

- title: [MinecraftJE开服指北](#)author: [LeoK77](#)categories: [Minecraft](#)tags:-
[Minecraft](#)description: [Minecraft/MinecraftJE开服指北](#)cover:
[/img/Minecraft_Logo.svg](#)date: 2021-02-04 19:11:51updated: 2022-01-04 10:45:03
 - [云服务器系统使用提示](#)
 - [云服务器系统管理](#)
 - [系统升级](#)
 - [安装所需的软件包](#)
 - [建立Minecraft服务端文件夹](#)
 - [开放服务端端口](#)
 - [获取服务端核心](#)
 - [获取下载链接](#)
 - [Minecraft官网启动器获取下载链接](#)
 - [Minecraft中文Wiki获取下载链接](#)
 - [下载服务端核心](#)
 - [安装fabric模组服务端](#)
 - [获取fabric-installer安装器](#)
 - [安装fabric并下载服务端核心](#)
 - [安装服务端](#)
 - [初始化服务端](#)
 - [启动服务端](#)
 - [Fabric 服务端 mod推荐](#)
 - [Fabric API - 必装](#)
 - [Carpet - 优化/修Bug/假人](#)
 - [化学元素 - lithium、phosphor](#)
 - [BBOR - 建筑生成查看](#)
 - [蜜蜂蜂箱信息 - Beenfo](#)
 - [MCDReforged服务器](#)
 - [MCDR插件推荐](#)
-

title: MinecraftJE开服指北 author:
LeoK77 categories: Minecraft tags: -
Minecraft description:
Minecraft/MinecraftJE开服指北 cover:

/img/Minecraft_Logo.svg date: 2021-02-04 19:11:51 updated: 2022-01-04 10:45:03

本文以华为云的云耀云服务器平台为例，使用的系统是华为云给定的Ubuntu 18.04 server 64bit；连接云服务器进行管理的时候我使用的是shell是Windows Terminal + Cygwin + openssh的形式，你可以使用自己习惯的ssh工具，使用云服务器平台提供的控制台也可；因为这个云服务器我只用来开Minecraft服务器，所以本文示例中使用的是root账户，如果云服务器有其他用途或者需要进行权限划分的话请用别的账户，然后执行升级软件包命令时需要用sudo提权；如果想本地开服然后上传到云端的话可以使用[XFTP - NetSarang Website](#)或[WinSCP :: WinSCP](#)来进行文件传输，这两个软件不商用的情况下是免费的

云服务器系统使用提示

无论是使用自己的ssh工具链接亦或者是使用云服务器运营商的控制台链接云服务器，都建议养成使用screen的好习惯，因为你不知道什么时候自身的网络环境会产生波动，而一旦产生波动，那么这个ssh链接就挂掉了，就相当于这个终端没了，当前正在运行的内容就直接消失了。

```
# 新建一个screen, 命名为MinecraftServer
screen -S MinecraftServer
```

离开当前的screen(不删除):Ctrl+A+D

离开当前的screen(删除):exit

```
# 列出当前可用的screen
screen -ls
# 重新连接名叫MinecraftServer的screen
screen -r MinecraftServer
# 重新连接ID为1000的screen
screen -r 1000
```

云服务器系统管理

系统升级

虽然本文以1.17.1为例，但是1.18马上就出来了，所以还是建议使用Java17，不进行系统升级的话，系统软件库中是没有openjdk-17的，所以需要升级一下软件库。

除了升级软件库之外，还可以采用自己下载openjdk17包并安装的方式，这个不做演示，可以自行搜索

```
apt update && apt upgrade -y
```

耐心等待升级完成即可，如果中途需要输入指令，可以直接回车来使用默认设置。

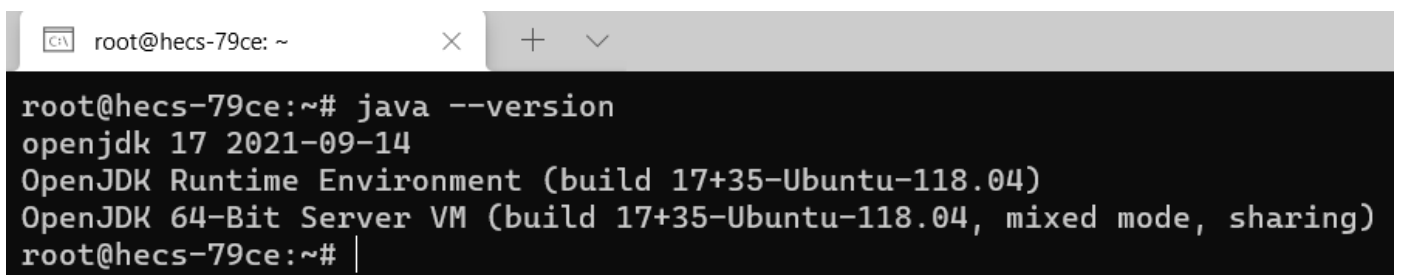
安装所需的软件包

其实默认情况下需要的软件包只有Java17

```
apt install openjdk-17-jdk -y
```

安装结束之后可以使用如图所示的命令来检测是否安装成功

```
java --version
```



```
root@hecs-79ce: ~  
root@hecs-79ce:~# java --version  
openjdk 17 2021-09-14  
OpenJDK Runtime Environment (build 17+35-Ubuntu-118.04)  
OpenJDK 64-Bit Server VM (build 17+35-Ubuntu-118.04, mixed mode, sharing)  
root@hecs-79ce:~# |
```

建立Minecraft服务端文件夹

文件夹的位置凭自己喜好即可，我的习惯是/home/MinecraftServer/MinecraftSurvivalServer

```
mkdir /home/MinecraftServer  
mkdir /home/MinecraftServer/MinecraftSurvivalServer
```

如果你使用的是非root账户，那么你无法在此目录下新建文件夹，需要在自己的账户文件夹下操作，这里不做演示

随后cd到此文件目录下，以备接下来的操作

```
cd /home/MinecraftServer/MinecraftSurvivalServer
pwd
```

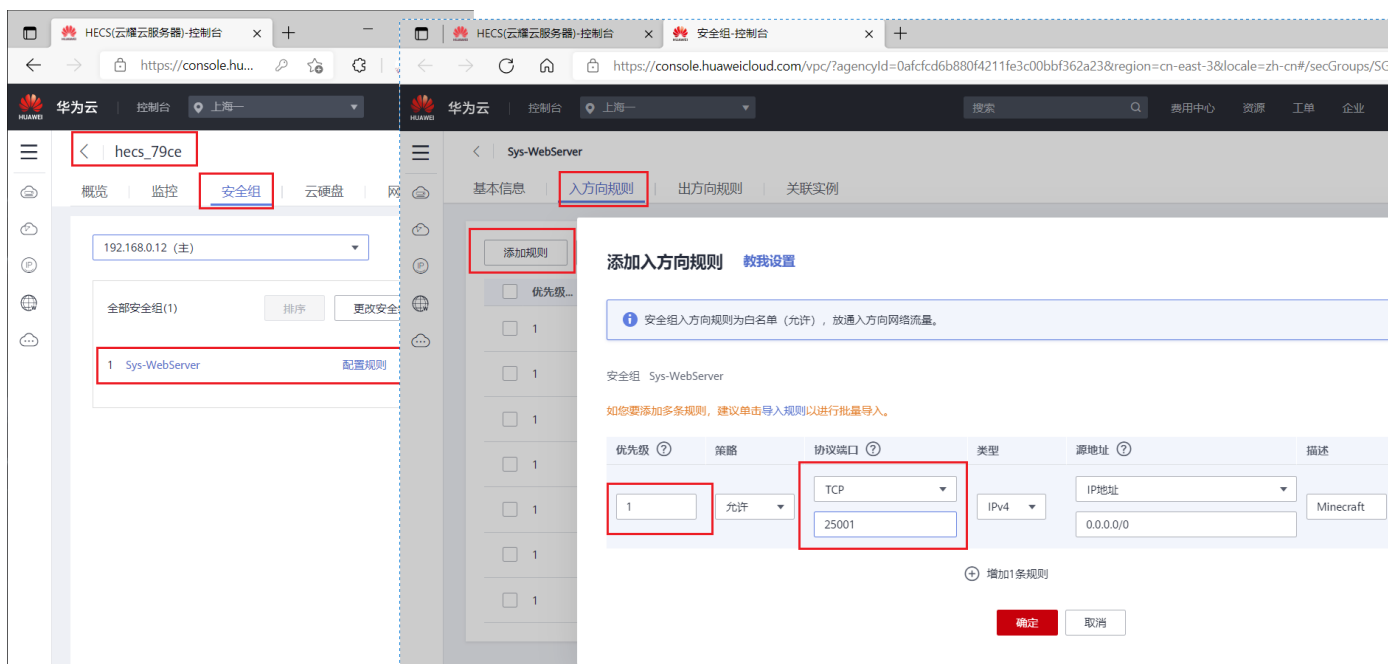
得到如图所示的效果时，接下来的操作就都是在服务端文件夹下了

```
root@hecs-79ce: /home/Mineci x + v
root@hecs-79ce:~# cd /home/MinecraftServer/MinecraftSurvivalServer/
root@hecs-79ce:/home/MinecraftServer/MinecraftSurvivalServer# pwd
/home/MinecraftServer/MinecraftSurvivalServer
root@hecs-79ce:/home/MinecraftServer/MinecraftSurvivalServer# |
```

开放服务端端口

一般情况下MinecraftJava版对应端口号是25565，为了防止被攻击，可以自己换一个端口，比如25001之类的

此处演示的是华为云的云耀云服务器，使用其他云服务器时通过对应云服务器商的安全组开放端口即可



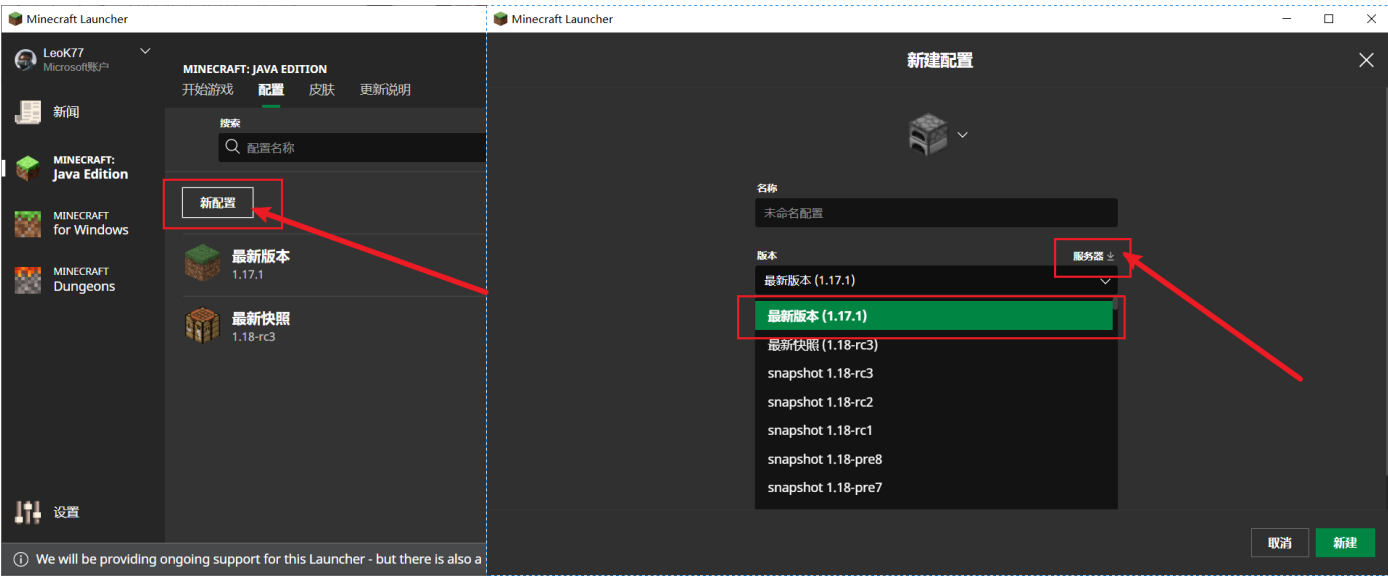
获取服务端核心

其实获取服务端核心的方式最后指向的都是mojang的服务端，只是获取这个下载链接的方式不同而已。

获取下载链接

Minecraft官网启动器获取下载链接

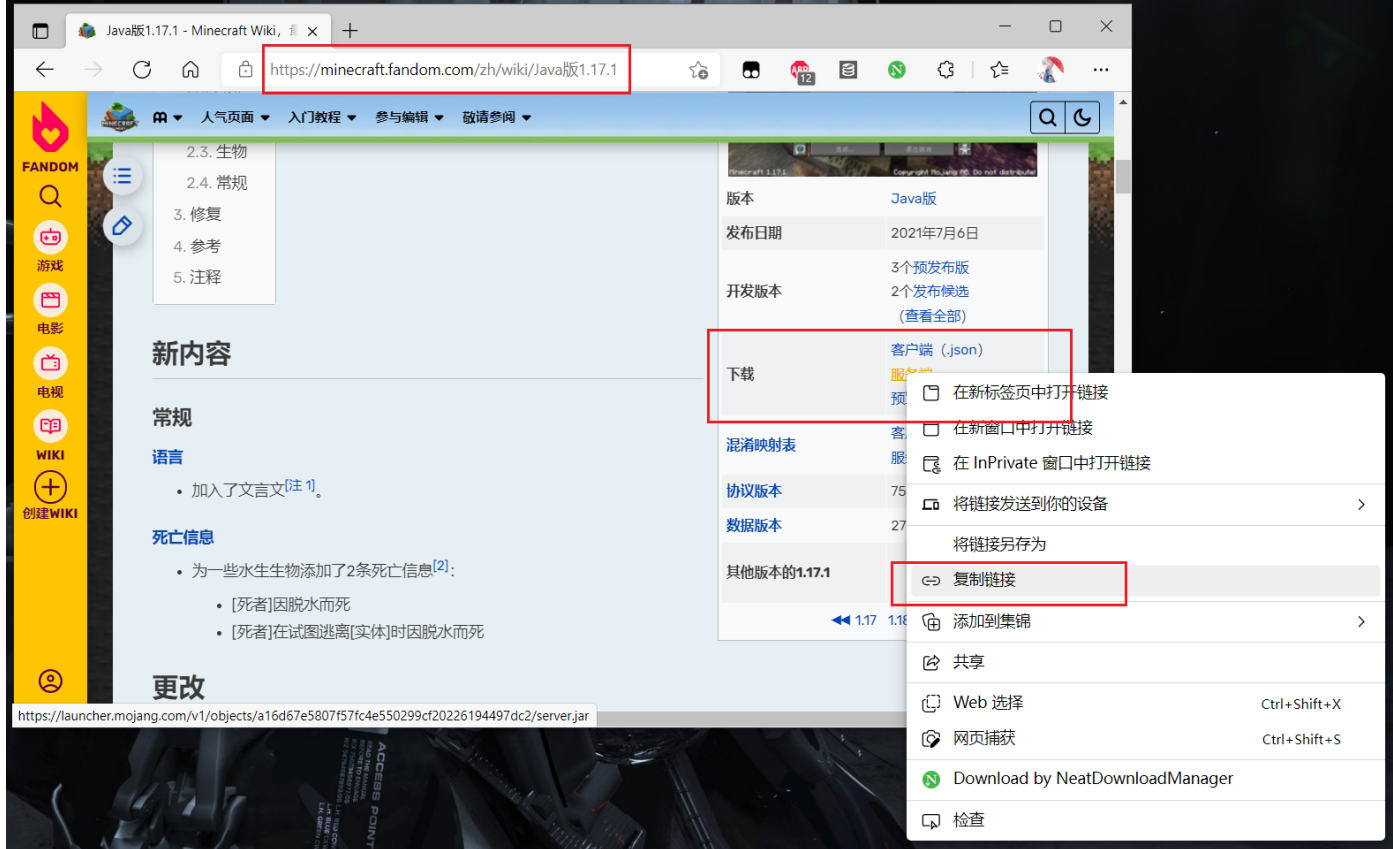
点击新配置，然后选择好版本之后点击服务端即可获取下载链接。



Minecraft中文Wiki获取下载链接

我的世界中文Wiki:[中文Minecraft Wiki - 最详细的我的世界百科 \(fandom.com\)](https://minecraft.fandom.com/zh/)

进入网站之后点击右侧的版本导航选择对应的版本，然后复制服务端的链接即可。

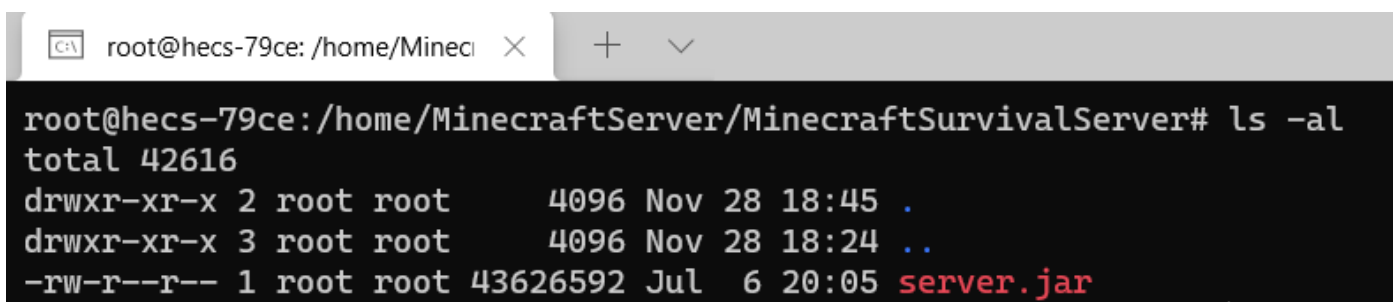


下载服务端核心

通过前两种方式获取下载链接之后，在云服务器中使用如下命令进行下载，如果需要的是别的版本的服务端核心，替换wget后面的自己获取的链接即可。

```
# 此链接对应的是1.17.1版本的server.jar
wget
https://launcher.mojang.com/v1/objects/a16d67e5807f57fc4e550299cf20226194497dc2/server.jar
# 此链接对应的是1.18版本的server.jar
wget
https://launcher.mojang.com/v1/objects/3cf24a8694aca6267883b17d934efacc5e44440d/server.jar
```

下载完毕之后，文件目录结构如下：



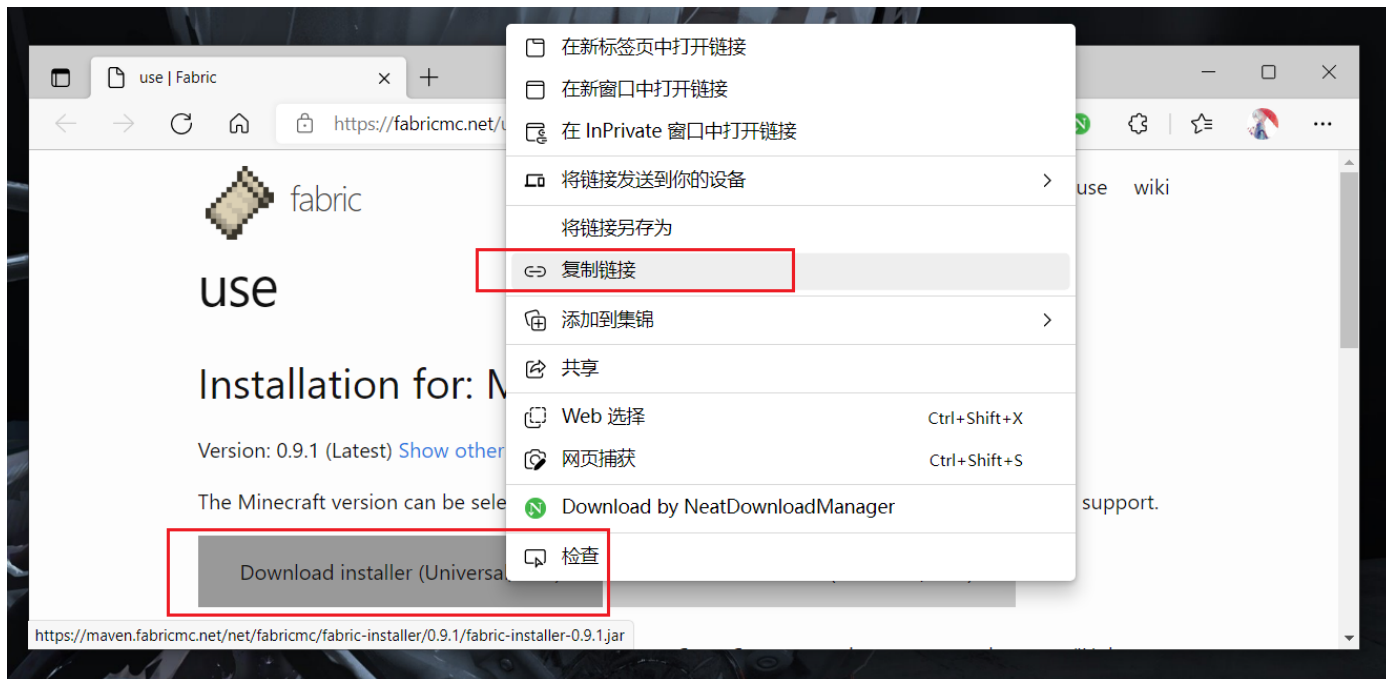
安装fabric模组服务端

fabric模组加载器所用的模组一般都是不改变游戏性质的模组，这些模组起到的作用往往是对服务端进行优化或者是使你的游戏体验更好

获取fabric-installer安装器

fabric官网:[use | Fabric \(fabricmc.net\)](https://fabricmc.net/)

进入fabric官网之后复制左侧的这种**`.jar`**格式的下载链接



然后使用wget来下载此安装器

```
# 此链接是截止至2021-12-01的最新版，建议自己去官网获取最新版链接
wget https://maven.fabricmc.net/net/fabricmc/fabric-installer/0.10.1/fabric-installer-0.10.1.jar
```

安装fabric并下载服务端核心

可以使用如下命令来查看fabric-installer的帮助文件(前提是当前目录下有fabric-installer.jar文件)

```
java -jar fabric-installer-0.10.1.jar help
```

```
root@VM-24-3-ubuntu 10:40:17
/home/MinecraftServer/server > java -jar fabric-installer-0.10.1.jar help
Loading Fabric Installer: 0.10.1
help - Opens this menu
client -dir <install dir> -mcversion <minecraft version, default latest> -loader <loader version, default latest> -launcher [win32, microsoft_store]
server -dir <install dir, default current dir> -mcversion <minecraft version, default latest> -loader <loader version, default latest> -downloadMinecraft

Latest Version: 1.18
Latest Loader: 0.12.8
```

根据帮助文件提示，可以使用如下命令安装fabric

```
java -jar fabric-installer-0.10.1.jar server -dir
/home/MinecraftServer/MinecraftSurvivalServer/ -mcversion 1.18 -loader 0.12.8
```

安装结束之后服务端文件夹目录结构应该如下：(如果你的fabric-installer.jar也在这个文件夹里那么没有关系，只是比下面图片所示多一个对应文件而已)

```
root@hecs-79ce: /home/Mineci X + v
root@hecs-79ce:/home/MinecraftServer/MinecraftSurvivalServer# ls -al
total 45852
drwxr-xr-x 3 root root    4096 Nov 28 19:04 .
drwxr-xr-x 3 root root    4096 Nov 28 19:04 ..
drwxr-xr-x 3 root root    4096 Nov 28 19:03 .fabric-installer
-rw-r--r-- 1 root root 3307016 Nov 28 19:04 fabric-server-launch.jar
-rw-r--r-- 1 root root 43626592 Jul  6 20:05 server.jar
```

初始化并运行服务端可参考下一模块，即安装服务端

安装服务端

初始化服务端

使用如下命令初始化服务端，其中-Xmx2G是限制最大内存

```
# 原版服务端
java -Xmx2G -jar server.jar
# fabric服务端
java -Xmx2G -jar fabric-server-launch.jar
```

运行之后会提示如图所示的ERROR和WARNING(原版端和fabric端都会提示)，这是必要过程，并不是出错了。


```

root@hecs-79ce:/home/MinecraftServer/MinecraftSurvivalServer# java -Xmx2G -jar fabric-server-launch.jar
[19:08:52] [INFO] [FabricLoader/GameProvider]: Loading for game Minecraft 1.17.1
[19:08:53] [INFO] [FabricLoader/GameRemap]: Fabric is preparing JARs on first launch, this may take a few seconds...
[19:09:05] [main/INFO]: Loading for game Minecraft 1.17.1
[19:09:05] [main/INFO]: Fabric is preparing JARs on first launch, this may take a few seconds...
[19:09:05] [main/INFO]: Loading 3 mods:
    - fabricloader 0.12.5
    - java 17
    - minecraft 1.17.1
[19:09:05] [main/INFO]: SpongePowered MIXIN Subsystem Version=0.8.4 Source=file:/home/MinecraftServer/MinecraftSurvivalServer/fabric-server-launch.jar Service=Knot/Fabric
Env=SERVER
[19:09:05] [main/WARN]: Configuration conflict: there is more than one oshi.properties file on the classpath
[19:09:06] [main/WARN]: Configuration conflict: there is more than one oshi.architecture.properties file on the classpath
[19:09:10] [main/ERROR]: Failed to load properties from file: server.properties
[19:09:10] [main/WARN]: Failed to load eula.txt
[19:09:10] [main/INFO]: You need to agree to the EULA in order to run the server. Go to eula.txt for more info.

```

此时需要打开自动生成的"eula.txt"文件，并将其中的"eula=false"修改为"eula=true"，表示同意Mojang的最终用户许可协议，当然不同意就不能开服。

```

root@hecs-79ce:/home/Minec x + v
#By changing the setting below to TRUE you are indicating your agreement to our EULA (https://account.mojang.com/documents/minecraft_eula).
#Sun Nov 28 19:09:10 CST 2021
eula=true

```

然后修改自动生成的"server.properties"，来做一些自己喜欢的个性化配置，此文件中每个设置对应内容可以查看[server.properties - Minecraft Wiki](#)，最详细的我的世界百科([fandom.com](#))然后自定义，个人认为比较重要的是如下几个：

```

difficulty=3      # 游戏难度改为“困难”，因为此模式下村民才可以百分之百转化成僵尸村民
level-seed=       # 游戏种子，如果你希望使用特定的种子开服，那么填到这里
max-players=10    # 服务器同时容纳的最大玩家数量，同时最多有多少个人可以在线
motd=A Minecraft Server # 服务器的描述，在客户端的“多人游戏”那里可以看到这句话
online-mode=true   # 正版验证，如果要关闭的话改为false即可
server-ip=         # 服务器IP，一般空着
server-port=25565  # 服务器端口，如我本地访问的时候就是 127.0.0.1:25565，端口号建议自己改一个，防止被别人攻击
view-distance=10   # 视距，服务器出现卡顿的情况下可缩小此值，一般建议默认
white-list=true     # 开启白名单，以免奇奇怪怪的人进来
enforce-whitelist=true # 不在白名单列表中的用户会被踢出服务器

```

如果你想给server.properties文件打注释的话，建议备份一下，然后把注释打到备份的文件里，不然你会发现运行之后你的注释都没了，文件中你自己调的属性顺序也都变回默认的了，当然属性值还是你自己设置的 如果开启了白名单，则需要在服务端运行时使用 `/whitelist add username` 的形式添加白名单，或者直接修改服务端文件夹下的 `whitelist.json` 文件。

启动服务端

其实启动服务端和初始化服务端使用的是相同的命令：

```

# 原版服务端
java -Xmx2G -jar server.jar
# fabric服务端
java -Xmx2G -jar fabric-server-launch.jar

```

如图所示就表示可以连接服务端了。

```
root@hecs-79ce: /home/Mineci X + v
[19:22:19] [Worker-Main-2/INFO]: Preparing spawn area: 0%
[19:22:19] [Worker-Main-2/INFO]: Preparing spawn area: 0%
[19:22:20] [Worker-Main-2/INFO]: Preparing spawn area: 0%
[19:22:20] [Worker-Main-2/INFO]: Preparing spawn area: 0%
[19:22:21] [Worker-Main-2/INFO]: Preparing spawn area: 0%
[19:22:21] [Worker-Main-2/INFO]: Preparing spawn area: 0%
[19:22:22] [Worker-Main-2/INFO]: Preparing spawn area: 2%
[19:22:22] [Worker-Main-2/INFO]: Preparing spawn area: 3%
[19:22:23] [Worker-Main-2/INFO]: Preparing spawn area: 5%
[19:22:23] [Worker-Main-2/INFO]: Preparing spawn area: 7%
[19:22:24] [Worker-Main-2/INFO]: Preparing spawn area: 10%
[19:22:25] [Worker-Main-2/INFO]: Preparing spawn area: 12%
[19:22:25] [Worker-Main-2/INFO]: Preparing spawn area: 12%
[19:22:26] [Worker-Main-2/INFO]: Preparing spawn area: 23%
[19:22:26] [Worker-Main-2/INFO]: Preparing spawn area: 23%
[19:22:26] [Worker-Main-2/INFO]: Preparing spawn area: 36%
[19:22:27] [Worker-Main-2/INFO]: Preparing spawn area: 36%
[19:22:27] [Worker-Main-2/INFO]: Preparing spawn area: 36%
[19:22:28] [Worker-Main-2/INFO]: Preparing spawn area: 50%
[19:22:29] [Worker-Main-2/INFO]: Preparing spawn area: 55%
[19:22:29] [Worker-Main-2/INFO]: Preparing spawn area: 55%
[19:22:29] [Worker-Main-2/INFO]: Preparing spawn area: 63%
[19:22:30] [Worker-Main-2/INFO]: Preparing spawn area: 68%
[19:22:31] [Worker-Main-2/INFO]: Preparing spawn area: 75%
[19:22:31] [Worker-Main-2/INFO]: Preparing spawn area: 75%
[19:22:31] [Worker-Main-2/INFO]: Preparing spawn area: 84%
[19:22:32] [Worker-Main-2/INFO]: Preparing spawn area: 93%
[19:22:32] [Worker-Main-2/INFO]: Preparing spawn area: 96%
[19:22:32] [Server thread/INFO]: Time elapsed: 29137 ms
[19:22:32] [Server thread/INFO]: Done (35.591s)! For help, type "help"
```

假如此时连接不上服务端，那么查看一下自己是否按照前面云服务器系统管理部分所说的开放了对应的端口

关闭服务端只需要在运行着的服务端终端输入 /stop 即可。

Fabric 服务端 mod推荐

Fabric API - 必装

基本上是一个必装mod，很多fabric的mod都需要他作为前置mod

Curseforge: <https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/fabric-api/files/all>

Carpet - 优化/修Bug/假人

carpet模组是一个功能强大的模组，里面有很多的优化内容，可以修复或增加一些游戏特性，可以提供挂机的假人(我用的最多的就是假人)

curseforge: <https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/carpet/files/all>

github: <https://github.com/gnembon/fabric-carpet> wiki:

<https://github.com/gnembon/fabric-carpet/wiki/Current-Available-Settings>

我的Carpet配置文件:

```
# 玩家可以使用player命令
commandPlayer true
# plusls的pca, 提供数据同步, 可以在客户端预览容器 需要配合“plusls-carpet-addition”mod一起使用
pcaSyncProtocol true
# 绳索修复, 防止未加载区块中绳索出错
leadFix true
# 阻止玩家因移动过快或"飞行"被提出
antiCheatDisabled true
# 默认加载的log—生物数量、TPS
defaultLoggers mobcaps,tps
# 生成所需的内存和CPU更少
lagFreeSpawning true
# 仙人掌扳手
flippinCactus true
# 消失的工具—破坏玻璃、海绵加快
missingTools true
# 潜影贝在末地城市可重生
shulkerSpawningInEndCities true
```

配置文件放在world目录下, 文件名为“carpet.conf”

plusls: 如果想启用masa的tweakroo工具箱中的容器预览等功能的话, 还需要添加下列几个mod plusls-carpet-addition: <https://github.com/plusls/plusls-carpet-addition> plusls-MasaGadget: <https://github.com/plusls/MasaGadget> masa-malilib: https://masa.dy.fi/tmp/minecraft/mods/client_mods/?mcver=All

化学元素 - lithium、phosphor

同一个作者的优化mod, 装在服务端可以显著减少卡顿, 客户端可不装, mod简介可以参考我的世界中文论坛中的帖子:

我的世界中中文论坛(MCBBS): Lithium: <https://www.mcbbs.net/thread-1080959-1-1.html> Phosphor: <https://www.mcbbs.net/thread-1081821-1-1.html>
Curseforge: <https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/lithium/files/all>
<https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/phosphor/files/all>

BBOR - 建筑生成查看

可以查看出生点范围，各种建筑的轮廓

Curseforge: <https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/bounding-box-outline-reloaded/files/all>

蜜蜂蜂箱信息 - Beenfo

可以查看蜂箱的蜂蜜等级和蜂箱中有几只蜜蜂

Curseforge: <https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/beenfo/files/all>

MCDReforged服务器

MCDR不是一个单独的服务器形式，事实上，需要有原版服务器、Fabric服务器、Forge服务器或者其他插件服务器之后才能使用MCDR(或者先配置好MCDR再开服)

我的本地服务器使用的是MCDR+Fabric的形式，由于其有十分详尽的官方文档——[欢迎来到 MCDReforged 文档！](#)，只需要按照文档中的开服上手信息配置好之后，再将服务器文件夹扔到里面就好了，所以不再做具体演示，仅推荐几个MCDR的插件

MCDR插件推荐

MCDR官方插件仓库: <https://github.com/MCDReforged/PluginCatalogue>

由于官方插件仓库收录了下面提及的所有插件，所以介绍插件时不单独放对应连接了，也不做具体用法演示，仅简单介绍功能：

1. **Quick Backup Multi**:快速备份，可以在不退出游戏的情况下将游戏备份到指定的文件夹中，默认最多同时存在五份备份；实用场景——好不容易做好的大型机器由于

某些玄学或者没做好的原因而导致炸膛等问题，从而出现功亏一篑的情况，具体场景可以参考B站up主黑山大熊的视频[炸膛，我不是故意的](#)。

2. [Timed QBM](#): 一个QuickBackupM插件的扩展，用于定时触发QBM从而进行自动备份
3. [Here](#): 显示坐标并高亮玩家
4. [Carpet Bot Manager](#): 一个地毯端bot管理插件，可以点击召唤bot并让其执行系列动作
5. [Stats Helper](#): 一个 Minecraft 统计信息助手

安装上述插件时注意对应页面的依赖介绍，好安装对应依赖