

Call Of Duty 4 - Server Start Optimierungen

<p>Server Start Optimierungen COD4Server / Call Of Duty 4</p>

Auch wenn [Call Of Duty 4](#) Server nicht mehr das meist gespielte Spiel sind, bestehen trotzdem immer wieder diverse Kundenwünsche und Optimierungsbedarf bei den Gameservern. Auf Kundenwunsch haben wir in die Startsequenzen folgende Feature eingearbeitet.

Um die neuen Vorzüge zu nutzen müsst Ihr nur unter Addons das Startscript V 1.4 installieren. Gamerooot Besitzer müssen darauf achten das Ihr Startscript mit ./cod4_run beginnt.

Neu zur Auswahl beim Start des COD4 Servers stehen:

wwwDownload ein
Punkbuster Aus
Punkbuster Update
Manu Admin Mod

Hier die nötigen Erklärungen zu den einzelnen Startparameter:

- **wwwDownload ein :**

Kunden haben gewünscht, das man zusätzlich zu unseren vollautomatischen wwwDownloadsystem auch eigene wwwDownload Mirrors in die Server.cfg einfügen kann. So soll es sein, wir haben es umgesetzt. **Wichtig** ist zu beachten, **wird ein Häkchen bei wwwDownload ein gesetzt, das in der Server.cfg oder anderen Configs keine wwwDownloadparameter stehen bzw. diese mit 2// davor deaktiviert sind** .

- **Punkbuster Aus :**

Weiterhin sollte bei COD4 Server Punkbuster ohne zutun des Supports deaktiviert werden können. Gab es schon funktionierte nicht zu 100% da es nach der Server.cfg geladen wurde. Dieses haben wir hiermit anders umgesetzt.

- **Punkbuster Update:**

COD4 Server Besitzer Standen oftmals vor dem Problem, das Punkbuster sich nicht über die gewöhnlichen Serverbefehle Updaten ließ, daher wurde hier nun ein Update über das Punkbuster Setupfile eingebaut. Damit ist nun Punkbuster beim Serverstart Updatebar

- Manu Admin:

In letzter Zeit häufen sich immer wieder Fragen nach Manu Admin. Dem Wunsch haben wir entsprochen, mit der Auswahl Manuadmin, **startet 10 Sekunden nach dem Gameserverstart das Manu Admin Tool.**

Allerdings gibt es einen Lizenzrechtlichen Hintergrund wonach wir den Manu Admin für unsere Kunden so nicht einfügen dürfen. Daher stellen wir den Kunden nur die Startmöglichkeit zur Verfügung. Die COD4 Serverkunden müssen sich nur unter folgenden Link [Download Manu Admin](#) das Tool herunterladen und den Inhalt des Ordners "adminmod" im Downloadpackage in den Ordner "adminmod" auf dem Gameserver einfügen.

Hat man dies gemacht, startet 10 Sekunden nach dem Gameserverstart das Manu Admin Tool, vorausgesetzt die Configs wurden richtig angepasst. Dazu hier nun mehr:

In der Server.cfg müssen sich folgende Logeinträge befinden:

Code

	Log	Einstellungen
//		
set	g_logsync	"2"
set	logfile	"1"
set	g_log	"games_mp.log"
set sv_log_damage	"1"	

In der adminmod/config/config.cfg sind 4 Einstellungen wichtig damit Manu erst einmal läuft:

die GameserverIP, der Port des Gameservers, der Logfilepfad und das Rconpasswort sollte mit dem Rconpasswort in der Server.cfg übereinstimmen. Der Logpfad setzt sich wie folgt zusammen.

/home//server//main oder Modpfad

Hier ein Beispiel:

Code

```
[main]
ip                = "84.201.1.151"
port              = 28960
logfile           = "/home/kdl0000/server/codiv_3185/main/games_mp.log"
rconpassword      = "sagichned"
timezone          = "Europe/Berlin"
prefix            = "!"
language          = "en"
antispam          = 2
logrcon           = 0
antistartupbug    = "restart"
fixguidrelax      = 1
pmprefix          = "= ^1PM:"
responsefailcmds = 0
```

Alles anzeigen

Sollten Settings falsch gesetzt sein stoppt der Gameserver nach 10 Sekunden wieder, in der Log im Ordner /adminmod/logs/ findet man aber immer gute Hinweise auf die Fehler.

Und nun das Thema "Eigene Mods" einfügen:

Das Thema haben wir nun endgültig relativ elegant gelöst, der Kunde muss nun damit keinen Support mehr bemühen, sondern kann seine Mods selbstständig einfügen.

Ablauf bei [Call Of Duty](#) für Server:

Im Webinterface unter Dateieditor die "modsettings.ini" laden

Den Befehl **fsgamepfad mods/xxxx** suchen und dementsprechend anpassen. Z.B wie hier im Screen **fsgamepfad mods/ace20**. Wichtig ist der Befehl fsgamepfad und dahinter mit einer Leerzeile der Modpfad.

Nun einfach noch den Gameserver starten mit **Häkchen bei "Mod Starten - Ja"** und der Auswahl bei den Mods **"-Eigener Mod"**

Für Die Zukunft arbeiten wir nun an einer Einbindung des ATT Tools, welches wir von Gameserver84.de mit einem Alleinnutzungsrecht erworben haben. Wir gehen von einer Fertigstellung innerhalb einer Woche aus. Dieses Tool erkennt und verhindert Tweak Configs, welche oftmals ProSpieler anwenden und somit Teilweise das Publicdaddeln stören.