méretei miatt közlekedésre a Pokol dimenziót használják ugyanis a Pokolban 1 block távolság 4 block-nak felel meg az alap világban, viszont erre még rásegítenek különböző hack-ek segítségével, amivel karakterünk gyorsabban mozog különböző állatokon utazva és még így is valós napokba telik egy-egy hely felkutatása. Legbiztonságosabb dimenzió a Vég ugyanis itt nincs beazonosítható terrain (terep), a játékosok redstone repülőgépekkel napokat utaznak, hogy elérjék az érintetlen területeket.

¹¹ A newcomer to 4chan. Hated by Anons everywhere. Usually this person consists of failure and tries too hard to fit in. –Newfag on urbandictionary.com

¹² In online gaming, lag is a noticeable delay (latency) between the action of players (input) and the reaction of the server supporting the game, which has to be sent back to the client. –Lag on wikipedia.com

¹³ A griefer or bad faith player is a player in a multiplayer video game who deliberately irritates and harasses other players within the game (trolling), using aspects of the game in unintended ways, such as destroying something another player made or built. –Griefer on wikipedia.com

Különböző hack-ek, bug-ok és glich-ek kihasználása is jellemző a játékosok között. A Minecraft sem tökéletes és a 2B2T élete mellett párhuzamosan sok új update és fejlesztés érkezett az alap játékba. Minden fejlesztés teljes átrendeződést jelentett a szerver életében. Az új bug-ok sokszor végzetes következményeket okoztak. Leggyakoribb ilyen bug-ok különböző item¹⁴ duplikálást okozhattak és a játékosok ezt kihasználva szereztek rengeteg erős alapanyagot vagy ritka, nehezen beszerezhető tárgyakat. Ezek miatt a szerveren teljesen más Item-ek jelentik az értéket, mint az alap játékban. A legritkább, legértékesebb item-ek a könyvek, melyeket híresebb felhasználók hagytak hátra, mivel a Minecraft könyveiben látszik, hogy melyik az eredeti példány és, hogy melyik felhasználó készítette, így a könyvekből találhatunk extrém ritka és érdekes példányokat, ezeket több ezer dollárért árulhatják online aukciókon. A legrágább ilyen könyv egy hack-er vagy maga Housemaster által készített „varázskönyv” amivel a birtokló szabadon változtathatja a túlélő és kreatív módot karakterén. Ilyen hack-elések miatt a térképen fennmaradt néhány érdekesség is, ilyenek a felszínen elhelyezett bedrock¹⁵ block-ok vagy láthatatlan barrier¹⁶ block-ok, amelyek a mai napig zarándokhelyként szolgálnak a játékosoknak. Különböző hack-elt tárgyak továbbá a 2K specifikációkkal ellátott (enchant¹⁷) kardok és páncélok, ezeket is egy hacker csinálhatta majd duplikálással terjedhetett el a szerveren. Ilyen felszerelést használ minden veterán játékos, ők annyira erősek, hogy csak robbantásokkal és egyéb módszerekkel tudják egymást megsebezni.



¹⁴ In pencil and paper games and computer and video games, an item is an object within the game world that can be collected by a player or, occasionally, a non-player character. These items are sometimes called pick-ups.- Item (game terminology) on wikipedia.com

¹⁵ Bedrock is a block that is indestructible in Survival. Bedrock cannot be broken in Survival mode without glitches. In Bedrock Edition, certain glitches can be used to obtain bedrock in Survival. Java Edition it is impossible to obtain bedrock using normal means, but it can be acquired with some difficulty, using multiple glitches at once. – Bedrock on minecraft.fandom.com

¹⁶ A barrier is an invisible block used to create solid boundaries.- Barrier on minecraft.fandom.com

¹⁷ Enchanting is a mechanic that augments armor, tools, weapons, and books with one or more of a variety of "enchantments" that improve an item's existing abilities or imbue them with additional abilities and uses. A special "glint" animation appears on items that are enchanted.- Enchant on minecraft.fandom.com

Miért tökéletes játék a Minecraft egy anarchia szervernek?

A Minecraft-ot a párbeszédben sokan a Legó-hoz hasonlítják, ami teljesen igaz is, hiszen az eszköztára lehetővé teszi számunkra, hogy szabadon építhessünk és romboljunk. A Minecraft készítői minden évben új tartalmakat készítenek így a játékosoknak nem válik unalmassá a már meglévő eszköztár. Ezt megdobja a játékos közösség kreativitása is, hiszen a több mint 75.000 mod-ot lehet letölteni, ha az alap játék nem lenne elegendő. A Minecraft szerverek segítik a játékosokat abban, hogy különböző játékmódokat találjanak és ezeket a kalandokat másokkal is megoszthassák.

A 2B2T szerver azért különleges, mert a játékosok a Minecraftot egy új és érintetlen világnak tekintették és ezt felfedezésekkel, területfoglalásokkal, háborúkkal szabták saját ízlésükre. Ebben az új világban, dokumentált történelmi feljegyzések, mítoszok és legendák képződtek melyeket a játékosok állítottak elő, pusztán abból, hogy ebben a világban töltötték az idejüket és szabadon tevékenykedhettek. A Minecraft sajátos keretrendszerét felismerve képesek voltak egy sajátos ökoszisztémát kialakítani, amit sikerült fenntartani minden nehézség ellenére az elmúlt 10 évben.

Képek:

- Minecraft karakter teljes felszerelésben
- Európa Minecraftban megépítve. Több project is foglalkozik hasonlóval. Mint például a teljes bolygó modellezése ezen a weboldalon : www.buildtheearth.net
- Minecraft Hunger Games egy Minigame szerveren.
- Horogkereszt egy 2B2T bázis oldalán.
- 2B2T spawn.
- Whistler piramis bázisa a 2B2T szerveren.
- 2B2T idővonal. www.time.graphics/line/28104
-

források:

Legritkább tárgyak 2B2T-n: <https://www.youtube.com/watch?v=D6fK53gHVsQ>

Jarred naplója: <http://imgur.com/a/zzCVB>

2B2T történelem: <https://www.youtube.com/watch?v=XOaullX5iuQ&t=9s>

The facepunch era video: <https://www.youtube.com/watch?v=3yYYh...>

IGN cikk a 2B2T szerverről: <https://www.ign.com/articles/2013/06/...>

The VICE cikk a 2B2T szerverről: https://www.vice.com/en_us/article/xy...

2B2T háborúkról szóló videó: www.youtube.com/watch?v=6bbX7Pq4DAg&t

The 2b2t Chronicles: <https://www.youtube.com/channel/UCeML...>

Minecraft map méretei: <https://www.rockpapershotgun.com/minecraft-to-be-bigger-than-the-earth>

egyéb: https://en.wikipedia.org/wiki/Minecraft_server

https://fanlore.org/wiki/2_Builders_2_Tools

https://en.wikipedia.org/wiki/Minecraft_modding