

SURV

Gameserver

Benutzerhandbuch

**Softwareprojekt WS 2009, Team 2
Studiengang Technische Informatik
Hochschule Ulm**

Inhaltsverzeichnis

Einführung.....	3
Zweck.....	3
Beteiligte.....	3
Allgemeine Informationen.....	4
Das grafische Userinterface (GUI).....	4
Punkt 1.....	4
Punkt 2.....	5
Punkt 3.....	5
Punkt 4.....	5
Punkt 5.....	5
Punkt 6.....	5
Die Spielarten.....	6
Team-Survival.....	6
Last-Man-Standing.....	6
Zone Controll.....	6
Weitere Informationen.....	7
Eigene Karten.....	7
Eigene Karte erstellen.....	7
Eigene Karte laden.....	7
Vorschaubild für eigene Karte erstellen.....	7
FAQ.....	8
Warum kommt ständig „Connection Error to the Loginserver!“?.....	8
Warum kommt immer ein Fehler bei meinem Servername?.....	8

Einführung

Zweck

Dieses Handbuch soll Ihnen helfen, den Umgang mit dem SURV – Game Server zu erleichtern. Wir versuchen Ihnen alle benötigten Informationen über die Bedienung des SURV – Game Server zu beschreiben und praktische Beispiele zu zeigen.

Beteiligte

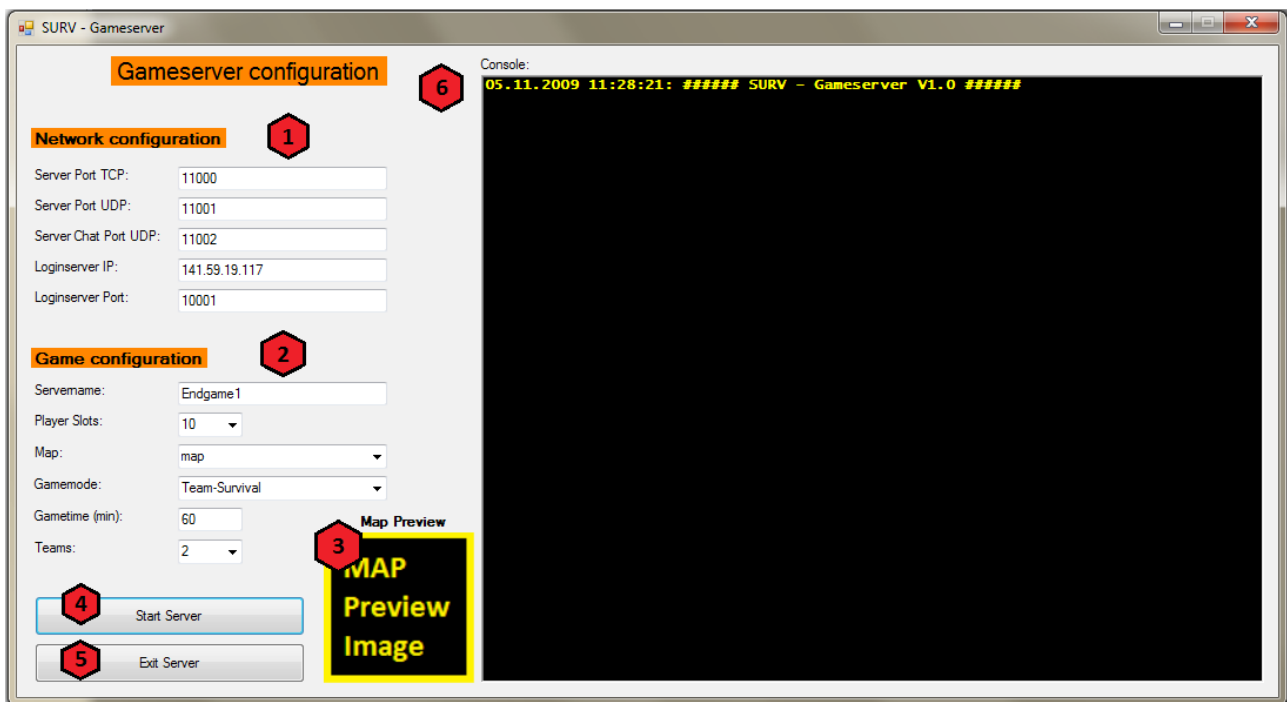
An der Erstellung dieses Dokumentes waren folgende Personen beteiligt:

Marcel Schlüter

Grundstruktur

Allgemeine Informationen

Das grafische Userinterface (GUI)



Punkt 1

Hier können Sie die Netzwerkkonfiguration durchführen.

- **Server Port TCP:**

Auf welchen TCP Port der Gameserver Statusnachrichten übermittelt (empfängt und sendet)

- **Server Port UDP:**

Auf welchen UDP Port der Gameserver Spielpakete übermittelt (empfängt und sendet)

- **Server Chat Port UDP:**

Auf welchen UDP Port der Gameserver den Chat übermittelt (empfängt und sendet)

- **Loginserver IP:**

Dies ist die IP des Loginserver, zudem der Gameserver verbinden soll

- **Loginserver Port:**

Dies ist der TCP Port des Loginserver, auf dem der Loginserver erreichbar ist

Punkt 2

Hier können Sie die Spielkonfiguration durchführen.

- **Servername:**

Hier können Sie den Namen des Servers angeben

- **Player Slots:**

Hier können Sie die Anzahl an Spieler einstellen, die auf dem Server spielen dürfen

- **Map:**

Hier können Sie die Karte auswählen, die auf dem Server geladen werden soll

- **Gamemode:**

Hier können Sie die Spielart auswählen, zur Auswahl stehen:

Team Survival, Last-Man-Standing und Zone Control

- **Gametime:**

Hier können Sie die Spielzeit einstellen, wie lange die Runde auf dem Server laufen soll

- **Teams:**

Hier können Sie die Anzahl an Teams einstellen, die auf dem Server erlaubt sind

Punkt 3

Dies ist die Kartenvorschau.

Sie wird automatisch angezeigt, wenn eine Karte gewählt wird und für die Karte ein Bild hinterlegt ist. Ansonsten wird dieses Feld leer sein.

Punkt 4

Hier können Sie den Server nun starten.

Dies ruft eine Validierungsfunktion auf, die ihre Eingaben überprüft auf gültige Zeichen.

Wenn Fehler vorliegen, werden sie in dem Konsolenfenster (rechts) angezeigt, ansonsten wird der Server nun gestartet und es werden die Verbindungen hergestellt.

Wenn der Server ohne Fehler starten konnte, ändert sich der Start-Knopf zu einem Stop-Knopf, wodurch Sie den Server wieder beenden können und Änderungen an der Konfiguration vornehmen können.

Punkt 5

Hier können Sie den Gameserver beenden und somit das Fenster auch schliessen.

Es ist aus jedem Gameserver Status (gestartet oder gestoppt) möglich.

Punkt 6

Dies ist die Ausgabe-Konsole.

Hier sehen Sie, wann der Server gestartet/gestoppt wurde, ob Fehler passierten und wann ein Spieler sich verbindet oder die Verbindung abbricht.

Dies ist nur eine Ausgabekonsole, hier können Sie keine eigene Texte schreiben.

Die Spielarten

Team-Survival

In diesem Spielmodus teilen sich die Spieler in Teams auf um sich gemeinsam gegen die angreifende Zombies zu verteidigen.

Sie versuchen durch Fallen legen, die Zombies von sich fern zu halten und die Zombies auf die anderen Teams zu jagen.

Wenn es nur noch ein Team gibt, wird die Runde beendet und das letzte Team hat gewonnen.

Falls jedoch erst die Rundenzeit zu ende ist, gewinnt das Team, dass noch die meisten Überlebende unter sich hat. Sollten mehrere Teams gleich viele Überlebende haben, ist es ein Unentschieden.

Last-Man-Standing

In diesem Spielmodus, ist jeder Spieler auf sich selber gestellt.

Der Ablauf ist genau gleich wie im Team-Survival, nur das jeder gegen jeden spielt.

Zone Control

In diesem Spielmodus teilen sich die Spieler in Teams auf.

Ziel der Teams ist es, so viele wie mögliche Bodenplatten in ihre Teamfarbe einzufärben durch drüber laufen. Die anderen Teams können jedoch die Bodenplatte wieder um färben in ihre eigene.

Sobald die Zeit abgelaufen ist oder nur noch ein Team existiert stoppt das Spiel und es wird geschaut, wer die meisten Bodenplatten in ihre Farbe eingefärbt haben.

Weitere Informationen

Eigene Karten

Eigene Karte erstellen

Um eine eigene Karte zu erstellen, benutzen Sie unseren Worldeditor von unserer Website

Eigene Karte laden

Um eigene Karten im Gameserver auswählen zu können, muss die Karte in den „Map“-Ordner im Serververzeichnis gelegt werden.

Vorschaubild für eigene Karte erstellen

Eigene Vorschaubilder müssen im Format png sein und eine Auflösung von 128x128 haben.

Dieses Bild muss dann mit in den „Map“-Ordner und den gleichen Namen wie die Karte haben.

FAQ

Warum kommt ständig „Connection Error to the Loginserver!“?

Dies passiert, wenn Sie keine Verbindung zum Loginserver aufbauen können.

Fehler können sein:

- Falsche IP und/oder Port des Loginservers angegeben
- Port ist durch Firewall gesperrt

Warum kommt immer ein Fehler bei meinem Servername?

Dies passiert, weil wir eine Überprüfung der Eingaben durchführen auf nicht erlaubte Zeichen.

Bei dem Servername sind z.B. nur Buchstaben und Zahlen erlaubt,

bei Ports nur Zahlen zwischen 1 und 65535, usw.