

Configurações do Servidor Minecraft

Este PDF foi elaborado pelo site Baixesoft.com para explicar detalhadamente todas as possibilidades de configuração do arquivo server.properties do Minecraft Server, todas elas explicadas logo abaixo.

- 1. `accepts-transfers`**
 - **Descrição**: Define se itens podem ser transferidos entre jogadores.
 - **Configuração**: `true`` para permitir transferências, `false`` para desativar.
- 2. `allow-flight`**
 - **Descrição**: Permite ou não o voo em modos de jogo onde normalmente não é permitido.
 - **Configuração**: `true`` para permitir voo, `false`` para desativar.
- 3. `allow-nether`**
 - **Descrição**: Define se jogadores podem criar portais para o Nether.
 - **Configuração**: `true`` para permitir, `false`` para desativar.
- 4. `broadcast-console-to-ops`**
 - **Descrição**: Transmite mensagens do console para operadores (OPs) do servidor.
 - **Configuração**: `true`` para ativar, `false`` para desativar.
- 5. `broadcast-rcon-to-ops`**
 - **Descrição**: Transmite mensagens RCON para operadores do servidor.
 - **Configuração**: `true`` para ativar, `false`` para desativar.
- 6. `bug-report-link`**
 - **Descrição**: Link para relatórios de bugs.
 - **Configuração**: Especifique uma URL ou deixe em branco.
- 7. `difficulty`**
 - **Descrição**: Define a dificuldade do jogo.
 - **Configuração**: `peaceful`, `easy`, `normal`, `hard`.`
- 8. `enable-command-block`**
 - **Descrição**: Permite o uso de blocos de comando.
 - **Configuração**: `true`` para ativar, `false`` para desativar.
- 9. `enable-jmx-monitoring`**
 - **Descrição**: Ativa a monitoração JMX.
 - **Configuração**: `true`` para ativar, `false`` para desativar.
- 10. `enable-query`**
 - **Descrição**: Ativa a query de status do servidor.
 - **Configuração**: `true`` para ativar, `false`` para desativar.
- 11. `enable-rcon`**
 - **Descrição**: Ativa o controle remoto do servidor via RCON.
 - **Configuração**: `true`` para ativar, `false`` para desativar.
- 12. `enable-status`**
 - **Descrição**: Permite a consulta de status do servidor.
 - **Configuração**: `true`` para ativar, `false`` para desativar.
- 13. `enforce-secure-profile`**

- **Descrição**: Exige perfis de jogadores seguros.
 - **Configuração**: `true` para ativar, `false` para desativar.
14. **enforce-whitelist**
 - **Descrição**: Exige que os jogadores estejam na whitelist.
 - **Configuração**: `true` para ativar, `false` para desativar.
 15. **entity-broadcast-range-percentage**
 - **Descrição**: Define a porcentagem do alcance de transmissão de entidades.
 - **Configuração**: Valor numérico (0-100).
 16. **force-gamemode**
 - **Descrição**: Força o modo de jogo dos jogadores ao entrarem.
 - **Configuração**: `true` para ativar, `false` para desativar.
 17. **function-permission-level**
 - **Descrição**: Define o nível de permissão de funções para operadores.
 - **Configuração**: Valor numérico (1-4).
 18. **gamemode**
 - **Descrição**: Define o modo de jogo padrão.
 - **Configuração**: `survival`, `creative`, `adventure`, `spectator`.
 19. **generate-structures**
 - **Descrição**: Permite a geração de estruturas (vilas, templos, etc).
 - **Configuração**: `true` para ativar, `false` para desativar.
 20. **generator-settings**
 - **Descrição**: Configurações do gerador de mundo.
 - **Configuração**: JSON com configurações específicas.
 21. **hardcore**
 - **Descrição**: Ativa o modo hardcore.
 - **Configuração**: `true` para ativar, `false` para desativar.
 22. **hide-online-players**
 - **Descrição**: Esconde jogadores online na lista de jogadores.
 - **Configuração**: `true` para ativar, `false` para desativar.
 23. **initial-disabled-packs**
 - **Descrição**: Pacotes de recursos desativados inicialmente.
 - **Configuração**: Lista de pacotes.
 24. **initial-enabled-packs**
 - **Descrição**: Pacotes de recursos ativados inicialmente.
 - **Configuração**: Lista de pacotes.
 25. **level-name**
 - **Descrição**: Nome do mundo padrão.
 - **Configuração**: Nome desejado.
 26. **level-seed**
 - **Descrição**: Semente do mundo.
 - **Configuração**: Valor alfanumérico.
 27. **level-type**
 - **Descrição**: Tipo de mundo.

- **Configuração**: `default`, `flat`, `largeBiomes`, `amplified`, `customized`.
28. **log-ips**
 - **Descrição**: Registra os endereços IP dos jogadores.
 - **Configuração**: `true` para ativar, `false` para desativar.
 29. **max-chained-neighbor-updates**
 - **Descrição**: Número máximo de atualizações de blocos encadeadas.
 - **Configuração**: Valor numérico.
 30. **max-players**
 - **Descrição**: Número máximo de jogadores permitidos no servidor.
 - **Configuração**: Valor numérico.
 31. **max-tick-time**
 - **Descrição**: Tempo máximo de um tick em milissegundos.
 - **Configuração**: Valor numérico.
 32. **max-world-size**
 - **Descrição**: Tamanho máximo do mundo.
 - **Configuração**: Valor numérico.
 33. **motd**
 - **Descrição**: Mensagem do dia exibida na lista de servidores.
 - **Configuração**: Texto desejado.
 34. **network-compression-threshold**
 - **Descrição**: Limite de compressão de rede.
 - **Configuração**: Valor numérico.
 35. **online-mode**
 - **Descrição**: Verifica a autenticidade dos jogadores online.
 - **Configuração**: `true` para ativar, `false` para desativar.
 36. **op-permission-level**
 - **Descrição**: Nível de permissão padrão para operadores.
 - **Configuração**: Valor numérico (1-4).
 37. **player-idle-timeout**
 - **Descrição**: Tempo de inatividade antes da expulsão.
 - **Configuração**: Valor numérico (0 desativa).
 38. **prevent-proxy-connections**
 - **Descrição**: Impede conexões via proxy.
 - **Configuração**: `true` para ativar, `false` para desativar.
 39. **pvp**
 - **Descrição**: Permite combate jogador contra jogador (PvP).
 - **Configuração**: `true` para ativar, `false` para desativar.
 40. **query.port**
 - **Descrição**: Porta usada para a query de status do servidor.
 - **Configuração**: Valor numérico (porta).
 41. **rate-limit**
 - **Descrição**: Limite de taxa de pacotes.
 - **Configuração**: Valor numérico (0 desativa).

42. **rcon.password**
- **Descrição**: Senha para acesso RCON.
 - **Configuração**: Texto desejado.
43. **rcon.port**
- **Descrição**: Porta usada para o RCON.
 - **Configuração**: Valor numérico (porta).
44. **region-file-compression**
- **Descrição**: Método de compressão de arquivos de região.
 - **Configuração**: `gzip`, `zlib`, `deflate`.
45. **require-resource-pack**
- **Descrição**: Exige que os jogadores usem um pacote de recursos específico.
 - **Configuração**: `true` para ativar, `false` para desativar.
46. **resource-pack**
- **Descrição**: URL do pacote de recursos.
 - **Configuração**: URL desejada.
47. **resource-pack-id**
- **Descrição**: ID do pacote de recursos.
 - **Configuração**: ID desejada.
48. **resource-pack-prompt**
- **Descrição**: Mensagem de aviso sobre o pacote de recursos.
 - **Configuração**: Texto desejado.
49. **resource-pack-sha1**
- **Descrição**: SHA1 do pacote de recursos.
 - **Configuração**: Hash SHA1.
50. **server-ip**
- **Descrição**: IP do servidor.
 - **Configuração**: IP desejado.
51. **server-port**
- **Descrição**: Porta na qual o servidor escuta.
 - **Configuração**: Valor numérico (porta).
- 52
- . **simulation-distance**
- **Descrição**: Distância de simulação de entidades em chunks.
 - **Configuração**: Valor numérico.
53. **spawn-animals**
- **Descrição**: Permite a geração de animais.
 - **Configuração**: `true` para ativar, `false` para desativar.
54. **spawn-monsters**
- **Descrição**: Permite a geração de monstros.
 - **Configuração**: `true` para ativar, `false` para desativar.
55. **spawn-npcs**
- **Descrição**: Permite a geração de NPCs.

- **Configuração**: `true` para ativar, `false` para desativar.
56. **spawn-protection**
- **Descrição**: Raio de proteção ao redor do ponto de spawn.
 - **Configuração**: Valor numérico.
57. **sync-chunk-writes**
- **Descrição**: Sincroniza a gravação de chunks no disco.
 - **Configuração**: `true` para ativar, `false` para desativar.
58. **text-filtering-config**
- **Descrição**: Configuração de filtragem de texto.
 - **Configuração**: JSON com configurações específicas.
59. **use-native-transport**
- **Descrição**: Usa transporte nativo para melhorar a performance.
 - **Configuração**: `true` para ativar, `false` para desativar.
60. **view-distance**
- **Descrição**: Distância de visualização de chunks.
 - **Configuração**: Valor numérico.
61. **white-list**
- **Descrição**: Usa whitelist para restringir jogadores.
 - **Configuração**: `true` para ativar, `false` para desativar.