

Das Minecraft-Server-Buch

Bearbeitet von
Timothy L. Warner

1. Auflage 2015. Taschenbuch. XI. Paperback
ISBN 978 3 86490 334 2
Format (B x L): 16,5 x 24 cm

[Weitere Fachgebiete > EDV, Informatik > EDV, Informatik: Allgemeines, Moderne Kommunikation > Internetspiele, Computerspiele](#)

Zu [Leseprobe](#)

schnell und portofrei erhältlich bei

**beck-shop.de**
DIE FACHBUCHHANDLUNG

Die Online-Fachbuchhandlung beck-shop.de ist spezialisiert auf Fachbücher, insbesondere Recht, Steuern und Wirtschaft. Im Sortiment finden Sie alle Medien (Bücher, Zeitschriften, CDs, eBooks, etc.) aller Verlage. Ergänzt wird das Programm durch Services wie Neuerscheinungsdienst oder Zusammenstellungen von Büchern zu Sonderpreisen. Der Shop führt mehr als 8 Millionen Produkte.

Einleitung 1

Wer dieses Buch lesen sollte 1

Die Struktur dieses Buchs 2

Konventionen dieses Buchs 3

Folge mir! 3

Wissenswertes über die kompakten Hyperlinks 3

Systemanforderungen 4

Kapitel 1 Minecraft Multiplayer aus der Perspektive des Spielers 5

Minecraft Multiplayer verstehen 6

Minecraft Demo vs. Minecraft Premium 7

Gecrackte Launcher unbedingt vermeiden 8

Die drei Multiplayer-Modi von Minecraft 10

„Gute“ Minecraft-Server finden 10

Minecraft-Server-Listen richtig lesen 11

Ein paar Worte zu Minecraft Minigames 14

Über Verbindungsadressen 15

Öffentliche Server und Whitelist-Server 15

Mit einem Online-Server verbinden 16

Minecraft-Multiplayer-Netiquette 19

Das Kommando /help 19

Mit OPs und anderen Spielern sprechen 20

Chat-Optionen einstellen 22

Die drei Regeln der Multiplayer-Netiquette 23

Zusammenfassung 24

Kapitel 2 Einen Vanilla-Minecraft-Server aufsetzen 25

Das Java Runtime Environment vorbereiten 25

Java-Version prüfen (Windows) 26

Java-Version prüfen (OS X) 27

Das JRE herunterladen und installieren 27

Den Minecraft-Server installieren 28

Die Installation unter Windows 29

Die Installation unter OS X 31

Intermezzo ... deine Laborumgebung 34

Eine weitere Minecraft-Lizenz kaufen – im Ernst? 34

Start und Erstkonfiguration	34
Die Serverkonfigurationsdateien verstehen	35
Die Minecraft-Serverkonsole	37
Mehr als eine Serverinstanz betreiben	42
Vanilla-Server im Internet finden	43
Zusammenfassung	44

Kapitel 3 **Einen Vanilla-Minecraft-Server betreiben** 45

Die Testumgebung im Überblick	45
Die Serverwelt konfigurieren	47
Vorhang auf für Sublime Text	47
Die Datei <code>server.properties</code>	48
Usern eine Verbindung ermöglichen	51
Scanning, Scanning...	51
Mit deinen Usern interagieren	53
<code>/say</code> , <code>/tell</code> und <code>/me</code>	55
<code>/tp</code> und <code>/give</code>	59
Für Disziplin sorgen auf deinem Server	60
<code>/kick</code>	60
<code>/ban</code> und <code>/ban-ip</code>	61
<code>/pardon</code> , <code>/pardon-ip</code> und <code>/whitelist</code>	63
Eine Organisationsebene einziehen	65
Auftritt: McMyAdmin	65
Anmerkungen zur Installation	67
Anmerkungen zur Konfiguration	67
McMyAdmin-Editionen	68
Einspielerpartie im LAN öffnen	68
Zusammenfassung	70

Kapitel 4 **Netzwerktechnik und ihr Einfluss auf Minecraft** 71

Das Testnetzwerk im Überblick	72
Grundlegende Netzwerkterminologie	73
IP-Adressen	73
Private und öffentliche Adressen	74
Network Address Translation	75
DHCP	75

- Vorbereitung des Netzwerks für den Minecraft-Server-Betrieb 76
 - Netzwerkconfiguration des eigenen Computers ermitteln 76
 - Die Router-Konfiguration überprüfen 78
- Minecraft-Daten durch die Firewall bringen 81
 - Ports 81
 - Portweiterleitungen einrichten 83
 - Die Verbindung testen 85
 - Lass uns spielen! 86
- Hostname statt IP-Adresse 88
 - Der Unterschied zwischen DNS und DDNS 88
 - No-IP einrichten 88
- Die Überreste zusammenkehren 91
- Zusammenfassung 91

Kapitel 5 Einen inoffiziellen Minecraft-Server installieren 93

- Erste Schritte im Wilden Westen 93
 - Wenn nicht Bukkit, was dann? 94
- SpigotMC installieren 95
 - Den SpigotMC-Server starten 96
- SpigotMC konfigurieren 97
 - `server.properties` 98
 - `spigot.yml` 98
 - `bukkit.yml` 98
 - Die Spielerfahrung testen 99
- Vorhang auf für Bukkit-Plugins 100
 - Überblick: die beliebtesten Plugins 100
 - Eine Frage der Ausgewogenheit 102
- Bukkit installieren, konfigurieren und nutzen 102
 - Essentials herunterladen & „RTFM“ 102
 - Essentials konfigurieren 106
 - Das Gameplay testen 108
- Zusammenfassung 112

Kapitel 6 Mods in deinen Minecraft-Server integrieren 113

- Darf ich vorstellen: Cauldron 113
 - Minecraft Forge im Überblick 114
 - Den Forge-Client installieren 115

Cauldron zum Laufen bringen	117
Testlauf mit Plugins	118
Schnellstart: PermissionsEx	118
Das Plugin testen	120
Mods installieren	122
RailCraft installieren	122
Railcraft im Minecraft-Client testen	125
Integrierte Modpacks und Launcher	129
Feed the Beast (FTB)	130
Den FTB-Server installieren	132
Den FTB-Launcher starten	134
ATLauncher und weitere Alternativen	134
Qualitäts-Mods für den Client	135
Zusammenfassung	136

Kapitel 7 Minecraft Realms erforschen 137

Cloud-Services verstehen	137
Vor- und Nachteile	139
Minecraft Realms im Überblick	139
Die Anmeldeprozedur	140
Spielen in Minecraft Realms	142
Spieler einladen	145
Spieler organisieren	148
Wissenswertes über Befehlsblöcke	150
Zielselektoren	151
Befehlsblöcke programmieren	152
Minecraft Realms konfigurieren	154
Backup und Wiederherstellung	154
Backups betrachten	154
Ein Backup erzwingen	155
Eine Welt in den Einspielermodus herunterladen	155
Eine Welt auf Realms hochladen	156
Eine Welt wiederherstellen	157
Zusammenfassung	157

Kapitel 8	Minecraft-Server mit Drittanbieter-Hosting	159
	Was ist wichtig bei einem externen Hoster?	160
	Minecraft-Hosting-Terminologie	160
	Was ist also wichtig bei einem Minecraft-Hoster?	161
	Wie du dich bei Nitrado anmeldest	163
	Das Server-Webinterface	167
	Einloggen mit Minecraft	169
	Hinzufügen von Plugins	171
	Wie du deinen Server weiter aufrüstest	174
	Anpassen der Control-Dateien	174
	Installation eines Ressourcen-Pakets	176
	Alternative Domain-Namen für deinen Minecraft-Server	179
	Domain-Namen zuordnen mit Joker.com	179
	Ein kurzer Überblick über andere, häufig empfohlene Minecraft-Hoster	182
	Zusammenfassung	183
Kapitel 9	Maximaler Spielspaß für deine Gamer	185
	Deinen Server vor Missbrauch schützen	186
	DDoS-Angriffe (Distributed Denial-of-Service Attack)	186
	Schutzmaßnahmen gegen DDoS-Attacken	187
	Griefing	188
	Hacke dich selbst	189
	Griever aussperren	190
	Tipps für den Kampf gegen die Griever-Plage	194
	Das Spawn-Areal ausschmücken	194
	Den Server-Spawn-Punkt setzen	195
	Eine Spawn-Lobby errichten	196
	Die Umgebung für einen Lobby-Bauplan vorbereiten	197
	WorldEdit – die flexible Terraforming-Lösung	199
	Einen Bauplan mit WorldEdit verwenden	200
	Mehrere Welten per Teleportation	202
	Multiverse verwenden	202
	Welten erschaffen und besuchen	203
	Portale einrichten	203
	Zwei Welten verbinden	206
	Zusammenfassung	208

Kapitel 10 Geld verdienen mit deinem Minecraft-Server 209

Mojangs Position zur Monetarisierung
von Minecraft-Servern 210

Die neue Minecraft-EULA 210

Die Reaktionen gegen Mojang 211

Geldverdienen mit Minecraft unter Einhaltung der EULA 212

Spenden 212

Werbung und Sponsoring im Spiel 216

Kosmetische Upgrades verkaufen 217

VIP-Serverzugang oder Abomodelle 219

BuyCraft einrichten 220

Ein kostenpflichtiges Package erstellen 223

Ein bezahltes Item an alle Spieler verteilen 225

Kostenlose Pakete schnüren 226

Werbung für deinen Server 228

Wo du die Werbetrommel rühren kannst 228

Serverstatus-Banner 229

Deinen Minecraft-Server registrieren 231

Ein paar Worte zum Thema „Voting“ 232

Aus Vergleichen lernen 233

Ein eigenes Icon für den Minecraft-Client gestalten 234

Die Begrüßungsnachricht anpassen 235

Schlussgedanken 235

Anhang Tims Top-10-Listen 237

Top 10: Minecraft Hoster 237

Top 10: Öffentliche Minecraft-Server 239

Top 10: Bukkit-Plugins 240

Top 10: Modpacks 240

Top 10: Ressourcen-/Texturpakete 242

Top 10: Minecraft-YouTuber 243

Top 10: Minecraft-Minigames 243

Top 10: Themenorientierte Minecraft-Karten 244

Top 10: Minecraft Seeds 245

Index 247