

# Installation eines Minecraft Servers

Im folgenden, wird ein neuer Minecraft Server mit standartmässig 4096MB RAM aufgesetzt, welches genug sein sollte, um etwa für **bis zu 100 Spieler** zu reichen. Denn überflüssigen Speicher, kann man jedoch später auch für komplexe Mods nutzen, falls nicht so viele Spieler geplant sind.



## Voraussetzungen

- Fertig installiertes **CentOS 7 / RHEL 7** System
- **Minimum 4096MB verbaute / zugewiesene RAM!**
- Putty Client

## Installation von Minecraft

### System Vorbereitungen

Installation der benötigten Pakete:

```
# yum -y update
# yum -y install vim screen wget java-1.8.0-openjdk.x86_64
```

### Konfiguration Firewall Rules

Freischalten der benötigten Firewall Rule:

```
# firewall-cmd --zone=public --permanent --add-port=25565/tcp
# firewall-cmd --reload
```

### Minecraft Installieren / Einrichten

Einrichten des Minecraft Environments, unter separatem Minecraft System-User:

```
# adduser -r mcuser
# mkdir /opt/minecraft

# cd /opt/minecraft
# wget -O minecraft_server.jar
https://s3.amazonaws.com/Minecraft.Download/versions/1.12.1/minecraft_server
.1.12.1.jar
```

```
# chmod +x /opt/minecraft/minecraft_server.jar
# echo "eula=true" > eula.txt
```

## Einrichten des Server-start Skripts

```
# vim /opt/minecraft/start_server.sh
```

```
#!/bin/bash

SERVER_BIN=mincraftd
cd /opt/minecraft

if [ "$(screen -ls | grep $SERVER_BIN)" ]
then
    echo $SERVER_BIN is already running..
else
    screen -dmS $SERVER_BIN java -Xmx2048M -Xms2048M -jar
minecraft_server.jar nogui
    echo $SERVER_BIN is now alive!
fi
```

Berechtigungen korrekt setzen und den Server starten!:

```
# chmod +x /opt/minecraft/start_server.sh
# chown -R mcuser:mcuser /opt/minecraft

# ./start_server.sh
```

## Automatischer Server-Start nach reboot

Damit nun der Minecraft-Server, auch nach einem reboot des Systems wieder automatisch startet, erstellen wir hier einen neuen cronetab eintrag, der dies bei jedem Reboot für uns erledigt: (Achtung !!! Bei einem öffentlichen Minecraft Server sollte es aus Sicherheitstechnischen Gründen nicht root sein, der per crontab der screen startet!)

```
# vim /etc/crontab
```

```
SHELL=/bin/bash
PATH=/sbin:/bin:/usr/sbin:/usr/bin
MAILTO=root

# For details see man 4 crontabs

# Example of job definition:
```

```
# .----- minute (0 - 59)
# | .----- hour (0 - 23)
# | | .----- day of month (1 - 31)
# | | | .----- month (1 - 12) OR jan,feb,mar,apr ...
# | | | | .---- day of week (0 - 6) (Sunday=0 or 7) OR
sun,mon,tue,wed,thu,fri,sat
# | | | | |
# * * * * * user-name command to be executed

@reboot root /opt/minecraft/start_server.sh
```

**Wenn nun bis hier alles geklappt hat, ist die Grundlage des neuen Minecraft Server fertig!  
Für die Client Authentifizierung mit einem gehackten Client, weiter unten schauen! :)**

**Debugging:** Um für Debugging-zwecke auf die Server Console zu verbinden, wird folgendermassen vorgegangen:

```
screen -r minecraftd
```

Server Console anschliessend verlassen, ohne den Server zu beenden → **CTRL + a**  
dann **d** drücken!

## Mit gehacktem Client online auf eigenen Server zugreifen

Um nun auf den eigenen Server, ohne offizielle Authentifizierung über die Entwickler-Server darauf zuzugreifen, muss als erstes in der `server.properties` der Wert "**online-mode=**" auf **false** gesetzt werden!

**Beispiel einer korrekt angepassten "server.properties":**

```
# cat /opt/minecraft/server.properties
```

```
#Minecraft server properties
#Mon Aug 28 07:03:36 CEST 2017
max-tick-time=60000
generator-settings=
force-gamemode=false
allow-nether=true
gamemode=0
enable-query=false
player-idle-timeout=0
difficulty=1
```

```
spawn-monsters=true
op-permission-level=4
pvp=true
snooper-enabled=true
level-type=DEFAULT
hardcore=false
enable-command-block=false
max-players=60
network-compression-threshold=256
resource-pack-sha1=
max-world-size=29999984
server-port=25565
server-ip=
spawn-npcs=true
allow-flight=false
level-name=world
view-distance=10
resource-pack=
spawn-animals=true
white-list=false
generate-structures=true
online-mode=false
max-build-height=256
level-seed=
prevent-proxy-connections=false
use-native-transport=true
motd=A Genoni Server - 2017
enable-rcon=false
```

## Download des Clients

### Download:

- <https://www.blackgate.org/Minecraft.MULTI70-ElAmigos.zip>

---

## Weitere Informationen

- [Minecraft Map-Presenter Setup - Like Google Maps](#)
- <https://minecraft-de.gamepedia.com/Server.properties>
- <https://www.minecraftworldmap.com/tags/1/game%20of%20thrones>
- <https://minecraftbuildinginc.com/game-of-thrones-westeroscraft/>

Last update: **2017/10/05 11:15**