Lokalen Minecraft Server erstellen – Variante Eins

* Die minimalste, einfachste und fehlerresistenteste Variante
* Nur bedingt Veränderungen/Modifikationen möglich
* Setzt (für die Login-Prozedur) online-Modus von Server und Clients sowie eigenen Account für jeden Client voraus

1. Hardware vorbereiten
   1. Server
      1. Sollte möglichst potent sein
      2. Muss am Internet hängen (s.u.), Bandreite sehr gering, mobile-internet reicht
   2. Clients
      1. Rechenpower weniger wichtig
      2. Müssen ebenfalls am Internet hängen (s.u.), Bandreite sehr gering, mobile-internet reicht
   3. Netzwerk einrichten
      1. Alle Rechner im LAN über einen Switch verbinden
      2. Alle Rechner sollten über Admin Accounts verfügen
      3. Alle LAN Einstellungen sollten auf „Standard“ stehen (Keine Proxies etc.)
2. Minecraft Multiplayer Server installieren
   1. File downloaden <https://minecraft.net/download>
   2. In ein beliebiges Verzeichnis kopieren
   3. Datei öffnen, es werden zahlreiche Dateien erstellt
   4. Server beenden
3. Administrator festlegen
   1. Minecraft Client downloaden <https://minecraft.net/download>
   2. In das gleiche Verzeichnis kopieren
   3. Die Datei “Ops.txt” öffnen und den Accountname des Administrators rein schreiben
   4. Admin kann nun ingame Befehle ausführen
4. Erster Test
   1. Server Starten
   2. Client starten, einloggen (man muss online sein und einen Account haben, bei „Hängern“ Programm beenden und neu starten)
   3. 🡪 Multiplayer 🡪 Add Server 🡪 Server Name z.B. „BibCraft“ 🡪 Server Address: (W)LAN IP des Rechners 🡪 Auf der neuen Welt einloggen
   4. Spieler sollte in einer Welt sein
   5. Spiel und Server beenden
5. Servereinstellungen ändern
   1. Ordner „World“ löschen
   2. „Server Properties“ mit Editor öffnen
   3. Veränderungen vornehmen:
      1. level-name=**BibCraft**
      2. level-type=**FLAT** Plane Ebene, ideal für Bibcraft
      3. force-gamemode=**true** s.u.
      4. spawn-npcs=**false** ideal für Bibcraft
      5. spawn-animals=**false** ideal für Bibcraft
      6. spawn-monsters=**false** ideal für Bibcraft
      7. generate-structures=**false** ideal für Bibcraft
      8. gamemode=**1** Aktiviert den “Creative Mode”
      9. online-mode=**false** Wichtig für später
   4. Für weitere Optionen, siehe http://minecraft.gamepedia.com/Server.properties
   5. Speichern und Schließen
6. Zweiter Test
   1. Server starten, es sollte ein neuer Ordner „BibCraft“ erstellt werden
   2. Client starten, einloggen 🡪 „Direct Connect“ 🡪 IP des Servers eingeben. Es sollte eine entsprechend neu gestaltete Welt vorzufinden sein
7. Veränderungen an der Welt vornehmen. Z.B.
   1. Per Gamerules
      1. Ingame Befehle die gespeichert werden beim Beenden eines Servers
      2. Tag-Nacht-Wechsel deaktivieren
         1. Warten bis Tag ist
         2. „T“ drücken und „/gamerule doDaylightCycle false“ eingeben und Enter drücken
         3. Sonne sollte sich nicht mehr bewegen
      3. Für weitere Gamerules, siehe http://minecraft.gamepedia.com/Command\_Block#Game\_Rules
   2. Per Hand
      1. Bauliche Veränderungen der Welt bleiben ebenfalls bestehen beim Beenden des Servers
      2. Z.B. Erstellen von Spielfeldern, Logos etc.
8. Projekt starten!
   1. Weitere sich im Netzwerk befindliche Clients sollten nun auch den Server finden können