

CRÉER UN SERVEUR MINECRAFT ACCESSIBLE UNIQUEMENT PAR LE RESEAU FAMILLIALE SUR WINDOWS

Ce guide a pour objectif de vous permettre de créer un serveur Minecraft privée, hébergé localement, et protégé des connexions extérieures au réseau domestique sur Windows.

Il devra être capable de supporter la connexion de 10 joueurs en simultanés et de supporter quelques mods, sur une version forge et optifine 1.21.4.

TABLE DES MATIÈRES

Page 1 : Sujet

Page 2 : Table des matières

Page 3 : Prérequis

Page 4 : Installation d'un serveur Forge

Page 5 : création d'un fichier .bat

Page 8 : Configuration du serveur

Page 9 : Choix de l'ip du serveur

Page 10 : Modification de la description du serveur

Page 11 : Protéger son serveur.

Page 14 : Approfondissements possibles.

PRÉREQUIS

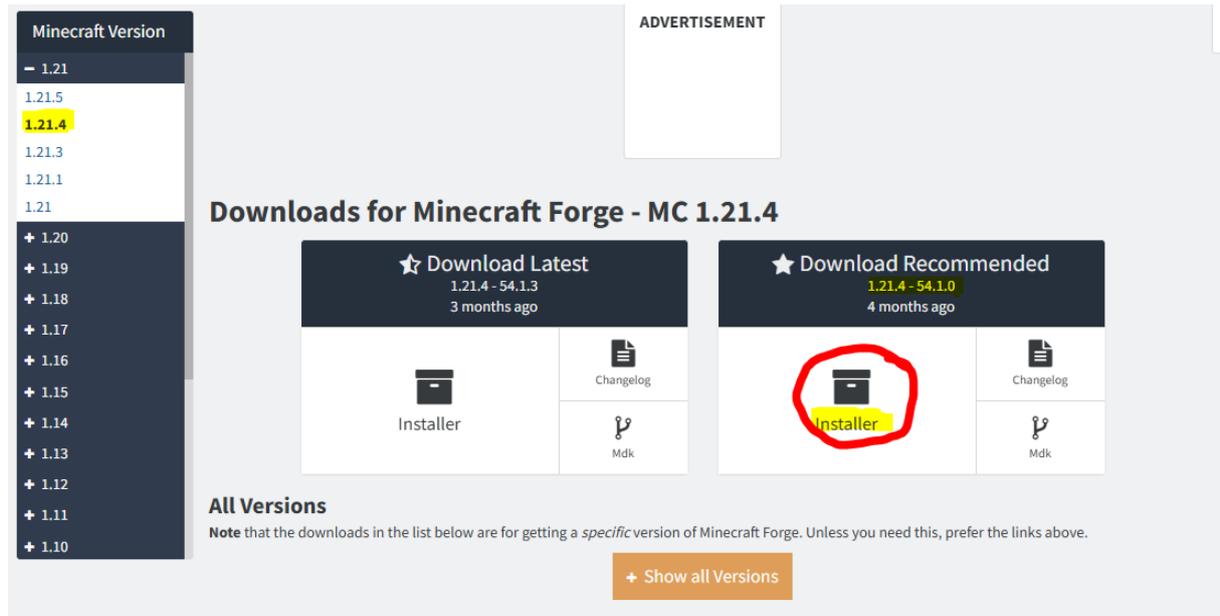
- La dernière version de Java (Java 21 utilisé dans ce tutoriel)
- 8 Go de RAM minimum alloué au serveur (pour 10 joueurs avec Forge
+ Optifine + quelques mods)
- Être administrateur sur l'ordinateur.
- Que chaque utilisateur soit connecté sur le même réseau (wifi ou ethernet).

MISE EN PLACE DU SERVEUR

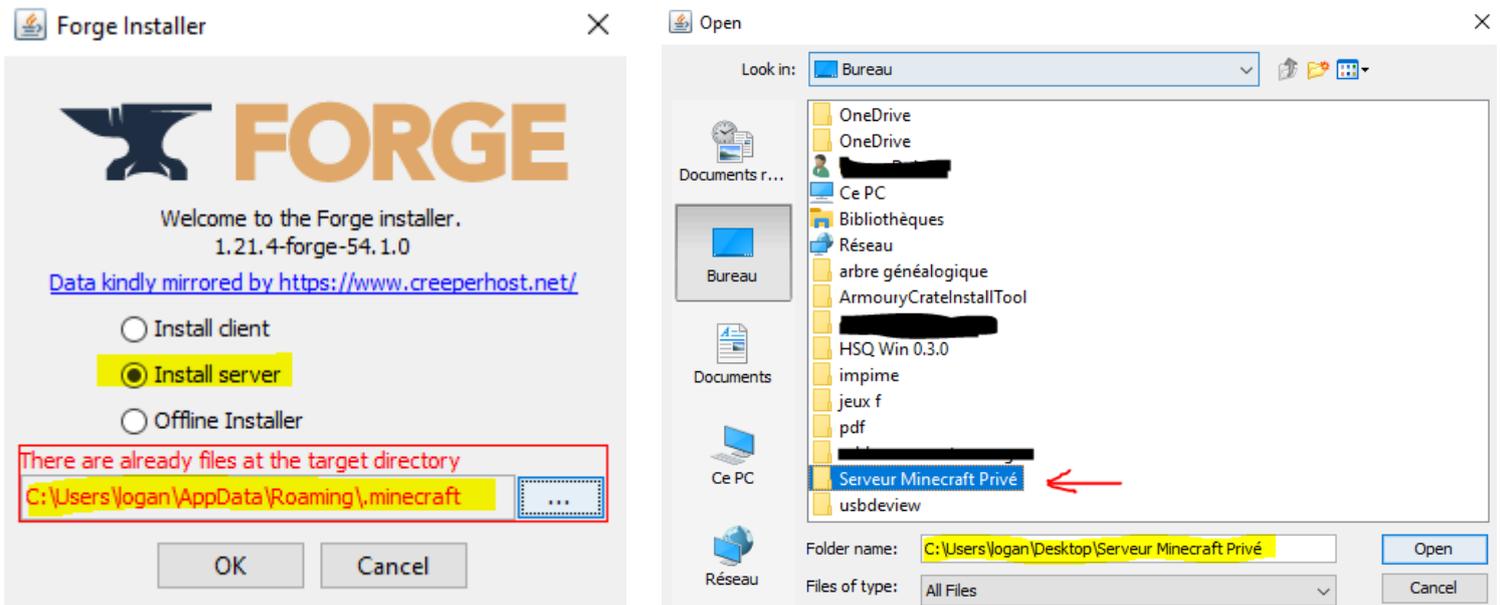
Première étape : Installation d'un serveur forge

On commence par aller sur le lien officiel de forge : (disponible [ici](#)).

Je vais pour ce guide installer la version 1.21.4 – 54.1.0, tous les joueurs devront avoir installer la même version de forge pour accéder au serveur.

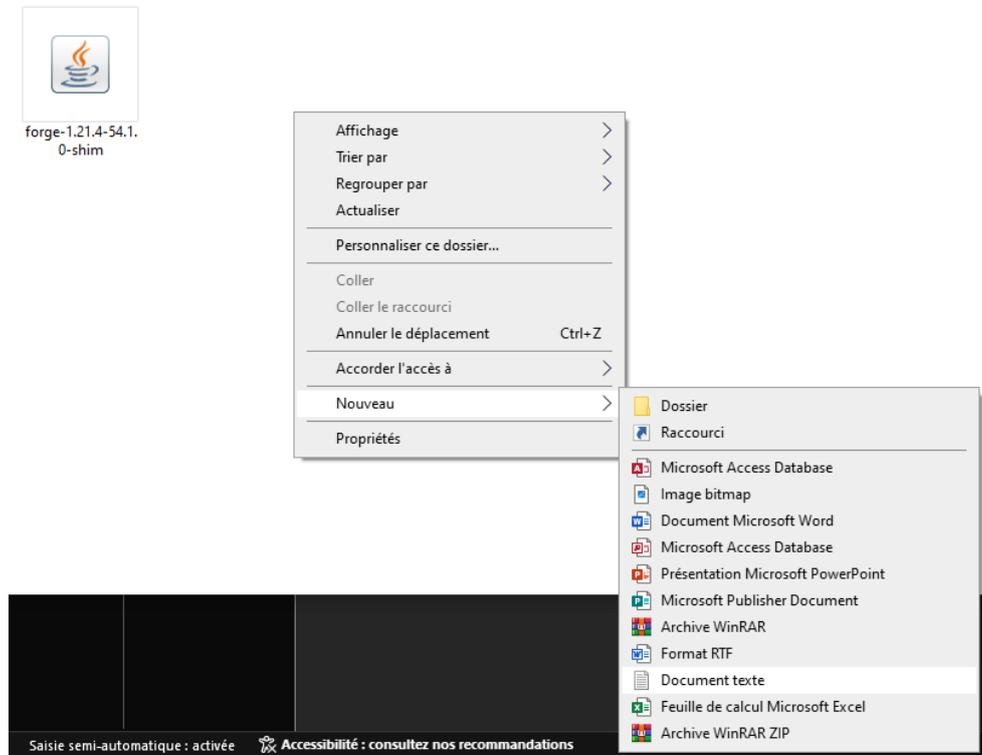


On lance le programme en .jar que l'on vient d'installer et une nouvelle fenêtre s'ouvre, on sélectionne « Install server » et le dossier de destination (ici un dossier créé pour l'occasion). Et on appuie sur OK, un chargement apparaît qu'on laisse défiler jusqu'à « successfully downloaded ».



Deuxième étape : Création d'un fichier .bat

Nous allons aller dans le dossier contenant le serveur forge que l'on vient de télécharger et y créer un document texte



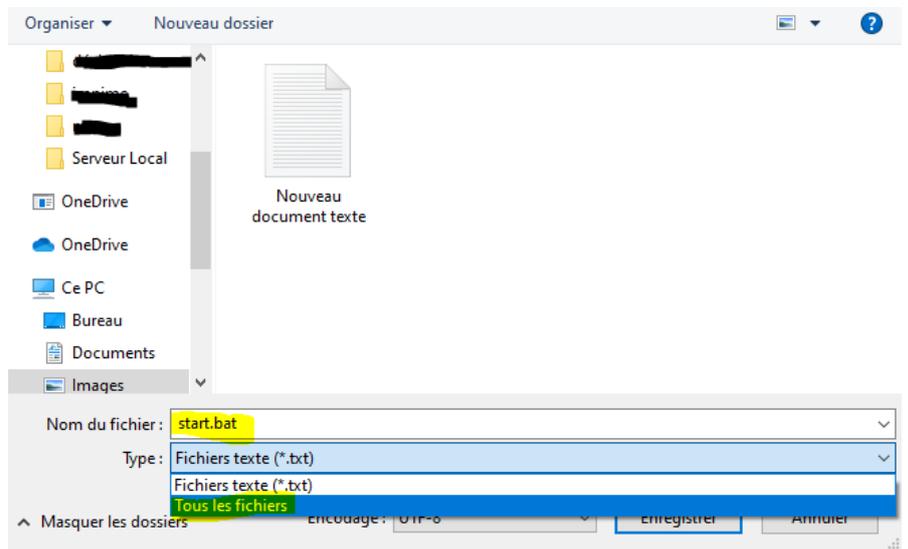
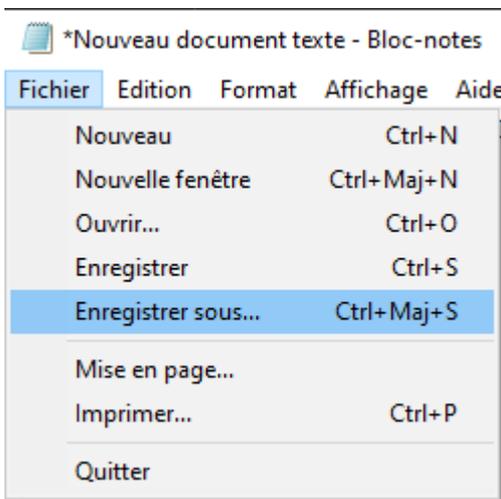
Ce document texte contiendra un script bat, permettant de lancer le serveur pour la première et de choisir la Ram que l'on veut lui allouer.

On entre dans le bloc note ce texte :

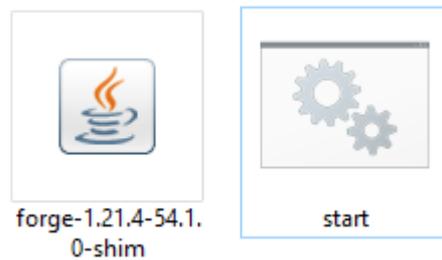
```
java -Xmx8G -Xms4G -jar forge-1.21.4-54.1.0-shim.jar  
nogui  
  
Pause
```

Le 8 est la mémoire allouée maximum au serveur ; Le 4 est la mémoire minimal allouée au serveur ; Enfin la partie bleue est le nom de fichier téléchargé juste avant, avec .jar à la fin (ici [forge-1.21.4-54.1.0-shim.jar](#)).

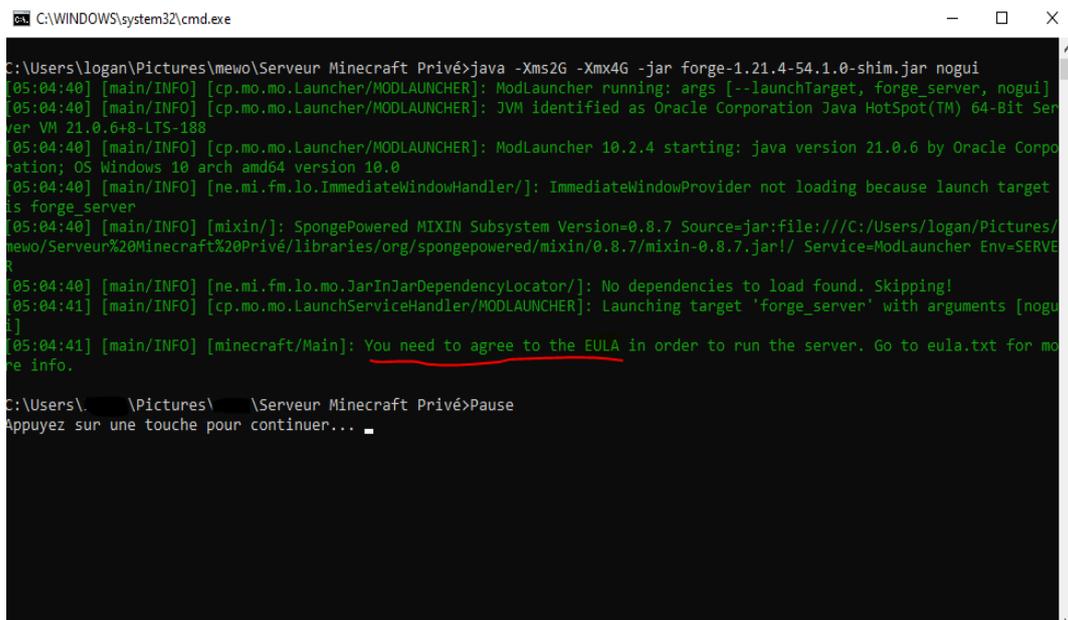
Ensuite on fait « Fichier » puis « Enregistrer sous... », on change alors le « Nom du fichier » par « start.bat » et dans « Type » on choisit « Tous les fichiers ».



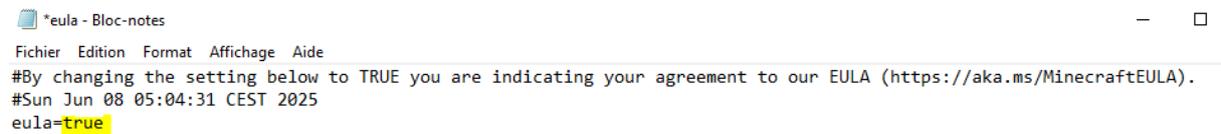
On trouve alors dans notre dossier un fichier en .bat nommé « start » que l'on va exécuter tout de suite.



Un CMD s'ouvre alors avec du texte vert indiquant d'accepter les EULA.

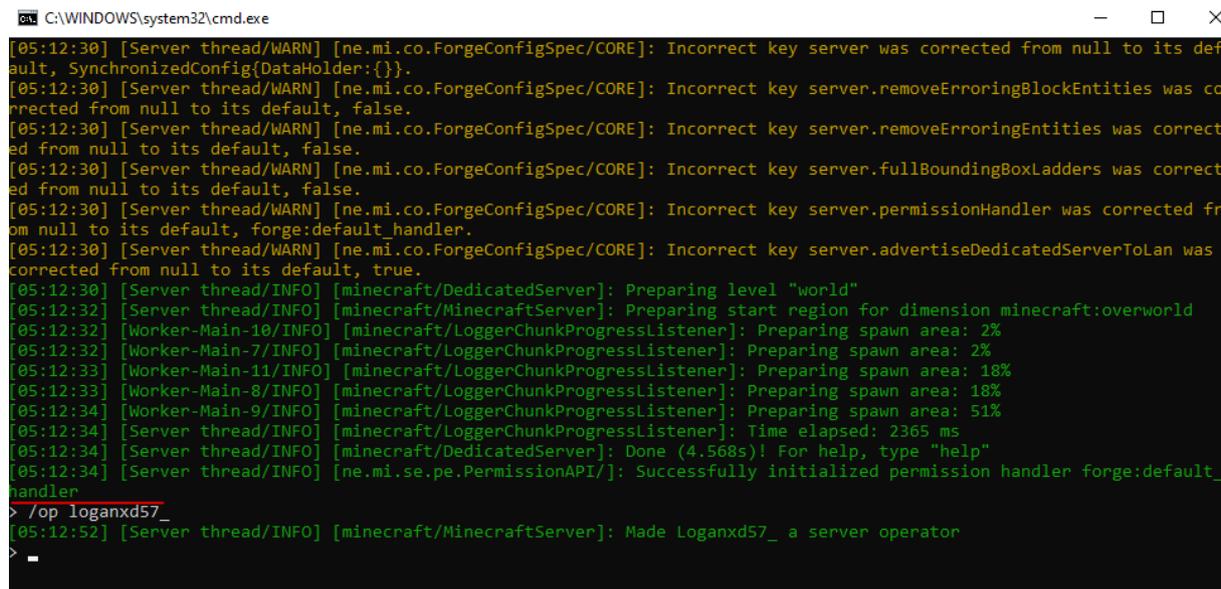


On appuie sur une touche pour fermer l'onglet, retournons sur notre dossier et un fichier nommé « eula.txt » à du apparaître. On l'ouvre et on remplace « eula=false » par « eula=true » avant d'enregistrer et fermer le bloc-notes.



```
*eula - Bloc-notes
Fichier Edition Format Affichage Aide
#By changing the setting below to TRUE you are indicating your agreement to our EULA (https://aka.ms/MinecraftEULA).
#Sun Jun 08 05:04:31 CEST 2025
eula=true
```

On clique à nouveau sur le « start.bat », un chargement s'effectue, une fois terminé nous avons la possibilité d'écrire, il s'agit de la console du serveur, tant que celle-ci est ouverte le serveur est ouvert. Cet onglet permet aussi des commandes en jeu, tel que nommé un joueur opérateur (ici mon /op loganxd57_) à effectuer lorsque le joueur est connecté.



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
[05:12:30] [Server thread/WARN] [ne.mi.co.ForgeConfigSpec/CORE]: Incorrect key server was corrected from null to its default, SynchronizedConfig{DataHolder:{}}.
[05:12:30] [Server thread/WARN] [ne.mi.co.ForgeConfigSpec/CORE]: Incorrect key server.removeErroringBlockEntities was corrected from null to its default, false.
[05:12:30] [Server thread/WARN] [ne.mi.co.ForgeConfigSpec/CORE]: Incorrect key server.removeErroringEntities was corrected from null to its default, false.
[05:12:30] [Server thread/WARN] [ne.mi.co.ForgeConfigSpec/CORE]: Incorrect key server.fullBoundingBoxLadders was corrected from null to its default, false.
[05:12:30] [Server thread/WARN] [ne.mi.co.ForgeConfigSpec/CORE]: Incorrect key server.permissionHandler was corrected from null to its default, forge:default_handler.
[05:12:30] [Server thread/WARN] [ne.mi.co.ForgeConfigSpec/CORE]: Incorrect key server.advertiseDedicatedServerToLan was corrected from null to its default, true.
[05:12:30] [Server thread/INFO] [minecraft/DedicatedServer]: Preparing level "world"
[05:12:32] [Server thread/INFO] [minecraft/MinecraftServer]: Preparing start region for dimension minecraft:overworld
[05:12:32] [Worker-Main-10/INFO] [minecraft/LoggerChunkProgressListener]: Preparing spawn area: 2%
[05:12:32] [Worker-Main-7/INFO] [minecraft/LoggerChunkProgressListener]: Preparing spawn area: 2%
[05:12:33] [Worker-Main-11/INFO] [minecraft/LoggerChunkProgressListener]: Preparing spawn area: 18%
[05:12:33] [Worker-Main-8/INFO] [minecraft/LoggerChunkProgressListener]: Preparing spawn area: 18%
[05:12:34] [Worker-Main-9/INFO] [minecraft/LoggerChunkProgressListener]: Preparing spawn area: 51%
[05:12:34] [Server thread/INFO] [minecraft/DedicatedServer]: Done (4.568s)! For help, type "help"
[05:12:34] [Server thread/INFO] [ne.mi.se.pe.PermissionAPI/]: Successfully initialized permission handler forge:default_handler
> /op loganxd57_
[05:12:52] [Server thread/INFO] [minecraft/MinecraftServer]: Made Loganxd57_ a server operator
>
```

Que faire en cas d'erreur (Main.java:32) ?

« *Exception in thread "main" java.lang.IllegalStateException: Current Java is 8 but we require at least 21 at net.minecraftforge.bootstrap.shim.Main.main(Main.java:32)* »

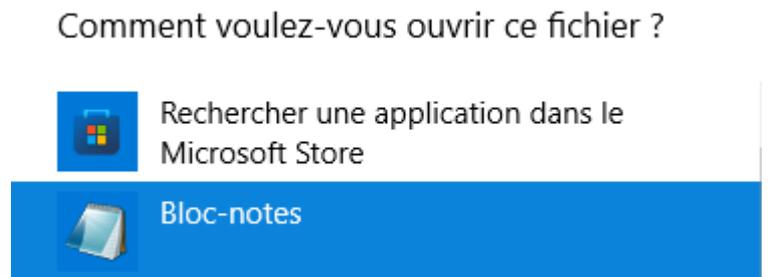
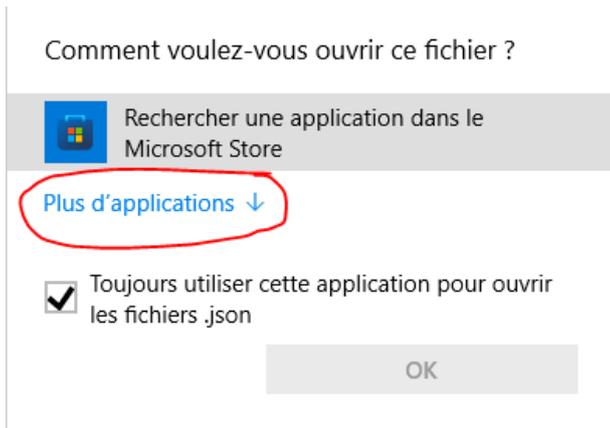
Cette erreur apparaît juste avant de pouvoir activer les EULA et empêche de faire l'action, elle indique qu'une version trop antérieure à Java est installée pour Forge (Ici Java 8), il suffit alors d'installer la dernière version de java disponible [ici](#).

(La version de java de ce tutoriel est la SE 21 disponible [ici](#)).

Troisième étape : Configuration du serveur

Nous allons ensuite devoir paramétrer notre serveur, lui attribuer une ip, accepter ou non les versions crackées, activer ou non le pvp et mettre une description à notre serveur.

Pour cela nous allons faire clic droit sur le fichier « server.properties » et « Ouvrir avec » avec de sélectionner « Plus d'applications » puis « Bloc-notes »



Une liste de phrases s'ouvrent alors, voici une liste des plus important d'entre eux :

online-mode=false # false pour autoriser les cracks, true pour les interdire

level-name=world # Change le nom du monde.

server-port=25565 # port par défaut du serveur (à garder pour protection ultérieure)

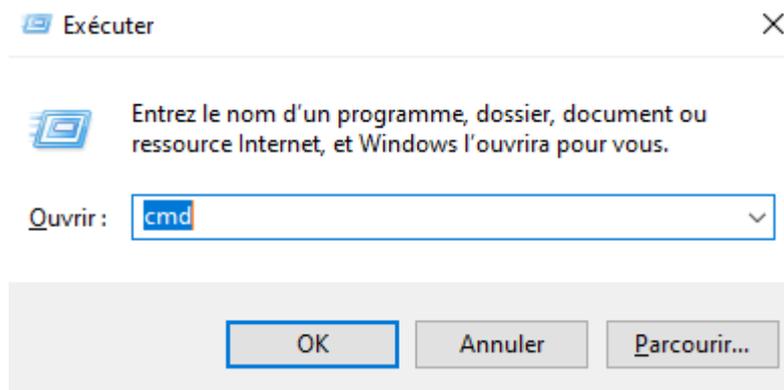
max-players=10 # Nombre de joueurs max = 10

pvp=true # true = activer le pvp, false = désactivé

Choisir l'ip du serveur :

server-ip= 192.168.X.X # On y mettra notre ip locale, elle servira d'adresse du serveur pour que les autres joueurs puissent se connecter.

Pour trouver notre ip locale, nous allons faire la combinaison de touche « Win + R » et ouvrir le « CMD ».



Puis nous allons noter « ipconfig » et devrions obtenir cet écran avec notre Ipv4, ici 192.168.1.11.

```
Carte réseau sans fil Wi-Fi :  
Suffixe DNS propre à la connexion. . . . :  
Adresse IPv6. . . . . : 2a01:e0a:371:2180:b3f7:fd3:589:204f  
Adresse IPv6 temporaire . . . . . : 2a01:e0a:371:2180:8071:2ca9:c8b9:e114  
Adresse IPv6 de liaison locale. . . . . : fe80::3d4d:bb6b:8d1f:660d%19  
Adresse IPv4. . . . . : 192.168.1.11  
Masque de sous-réseau. . . . . : 255.255.255.0  
Passerelle par défaut. . . . . : fe80::de00:b0ff:fe67:277c%19  
192.168.1.254
```

Il s'agit de l'adresse pour se connecter au serveur, et l'adresse que nous allons entrer à côté de « server-ip= »

```
server-ip=192.168.1.11  
server-port=25565  
simulation-distance=10
```

Changer la description du serveur :

La ligne « motd=A Minecraft Server » est la description qui apparaît au-dessous du titre dans la liste de serveur. Elle peut être modifiée en remplaçant le texte, ex : « motd=Le serveur réservé à la famille ! »

Il est aussi possible de changer la couleur du texte, par exemple : « motd=**§a**Bienvenue sur notre serveur Forge **§e**1.20.4 ! » **§e** sera en jaune et **§a** en vert.

Code	Couleur	Code	Couleur
§0	Noir	§1	Bleu foncé
§2	Vert foncé	§3	Cyan foncé
§4	Rouge foncé	§5	Violet foncé
§6	Or	§7	Gris clair
§8	Gris foncé	§9	Bleu clair
§a	Vert clair	§b	Cyan clair
§c	Rouge clair	§d	Rose
§e	Jaune	§f	Blanc

Quatrième étape : protéger son serveur

Dernière étape mais la plus importante, limiter les connexions de l'extérieur. Pour cela on va accéder Pare-Feu de Windows Defender avec fonctions avancées de sécurité soit par la barre de recherche windows, soit en faisant « WIN + R » puis « wf.msc ». Si vous un message d'erreur apparaît, pensez à l'exécuter en tant qu'Administrateur.

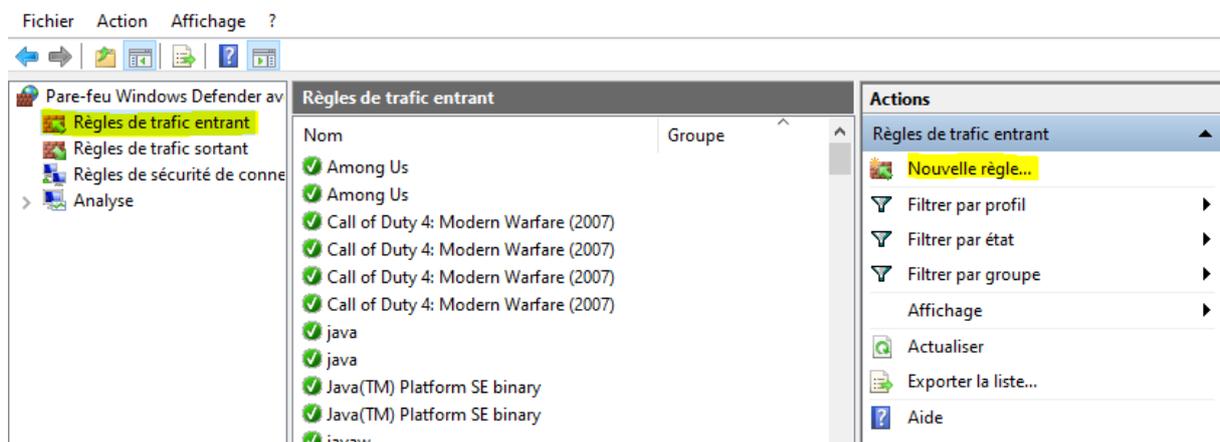


Entrez le nom d'un programme, dossier, document ou ressource Internet, et Windows l'ouvrira pour vous.

Ouvrir :

wf.msc

Une fois dans l'onglet, on clique sur « Règles de trafic entrant » puis « Nouvelle règle »



Puis on choisit « Port » avant de faire « Suivant »

Programme
Règle qui contrôle les connexions d'un programme.

Port
Règle qui contrôle les connexions d'un port TCP ou UDP.

Prédéfinie :
@FirewallAPI.dll,-80200
Règle qui contrôle les connexions liées à l'utilisation de Windows.

Personnalisée
Règle personnalisée.

Sur le prochain onglet, on choisit « TCP », puis « Ports locaux spécifiques » et on y entre le port mentionné dans le fichier server.priorities soit 25565 (port utilisé par les servers forge pour se connecter).

Cette règle s'applique-t-elle à TCP ou UDP ?

TCP

UDP

Cette règle s'applique-t-elle à tous les ports locaux ou à des ports locaux spécifiques ?

Tous les ports locaux

Ports locaux spécifiques :

Exemple : 80, 443, 5000-5010

Puis « Autoriser la connexion » avant de refaire « Suivant » et cocher les trois cases.

Autoriser la connexion
Cela comprend les connexions qui sont protégées par le protocole IPsec, ainsi que celles qui ne le sont pas.

Domaine
Lors de la co

Privé
Lors de la co
domicile ou a

Public
Lors de la co

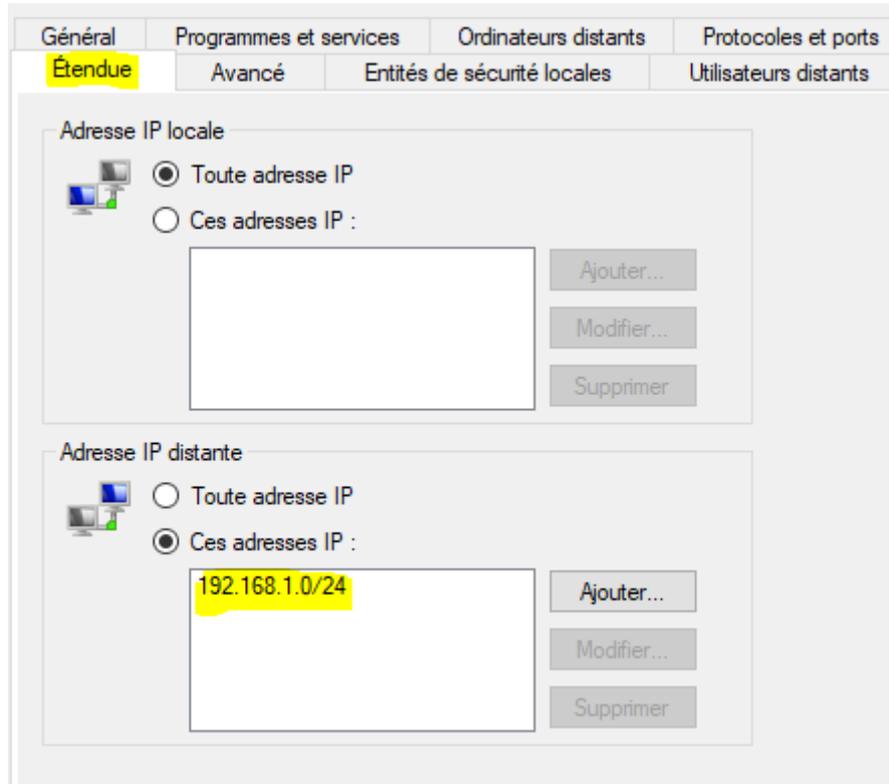
Et enfin on donne un nom à la règle, avant de « Terminer ».

Nom :

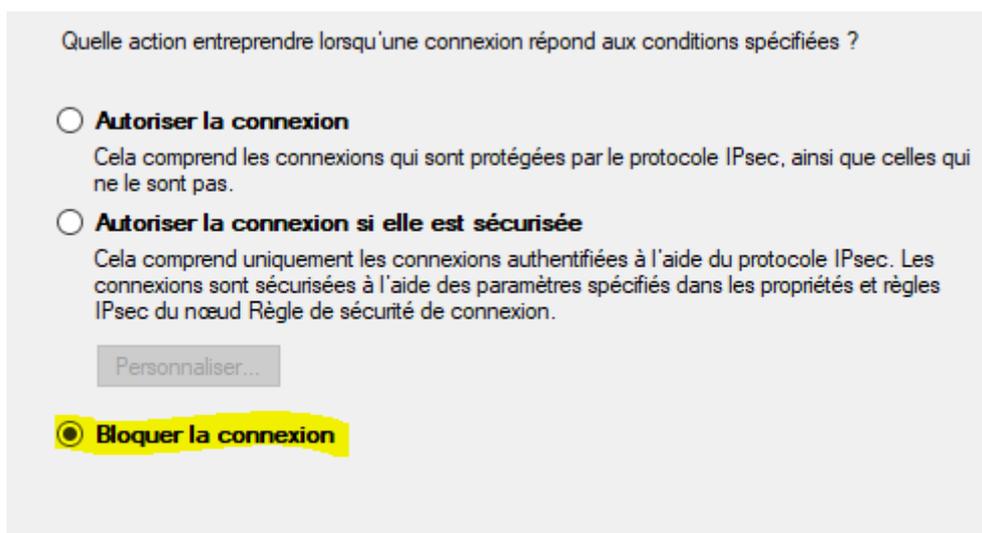
De retour sur l'écran principal, on clic deux fois sur notre nouvelle règle

Règles de trafic entrant	
Nom	Groupe
<input checked="" type="checkbox"/> Middle-earth™: Shadow of Mordor™	
<input checked="" type="checkbox"/> Minecraft - Autoriser IP locale	

Puis dans la catégorie « Etendue » on coche « Ces adresses IP » et on entre la plage d'ip de notre domicile. Si vous êtes en 192.168.X.X soit notation CIDR (Classless Inter-Domain Routing), vous aurez la même plage ip que moi à ajouter avant d'appuyer sur « OK ».

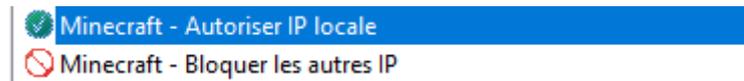


Les personnes connectées au réseau du domicile peuvent maintenant rejoindre le serveur Minecraft. Il faut maintenant bloquer les adresses extérieurs (non connectées au domicile). On refait clic droit sur « Règles de trafics entrant », « Port », « TCP » sur le port 25565. Mais cette fois nous choisissons « bloquer la connexion ».



On recoche les trois cases et donnons un nom à la règle avant de vérifier le dernier point de la sécurité.

La règle autorisant les connexions doit se trouver au-dessus de celle bloquant (elles seront toutes deux actives, mais Windows applique en fonction des correspondances IP).



Les utilisateurs tentant d'accéder à ce port sans être issu du domicile sont bloqués.

Tant que la console est ouverte (start.bat) les joueurs seront capable de rejoindre le serveur via l'adresse ip sur Minecraft.

Approfondissements possibles :

Il est possible de développer plus en détails le « start.bat » pour qu'il puisse effectuer plus d'actions.

```
@echo off
title Serveur Minecraft Forge 1.20.4

:: Répertoire du serveur
cd /d "%~dp0"

:: Nettoyage des logs anciens
echo Nettoyage des anciens logs...
del /q logs\*.log >nul 2>&1

:: Démarrage en boucle
:Start
echo === Lancement du serveur ===
java -Xms2G -Xmx4G -jar forge-1.21.4-54.1.0-
shim.jar nogui

echo.
echo Le serveur s'est arrêté. Il redémarrera dans
10 secondes...
timeout /t 10
goto Start
```

Élément	Paramètre utilisé
RAM min.	-Xms2G
RAM max.	-Xmx4G
Pas de GUI	nogui
Redémarrage auto	:Start ... goto Start
Nettoyage logs	del /q logs*.log
Titre de la fenêtre	title Serveur Minecraft Forge