

# Game Servers — Minecraft & FiveM

<! Arena game servers op Pterodactyl. Panel: game.internalhost.eu. Minecraft (Paper) + FiveM (FXServer).

- [Game Servers — Minecraft & FiveM](#)

# Game Servers — Minecraft & FiveM

## Game servers (Arena) — handleiding

```
$ ./join.sh game.internalhost.eu
```

InternalHost Arena draait je game servers op [Pterodactyl](#) — een open-source paneel waarin elke server in een geïsoleerde Docker-container draait. Je beheert alles (start/stop, console, files, backups) via het webpaneel op [game.internalhost.eu](https://game.internalhost.eu).

Ondersteund met kant-en-klare configuratie:

- **Minecraft** — Paper egg (Java). Plugin-vrij standaard; jouw `server.properties`.
- **FiveM** — FXServer. **Je levert zelf een gratis Cfx.re-licentiesleutel aan** (zie onder).

Net als de rest van InternalHost: het paneel en het ijzer houden wij overeind, jouw game-config en mods doe je zelf.

---

## Aan de slag

### 1. Inloggen op het paneel

Ga naar [game.internalhost.eu](https://game.internalhost.eu) en log in met de gegevens uit je [klantenpaneel](#). Na bestelling van een Arena-product (Minecraft/FiveM) verschijnt je server in de lijst.

### 2. De server-layout

In het paneel per server:

- **Console** — live log + commando's typen.
- **Files** — webgebaseerde bestandsbeheerder.
- **Databases** — MySQL/MariaDB (bij FiveM inbegrepen voor ESX/QBCore).
- **Schedules** — geplande taken (restart, backup).
- **Backups** — snapshots van je serverbestanden.
- **Network** — je **allocaties** (IP + poort waarop spelers verbinden).
- **Startup** — startup-variabelen (versie, jar, licentiesleutel).
- **Settings** — SFTP-gegevens, server hernoemen, reïnstall.

## 3. Eerste start

Open je server → tab **Console** → klik **Start**. De eerste start downloadt de game-files en bouwt de container; geef het even.

---

# Minecraft (Paper)

## Versie kiezen / wereld genereren

Onder **Startup** stel je de Minecraft/Paper-versie in. Bij eerste start wordt de wereld gegenereerd. Stop de server, pas `server.properties` aan (tab **Files**), start opnieuw.

## Belangrijke `server.properties`-velden

```
gamemode=survival
difficulty=normal
max-players=20
online-mode=true
motd=InternalHost · Paper
view-distance=10
```

Volledige lijst en uitleg: [PaperMC Docs — server.properties](#).

## Plugins toevoegen

1. Download de plugin-`.jar` (bv. van [Hangar](#) of Modrinth).
2. Tab **Files** → **plugins/** → **Upload** (of via SFTP, zie onder).
3. Herstart de server via de console.

## EULA accepteren

Bij eerste start eist Minecraft dat je de EULA accepteert. De Paper egg vraagt hier meestal naar via een startup-variabele; anders zet je in `eula.txt`:

```
eula=true
```

## Commando's

Typ rechtstreeks in de **Console**, zonder leidende slash:

```
op jouwnaam  
whitelist add jouwnaam  
say Server herstart over 5 minuten
```

## FiveM (FXServer)

### 1. Haal je gratis Cfx.re-licentiesleutel

FiveM **verplicht** een eigen Cfx.re-licentiesleutel per server. Die haal je gratis op:

1. Ga naar de officiële [Cfx.re Keymaster](#) en log in met je Cfx.re-/Forum-account.
2. Klik **New Server / Generate a new key**.
3. Kies bij IP-type bij voorkeur "**I will run the server on a VPS / dedicated server**" en vul waar gevraagd ons IP in (of laat op "not known" als je dat niet weet).
4. Kopieer de gegenereerde sleutel (begint met `cfxk_...`).

“ Een sleutel hoort bij **één** server. Dezelfde key op twee servers tegelijk → authenticatiefout, spelers kunnen niet joinen.

## 2. Plak de sleutel in het paneel

In je FiveM-server → tab **Startup** → veld **License Key** (`sv_licenseKey`) → plak je `cfxk_...`-sleutel → **Save** → herstart de server.

Alternatief via de config: tab **Files** → `server.cfg`:

```
sv_licenseKey "cfxk_XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
```

Officiële uitleg: [FiveM Docs — License Key Setup](#) en [Cfx.re Keymaster](#).

## 3. txAdmin / resources

Onze FiveM-eggs zijn txAdmin- en ESX/QBCore-ready. Resources zet je in de `resources/`-map (via Files of SFTP) en activeer je met `ensure <resource>` in `server.cfg`. MariaDB is inbegrepen — verbindgegevens vind je onder **Databases**.

# Veelvoorkomende taken (beide games)

## Mods/plugins/resources uploaden via SFTP

Grote uploads doe je sneller via SFTP dan via de webuploader. Pterodactyl draait een SFTP-server (standaard poort **2022**):

Veld	Waarde
Host	<code>game.internalhost.eu</code> (of het host-adres bij <b>Settings</b> → <b>SFTP Details</b> )
Poort	<code>2022</code>
Gebruiker	je SFTP-username uit <b>Settings</b> → <b>SFTP Details</b> (vorm: <code>gebruiker.servid</code> )
Wachtwoord	je paneel-wachtwoord

Verbind met FileZilla/WinSCP:

sftp://game.internalhost.eu:2022

Referentie: [Pterodactyl SFTP-server](#).

## Console & commando's

Tab **Console** → typ commando's onderaan. Hier zie je ook crashes en stacktraces.

## Allocaties / poorten

Tab **Network** toont je toegewezen IP + poort(en). De primaire allocatie is waar spelers verbinden:

- Minecraft: standaard `25565` (of de toegewezen poort).
- FiveM: standaard `30120` (UDP+TCP).

Extra poorten nodig (bv. voor voice/extra resources)? Vraag een extra allocatie aan via een ticket.

## Backups

Tab **Backups** → **Create Backup**. Een backup pakt je serverbestanden in. Het aantal backups per server hangt af van je tier. **Download belangrijke backups naar buiten** — backups op het platform zijn geen off-site garantie.

## Server herstarten / herinstalleren

- **Restart/Stop/Kill**: knoppen boven de console. *Kill* gebruik je alleen als de server hangt.
- **Reïnstall: Settings** → **Reinstall Server**. Dit draait het installatiescript opnieuw — kan bestanden overschrijven, maak eerst een backup.

## Problemen oplossen

Symptoom	Oplossing
FiveM: server start niet, log noemt license key	Geen of ongeldige <code>sv_licenseKey</code> . Haal een nieuwe op <a href="https://keymaster.fivem.net">keymaster.fivem.net</a> en plak hem in <b>Startup</b> .
FiveM: "key already in use"	Dezelfde sleutel op een andere server actief. Maak een unieke key per server.

Symptoom	Oplossing
Minecraft: server stopt direct na start	EULA niet geaccepteerd ( <code>eula=true</code> ) of verkeerde Java/Paper-versie in <b>Startup</b> .
Spelers kunnen niet verbinden	Verkeerde poort/allocatie, of server staat uit. Check <b>Network</b> en <b>Console</b> .
SFTP weigert verbinding	Verkeerde poort (moet <b>2022</b> zijn) of verkeerde username ( <code>gebruiker.servid</code> ).
Plugin/resource laadt niet	Niet geactiveerd ( <code>ensure</code> in <code>server.cfg</code> / juiste <code>plugins/</code> -map) of incompatibele versie. Check console.
Hoge lag / TPS-drops	Te zware modpack voor je tier of te veel spelers. Upgrade de dienst of optimaliseer.

## FAQ

**Welke games ondersteunen jullie?** Officieel met kant-en-klare config: **Minecraft (Paper)** en **FiveM (FXServer)**. De Arena-catalogus noemt ook Rust en ARK; vraag de actuele beschikbaarheid via een ticket.

**Heb ik een eigen licentie nodig voor FiveM?** Ja. Je haalt zelf een gratis Cfx.re-sleutel op via [keymaster.fivem.net](https://keymaster.fivem.net) en plakt die in het Startup-veld. Eén sleutel per server.

**Kost de FiveM-sleutel geld?** De basissleutel is gratis. Cfx.re-betaalde tiers (OneSync Infinity e.d.) zijn optioneel en koppelen je aan dezelfde sleutel.

**Krijg ik een eigen IP voor mijn game server?** Je krijgt een allocatie (IP + poort) op `game.internalhost.eu`. Een volledig eigen IP is geen standaard onderdeel van een Arena-product; voor dedicated IP kijk je naar een [VPS](#).

**Kan ik root/SSH op de game server?** Nee — Pterodactyl draait je server in een container, je beheert via paneel + SFTP. Wil je volledige controle (root, eigen IP)? Draai de game zelf op een [VPS](#).

**Kan ik modpacks draaien (Forge/Fabric/CurseForge)?** Minecraft draait standaard de Paper egg (plugins). Voor Forge/Fabric/modpacks: overleg via een ticket welke egg beschikbaar is en kies een tier met genoeg RAM (16 GB+ voor zware packs).

**Hoe verhuis ik een bestaande server hierheen?** Upload je wereld/`resources` via SFTP, zet je `server.properties` / `server.cfg` over, en (FiveM) genereer een nieuwe of herregistreer je licentiesleutel op ons IP.

**Backuppen jullie automatisch?** Je maakt zelf backups in het paneel. Download de belangrijke eruit; on-platform backups zijn geen off-site garantie.

---

# Bronnen

- [Pterodactyl — officiële site](#)
- [Pterodactyl Panel — Getting Started](#)
- [Pterodactyl SFTP-server \(poort 2022\)](#)
- [PaperMC Docs — Getting Started](#)
- [PaperMC Docs — server.properties](#)
- [Cfx.re Keymaster \(FiveM-licentiesleutels\)](#)
- [FiveM Docs — License Key Setup](#)