



XHMCL Launcher

小慧MC启动器

使用手册

适用于 XHMCL Launcher 0.8.0



项目下载与公开资料

pan.hui.itxiaohui.top/s/dvCN

Windows / Linux / macOS

独立社区项目 · 不是 Mojang Studios 或 Microsoft 官方产品

目录

从安装到开服，一份文档了解 XHMCL 的主要工作流。

1. 软件简介	4
2. 安装与首次启动	4
2.1 Windows	4
2.2 Linux 与 macOS	4
2.3 数据目录	4
3. 首页与启动游戏	5
4. 账号管理	5
4.1 Microsoft 正版账号	5
4.2 离线账号	5
4.3 移除账号	6
5. 下载中心与游戏实例	6
5.1 下载 Minecraft	6
5.2 加载器	6
5.3 实例管理	6
6. 下载列表和下载源	6
7. Java 环境	6
8. 资源中心	7
8.1 模组、光影和材质包	7
8.2 整合包	7
8.3 Paper 插件	7
9. 开服中心	7
9.1 创建服务器	7
9.2 控制台与进程控制	7
9.3 图形化配置	7
10. 百宝箱	8
10.1 多线程下载器	8
10.2 内存优化	8
10.3 清理游戏垃圾	8

11. 外观、语言与路径	8
12. 常见问题	8
版本列表一直加载	8
下载失败后怎么办	8
Microsoft 登录成功但无法获取 Minecraft 账号	8
提示没有 Minecraft 所有权	8
游戏无法启动	9
模组安装后崩溃	9
服务器卡住无法关闭	9
13. 隐私与安全	9
14. 法律与第三方服务	9
15. 获取软件与反馈	9

软件名称：XHMCL Launcher（小慧MC启动器） 适用版本：0.8.0 支持平台：Windows、Linux、macOS 项目页面：<https://pan.hui.itxiaohui.top/s/dvCN>

XHMCL 是独立开发的 Minecraft Java Edition 启动与管理工具，不隶属于 Mojang Studios 或 Microsoft。

1. 软件简介

XHMCL Launcher 是一款面向 Minecraft Java Edition 玩家的桌面启动器和游戏管理平台。它将游戏版本、Java 环境、模组与资源、整合包、本地服务器和下载任务集中在一个界面中管理。

主要能力：

- 独立游戏实例管理，支持创建、复制、编辑和恢复性删除。
- Minecraft 原版、Forge、Fabric、Quilt、NeoForge 安装。
- Modrinth 模组、光影、材质包、整合包和 Paper 插件搜索与安装。
- Java 8、17、21、25 扫描、下载和按游戏版本自动选择。
- Microsoft 正版账号与离线账号。
- Vanilla、Paper、Fabric 和自定义核心的本地开服管理。
- 下载队列、多线程分段下载、多下载源和失败重试。
- 首页本地日历、节日彩蛋、每日启动统计和 Minecraft 官方新闻。
- 简体中文、繁体中文和英文，可在运行时切换。
- 深色、浅色、跟随系统主题和自定义壁纸。

2. 安装与首次启动

2.1 Windows

- 1 下载 `XHMCL-Launcher-0.8.0-Setup.exe`。
- 2 双击安装包并选择安装目录。
- 3 安装完成后，从桌面或开始菜单启动 XHMCL Launcher。
- 4 XHMCL 默认采用当前用户安装方式，启动器本身不要求管理员权限。
- 5 当前安装包未使用商业代码签名证书；Windows SmartScreen 如显示“未知发布者”，请核对下载来源和文件哈希后再决定是否运行。

2.2 Linux 与 macOS

Linux x64 用户可以下载 `XHMCL-Launcher-0.8.0-linux-x64.deb`，使用系统软件安装器安装，或在 Debian/Ubuntu 系统中执行 `sudo apt install ./XHMCL-Launcher-0.8.0-linux-x64.deb`。其他平台请从项目发布页面获取适合系统的软件包，并允许应用访问所选择的游戏目录。macOS 首次打开第三方应用时可能需要在“隐私与安全性”中确认。

2.3 数据目录

XHMCL 将设置与实例数据保存在安装目录之外：

- Windows: `%APPDATA%\xhmc1`
- Linux: `$XDG_DATA_HOME/xhmc1`，未设置时为 `~/.local/share/xhmc1`
- macOS: `~/Library/Application Support/xhmc1`

更换或卸载程序不会自动删除这些数据。重要世界、截图和配置仍建议单独备份。

3. 首页与启动游戏

首页包含当前账号、当前游戏实例、Java 环境状态、“启动游戏”按钮、本地日历和 Minecraft 新闻。

本地日历读取电脑当前的日期、时间和时区，每秒更新时间。当天会高亮显示；成功创建 Minecraft 游戏进程后，XHMCL 才会增加当天的启动次数。月历中的  表示对应日期成功启动游戏的次数，底部会汇总本月启动数量。统计保存在 XHMCL 数据目录的 `launch-statistics.json`，点击启动但游戏进程未能创建时不会计数。

元旦、春节、劳动节、儿童节、端午节、中秋节、国庆节、万圣节、平安夜和圣诞节等日期，首页会显示节日彩蛋提示。日期以电脑本地时间为准。

Minecraft 新闻读取 Mojang 官方启动器新闻源，并根据 XHMCL 当前语言请求简体中文、繁体中文或英文内容。新闻支持封面图片、发布日期和跳转官方文章。网络失败时会显示最近一次成功获取的离线缓存；点击新闻区域的刷新按钮可以重新请求。使用 Clash 时，新闻请求会继承可用的系统或 JVM 代理配置。

标准启动流程：

- 1 在“下载中心”选择 Minecraft 版本并创建实例。
- 2 根据需要选择原版或 Forge、Fabric、Quilt、NeoForge 加载器。
- 3 等待下载列表中的任务全部完成。
- 4 在首页选择账号和游戏实例。
- 5 点击“启动游戏”。

首次安装或启动时，如缺少兼容 Java，XHMCL 可自动下载并配置。启动日志保存在对应实例目录的 `logs` 文件夹中。

4. 账号管理

4.1 Microsoft 正版账号

- 1 首页点击“当前账号”。
- 2 选择“添加账号”。
- 3 保持“Microsoft 账号”标签选中。
- 4 点击“使用 Microsoft 登录”。
- 5 系统默认浏览器会打开 Microsoft 登录页面。
- 6 在 Microsoft 官方页面完成密码、验证码或安全密钥验证。
- 7 浏览器提示完成后返回 XHMCL。

XHMCL 使用 OAuth 2.0 Authorization Code + PKCE 和 <http://localhost> 回调。密码与验证码只提交给 Microsoft，启动器不接触这些凭据。XHMCL 会依次验证 Xbox 身份、Minecraft Java Edition 所有权和玩家档案。

登录令牌只保存在本机。Windows 使用 DPAPI 加密；Linux 与 macOS 使用权限受限的本机密钥和 AES-GCM 加密。启动游戏前，过期令牌会自动刷新。

如提示“应用尚未获得 Minecraft Services 访问权限”，表示 XHMCL 的 Microsoft Application ID 仍在等待 Mojang/Microsoft 审核，并不代表玩家账号或密码错误。

4.2 离线账号

- 1 进入“添加账号”。
- 2 选择“离线账号”。
- 3 输入 3 至 16 位玩家名称，只能包含英文字母、数字和下划线。
- 4 点击“添加”。

离线账号不验证游戏所有权，只适用于离线游戏或关闭正版验证的服务器。不要使用离线账号冒充他人。

4.3 移除账号

进入“设置 - 玩家资料与皮肤”，选择当前账号后点击“移除账号”。此操作只删除本机保存的账号信息和登录令牌，不会删除 Microsoft 账号。

5. 下载中心与游戏实例

5.1 下载 Minecraft

进入“下载中心”，按正式版、快照版等类型筛选版本。选择版本后创建实例，再选择加载器类型。XHMCL 会下载并校验客户端、依赖库、资源索引、资源文件和本地库。

5.2 加载器

- 原版：不安装第三方加载器。
- Forge：适用于大量传统和大型模组。
- Fabric：轻量、更新速度快，常用于性能和客户端模组。
- Quilt：基于 Fabric 生态发展的加载器。
- NeoForge：Forge 生态的新分支，常用于较新的游戏版本。

模组必须同时兼容 Minecraft 版本和加载器。不要将 Fabric 模组安装到 Forge 实例，反之亦然。

5.3 实例管理

“游戏管理”中的每个实例相互隔离。可以复制实例用于测试不同模组组合；删除实例时会先移动到恢复目录。更改实例前建议备份 `saves`、`screenshots` 和重要配置。

6. 下载列表和下载源

所有游戏、Java、服务器核心和资源下载都会显示在左侧“下载列表”。

- 默认并发任务数为 6，可在设置中调整为 1 至 32。
- 大文件支持 HTTP Range 多线程分段下载。
- 服务器不支持分段时会自动回退为单流下载。
- 下载失败或取消后可以点击“重试下载”。
- 自动下载源模式会在镜像和官方源之间进行回退。
- 支持官方源、BMCLAPI 和用户自定义的 BMCLAPI 兼容镜像池。

使用 Clash 时，XHMCL 会读取 JVM/环境代理设置，并在 Windows 上尝试读取系统代理。代理不可用时请检查 Clash 是否正在运行、系统代理是否打开以及规则是否允许访问 Microsoft、Mojang、Modrinth、Fabric、Forge 等服务。

7. Java 环境

进入“设置 - Java 运行环境”可以扫描现有 Java，或下载 Java 8、17、21、25。

常见对应关系：

- 较旧 Minecraft 版本通常使用 Java 8。
- Minecraft 1.18 至部分 1.20.x 版本通常使用 Java 17。
- Minecraft 1.20.5 及更新版本通常使用 Java 21。
- 极新版本是否需要 Java 25，以游戏版本元数据和实际要求为准。

建议保持“自动补全 Java”开启。XHMCL 会按游戏或服务器版本选择兼容的主版本，不会要求用户手动设置系统全局 `JAVA_HOME`。

8. 资源中心

资源中心支持本地管理和 Modrinth 在线搜索。

8.1 模组、光影和材质包

- 1 先在首页选择目标游戏实例。
- 2 进入“资源中心”，选择模组、光影或材质包。
- 3 搜索项目并查看项目图片与兼容信息。
- 4 点击安装，确认目标实例、Minecraft 版本和加载器。
- 5 XHMCL 会选择兼容版本、下载文件并安装必要依赖。

已安装内容可以启用、禁用、删除和检查更新。资源项目页可跳转 Modrinth，并支持在 MC 百科搜索同名项目。

光影文件安装后仍需要 Iris、OptiFine 或其他兼容的光影加载方案，具体取决于游戏版本和加载器。

8.2 整合包

XHMCL 支持 Modrinth `.mrpack` 整合包。导入时会解析索引、下载客户端文件、校验哈希并应用覆盖目录。导入前请确认磁盘空间充足，且不要关闭启动器。

8.3 Paper 插件

先在“开服中心”创建并选择 Paper 服务器，再进入资源中心的插件分类。插件只应安装到兼容的 Bukkit/Paper 服务器，不能放入客户端 `mods` 目录。

9. 开服中心

开服中心用于管理运行在本机的 Minecraft Java Edition 服务器。

9.1 创建服务器

- 1 点击“创建服务器”。
- 2 输入服务器名称和 Minecraft 版本。
- 3 选择 Vanilla、Paper、Fabric 或自定义核心。
- 4 设置最小/最大内存、端口、最大玩家数和 MOTD。
- 5 选择 Java 自动匹配或指定已发现的 Java。
- 6 阅读并接受 Minecraft EULA 后才能创建和安装。

自定义核心必须来自可信来源。不要运行来源不明的 JAR。

9.2 控制台与进程控制

- 启动：启动服务器进程并显示实时控制台输出。
- 安全停止：向服务器发送 `stop`，等待世界数据保存后退出。
- 重启：安全停止完成后重新启动。
- 强制停止：立即结束服务器及子进程，可能导致未保存世界数据丢失，只能在安全停止无响应时使用。
- 发送命令：可发送 `list`、`say`、`whitelist` 等控制台命令，不需要输入 `/`。

9.3 图形化配置

服务器配置编辑器按常规、世界、玩法、性能、网络 and 高级分类编辑 `server.properties`。高级文本模式会直接替换配置文件，保存前会进行校验并创建备份。大多数配置在重启服务器后生效。

如需让公网玩家连接，还需要正确配置路由器端口映射、防火墙规则或可信的内网穿透服务。XHMCL 不会自动开放公网端口。

10. 百宝箱

10.1 多线程下载器

输入 HTTP/HTTPS 直链、保存目录和分段数，即可将任务加入下载列表。建议保持默认 6 线程；线程越多不一定越快，部分站点还会限制并发请求。

10.2 内存优化

启动器平时不要求管理员权限。只有执行 Windows 内存优化时才会显示 UAC 提示。该工具尝试压缩普通应用的非活动工作集，不会删除文件，并排除 Minecraft、Java、XHMCL 和关键系统进程。优化后首次切回应用可能出现短暂卡顿。

10.3 清理游戏垃圾

垃圾清理会先扫描并显示文件数量和占用空间，只处理已知范围：

- XHMCL 和游戏启动日志。
- Minecraft 游戏日志。
- Minecraft 崩溃报告。
- XHMCL 临时下载文件。

世界、模组、光影、材质包、配置、截图和服务器数据不在扫描范围内。确认清理后文件会永久删除，请先核对列表。

11. 外观、语言与路径

在设置中可以：

- 切换简体中文、繁体中文和 English。
- 选择深色、浅色或跟随系统主题。
- 导入 PNG/JPG/JPEG 自定义壁纸并调整可见度。
- 修改游戏下载和实例目录。
- 打开 LittleSkin 或自定义皮肤站。
- 为当前账号导入 64x64 或 64x32 PNG 皮肤。

切换游戏路径不会移动或删除旧目录。新路径必须可写，旧实例需要用户自行迁移或切回原路径。

12. 常见问题

版本列表一直加载

检查 Clash、系统代理和下载源。切换为“自动回退”后重试。网络失败时，如果存在缓存，XHMCL 会显示最近一次成功获取的版本列表。

下载失败后怎么办

进入“下载列表”，找到失败或取消的任务并点击重试。持续失败时切换下载源，检查代理和剩余磁盘空间。

Microsoft 登录成功但无法获取 Minecraft 账号

如果显示 `Invalid app registration` 或“应用尚未获得 Minecraft Services 访问权限”，说明 XHMCL 的客户端 ID 尚未完成 Mojang/Microsoft 审核。账号密码和浏览器登录本身没有问题，审核通过后使用同一版本重试即可。

提示没有 Minecraft 所有权

确认浏览器登录的是购买 Minecraft Java Edition 的同一个 Microsoft 账号。Xbox Game Pass 权益必须处于有效状态，并确保该账号已创建 Minecraft Java 玩家档案。

游戏无法启动

依次检查：实例是否安装完成、加载器是否完成、Java 主版本是否兼容、最大内存是否小于系统可用内存。随后查看实例 logs 下最新的启动日志。

模组安装后崩溃

确认 Minecraft 版本、加载器和模组版本一致，并检查依赖模组。复制实例后逐批禁用模组，可以更安全地定位冲突。

服务器卡住无法关闭

先使用“安全停止”并等待世界保存。如果控制台长时间无响应，再使用“强制停止”。重新启动前备份世界目录并检查服务端日志。

13. 隐私与安全

- XHMCL 不要求用户在启动器界面输入 Microsoft 密码或验证码。
- Microsoft 登录在系统浏览器和 Microsoft 官方页面完成。
- 登录令牌只用于登录 Xbox/Minecraft、验证游戏权益、读取玩家档案和启动游戏。
- 令牌保存在本机并加密；移除账号会删除对应的本机令牌。
- XHMCL 不提供破解正版验证、账号共享或绕过游戏所有权的功能。
- 下载第三方模组、插件、光影、材质包和服务端核心前，应核对作者、许可证和文件来源。

14. 法律与第三方服务

使用 XHMCL 和 Minecraft 前，请阅读并遵守：

- Minecraft EULA: <https://www.minecraft.net/eula>
- Minecraft Usage Guidelines: <https://www.minecraft.net/usage-guidelines>
- Microsoft Services Agreement: <https://www.microsoft.com/servicesagreement>
- Microsoft Privacy Statement: <https://privacy.microsoft.com/privacystatement>
- Modrinth Terms of Use: <https://modrinth.com/legal/terms>

Minecraft 名称、游戏内容及相关商标归其权利人所有。XHMCL Launcher（小慧MC启动器）是独立社区项目，不是官方 Minecraft 产品，也不代表 Mojang Studios 或 Microsoft 的认可、赞助或合作。

15. 获取软件与反馈

项目下载与公开资料：

<https://pan.hui.itxiaohui.top/s/dvCN>

反馈问题时，需提供 XHMCL 版本、操作系统、Minecraft 版本、加载器类型、操作步骤和经过隐私检查的错误日志。不要公开 Microsoft 密码、验证码、访问令牌、刷新令牌或服务器管理密码。

文档版本：1.0 对应 XHMCL Launcher：0.8.0 更新日期：2026-08-23