

デザインガイド Light / Dark

UI案ではこのガイドにのっとっていない箇所が多くあるので、適宜読み替えて実装してください

Theme

背景色	#FFFFFF	エラー	#FF3434
ブロック要素	#FFFFFF		
強調	#7FFF00		
文字	#000000		

Fonts

Simpel medium ロゴに使用したフォント

ServerStarter for Minecraft

源ノ角ゴシック Medium 見出しやボタン等、記事以外部分に使用

 Server Starter for Minecraft とは？

 マルチプレイをだれでも簡単に !!

源ノ角ゴシック Regular 本文ではない補足情報、本文内強調で使用する

Minecraftの公式サーバー。標準的なマルチプレイの機能を提供する。

更新日時 2024/1/1

マメロン 4 Hi Regular 文章に使用

ServerStarter (Server Starter for Minecraft) はマインクラフトのマルチプレイのためのソフトウェアです。

導入はとても簡単！

[ServerStarterのはじめかた](#)を見れば誰でもインストールできます。

ワンクリックでマルチプレイ用のサーバーを起動して、みんなでマインクラフトを楽しみましょう !!

※ Minecraft JavaEdition に限られます。 Minecraft BedrockEdition (統合版) には対応していません

Header

 ServerStarter for Minecraft

はじめかた / 機能一覧 / Q&A / 規約 JP / EN

Footer

開発リポジトリ / コンタクト / サイトマップ

更新日時 2024/1/1

更新日時 2024/1/1

Splitter

Card

 バニラ(公式)サーバー ■
Minecraftの公式サーバー。標準的なマルチプレイの機能を提供する。

 ワールドをすぐに作成

ServerStarterで新しいワールドを作り、みんなで冒険しましょう !!

Strong

ServerStarterは Windows / MacOs / Linux で使用できます。

Button

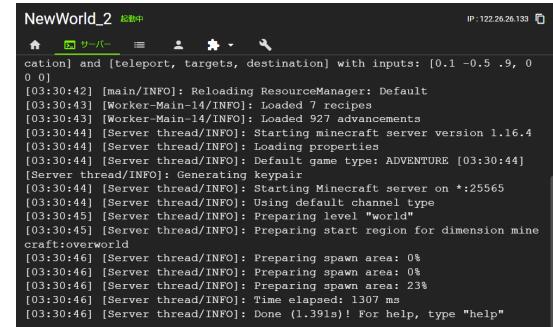
DLボタン 外部サイトを開く
[Windows版をダウンロード](#) #00000080

このサイト内で遷移
[ServerStarterのはじめかた](#)
[ServerStarterのはじめかた](#)

Error

▲ ダウンロード時に警告が出た場合

Image



Theme

背景色	#262626	エラー	#FF3434
ブロック要素	Header/Footer/Card	#1A1A1A	
強調	#7FFF00		
文字	#FFFFFF		

Fonts

Simpel medium ロゴに使用したフォント

ServerStarter for Minecraft

源ノ角ゴシック Medium 見出しやボタン等、記事以外部分に使用

 Server Starter for Minecraft とは？

 マルチプレイをだれでも簡単に !!

源ノ角ゴシック Regular 本文ではない補足情報、本文内強調で使用する

Minecraftの公式サーバー。標準的なマルチプレイの機能を提供する。

更新日時 2024/1/1

マメロン 4 Hi Regular 文章に使用

ServerStarter (Server Starter for Minecraft) はマインクラフトのマルチプレイのためのソフトウェアです。

導入はとても簡単！

[ServerStarterのはじめかた](#)を見れば誰でもインストールできます。

ワンクリックでマルチプレイ用のサーバーを起動して、みんなでマインクラフトを楽しみましょう !!

※ Minecraft JavaEdition に限られます。 Minecraft BedrockEdition (統合版) には対応していません

Header

 ServerStarter for Minecraft

はじめかた / 機能一覧 / Q&A / 規約

Footer

開発リポジトリ / コンタクト / サイトマップ

更新日時 2024/1/1

Splitter

Card

 バニラ(公式)サーバー ■
Minecraftの公式サーバー。標準的なマルチプレイの機能を提供する。

 ワールドをすぐに作成

ServerStarterで新しいワールドを作り、みんなで冒険しましょう !!

Strong

ServerStarterは Windows / MacOs / Linux で使用できます。

Button

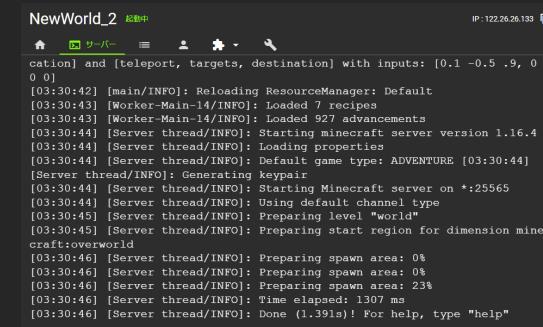
DLボタン 外部サイトを開く
[Windows版をダウンロード](#) #00000080

このサイト内で遷移
[ServerStarterのはじめかた](#)
[ServerStarterのはじめかた](#)

Error

▲ ダウンロード時に警告が出た場合

Image



デザインガイド Responsive

トップページ

ServerStarter for Minecraft

あなたのマイクラサーバーをワンクリックで！

ver 2.1.3

Windows版をダウンロード

Server Starter for Minecraft とは？

ServerStarter (Server Starter for Minecraft) はマインクラフトのマルチプレイのためのソフトウェアです。

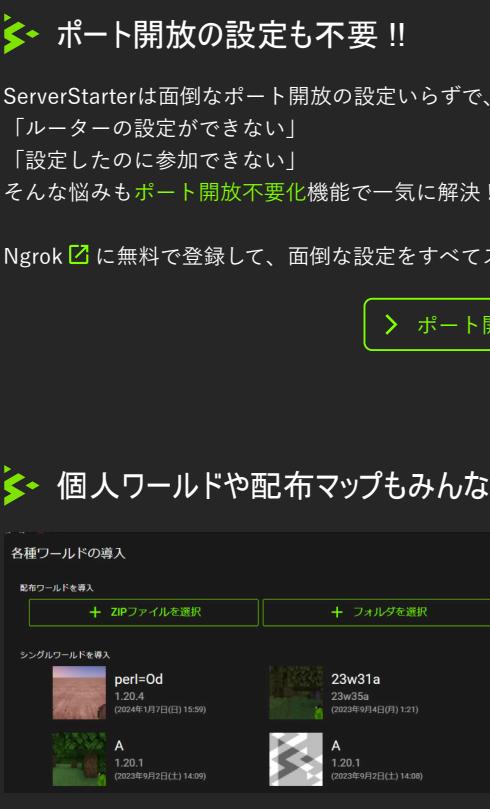
導入はとても簡単！

ServerStarterのはじめかたを見れば誰でもインストールできます。

ワンクリックでマルチプレイ用のサーバーを起動して、みんなでマインクラフトを楽しみましょう !!

※ Minecraft JavaEdition に限られます。 Minecraft BedrockEdition (統合版) には対応していません

マルチプレイをだれでも簡単に !!



マインクラフトのマルチプレイで遊びたいけど、
「やり方がわからない」
「ポート開放ができない」

ServerStarterはそんな人たちのためのツールです。

サーバーの準備からポート開放まで、
全てServerStarterがサポートします！

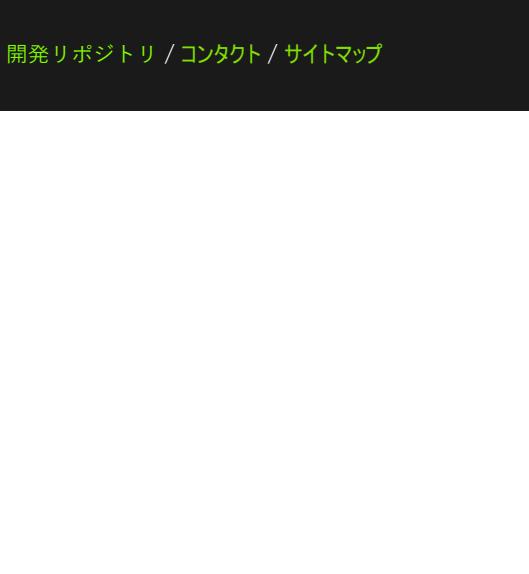
サーバーの種類とバージョンを選んで、
早速マルチプレイを始めましょう！

▶ 使い方を詳しく

6種類のサーバーに対応 !!

ServerStarterは6種類のサーバーに対応しています！

バニラのサーバーだけでなくModやプラグインを使って、もっとマルチプレイを楽しみましょう。



▶ サーバーの種類

ポート開放の設定も不要 !!

ServerStarterは面倒なポート開放の設定いらずで、マルチプレイができます。

「ルーターの設定ができない」

「設定したのに参加できない」

そんな悩みもポート開放不要化機能で一気に解決 !!

Ngrok に無料で登録して、面倒な設定をすべてスキップしましょう！

▶ ポート開放不要化について詳しく



ServerStarterのはじめかた

はじめかた

ServerStarter (Server Starter for Minecraft) はマインクラフトのマルチプレイのためのソフトウェアです。Windows / MacOs / Linux で使用できます。

ワンクリックでマルチプレイ用のサーバーを起動して、みんなでマインクラフトを楽しみましょう !!

ServerStarterをダウンロード

このボタンからServerStarterのインストーラーをダウンロードしましょう。

[Windows 版をダウンロード](#)

他の OS ▾

[Mac OS 版をダウンロード](#)

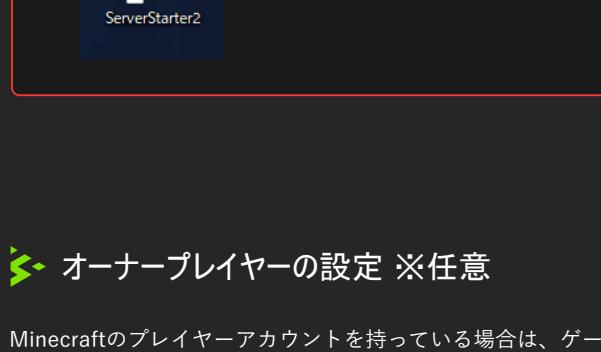
[Linux 版をダウンロード](#)

▲ ダウンロード時に警告が出た場合

ServerStarterをインストール

ダウンロードした [ServerStarter2.2.1.1.msi](#) をダブルクリックで起動しましょう。ServerStarterのインストールが始まります。

下のような画面が出たら、画面が消えるまで待機してください。

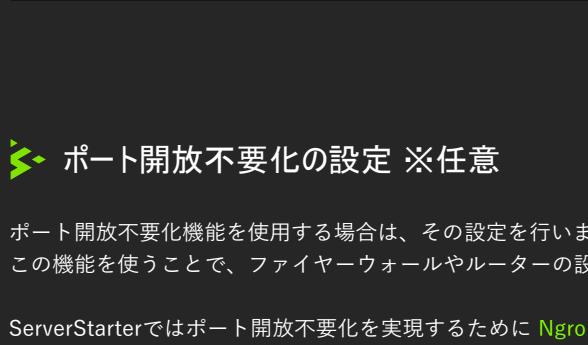


▲ インストール時に警告が出た場合

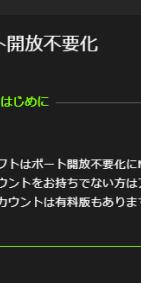
ServerStarterを起動

インストールが完了するとServerStarterが自動で起動します。

言語設定を確認し、利用規約に同意して「スタート」！



▲ 自動で起動しない場合



オーナープレイヤーの設定 ※任意

Minecraftのプレイヤーアカウントを持っている場合は、ゲーム内のプレイヤー名を登録しましょう！

登録しておくことでサーバーのOp権限が自動で与えられます。

自身のプレイヤー名を入力すると、画像のように候補が表示されます

「このプレイヤーを登録」ボタンを押し、「オーナーを登録」をクリックしましょう！

この手順をスキップした場合、[システム設定画面](#)で再登録することができます。



▲ ポート開放不要化の設定 ※任意

ポート開放不要化機能を使用する場合は、その設定を行います。

この機能を使うことで、ファイアウォールやルーターの設定をせずにマルチプレイが可能になります。

ServerStarterではポート開放不要化を実現するために Ngrokを利用しています。

ServerStarterの画面の手順に従って、無料のアカウントの登録と設定を完了しましょう！

この手順をスキップした場合、ワールドの[ホーム](#)画面で再設定することができます。



▲ さあ! マルチプレイを始めましょう !!

すべての準備が完了しました !!

ワールドを作成してマルチプレイを始めましょう !!

▶ ワールドの起動方法

機能一覧

機能一覧

基本機能 + 付加機能の一部 ページを作ることに追加でいいと思う

ServerStarterにはマルチプレイのためのたくさんの機能があります。
機能を使いこなして、快適なマルチプレイライフを送りましょう !!



ワールドをすぐに作成

新しいワールドをみんなで冒険しましょう !!
シングルワールドや配布マップも遊び放題。

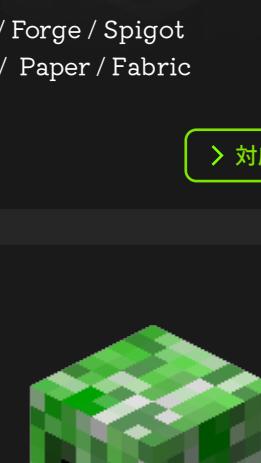
[ワールドをつくる](#)



ワンクリックでサーバーを起動

ワンクリックでサーバーを起動 & 停止 !
もちろんコマンドの実行も。

[サーバーを起動する](#)



ワールドを細かく設定

名前 / 割り当てメモリ / プロパティ ...etc
ワールドを好きなだけカスタマイズ !!

[ワールドの詳細設定](#)



ポート開放も不要

[Ngrok](#)に無料で登録して、
面倒なポート開放をすべてスキップ !!

[ポート開放不要化](#)



6種類のサーバーに対応

Vanilla / Forge / Spigot
Mohist / Paper / Fabric

[対応サーバー](#)



Mod / プラグイン / データパック

Mod / プラグイン / データパックを簡単導入 !!
もっと高度なマイクラライフを。

[追加コンテンツ](#)



参加プレイヤーを簡単管理

参加できるプレイヤーとOp権限を設定。
もっと安全なマルチプレイを。

[プレイヤー管理](#)



バックアップを作成

もしもの時に重要なのがバックアップ。
ワンクリックで作成して簡単に復元できます。

[バックアップの作成](#)

Q&A

全翻訳は正直きついので、Q&Aの内容は当分は日本語だけでいいと思う。

日本語わからん人にはブラウザの翻訳機能使ってもらう感じで。

わからないことはここで検索してみましょう！

それでも解決しなかったら XCivilTT にご連絡ください。

キーワードを入力して Q&A を検索

●選択されたタグ ●未選択のタグ ●選択されたタグ ●未選択のタグ

tagをandにするかorにするかは作ってみて使いやすいほうを選択しましょう。

■ なんかしらんけどエラー吐いて草



■ なんかしらんけどエラー吐いて竹



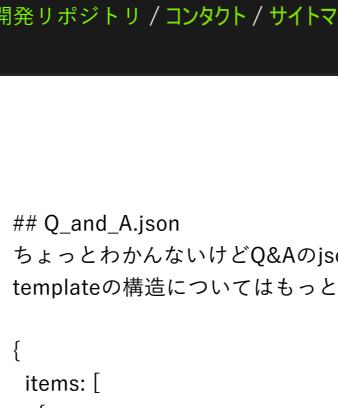
●選択されたタグ ●選択されたタグ

説明文説明文説明文説明文説明文説明文説明文説明文説明文説明文説明文

説明文説明文説明文説明文説明文説明文説明文説明文説明文説明文

説明文説明文説明文

説明文説明文



この欄に収まらない場合は特設ページにジャンプ
target = blank

> 詳細を見る

■ なんかしらんけどエラー吐いて薙



■ なんかしらんけどエラー吐いて苔



■ なんかしらんけどエラー吐いて蔓



■ なんかしらんけどエラー吐いて森



問題は解決できましたか？

解決していかなかったら XCivilTT にご連絡ください。

[https://...github.io/q_and_a#\[id\]](https://...github.io/q_and_a#[id]) でアクセスしたときに
特定のidを持つQ&Aが開いた状態でそこにフォーカスされるようにしたい。
質問が来たときにurl投げてこれ見て解決しろって言えるように。

開発リポジトリ / コンタクト / サイトマップ

更新日時 2024/1/1

Q_and_A.json
ちょっとわかんないけどQ&Aのjsonデータのイメージ
templateの構造についてはもっと検討したほうがいいかも

```
{  
  items: [  
    {  
      id: "id_of_q_and_a", #Q&Aのid  
      tags: ["tag1", "tag2"], #Q&Aにつけられたタグ一覧  
      template: { #Q&Aの文面の本体  
        items:[  
          { #文章  
            type: "translation",  
            key: "text01",  
          },  
          { #画像  
            type: "image",  
            src: "./my_image01.png"  
          },  
          { #ボタン  
            type: "button",  
            text: {  
              type: "translation",  
              key: "text01",  
            },  
            target: "./my_page01"  
          }  
        ]  
      },  
      translation: { #翻訳の内容  
        jp: {  
          title: "なんかしらんけどエラー吐いて草" #タイトル  
          text01: "This is 説明文 here."  
        }  
      }  
    }  
  ]  
}
```

ワールドを作成

ServerStarterは以下の4つのワールド作成方法があります。

- 新しいワールドをつくる
- 自分のシングルプレイのワールドを導入する
- Zip形式の配布マップを導入する
- ワールドのバックアップを復元する

以下で各ワールドの作り方を確認しましょう !!

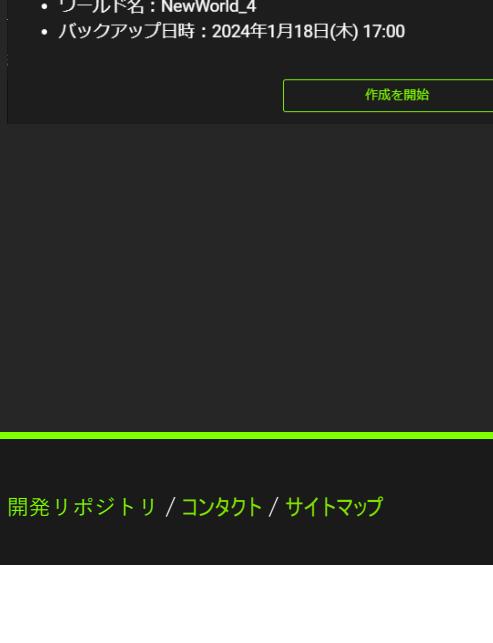
新しいワールドを作る



新しいワールドを作るには
ワールドを追加 > 新規ワールドを追加
を選択しましょう !!

ワールドの作成はこれで完了です。
さっそく新しいワールドで冒険しましょう。

シングルプレイのワールドを導入する



自分のシングルプレイのワールドを導入して、
マルチプレイで遊ぶことができます。

ワールドを追加 > 既存のワールドを導入
を選択します。

各種ワールドを導入する画面が表示されますので、
表示されたシングルワールドから導入したいワールドを
選択しましょう。

シングルプレイのワールドの導入はこれで完了です。

配布マップを導入する



Zip形式の配布マップの導入にも対応しています。

ワールドを追加 > 既存のワールドを導入
を選択します。

Zipファイルを選択 をクリックして、導入したいzipファイルを選択しましょう !!

読み込み画面が表示されて少し経つと配布マップの導入
が完了します。

サーバーを起動しよう

サーバーを起動する

ServerStarterではワンクリックでサーバーを起動 / 停止 / 再起動できます。

ワールドの作成とサーバーの設定はOKですか？
それでは、作成したワールドで早速サーバーを起動してみましょう !!

サーバーをワンクリックで起動する



ホームタブまたはサーバータブからワールドを起動できます。

もしくはワールド一覧からワールドのアイコンをクリックすることでも起動できます。

サーバーに招待する

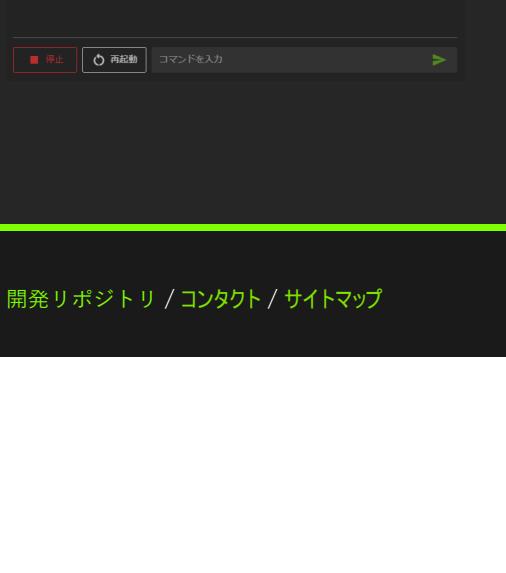
起動したワールドにプレイヤーを招待しましょう。

ワールドに招待するには画面右上の **IP: xxx** に書かれたアドレスが必要です。

ポート開放不要化機能を使用している場合は **0.tcp.jp.ngrok.io:12345** のようになるでしょう。
自分でポート開放の設定をしている場合には、ルーターのLAN側ポート番号が必要な場合があります。

サーバーに参加するにはサーバーに参加するを確認してください。

サーバーからコマンドを実行する



起動してから少しすると、コンソールの画面が立ち上がります。

以下の入力欄にコマンドを入力し実行することができます。

試しに `say Hello` と入力してみましょう。

サーバーを停止する



サーバー画面の左下の 停止 ボタンからサーバーを停止することができます。

コマンド入力欄から `stop` と入力することでもサーバーを停止できます。

サーバーログを確認する



サーバーを停止した状態で 直前のサーバーログを確認 ボタンを押すことで、前回の起動時のサーバーログを確認できます。

サーバーの起動がうまくいかなかった場合にもサーバーログから、エラーの原因を確認できます。