

Hallo liebe Gamer.

Viele haben sich schon gefragt, wann wir ein richtiges „Stop, Start, Restart, Update“ Interface für z.Bsp. CS oder CoD zur Verfügung stellen.

Nun ist es endlich soweit. Wir haben ein Script entwickelt, welches diese Befehle ausführt.

Hier sind die Games wo der Befehl „Update“ funktioniert:

CS, DoD und TFC

Hier sind die Games wo der Befehl „Stop, Start, Restart“ funktioniert:

Alle Games bis auf Battlefield

Wann wird dieses Script eingeführt?

Zu prüfen ist, ob dies vielleicht schon bei einzelnen Usern angelegt wurde. Aufgrund der Vielzahl der Kunden ist es nicht möglich alle auf einmal umzustellen. Wir beginnen ab **heute**, die Scripte einzubinden.

Funktionieren weiterhin alle anderen Befehle per Rcon?

Nicht ganz! Der Befehl „quit“ zum Restart des Servers funktioniert nicht mehr. Bitte vorsichtig mit allen anderen Restartbefehlen!!! Der Server kann dabei DOWN bleiben!

Wo liegen in dem Script die Vorteile?

Ein wichtiger Aspekt ist die Sicherheit wenn man sich per SFTP verbindet. Nicht zu vernachlässigen ist auch, dass wir einiges an Performance des Servers sparen. Mit diesem Script kann ein richtiger Restart des Servers durchgeführt werden. Wenn z.Bsp. der Server nicht mehr startet, weil ein Fehler vorliegt, kann die fehlerhafte Datei mit einer Backupversion überschrieben werden und der Server damit selbst gestartet werden. Sie sind nicht mehr auf die Hilfe unseres Supports angewiesen, wenn dieser gerade nicht im IRC oder per Mail erreichbar ist. Weitere Infos zu dem Script weiter unten.

Gibt es auch Nachteile?

Nun ja, wenn man sein FTP PW nicht zur Hand hat, dann haben Sie keine Zugriffsmöglichkeit.

Wir bieten Ihnen aber an, das PW später selbst ändern zu können.

Derzeit genügt eine Email des Vertragsinhabers zum ändern des FTP PW in eines was man sich merken kann.

Wichtig: Kunden Nr. in der Email nicht vergessen!

Muß ich immer ein FTP Programm haben wenn ich z.Bsp. bei Freunden bin und den Server neu starten muß?

Ja, eine Möglichkeit ist natürlich, sich über ein richtiges FTP Programm mit dem Server zu verbinden.

Die andere Möglichkeit, sich über den Internetbrowser zu verbinden:

Benutzername = game..Nr..

PW = finden Sie auf Ihrem Pinblatt, wenn nicht schon geändert

IP = Bitte ohne den Game Port eingeben!

1) ftp://<Benutzername>:<Passwort>@<IP> -enter- ftp://game500:abcde@81.2.156.50/

2) ftp://<IP> -enter- ftp://81.2.156.50/ (und dann<Benutzer>sowie das<PW>eingeben)



Was muß ich genau machen?

In dem jeweiligen Game Ordner befinden sich folgende neue Dateien:

Bsp. anhand eines CS Servers:

game.pid -> Prozess ID

game_admin.log -> Server Logfile

game_admin_command -> **zu editierende Datei**

game_update.log -> Logfile für Updates

game_update.pid -> Prozess ID

game_update_command -> **zu editierende Datei**

Oder Sie nutzen einfach unser Online FTP für Jedermann auf der Website, rechte Seite.

Name	Size	MTime
./	4096	Oct 17 15:36
/cstrike	4096	Oct 19 00:35
/reslists	4096	Sep 12 2003
/valve	4096	Sep 28 14:47
InstallRecord.blob	810	Oct 17 16:01
core_i386.so	382069	Sep 28 14:47
cs.log	563246	Oct 19 11:19
engine_amd.so	2672424	Sep 28 14:47
engine_amd64.so	2057878	Sep 28 14:47
engine_i486.so	2683122	Sep 28 14:47
engine_i686.so	2664754	Sep 28 14:47
filesystem_stdio_amd64.so	171762	Sep 28 14:47
filesystem_stdio_i386.so	242182	Sep 28 14:47
game.pid	5	Oct 18 17:31
game_admin.log	4380	Oct 18 17:31
game_admin_command	0	Oct 18 17:31
game_update.log	228	Oct 17 16:01
game_update.pid	5	Oct 17 16:01
game_update_command	0	Oct 17 16:01
*hlds_amd	232592	Sep 28 14:47
*hlds_amd64	68581	Sep 28 14:47
*hlds_i486	234800	Sep 28 14:47
*hlds_i686	233840	Sep 28 14:47
*hlds_run	10058	Sep 28 14:47
*hitv	255912	Sep 28 14:47
libSteamValidateUs~DTickets_amd64.so	2789611	Sep 28 14:47
libSteamValidateUs~IDTickets_i386.so	3572199	Sep 28 14:47
linuxreadme.txt	23337	Sep 11 2003
proxy_i386.so	2384283	Sep 28 14:47
*steam	7702226	Oct 8 00:08
update.log	282	Oct 17 16:04

game.pid -> Prozess ID

Diese Datei ist für den Anwender unwichtig. Hier wird nur die aktuelle Prozess ID gespeichert.

game_admin.log -> Server Logfile

Hier werden die Logs für Server Stop, Start, Restart abgelegt.

game_admin_command -> **zu editierende Datei**

Diese Datei können Sie auf den Server direkt bearbeiten oder diese zuerst downloaden und dann nach dem Edit wieder auf dem Server überschreiben.

Sie brauchen lediglich das Wort „**Stop**“ oder „**Start**“ oder „**Restart**“ eintragen.

Ein Script überprüft alle 30sec was in dieser Datei steht. Entsprechendes wird dann ausgeführt. Nach dem ausführen des Befehls, ist die Datei wieder **leer!**

game_update.log -> Logfile für Updates

Hier werden die Logs für Server Updates abgelegt.

17.10.2004 16:01:07: let's go...

17.10.2004 16:01:37: starting Steam Update (PID 3571) -> Update ist fertig

game_update.pid -> Prozess ID

Diese Datei ist für den Anwender unwichtig. Hier wird nur die aktuelle Prozess ID gespeichert.

game_update_command -> **zu editierende Datei**

Achtung! Dieses Update kann von Ihnen nicht rückgängig gemacht werden. Das Update kann je nach Steam Serverbelastung mehrere Stunden dauern. Also bitte das Update zu einer Zeit durchführen, wenn der Server nicht benötigt wird. Das Update ist fertig, wenn in der „game_update.log“ folgendes steht und die Erstellungszeit der Datei neuer ist als die vorherige. Also bitte das Datum und die Uhrzeit vorher mit nachher vergleichen!!!

17.10.2004 16:01:07: let's go...

17.10.2004 16:01:37: starting Steam Update (PID 3571) -> Update ist fertig

Sie brauchen lediglich das Wort „**Update**“ eintragen.

Ein Script überprüft alle 30sec was in dieser Datei steht. Das Update wird dann ausgeführt. Nach dem ausführen des Befehls, ist die Datei wieder **leer!**

Weitere Fragen bekommt Ihr von unserem Support beantwortet.

gamesupport@efyou.com

(Den Newsletter findet Ihr auch noch mal in unseren Newsbeiträgen)

Mit freundlichen Grüßen,
efyou Supportteam