

# Handbuch zur Nutzung des Partnerligen-Gameservers PLS1

## 1. Einleitung

Herzlich willkommen auf dem Dedicated Gameserver PLS1 des DLM Racing eV, angemietet vom Lieferanten Webtopia - myLoc managed IT AG in Düsseldorf.

Hier läuft ein, von unseren ehrenamtlichen Servertechnikern administriertes und betreutes Windows Server 2012 r2 Betriebssystem, welches mehrere Remotezugriffe gleichzeitig zulässt.

Jede Partnerliga nutzt einen voneinander unabhängigen Remotezugang mit eigenem Windows-Benutzer inkl. Desktop, eigenen Dateien/Bibliotheken und eigener Ordnerstruktur.

Die Verzeichnisse sind gegeneinander verriegelt, sodass keiner beim anderen Zugriff hat.

## 2. Adressen

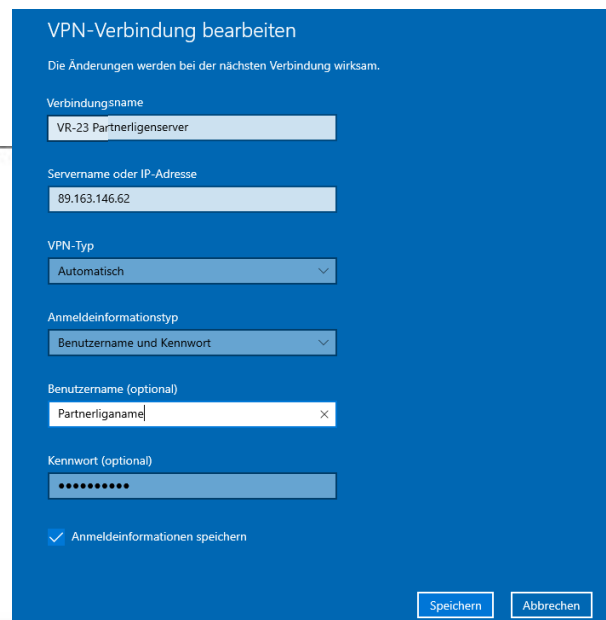
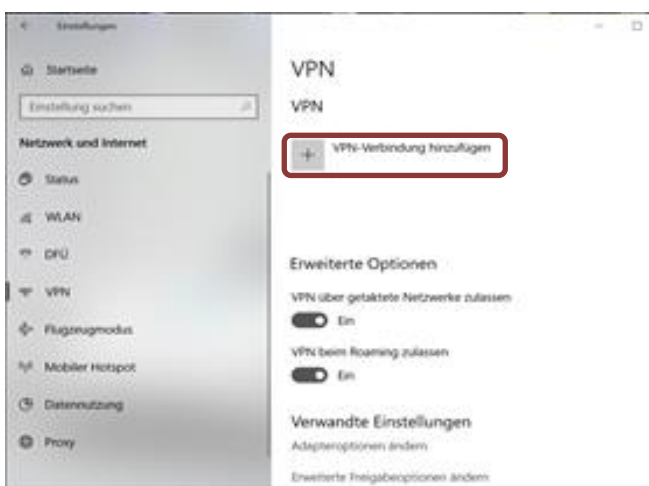
<b>89.163.146.62</b>	Haupt-IP	Feste IP- Adresse für VPN-Zugang und FTP-Zugriff
<b>192.168.123.1</b>	Remote-IP	Feste IP- Adresse für den Remotezugang (Standardport 3389) nach erfolgreicher VPN-Verbindung
<b>pls1.dlm-racing.eu</b>	URL	Adresse für Teamspeak und Webordner

## 3. Einrichtung der VPN-Verbindung

Mit der VPN-Verbindung wird ein verschlüsselter Tunnel über das Internet mit einem Rechner hergestellt, der den Computer daheim mit einem entfernten Computer (Server) so verbindet, als ob man physikalisch im selben Netzwerk wäre.

### a) VPN -Verbindung in Windows 10 einrichten

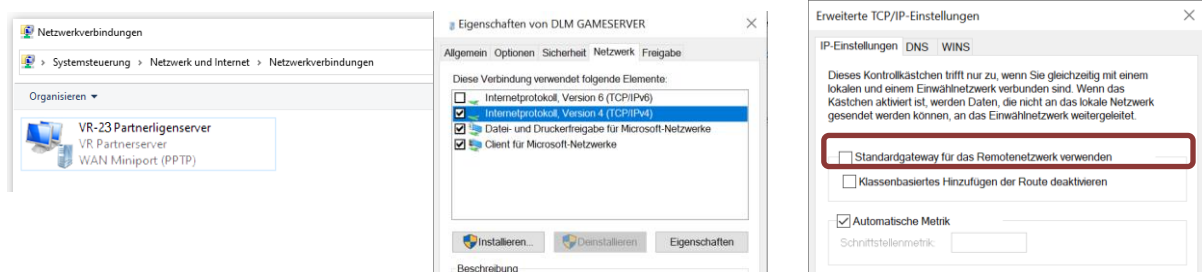
Einstellungen -> Netzwerk und Internet -> VPN:



Beliebigen Verbindungsnamen eingeben, Benutzername und Passwort eures normalen Server-Zuganges eingeben -> Speichern

- ⇒ Nun habt ihr eine entsprechend des Verbindungsnamens benanntes, neues Netzwerkkarte.
- ⇒ Da sich die neue Netzwerkkarte die „Hoheit“ über das Internet sichert, müsst Ihr jetzt noch in den Eigenschaften dieser Netzwerkkarte folgendes einstellen:

Eigenschaften -> Netzwerk und Internet -> Adapteroptionen ändern -> rechte Maustaste auf den Verbindungsnamen -> Eigenschaften:



Reiter Netzwerk

Haken bei IPV6 rausnehmen

Haken bei IPV4 setzen

IPV4 markieren -> auf Eigenschaften klicken

-> Erweitert: Haken bei Standardgateway rausnehmen

- ⇒ That's it! Zum Starten entweder über Eigenschaften -> Netzwerk und Internet oder mit einem Klick auf das Netzwerksymbol im Systray, das entsprechende Netzwerksymbol anklicken und euch verbinden.
- ⇒ Testet jetzt bitte noch, ob Ihr normal ins Internet kommt.

## b) VPN -Verbindung in Windows 7 einrichten

Bei Windows 7 sieht es ähnlich aus. Zur Einrichtung gelangt man über Systemsteuerung -> Netzwerk und Internet -> Netzwerk und Freigaben -> Klick auf „Neue Verbindung oder neues Netzwerk einrichten“

Eine genauere Anleitung mit Bildern findet ihr unter folgenden Link [ab dem Abschnitt Einrichten des VPN-Clients (Ausgehende VPN-Verbindungen)]:

[https://praxistipps.chip.de/vpn-unter-windows-7-einrichten\\_13264](https://praxistipps.chip.de/vpn-unter-windows-7-einrichten_13264)

## c) VPN -Verbindung in Windows 8/8.1 einrichten

Bei Windows 8/8.1 ist läuft die Einrichtung über eine Mischung aus den Anleitungen für Windows 10 und Windows 7. Einfach bei uns nachfragen, wenn was unklar ist.

## 4. Remote-Zugriff

Sobald ihr die VPN-Verbindung angelegt und gestartet habt, seid ihr per VPN mit dem PLS1 verbunden und bekommt eine IP Adresse im privaten Netzwerk zugewiesen.

Zu eurem Desktop auf dem Gameserver könnt ihr euch nun remote (via Remote Desktop Verbindung oder Programmen wie Remote Desktop Connection Manager) unter Angabe der IP-Adresse

**192.168.123.1** mit dem Standardport **3389** und dem von uns mitgeteilten Benutzernamen und Kennwort verbinden.

## 5. Ordnerstruktur

- Laufwerk C ist dem Betriebssystem vorbehalten
- Laufwerk P enthält neben dem jeweiligen -durch Benutzer-Rechte geschützten- Partnerliga-Ordner separiert auch Medien [inklusive Web-Ordner] und TeamSpeak-Daten.
- *Den nach der Partnerliga benannten Zwischenordner haben wir weggelassen.*

## 6. Bibliotheken

Die Standardbibliotheken [Desktop / Dokumente / Downloads / Bilder / Videos] sowie der Papierkorb befinden sich NICHT mehr auf Laufwerk C, sondern im jeweiligen Ligaordner auf LwP im Unterordner „Eigene Dateien“.

⇒ Auf diese Weise stellen wir sicher, dass der Speicherplatz des Betriebssystem-Laufwerks C nicht unnötig belastet wird. Weiterhin sind Backups einfacher zu bewerkstelligen.

## 7. Web-Ordner

Auf dem Gameserver läuft auch ein Webserver, der es euch sowohl ermöglicht Bilder, Text- oder PDF-Dateien darzustellen, als auch Rar- oder Zip-Dateien zum Download anzubieten.

Euren Web-Ordner findet ihr im Ordner **Medien** in eurem Partnerliga-Ordner.

Alle in diesem Web-Ordner liegenden Dateien sind über folgende Adresse erreichbar:

<http://pls1.dlm-racing.eu/Partnerliga1/>

## 8. FTP-Zugriff

Mittels eines FTP-Programms wie zBsp. FileZilla könnt ihr auf den Gameserver zugreifen, um Daten von eurem Rechner oder anderen Servern hoch- oder runterzuladen.

Dafür gebt ihr die Haupt-IP **89.163.146.62** als Serveradresse an. Mittlerweile verwenden wir hier den FTP-Standardport **21**, den ihr nicht extra angeben müsst. Benutzername und Kennwort sind identisch mit dem Remote-Zugang.

Der FTP-Zugang gewährt euch Zugriff auf alle Dateien in eurem Liga-Ordner:

**P:\PartnerligaX\**

## 9. TeamSpeak-Dateibrowser

Der TeamSpeak-Server ist ebenfalls auf diesem Gameserver installiert. So könnt ihr von eurem Windows-Zugriff aus auf alle Dateien im TeamSpeak-Dateibrowser zugreifen und diese bearbeiten. Eine Verknüpfung zum entsprechenden Ordner findet ihr auf eurem Desktop.

## 10. Steam-CMD

Im Hauptordner der Simulationen befindet sich der **\_SteamCMD** Ordner.

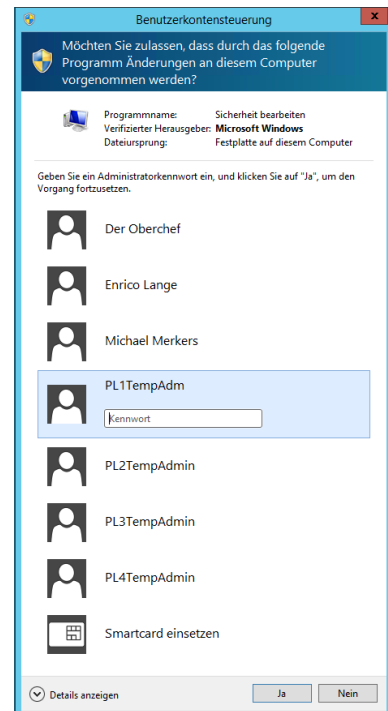
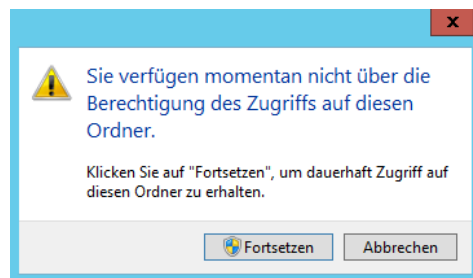
1. In dem Ordner findet ihr eine Textdatei CMD Befehl-Vorlage, welche ein Muster der Befehle zur Installation einer Simulation beinhaltet. Einfach unter **Apps/Windows-System** die **Eingabeaufforderung** starten und die Befehle [angepasst an euer Verzeichnis] der Reihe nach einfügen und per Enter ausführen.
2. Auch findet ihr in dem Ordner eine Update Batchdatei, in der ihr zuerst einmalig euer Verzeichnis anpassen müsst, um die Simulation dann per Doppelklick auf der Datei durch Steam updaten zu lassen.

- Zusätzlich findet ihr eine Download Content Batchdatei, in der ihr zuerst euer persönlichen Steam-Zugangsdaten und die SteamID des gewünschten Steam Workshop Contents anpassen müsst, um den Inhalt dann per Doppelklick auf der Datei durch Steam herunterladen zu lassen. Der Content ist nach Download im Unterordner `/steamapps/workshop/content/` zu finden.

## 11. Temporäre Admin-Rechte

Mit eurem Remote-Zugriff könnt ihr alle Standardprogramme verwenden, verfügt jedoch [zugunsten der Serversicherheit und -Stabilität] nicht über Administratoren-Rechte.

Für administrative Tätigkeiten (wie zBsp Firewall-Freigaben beim Erststart von neu installierten Programmen) könnt ihr euch über den temporären Adminzugang authentisieren.



## 12. Portnummern

Wir stellen jeder Liga einen eigenen vordefinierten Portnummernkreis zur Verfügung, damit es im gesamten System zu keiner Kollision kommen kann. Der jeweilige Portnummernkreis setzt sich nach folgendem Schema zusammen:

*Standardmäßiger 5stelliger Portnummernkreis [für rFactor2, rFactor, AMS und co.]*

1. Ziffer	2. Ziffer	3. Ziffer	4. Ziffer	5. Ziffer
1 = Partnerliga 1	1 = rF2	1 = Serie 1	1 = 1. Server, Serie X	0 - 9 laufende Portnummer innerhalb eines Dedis inkl. Ports für Plugins
2 = Partnerliga 2	2 = AMS	2 = Serie 2	2 = 2. Server, Serie X	
3 = Partnerliga 3	3 = frei	3 = Serie 3	3 = 3. Server, Serie X	
4 = Partnerliga 4	3 = frei	4 = Serie 4	4 = 4. Server, Serie X	
5 = Partnerliga 5	4 = frei	5 = Serie 5	5 = 5. Server, Serie X	
	5 - 9 nur, wenn 1. Ziffer < 6	6 = Serie 6	6 = 6. Server, Serie X	
	0 = gesperrt!	7 = Serie 7	7 = 7. Server, Serie X	
		8 = Serie 8	8 = 8. Server, Serie X	
		9 = Serie 9	9 = 9. Server, Serie X	
		0 = Serie 10	10 = 1. Server, Serie X	

*Ausnahme: 4stelliger Portnummernkreis [für Assetto Corsa]*

1. Ziffer	2. Ziffer	3. Ziffer	4. Ziffer
9	1 = Partnerliga 1	1 = Server 1	0 = stracker listen_port
	2 = Partnerliga 2	2 = Server 2	1 = UDP/TCP
	3 = Partnerliga 3	usw.	2 = HTTP
	4 = Partnerliga 4		3 = Plugin AD:Port
	5 = Partnerliga 5		4 = Plugin local Port
			5-0 weitere Dienste

Dieser Portnummernkreis muss auch bei PlugIns (zBsp. Wetter-Plugin usw.) unter Anpassung der letzten Ziffer berücksichtigt werden. Diese Porttabelle findet ihr zur genauen Erklärung an eure Liga angepasst in eurem Liga-Ordner. Beabsichtigte Abweichungen vom Portnummernkreis sind vorher immer mit den Server-Administratoren des DLM Racing e.V. abzustimmen.

## 13. LiveTiming

### a) VM Hotlaps

VM Hotlaps ist für rFactor2, rFactor und AMS nutzbar. Im Simulationsordner befindet sich die rFactorSL.exe (= der sogenannte SessionLoader) und die Konfigurationsdatei rFactorSL.cfg, welche wir für euch entsprechend des Simulationspfades und der uns angelegten Datenbank (ebenfalls auf diesem Server liegend) fertig voreingestellt haben.

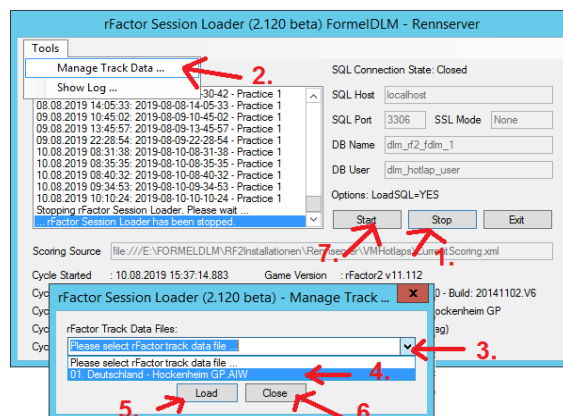
Der Ordner mit den Dateien für die Webseite zur Darstellung des LiveViews (Streckenkarte und Hotlaps) findet ihr im Ordner **Medien** in eurem Partnerliga-Ordner.

Aufrufbar ist das Seite über folgende Adresse:

<http://pls1.dlm-racing.eu/Partnerliga1/LIVEVIEW/>

Damit gefahrene Strecke für die **Streckenkarte** erkannt und dargestellt werden kann, muss die AIW-Datei der Strecke entsprechend des in der GBD definierten Eventname umbenannt in den Ordner TrackData der Simulation kopiert werden.

Danach muss der SessionLoader per Stop-Button pausiert werden. Über Tools öffnet ihr dann Manage Track Data. Hier wählt ihr die AIW-Datei aus, lasst diese via Load-Button einlesen. Anschließend das Fenster schließen und den Session Loader wieder starten.



### b) rF2LogAnalyser (web2pey)

Der Ordner des Web2Pey Systems befindet sich im jeweiligen Ordner der rFactor2 Installation. Der Port richtet sich ebenfalls nach Portnummernkreis dieser Installation, mit entsprechend abweichender letzten Ziffer.

Aufrufbar ist das System über die Adresse und dem Port (bitte euren Portnummernkreis beachten), beispielsweise: <http://pls1.dlm-racing.eu:61118>

Fürs Einloggen und Konfigurieren auf der Webseite des Systems verwendet ihr standardmäßig den Benutzernamen admin und das Passwort admin. Diese Zugangsdaten können wir gern entsprechend euren Wünsche ändern.

## 14. Wartung und automatischer Serverneustart

Ein automatischer Gameserverneustart erfolgt ab dem 12.05.2022 immer jeden 2. Donnerstag früh 06:00 Uhr.

Alle Updates werden vorher automatisch installiert bevor der Server neu startet.

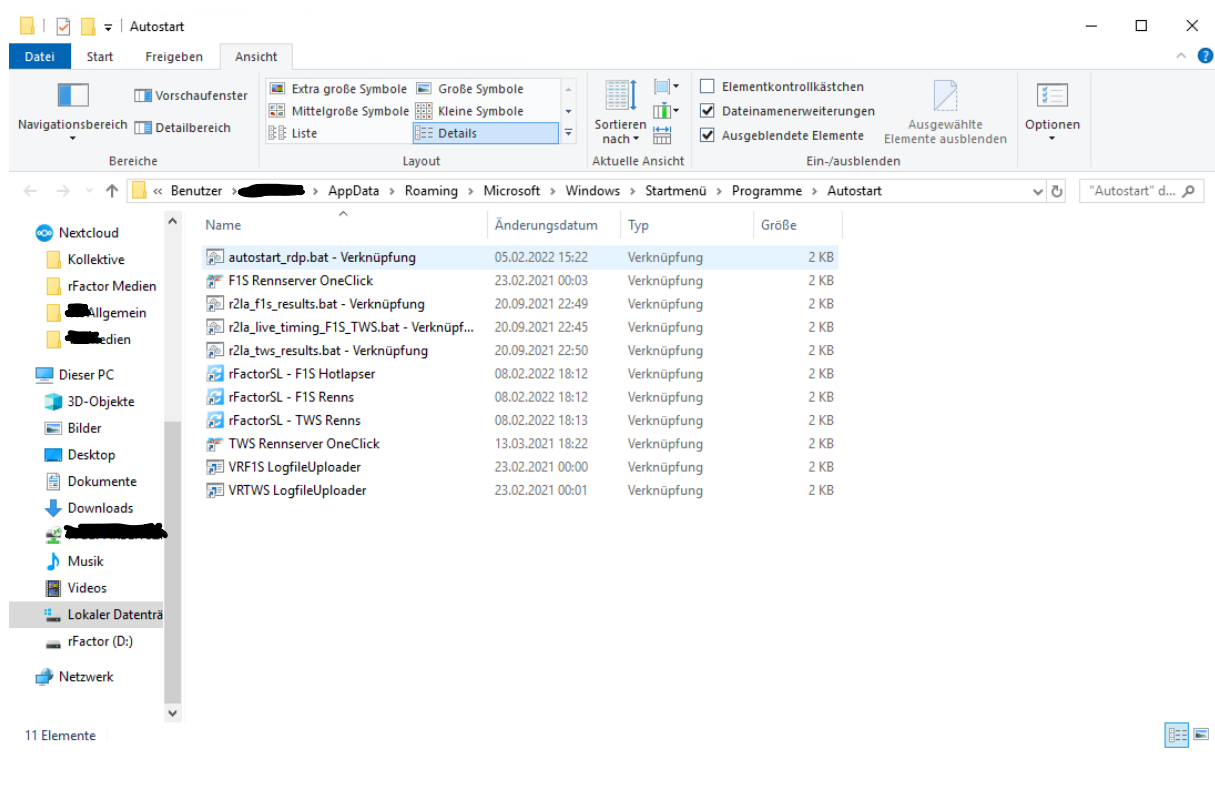
Weiter werden alle User automatisch angemeldet.

Dadurch ist es möglich, dass auch alle Dedis und Tools, die Ihr braucht, automatisch mit gestartet werden können.

Das funktioniert wie folgt:

- auf Eurem Desktop befindet sich eine Verknüpfung zum Ordner Autostart
- in diesen Ordner legt Ihr alle Verknüpfungen von Euren Dedis, Weathertool, SLoader usw. ab
- am besten mit der rechten Maustaste Euer ICON vom Desktop in den Autostartordner ziehe loslassen und „Verknüpfung erstellen“ auswählen
- Verknüpfung der Verknüpfung deshalb, damit auch alle Parameter, die Ihr in Eurer Desktopverknüpfung festgelegt habt mit ausgeführt werden
- nach dem automatischen Neustart und das automatische Laden der Dedis usw. kontrolliert bitte, ob alle Programme geladen sind und laufen

Beispiel, wie sowas ausschauen kann:



Wird außerhalb dieses Intervalls bei Wartungsarbeiten ein Serverneustart erforderlich, werdet ihr über die entsprechende WhatsApp-Gruppe rechtzeitig vorgewarnt.

## 15. Ansprechpartner

Enrico Lange 0152 - 345 433 88  
Michael Merkers 0160 - 527 3102

Viel Freude bei der Nutzung unseres Gameservers  
DLM Racing e.V.



**DLM-RACING.EU**