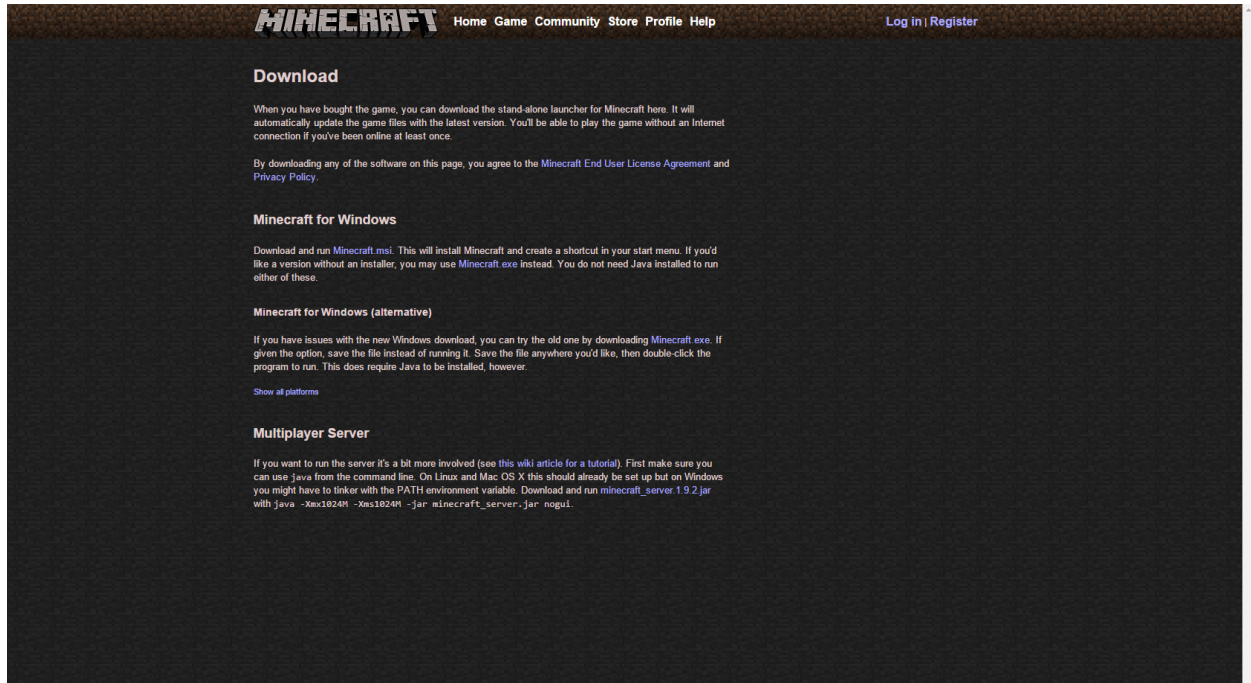


Minecraft Server opzetten

BESTAND Opzetten van de server (PC):

1. Zorg ervoor dat Java geüpdate is naar de laatste versie. Dit kan op www.java.com
2. Zorg ervoor dat er 1 (2 is ideaal) GB ram beschikbaar is om de server te runnen.
3. G



ft.net en ga naar de downloadpagina.

4. Download onderaan de **minecraft_server.1.9.X.jar**. Zet dit bestand weg in een nieuwe map. Dit wordt de werkomgeving van de server. Verander de naam in **minecraft_server.jar**. Het downloaden van de server is geheel gratis. Een cliënt-licentie kost twintig euro, en elke deelnemer aan een PC-toernooi *moet* een legale licentie hebben.
5. Vervolgens maak je in deze map een nieuw **kladblok**bestand aan (rechtermuisknop → nieuw → tekstbestand). Deze sla je vervolgens op als **run.bat** in dezelfde map als de server. In dit .bat bestand kun je het toegestane ram-gebruik definiëren in de command-line:

```
java -Xmx1024M -Xms1024M -jar minecraft_server.jar nogui.
```

1024 staat voor het aantal toegestane MB's ram dat minecraft_server.jar mag gebruiken.

6.

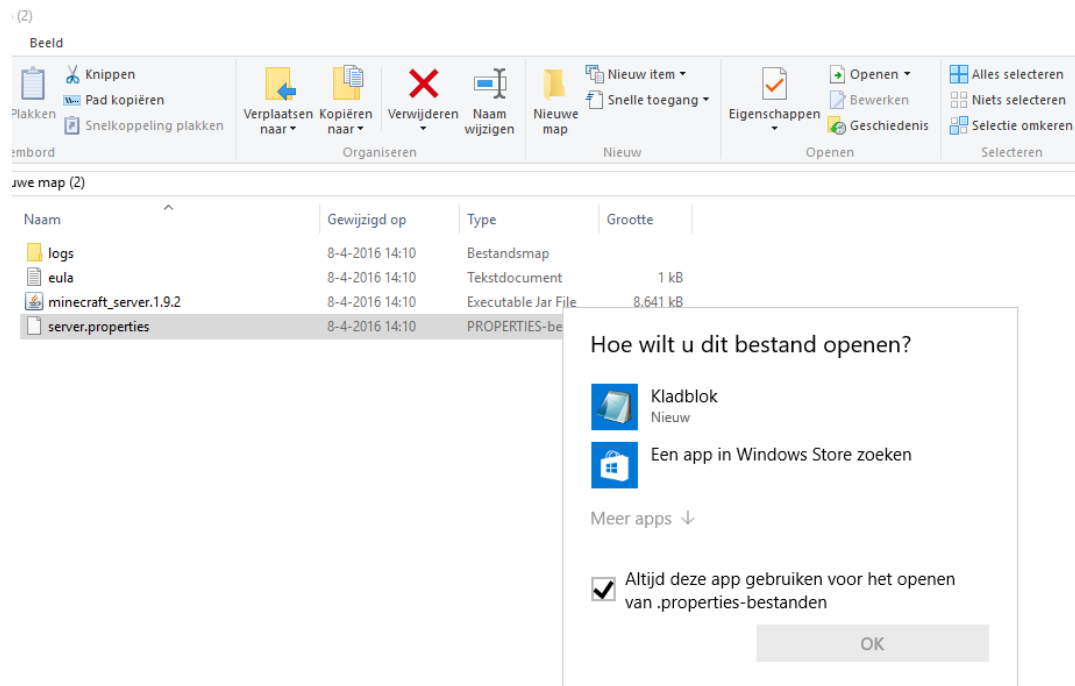
```
Run - Kladblok
Bestand  Bewerken  Opmaak  Beeld  Help
java -Xmx1024M -Xms1024M -jar minecraft_server.jar nogui.

Bestandsnaam: Run.bat
Opslaan als: Alle bestanden

Mappen verbergen  Codering: ANSI  Opslaan  Annuleren
```

art je de server één keer op om alle gewenste bestanden te verkrijgen.

Configuratie van de Serverwereld



1. Open **server.properties**. Hierin staan alle instellingen voor de server. Eerst gaan we het gewenste type wereld instellen.
 - a. **Voor een platte wereld:** Verander in **server.properties** de lijn:
`level-name=`
`level-name=flatworld`
 - b. **Voor een natuurlijke wereld:** Verander in **server.properties** de lijn:
`level-name=`
`level-name=naturalworld`
2. In **server.properties** moet je vervolgens de lijn aanpassen naar het desgewenste serveradres:
`server-ip=`
`server-ip=[IP VAN DE SERVER?]`
3. Hier kun je ook de server aanpassen of je een **creative** of een **survival** gamemodus wil. In Creative zijn alle blokken beschikbaar voor iedere speler en kunnen zij niet sterven. In survival moeten de spelers grondstoffen verzamelen en gereedschappen bouwen om verder te komen.

4. Hierbij een overzicht van alle opties die je kunt aanpassen in de **server.properties**:

Key	Type	Standaard waarde	Beschrijving
allow-flight	boolean	false	<p>Staat gebruikers toe te vliegen terwijl de server in survival modus staat, wanneer ze een mod gebruiken die vlieg modus verschaft.</p> <p>Met allow-flight aangezet kunnen grievers mogelijk gebruikelijker worden, omdat het hun werk eenvoudiger maakt. In Creative mode heeft dit geen effect.</p> <p>false - Vlieg modus is niet toegestaan (spelers die zich langer dan 5 seconden in de lucht bevinden worden gekicked).</p> <p>true - Vlieg modus is toegestaan, en wordt gebruikt wanneer een speler een mod heeft geïnstalleerd.</p>
allow-nether	boolean	true	<p>Maakt het mogelijk voor spelers om naar de Nether te reizen.</p> <p>false - Nether portalen werken niet.</p> <p>true - De server staat Nether Portalen toe om spelers naar de Nether te sturen.</p>
difficulty	integer (0-3)	0	<p>Definieert de moeilijkheidsgraad (zoals de schade door mobs en de manier waarop honger en vergiftiging de speler beïnvloeden) van de server</p> <p>0 - Peaceful (Vredig)</p> <p>1 - Easy (Gemakkelijk)</p> <p>2 - Normal (Normaal)</p> <p>3 - Hard (Moeilijk)</p>
enable-query	boolean	false	<p>Zet de GameSpy4 protocol server luisteraar aan. Gebruikt om informatie over de server te verkrijgen.</p>
enable-rcon (remote console)	boolean	false	<p>Maakt afstandsbediening van de server console mogelijk.</p>
gamemode	integer (0-3)	0	<p>Definieert de speel modus.</p> <p>0 - Survival (Overleven)</p>

			<p>1 - Creative (Creatief)</p> <p>2 - Adventure (Avontuur)</p> <p>3 - Spectator (toeschouwer)</p>
generate-structures	boolean	true	<p>Bepaalt of structuren (zoals NPC Villages) worden gegenereerd.</p> <p>false - Structuren worden niet gegenereerd in nieuwe chunks (brokken van 15x15x256 blokken).</p> <p>true - Structuren worden gegenereerd in nieuwe chunks.</p>
level-name	string	world	<p>De "level-name" waarde wordt gebruikt als de naam van de wereld en de naam van de bestandsmap. Je kan ook een eerder opgeslagen map kopiëren en in de server map plaatsen. Als je dan de naam van deze map opgeeft als de "level-name" wordt deze map door de server geladen. Dit vervangt dus de "world" map die de server standaard aanmaakt.</p> <p>Speciale tekens zoals as ' (apostrophe) kunnen worden gebruikt als je er een backslash voor zet.</p>
level-seed	string	<i>blank</i>	<p>Voer een seed in voor je wereld, net als in Singleplayer.</p> <p>Een paar voorbeelden zijn: minecraft, 404, 1a2b3c.</p>
level-type	string	DEFAULT	<p>Bepaalt het type map dat wordt gemaakt.</p> <p>DEFAULT - Standaard wereld met bergen, valleïën, water, etc.</p> <p>FLAT - Een platte wereld, puur bedoeld om te bouwen.</p> <p>LARGEBIOMES - Hetzelfde als default maar met grotere biomen.</p>
max-build-height	integer	257	<p>De maximum hoogte waar in bouwen is toegestaan. Terrein kan nog steeds natuurlijk boven een laag hoogte limiet genereren.</p>
max-players	integer (0-999)	20	<p>Het maximale aantal spelers die tegelijkertijd op de server kunnen spelen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Veel spelers is zwaarder voor je server om te draaien.

			<ul style="list-style-type: none"> Ops (beheerders) kunnen tot nu toe niet op een volle server inloggen.
motd	string	A <i>Minecraft Server</i>	<p>Dit is het bericht dat wordt weergegeven in de server lijst van de cliënt, onder de naam van de wereld.</p> <ul style="list-style-type: none"> Motd ondersteund kleurcodes niet. Als de motd meer dan 59 karakters bevat, zal de server lijst waarschijnlijk een communicatie error weergeven.
online-mode	boolean	true	<p>De server controleert of spelers in de account database van Minecraft staan. Zet dit alleen naar false als je server niet is verbonden met het Internet. Hackers met nep accounts kunnen verbinden als dit op false zet! Als minecraft.net niet beschikbaar is of uit de lucht is, dan kunnen spelers niet met de server verbinden als de waarde op true staat. Wanneer je de server bewust niet laat controleren op bestaande accounts, dan heet dit "cracken". Servers die de online-mode uit hebben staan heten dan ook "cracked servers".</p> <p>true - Aan. De server neemt aan dat het een internet verbinding heeft en controleert elke speler die inlogt.</p> <p>false - Uit. De server zal niet proberen om spelers te controleren die zich inloggen.</p>
pvp	boolean	true	<p>Zet PvP aan op de server, speler-tegen-speler. Spelers die pijlen op zichzelf schieten kunnen alleen schade krijgen als PvP aan staat.</p> <p>Note: <i>Indirecte schade door lava, fire, TNT en tot op zekere hoogte water, sand en gravel) beschadigt spelers altijd, of PvP nou aan staat of niet.</i></p> <p>true - Spelers kunnen elkaar doden.</p> <p>false - Spelers kunnen elkaar niet doden, ook wel PvE of speler-tegen-omgeving genoemd.</p>
query.port	integer (1-65535)	25565	Stelt de poort in voor de query server. (Zie enable-query)
rcon.password	string	<i>blank</i>	Stelt het wachtwoord in op rcon.

rcon.port	integer (1-65535)	25575	Stelt de poort in op rcon.
server-ip	string	<i>blank</i>	Vul dit in als je de server aan een bepaald IP adres wil binden. Het wordt sterk aangeraden dat je de server-ip leeg laat! Leeg laten of het IP adres voor de server invullen.
server-port	integer (1-65535)	25565	Verandert de poort waarop de server wordt gehost. Deze poort moet voorrang krijgen (port forward) als de server via een router gaat.
spawn-animals	boolean	true	Bepaalt of Animals kunnen spawnen. true - Dieren spawnen normaal. false - Dieren verdwijnen direct na spawnen. <i>Tip: Als je last hebt van lag/vertraging op je server, zet dit dan op "false".</i>
spawn-monsters	boolean	false	Bepaalt of monsters kunnen spawnen. true - Aan. Monsters zullen spawnen in het donker en in de nacht. false - Uit. Monsters verdwijnen direct na spawnen. Dit doet niets als de difficulty op 0 (peaceful) staat, een Monster Spawner zal dan ook niet werken. <i>Tip: Als je last hebt van lag/vertraging op je server, zet dit dan op "false".</i>
spawn-npcs	boolean	true	Bepaalt of non-player characters (NPCs) kunnen spawnen. true - Aan. NPCs kunnen spawnen. false - Uit. Er spawnen geen NPCs.
view-distance	integer (3-15)	10	Stelt de hoeveelheid world data in die de server naar de cliënt stuurt, gemeten in chunks in alle richtingen rond de speler. Het bepaalt de server-side kijk afstand. De "Far" kijk afstand is 9 chunks in elke richting, wat 441 totale chunks betekend. (De hoeveelheid chunks dat de server laad kan in het debug screen worden bekeken).

			<p><i>10 is de standaard/aangeraden hoeveelheid.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Tip: Als je last hebt van lag/vertraging op je server, stel deze waarde dan lager in.
white-list	boolean	false	<p>Activeert de white list op de server.</p> <p>Met de white list geactiveert kunnen alleen spelers wiens account naam op de lijst staat op de server inloggen. Dit is bedoelt voor privé servers, zoals bijvoorbeeld voor real-life vrienden of vreemden die via een selectie programma op de server worden toegelaten.</p> <p>Note - <i>Ops, beheerders, zijn automatisch goedgekeurd en hoeven niet op de white list te worden toegevoegd.</i></p> <p>false - De white list wordt niet gebruikt.</p> <p>true - Het bestand white-list.txt wordt gebruikt om de white list te genereren.</p>

5. Als de server de desgewenste instellingen heeft, kun je de **server.properties** opslaan en afsluiten. Vervolgens start je de **run.bat** en heb je een werkende server! Geef het IP-adres door aan je deelnemers en zij kunnen via hun cliënt inloggen.

