

## Einen dedizierten Linux-Server aufsetzen

Erstellt von lao | TheJudge <http://www.lao-gaming.net/>

Veröffentlicht mit freundlicher Genehmigung auf [www.opferlamm-clan.de](http://www.opferlamm-clan.de) DANKE SCHÖN!

### Linux Dedicated Server Install / Config Tutorial

Hier mal ein kleines Tutorial, um einen CoD Linux Dedicated Server zum laufen zu bekommen. Ich sehe mal davon ab zu erklären, was die einzelnen Befehle bedeuten, würde meinen Zeitrahmen sprengen :)

Noch eines Vorweg, es gibt auch andere Wege um zum selben Ziel zu kommen. Ich habe es so gemacht wie hier beschrieben, war für mich persönlich die einfachste Lösung.

Des weiteren gehe ich mal davon aus, dass der Server mit aktiviertem Punkbuster laufen soll, darum erkläre ich es gleich mit, denn standardmäßig ist PB deaktiviert.

Alles was kursiv geschrieben ist, sind Befehle oder Tasten, die eingegeben oder gedrückt werden müssen.

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

Nun müsst ihr euer Komplettes Installiertes CoD Verzeichnis (ca. 1,2GB) von eurer Platte auf den root hochladen, bevorzugt per FTP.

Von einer Beschreibung dazu sehe ich mal ab, sollte zumindest jeder Webmaster wissen.

Sollte auf dem root-server keine URL geschaltet sein, bin ich auch gerne bereit einen entsprechenden Link rauszugeben. Habt aber bitte Verständnis dafür, dass ich ihn hier nicht Posten werde, sondern nur auf anfrage per PN oder ICQ gebe.

Sobald ihr euer Lokales CoD Verz. auf den root geladen habt, müsst ihr die Linux Version ziehen und

ebenfalls hochladen in das CoD Verzeichnis eures root Servers.

Download z.B. hier Call of Duty Linux Multiplayer Server Code Version 1.4 (Linux Large Update) ([http://www.callofduty-news.de/index.php?module=filebase&type=file&ref\\_id=435&file=421e647caf81c7dba09b70a07eef6467/0/](http://www.callofduty-news.de/index.php?module=filebase&type=file&ref_id=435&file=421e647caf81c7dba09b70a07eef6467/0/))

Wenn es bei euch auf dem Server drauf ist, müsst ihr es wie folgt entpacken:

```
tar jxvf COD-lnxded-1.4.large.tar.bz2
```

(Achtet unbedingt darauf, dass sich das File im CoD Verzeichnis befindet. Und ihr den Entpack-Vorgang von dort startet.)

Als nächstes müsst ihr beugehen und eine cfg Datei erstellen, die die Server-Einstellungen beinhaltet. Das könnt ihr den [Configgenerator](#) machen lassen. Die Datei könnt ihr benennen wie ihr wollt, ich nenn sie jetzt mal dedicated.cfg. Diese muss ins ../cod/main Verzeichniss.

Achtet bitte darauf, dass ihr die nachfolgende Reihenfolge unbedingt einhaltet, da ihr sonst keine Möglichkeit habt, PB zu aktivieren.

Ausgehend vom CoD Verzeichnis gebt ihr nun folgendes ein:

```
screen -mS cod ./cod lnxded
```

(Gross-/Kleinschreibung beachten)

gebt in der CoD Server Konsole die daraufhin erscheint, folgendes ein um PB zu aktivieren:

```
pb_sv_enable 1
```

Nun ladet die cfg-Datei, die ihr euch erstellt habt, in meinem Beispiel wie folgt:

```
exec dedicated.cfg
```

als letztes müsst ihr noch eine map angeben die geladen werden soll, damit die Map-Rotation beginnt, z.B. pavlov:

```
map mp_pavlov
```

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 ./cod\_lnxded anfängt.

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

### **.cfg Datei Editieren**

Ich persönlich bevorzuge den Editor vi unter Linux, um den geht es im nachfolgenden auch.

Geht in das Verzeichnis, wo die cfg Datei drin ist, also nach ../cod/main/

Öffnet wie folgt eure cfg-Datei, in meinem Beispiel heißt sie dedicated.cfg:

```
vi dedicated.cfg
```

Mit den Cursor Tasten könnt ihr nun durch die Datei Navigieren, bevor ihr jedoch was ändern könnt müsst ihr in den "Einfüge"-Modus wechseln mit:

[i](#)

Links unten sollte nun "Einfüge Modus" stehen. Jetzt könnt ihr die Datei editieren.

Wenn ihr fertig seid 1x ESC drücken, um den "Einfüge Modu" wieder zu verlassen.

Zum Abspeichern folgendes eingeben, beachtet aber, dass der Editor damit auch geschlossen wird und ihr wieder in dem Prompt landet:

[:wq!](#)

Sollte man, aus welchen Gründen auch immer, den Editor verlassen wollen ohne die Datei zu Speichern, geht das mit folgendem Befehl:

[:q!](#)

Erstellt by The Judge <http://www.lao-gaming.net/>

## Ein Serverscript erstellen

Bevor nun irgendwelche Kritiker anfangen, mich zu zerfleischen:

Ich will´s den Anfängern so einfach wie möglich machen, geht nur darum, mal grundsätzlich den Aufbau zu zeigen und ein erstes Erfolgserlebnis zu ermöglichen; perfektionieren kann es jeder für sich selbst, wenn man erst mal verstanden hat, wie´s funktioniert.

Eine weitere "Eigenart", die mir bei der CoD-Server-Script-Geschichte aufgefallen ist:

Auf vielen Seiten, die sich mit der Erstellung von Server-Scripten beschäftigen, werden die einzutragenden Befehle mit "[set](#)" oder "seta" angegeben - bei mir (und auch bei ein paar anderen Usern) klappen aber einige Servereinstellungen dann nicht. Daher gebe ich das Script hier so an, wie es bei mir ohne Probleme funktioniert.

Wenn Du Probleme feststellst, dann versuch es also noch ein mal, in dem Du vor die entsprechende Einstellung, die bei Dir nicht funktioniert "[set](#)" oder "seta" setzt, z. B.:

Friendly Fire ist so eingetragen:

[scr\\_friendlyfire "1"](#)

und funktioniert aber nicht - also versuch es mit

[set scr\\_friendlyfire "1"](#)

oder

[seta scr\\_friendlyfire "1"](#)

---

So, los geht´s mit Deinem ersten eigenen Server-Script:

Speichere Dir diese Datei in den main-Ordner :

[DOWNLOAD dedicated.cfg](#)

(rechte Maustaste auf den Link, Ziel speichern unter... - achte nach dem Download darauf, daß die Dateiendung .cfg ist und nicht .txt !)

Diese dedicated.cfg ist nun Dein Serverscript. Du kannst Dir natürlich auch ein eigenes Script mit einem anderen Namen erstellen, im Namen des Scriptes dürfen aber KEINE LEERZEICHEN enthalten sein! Und den Namen des Scriptes mußt Du dann natürlich auch bei der Verknüpfung entsprechend anpassen! Man kann ohne Probleme mehrere Scripts im main-Ordner liegen haben, im Spiel kann man dann über die Konsole ein anderes Script laden, wenn man das möchte. Mehr dazu gleich.

Du hast die dedicated.cfg jetzt als Vorlage da - die kannst Du mit z. B. WORDPAD öffnen und die Einstellungen anpassen, wie Du sie haben möchtest.

So, hier also mal was in der cfg steht und was es bedeutet: (Die blauen Einträge sind die, die Du in der dedicated.cfg findest)

Legt den Spieltyp zum Spielstart fest

(DM = Death Match - TDM = Team Death Match - SD = Search & Destroy - RE = Retrieval - BEL = Behind Enemy Lines - HQ = Headquater)

[g\\_gametype tdm](#)

Legt die Startmap fest

mögliche Maps: mp\_brecourt mp\_carentan mp\_chateau mp\_dawnville mp\_depot mp\_harbor mp\_hurtgen mp\_pavlov mp\_powcamp mp\_railyard mp\_rocket mp\_ship mp\_bocage mp\_neuville mp\_stalingrad (Standard-Ingame-Maps wenn man Patch 1.4 installiert hat)

ACHTUNG: mp\_chateau mp\_powcamp und mp\_ship können NICHT im SD gespielt werden!

[map mp\\_stalingrad](#)

Setzen eines rconpassword: Du solltest ein rconpassword vergeben, damit nicht jeder willkürlich die Servereinstellungen beeinflussen kann. password tauscht Du gegen ein Passwort Deiner Wahl aus.

```
rconpassword"password"
```

Hier nun ein paar Angaben zum Server. Die Angaben werden zwischen die""eingetragen und können von GameSpy oder ASE ausgelesen werden.

```
set sv\_hostname"Name des Servers"
```

```
set scr\_motd"Nachricht im Einstiegsbildschirm"
```

```
sets .Admin"Name des Admin"
```

```
sets .Email"123@provider.de"
```

```
sets .IRC""
```

```
sets .Website""
```

```
sets .Location""
```

Weitere Einstellungen ( 0 = aus, 1 = an)

Symbol über Kameraden

[set scr drawfriend"0"](#)

Friendly Fire

[set scr friendlyfire"1"](#)

Maximale Teilnehmer

[set sv maxClients"8"](#)

Abgleich der Clients auf veränderte/zusätzliche pk3s

[set sv pure"0"](#)

Abstimmung erlaubt

[set g allowVote"1"](#)

[set scr allow\\_vote"1"](#)

Downloads erlaubt - sollte man gerade bei einer DSL-Verbindung nicht gestatten - wenn ein sich verbindender Spieler die Map nicht hat und anfängt, die nun, während andere gleichzeitig spielen, vom Server zu ziehen, dann geht dabei Bandbreite verloren, was zu erhöhten Pings für die Spieler auf dem Server führen kann!

[set sv allowDownload"0"](#)

Waffeneinstellungen (dürfte einleuchtend sein)

//Weapons

[set scr allow\\_bar"1"](#)

[set scr allow\\_bren"1"](#)

[set scr allow\\_enfield"1"](#)

[set scr allow\\_fg42"1"](#)

[set scr allow\\_kar98"1"](#)

[set scr allow\\_kar98ksniper"1"](#)

[set scr allow\\_m1carbine"1"](#)

[set scr allow\\_m1garand"1"](#)

[set scr allow\\_mp40"1"](#)

[set scr allow\\_mp44"1"](#)

[set scr allow\\_nagant"1"](#)

[set scr allow\\_nagantsniper"1"](#)

[set scr allow\\_panzerfaust"1"](#)

[set scr allow\\_ppsh"1"](#)

[set scr allow\\_springfield"1"](#)

[set scr allow\\_sten"1"](#)

[set scr allow\\_thompson"1"](#)

Einstellungen für den Spieltyp

Dürfte größtenteils einleuchtend sein

//DeathMatch

[set scr dm\\_scorelimit"20"](#)

[set scr dm\\_timelimit"15"](#)

//Team DeathMatch

[set scr tdm\\_scorelimit"20"](#)

[set scr tdm\\_timelimit"15"](#)

//Search and Destroy

[set scr sd\\_graceperiod"15"](#)

[set scr sd\\_roundlength"4"](#)

[set scr sd\\_roundlimit"0"](#)

[set scr sd\\_scorelimit"5"](#)

[set scr sd\\_timelimit"15"](#)

```
//Behind Enemy Lines
set scr_bel_alivepointtime"10"
set scr_bel_scorelimit"50"
set scr_bel_timelimit"15"
```

```
//Retrieval
set scr_re_graceperiod"15"
set scr_re_roundlength"4"
set scr_re_roundlimit"0"
set scr_re_scorelimit"7"
set scr_re_timelimit"15"
set scr_re_showcarrier"0"
```

```
//HEADQUARTERS
set scr_hq_timelimit"30"
set scr_hq_scorelimit"450"
```

## Maprotation

Ich für meinen Teil setze jedes Mal den Spieltyp davor, ist aber normalerweise nicht zwingend notwendig. Man sollte auch nicht zu viele Maps in die Rotation setzen, da das zu Problemen führen kann. Macht aber z. B. dann Sinn, wenn man von vornherein auch einen Wechsel des Spieltyps vorgeben will.

## Maprotation

```
//ROTATIONS
set sv_mapRotation "g_gametype tdm map mp_brecourt g_gametype tdm map
mp_carentan g_gametype tdm map mp_chateau g_gametype tdm map mp_dawnvi
lle g_gametype tdm map mp_depot g_gametype tdm map mp_harbor g_gamety
e tdm map mp_hurtgen g_gametype tdm map mp_pavlov g_gametype tdm map m
p_rocket g_gametype tdm map mp_bocage g_gametype tdm map mp_neuville g
_gametype tdm map mp_stalingrad"
```

Das sind nun alle Einstellungen, die in der Vorlage dedicated.cfg eingestellt sind.

## 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 Remote Control = 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

```
\rconpassword 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 = Headquarter)

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.