



链滴

# 一个基于 docker 的 bedrock minecraft PE 服务器

作者: [Lomotho](#)

原文链接: <https://ld246.com/article/1561799188549>

来源网站: [链滴](#)

许可协议: [署名-相同方式共享 4.0 国际 \(CC BY-SA 4.0\)](#)

写了一个docker版的bedrock minecraft PE 服务器

测试支持ubuntu14.04, debain9, centos7及其以上版本, centos6升级内核版本后支持, 其实只要ocker版本够了任意发行版都支持, 下面是我从我的github里面复制过来的服务器搭建文档, 可以参一下

项目长期更新中: 文档地址 <https://github.com/LomotHo/minecraft-bedrock>

如果发现本文中所使用的服务器版本过旧, 请访问 [https://github.com/LomotHo/minecraft-bedrock/blob/master/readme\\_zh.md](https://github.com/LomotHo/minecraft-bedrock/blob/master/readme_zh.md)

---

当前服务器核心版本: 1.12.0.28 镜像版本: lomot/minecraft-bedrock:1.12.0.28-r2, lomot/minecraf-bedrock:1.12.0.28-debian-r2

## 快速开启服务器

### 1. 先在服务器上安装docker

```
curl -sSL https://get.daocloud.io/docker | sh
# 此脚本适用于Ubuntu, Debian,Centos等大部分Linux
systemctl start docker
# 安装完成后记得打开docker
```

```
<!-- 这里仅介绍了Ubuntu14.04以上的版本, 其它发行版请自行安装docker
apt install docker.io
此处附上docker-ce(社区版)官方中文安装文档:
[docker安装文档](https://docs.docker-cn.com/engine/installation/linux/docker-ce/ubuntu/) -->
```

### 2. 创建服务器数据目录

数据目录用于存放地图资料, 配置文件, 包括permissions.json, server.properties, whitelist.json, world, 如果数据目录里面没有旧的数据, 后面则会自动创建。目录可以自定, 这里以/opt/mcpe-data为例

```
mkdir -p /opt/mcpe-data
```

### 3. 部署服务器

把命令里面的/opt/mcpe-data换成你自己的目录

```
docker run -itd --restart=always --name=mcpe --net=host \
-v /opt/mcpe-data:/data \
lomot/minecraft-bedrock:1.12.0.28-r2
```

如果发现目录写错了或者要换目录, 可以先执行下面的命令关闭并删除刚刚开启的容器, 然后再重新启服务器

```
docker stop mcpe
docker rm mcpe
```

如果要更换服务器端口，直接把上面命令里面的19132:19132/udp的第一个19132换成你自己的端口行子，不需要改server.properties里面的端口配置。

如果要更换服务器端口，修改 server.properties 里面的 server-port 并执行 docker restart mcpe 启服务器即可。

## 服务器升级

### 1. 备份一下数据

就是将/opt/mcpe-data这个文件夹备份一下

```
cp -r /opt/mcpe-data /opt/mcpe-data.bak
```

### 2. 退出并删除容器

```
docker stop mcpe  
docker rm mcpe
```

### 3. 开启新版的容器

```
docker run -itd --restart=always --name=mcpe --net=host \  
-v /opt/mcpe-data:/data \  
lomot/minecraft-bedrock:1.12.0.28-r2
```

记得把命令里面的/opt/mcpe-data换成你自己的目录

## 服务器管理

### 进入、退出游戏控制台

```
docker attach mcpe
```

按ctrl + p + q退出控制台

不要用ctrl+c或者ctrl+d，不然容器会退出。

### 手动 关闭/开启/重启/删除 服务器

```
docker stop/start/restart/rm mcpe
```

删除服务器后/opt/mcpe-data里面的数据不会丢失

## 进阶选项

### 进入容器

```
docker exec -it mcpe /bin/bash
```

执行上面的命令可以进入服务器容器，并且开启一个shell，这个时候就可以编辑文件了

在shell中输入`exit`可以退出

## 向容器复制文件

此命令可以用于添加行为包，资源包，或者添加插件（如果有的话）

```
docker cp /path/to/xxx mcpe:/mcpe/server
```

`/path/to/xxx`为主机目录，`mcpe:/mcpe/server`为容器内服务器的目录

## 关于行为包，资源包，插件

由于插件涉及到的文件比较多，我为此做了一个新的镜像，这个镜像需要你自己管理服务器文件夹，可去minecraft官网下载服务端文件：[Minecraft服务端下载]

用法：

```
docker run -itd --restart=always --name=mcpe --net=host \
-v /opt/mcpe-data:/mcpe \
lomot/minecraft-bedrock:base
```

注意：服务端数据文件夹`/opt/mcpe-data`需要包括完整的服务器文件才能运行，第一次配置建议从官方网站下载并解压

## 关于网络性能和端口配置

由于桥接模式会损失一定的性能，因此本文档的案例默认使用host网络连接模式 `--net=host`，当然可以使用桥接模式，把 `--net=host` 替换为 `-p 12345:19132/udp` 即可

```
docker run -itd --restart=always --name=mcpe -p 12345:19132/udp \
-v /opt/mcpe-data:/data \
lomot/minecraft-bedrock:1.12.0.28-r2
```

使用桥接模式时如果要更换服务器端口，直接把上面命令里面的 `12345:19132/udp` 的第一个端口号 `12345` 换成自己的端口就行了，`server.properties` 里面的端口配置需要为 `19132`。

## 安全地退出容器

直接使用 `docker stop mcpe` 相当于强行退出游戏服务器，有可能损坏数据（但由于mc的数据是区块存的，一般不会出现这个问题）。

进入游戏控制台：`docker attach mcpe`，然后执行`stop`可以安全地退出容器。

## 如何查看报错日志

执行 `docker logs mcpe`，可以查看容器的日志，如果服务器开启失败可以用这个命令查看报错日志。

## 删除无用的镜像

输入 `docker image ls` 查看镜像列表如下

REPOSITORY	TAG	IMAGE ID	CREATED	SIZE
lomot/minecraft-bedrock	base	4c0a6be845fd	2 weeks ago	97.4MB
lomot/minecraft-bedrock	1.11.4.2-debian-r1	8cd07241f9b3	2 weeks ago	191MB
lomot/minecraft-bedrock	1.10.0.7-r2	05c48844d328	4 weeks ago	216MB

例如要删除旧的镜像 `lomot/minecraft-bedrock:1.10.0.7-r2`, 执行 `docker image rm lomot/minecraft-bedrock:1.10.0.7-r2` 即可

## 主机重启自动启动minecraft服务

将docker设为开机自启即可:

```
systemctl enable docker
```

## 部分报错/问题处理

### Cannot connect to the Docker daemon at unix:///var/run/docker.sock. Is the docker daemon running?

这个是docker服务没打开, 执行 `systemctl start docker` 即可

```
# 使开启docker开机自启
systemctl enable docker
```

## 日志时间不正确 时区错误

日志时间错误一般是容器内时区错误, 在命令中加上 `-v /etc/localtime:/etc/localtime` 即可, 具体如下

```
docker run -itd --restart=always --name=mcpe --net=host \
-v /opt/mcpe-data:/data \
-v /etc/localtime:/etc/localtime \
lomot/minecraft-bedrock:1.12.0.28-r2
```

## 问题反馈QQ群

667224193

## 服务器二进制文件

<https://minecraft.net/en-us/download/server/bedrock/>

## Docker 地址

<https://hub.docker.com/r/lomot/minecraft-bedrock>

## github 项目地址

<https://github.com/LomotHo/minecraft-bedrock>