

## Einen dedizierten Linux-Server aufsetzen mit Call of Duty2™

Wie schon von vielen erwartet, gibt es an dieser Stelle ein Tutorial um einen Call of Duty2™ Server unter Linux aufzusetzen. Ich werde euch das ganze Beispiel anhand eines Debian-Systems erklären. Wenn ihr also ein anderes Linux besitzt, macht das nicht so den grossen unterschied. Es können nur jenachdem andere Pfadbezeichnungen nötig sein, da die verschiedenen Distributionen etwas andere Ordnerstrukturen haben.

Eines vorweg: Punkbuster gibt es bisher NICHT!!!

Sollte Punkbuster oder ein anderes Anti-Cheat Tool eingeführt werden, werde ich das in dieser Anleitung berücksichtigen und es nachträglich noch einbauen.

Alles was kursiv geschrieben ist, sind Befehle oder Ausgaben in der Konsole..

Was ihr als erstes benötigt ist das Programm [PuTTY](#) - gebt dort die Daten ein, die ihr vom Anbieter bekommen habt.

Jetzt geht's los:

Loggt euch per PuTTY als root ein.

Legt euch auf dem Rootserver ein Verzeichnis an für CoD2. Z.B.: *mkdir /home/gameserver/cod2*

Kopiert die kompletten Daten (entweder von ALLEN CD's oder von der DVD) aus dem Ordner Setup/Data (ca. 3,5GB) in euer angelegtes Verzeichnis auf dem Rootserver. Zur Überprüfung hab ich hier nochmal die md5-Summen, damit ihr vergleichen könnt:

MD5-Hash	Dateiname
e45fad9b935eca20897604118f9646b03	iw_00.iwd
e489e43808f10cebf290bba71e6872e1	iw_01.iwd
121a6b50d88844f1356e8ba5cfe1bbb0	iw_02.iwd
3b1356811b366d66dd92da75bb7a32af	iw_03.iwd
3a946fe21554c45381c0f8c63966d85e	iw_04.iwd
b2bb68d688d585297313424db6fd3078	iw_05.iwd
982e85ab42bef509641713ecc74732d8	iw_06.iwd
ed834fcdb7c41f4e4d788ab12a618a9e	iw_07.iwd
416bf21ef43091581a88e054b7206f02	iw_08.iwd
0fca765cf67426708b676fc9760bb701	iw_09.iwd
46f2e429b3038c82ab7b71d2ff2f0168	iw_10.iwd
ed40b0c8903cc154b0f801d2944fb298	iw_11.iwd
2f8e06edfb8cd902f395746502a286e2	iw_12.iwd
26fa7f8876c8d6cb6be0b822367e14ca	iw_13.iwd
767babdf9fc6ed7771ca26392f227e8c	iw_14.iwd
aaa2d567f70bd0c6a578a94a41fe1307	localized_english_iw00.iwd
bd00256d5a5954db855e6d2bac283128	localized_english_iw01.iwd
f747f1ebdb3783b1a02751f23481b182	localized_english_iw02.iwd
488e06b7e5ce02ec2f3b48d69e3599d2	localized_english_iw03.iwd
5f64d34c09e27cffe4d74c9b32a3471d	localized_english_iw04.iwd
803ee2df83c87bd17a1361f22078f493	localized_english_iw05.iwd

adb8c2df3b41e14d4793d0b96e1a3bed	localized_english_iw06.iwd
8544e7c1af0d2869104ac9344d948893	localized_english_iw07.iwd
baea6d1c375552f40fa61214249fdd61	localized_english_iw08.iwd
24763908278227c5db2e071f2d00f1a6	localized_english_iw09.iwd
9ffb475da2f4fc740a83c4024b2547f0	localized_english_iw10.iwd

Wenn ihr alles hochgeladen habt, sollte in eurem Verzeichnis unter anderem eine Datei namens localisation.txt sein und ein Ordner namens main.

Ladet euch nun den inoffiziellen Linuxpatch von [www.fpsadmin.com](http://www.fpsadmin.com) herunter (sind nur ca 350kb):  
<http://www.fpsadmin.com/download/index.php?cid=71>

Sobald ihr die Datei geladen habt, entpackt ihr diese z.B. mit Winrar. Ihr habt nun zwei Dateien. Eine README.linux die ein kleines engl. Howto enthält und zum anderen die datei cod2\_inxded. Die ladet ihr nun in euer Verzeichnis für Call of Duty2™, da wo auch die localisation.txt liegt.

Erstellt euch eine Server-Cfg mit dem Config-Generator hier und ladet diese wiederum in euer CoD2-Verzeichnis in den MAIN-Ordner.

Ausgehend vom CoD2 Verzeichnis gebt ihr nun folgendes ein:  
screen -mS cod2

Startet den Server mit:

```
./cod2_inxded +set dedicated 2 +exec config.cfg +map_rotate
```

Das war's, den Screen Prozess verlasst ihr mit folgenden Tasten-Befehlen:

STRG+A D

Ob der Server nun läuft, könnt ihr nicht nur z. B. im ASE sehen, sondern auch durch die Eingabe von:  
ps -aux

Dort solltet ihr einen Prozess finden, der mit ./cod2\_inxded anfängt.

Das war es auch schon im Großen, der Server sollte nun Spielbereit sein.

Steuerung des Servers:

Hier nun eine kleine Anleitung, wie Du vorgehen musst, wenn Du einen Server fernsteuern willst (also wenn Du NUR Client bist und eine Veränderung auf dem Server herstellen möchtest):

Zunächst einmal sind so gut wie alle Server im Internet mit einem Passwort zur Fernsteuerung geschützt – leuchtet ja auch ein, was gäb das für ein Chaos, wenn jeder versuchen würde, Einstellungen am Server zu verändern, irgendwann lief wohl gar nix mehr...

Dieses Passwort zur Fernsteuerung nennt man rconpassword . (rcon für R emote Con trole = Fernsteuerung)

Du bist also nun auf einem Server, dessen rconpassword Du kennst und möchtest nun also eine Veränderung am Server vornehmen.

Zuerst einmal musst Du als Mitspieler oder Zuschauer auf dem Server sein. Ist dies der Fall, dann musst Du dem Server erst mal zeigen, daß Du berechtigt bist, Änderungen vorzunehmen. Deshalb gibst Du nun

erst mal in der Konsole das rconpassword ein mit dem Befehl

```
\rcon login password
```

*password* ist das entsprechende Passwort zur Fernsteuerung des Servers.

Es gibt leider keine Bestätigung wenn man das Passwort eingegeben hat, merkt man aber spätestens, wenn man irgendwas ändern will und es keine Reaktion gibt.

So, das rconpassword ist eingegeben, nun möchtest Du dem Server einen Befehl erteilen; es sind die gleichen Befehle, die man auch für die cfg und für den „lokalen“ Server benötigt, jedoch muss man noch vor jeden Befehl \rcon setzen:

Wenn Du eine bestimmte Map laden willst, musst Du in die Konsole den Befehl /rcon map eingeben, also z. B.:

```
\rcon map mp_stalingrad
```

Willst Du die nächste Map der Rotation laden, nimmst Du den Befehl

```
\rcon map_rotate
```

Willst Du die aktuelle Map neustarten, nimmst Du den Befehl

```
\rcon map_restart
```

Willst Du den Spieltyp ändern, nimmst Du den Befehl

```
\rcon g_gametype tdm
```

(oder welchen Spieltyp Du eben haben möchtest - DM = Death Match - TDM = Team Death Match - SD = Search & Destroy - RE = Retrieval - BEL = Behind Enemy Lines - HQ = Headquater)

und startest danach die Map neu mit dem Befehl

```
\rcon map_restart
```

Wenn auf dem Server mehrere Scripte liegen und Du eines davon aktivieren möchtest, nimmst Du den Befehl

```
\rcon exec name .cfg
```

wobei Du name gegen den Namen des von Dir gewünschten Scripts austauscht.

Grundsätzlich kannst Du (fast) jeden Befehl, den Du in der cfg-Datei verwendest auch über die Konsole eingeben.

Ich hoffe, diese Anleitung ist verständlich geschrieben und hilft Dir weiter.

Für weitere Fragen stehen Dir jede Menge Leute im Forum von

[Opferlamm-Clan Board](#)

[Call of Duty-News](#)

[Planet Call of Duty](#)

zur Verfügung.

Anregungen, Tips, etc. sind natürlich auch willkommen.