



ATLAS 2x2 Server Installation

ERSTELLT BY MARKUS ‚TUVOK‘

VERSION 1.4 // 21.17.2018 MITTEN IN DER NACHT ☺

LETZTES UPDATE 03.01.2019 // 07:54 UHR

▶ Vorwort

Hallo Liebe Suchtgemeinde.

Ich stelle Euch hier eine Anleitung zur Verfügung, damit Ihr im Groben wisst, wie Ihr Einen Server das erste mal installieren/starten und Updaten könnt.

Ich kann Euch bei Einstellungen noch nicht wirklich helfen, da ich noch nicht so das Grundwissen habe. Wäre also schön, wenn Ihr darauf Rücksicht nehmen würdet 😊

Sollten hier Fehler in der Anleitung sein, dann teilt mir diese doch PRIVAT mit.

Sollte ich nochmal die Muße haben, dann werde ich Euch natürlich diese Anleitung Erweitern.

- 
- ▶ Installation des Servers
 - ▶ Konfigurieren des Servers
 - ▶ Konfigurieren des Redis DB Servers
 - ▶ Konfigurieren der Cluster Map des Servers
 - ▶ Konfigurieren der Firewall des Servers
 - ▶ Starten des Servers
 - ▶ Update des Servers
 - ▶ Nachträglich .ini Dateien bearbeiten „Coming Soon“

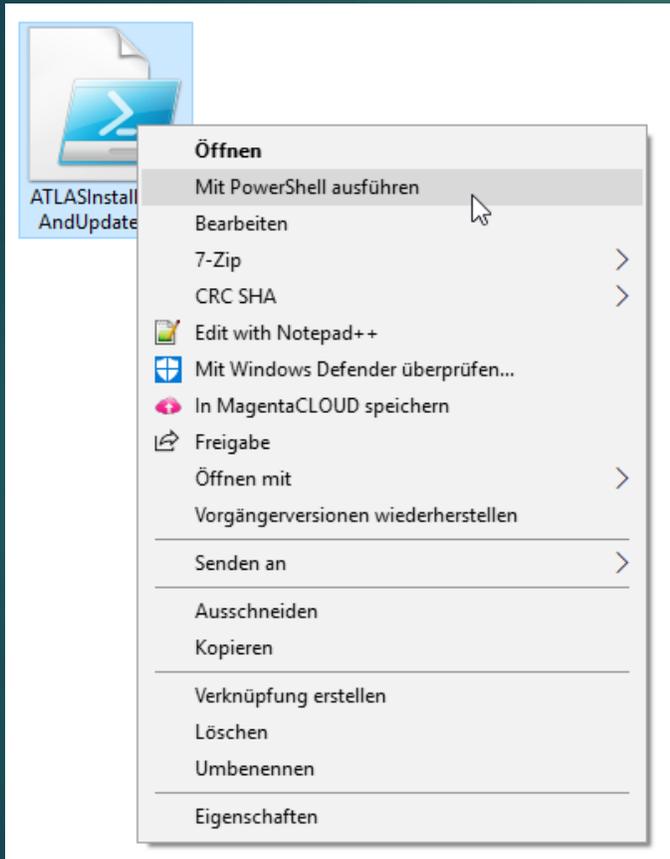
► Installation des Servers

Wir erstellen eine Datei Namens „ATLASInstallAndUpdate.ps1“ bzw. laden diese aus dem Forum herunter
Wir Öffnen diese Datei und prüfen ob dieser Code stimmt.

```
1 #You can Edit this part and change where Atlas is installed:
2 $AtlasDir = Split-Path -Path $MyInvocation.MyCommand.Definition -Parent
3 $appID = "1006030"
4
5 #Nothing to edit past here
6
7 #Creating Atlas Folder
8 Write-Host "Creating Atlas Folder"
9 New-Item $AtlasDir -type Directory -ErrorAction SilentlyContinue
10
11 #Creating Steam Folder and downloading SteamCMD
12 Write-Host "Downloading SteamCMD"
13 $url = "https://steamcdn-a.akamaihd.net/client/installer/steamcmd.zip"
14 New-Item "$AtlasDir\SteamCMD" -type Directory -ErrorAction SilentlyContinue
15 $output = "$AtlasDir\SteamCMD\steamcmd.zip"
16 $start_time = Get-Date
17 Invoke-WebRequest -Uri $url -OutFile $output
18 Write-Output "Time taken: $((Get-Date).Subtract($start_time).Seconds) second(s)"
19
20 #Expanding SteamCMD.zip (Open the zip file and extract)
21 $SteamZip = "$AtlasDir\SteamCMD\steamcmd.zip" #the file name to extract
22 $SteamDestination = "$AtlasDir\SteamCMD" #the path to extract the file to
23 Remove-Item $AtlasDir\SteamCMD\steamcmd.exe -ErrorAction SilentlyContinue #Just in case this was already run once, I don't want to flood the user with text
24 Add-Type -assembly "system.io.compression.filesystem"
25
26 #Required class to unzip the file
27 [io.compression.zipfile]::ExtractToDirectory($SteamZip, $SteamDestination) #unzip the file
28
29 Write-Host "Atlas is going to be installed to $AtlasDir - If you don't want it there, press CTRL+C now and change the path on line 2 of this script." -ForegroundColor Yellow
30 Write-Host "Giving you 5 seconds to change your mind"
31 sleep -Seconds 5
32
33 #Installing Atlas Server
34 Write-Host "Installing Atlas. This will take a WHILE..." -ForegroundColor Yellow
35 powershell.exe "$AtlasDir\SteamCMD\steamcmd.exe" +login anonymous +force_install_dir $AtlasDir +app_update $appID validate +exit
36
37 #Open the Atlas Server Directory.
38 explorer $AtlasDir
```

► Installation des Servers

Wir erstellen eine Datei Namens „[ATLASInstallAndUpdate.ps1](#)“ bzw. laden diese aus dem Forum herunter
Wir Öffnen diese Datei und prüfen ob dieser Code stimmt.
Der Download ist mit dem momentanen Patch 7.8 ca 19GB groß



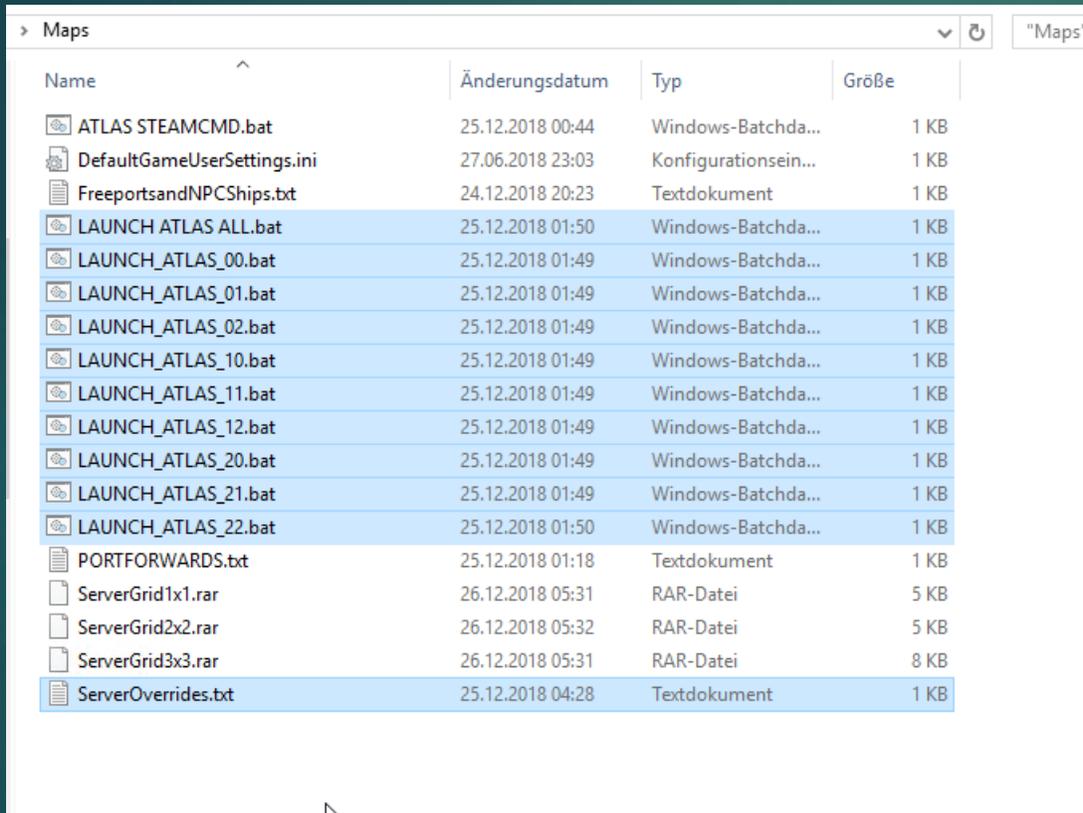
```
Administrator: Windows PowerShell
Update state (0x61) downloading, progress: 1.72 (324544190 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 1.73 (325509814 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 1.73 (325853418 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 2.24 (421913459 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 2.66 (501537707 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 3.01 (567597995 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 3.30 (622209283 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 3.33 (626971419 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 3.33 (628450192 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 3.34 (629027307 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 3.83 (721520459 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 3.96 (745637907 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 4.22 (794936512 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 4.89 (922341482 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 5.39 (1016700018 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 5.47 (1031627515 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 5.48 (1033420467 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 5.49 (1034269179 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 5.49 (1034762180 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 5.50 (1035980189 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 5.50 (1036249817 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 5.50 (1037021811 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 5.50 (1037444906 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 5.51 (1038852672 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 5.51 (1039219752 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 5.51 (1039247116 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 5.51 (1039322242 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 5.52 (1039455034 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 5.52 (1039984776 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 5.52 (1040083112 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 5.52 (1040128160 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 5.52 (1040741687 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 5.52 (1041109984 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 5.52 (1041198725 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 5.53 (1042561937 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 5.55 (1045624200 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 5.55 (1045625486 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 5.58 (1051063815 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 5.59 (1053667940 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 5.62 (1058401975 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 5.64 (1062044711 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 5.67 (1068047654 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 5.74 (1080835147 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 5.76 (1085238671 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 5.79 (1091742625 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 5.80 (1092305259 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 5.82 (1096776368 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 5.82 (1097233859 / 18845514332)
Update state (0x61) downloading, progress: 5.84 (1099873873 / 18845514332)
```

► Konfigurieren des Servers

<https://arkforum.de/core/attachment/15856-maps-zip/>

Bitte die ZIP herunterladen

nach dem entpacken der "maps.zip" bitte folgende markierten Dateien direkt in den ATLAS Ordner kopieren. Am besten direkt neben der Powershell Datei die Ihr ausgeführt habt zum installieren des Games.



Name	Änderungsdatum	Typ	Größe
ATLAS STEAMCMD.bat	25.12.2018 00:44	Windows-Batchda...	1 KB
DefaultGameUserSettings.ini	27.06.2018 23:03	Konfigurationsein...	1 KB
FreeportsandNPCShips.txt	24.12.2018 20:23	Textdokument	1 KB
LAUNCH_ATLAS_ALL.bat	25.12.2018 01:50	Windows-Batchda...	1 KB
LAUNCH_ATLAS_00.bat	25.12.2018 01:49	Windows-Batchda...	1 KB
LAUNCH_ATLAS_01.bat	25.12.2018 01:49	Windows-Batchda...	1 KB
LAUNCH_ATLAS_02.bat	25.12.2018 01:49	Windows-Batchda...	1 KB
LAUNCH_ATLAS_10.bat	25.12.2018 01:49	Windows-Batchda...	1 KB
LAUNCH_ATLAS_11.bat	25.12.2018 01:49	Windows-Batchda...	1 KB
LAUNCH_ATLAS_12.bat	25.12.2018 01:49	Windows-Batchda...	1 KB
LAUNCH_ATLAS_20.bat	25.12.2018 01:49	Windows-Batchda...	1 KB
LAUNCH_ATLAS_21.bat	25.12.2018 01:49	Windows-Batchda...	1 KB
LAUNCH_ATLAS_22.bat	25.12.2018 01:50	Windows-Batchda...	1 KB
PORTFORWARDS.txt	25.12.2018 01:18	Textdokument	1 KB
ServerGrid1x1.rar	26.12.2018 05:31	RAR-Datei	5 KB
ServerGrid2x2.rar	26.12.2018 05:32	RAR-Datei	5 KB
ServerGrid3x3.rar	26.12.2018 05:31	RAR-Datei	8 KB
ServerOverrides.txt	25.12.2018 04:28	Textdokument	1 KB

Die Datei ServerOverrides.txt in den "ShooterGame" Ordner kopieren .. das habe ich nur in einer Anleitung gesehen, ob direkt aus der txt gelesen wird weiss ich noch nicht so genau.

► Konfigurieren Redis DB Server

2. wir passen die `redis.conf` der Redis Datenbank an, diese befindet sich unter `AtlasTools\RedisDatabase`

2a. ich habe hier lediglich `#bind 127.0.0.1` in `bind 127.0.0.1` geändert. Das Passwort habe ich unangetastet gelassen.

2b. diese Änderung dient lediglich dazu, dass die Server auf die Datenbank connecten können und wenn der DB Server nicht außerhalb ist, sondern Local, benötigen wir auch keinen Firewall Eintrag.

2c. die `clearall_127.0.0.1.bat` dient dazu, die Datenbank zu leeren.

3. aus dem entpackten Maps Ordner benötigen wir jetzt die Datei `ServerGrid2x2.rar`, diese bitte entpacken, dort befindet sich eine `ServerGrid.json` diese benötigen wir um mit Schritt 3a weiter zu machen.

► Konfigurieren der Cluster Map des Servers

<https://github.com/GrapeshotGames/ServerGridEditor>

Bitte .zip Datei herunterladen und entpacken.

GrpeshotGames / ServerGridEditor

Watch 15 Star 23 Fork 9

Code Issues 4 Pull requests 3 Projects 0 Wiki Insights

Join GitHub today

GitHub is home to over 28 million developers working together to host and review code, manage projects, and build software together.

Sign up

No description, website, or topics provided.

4 commits 1 branch 0 releases 1 contributor MIT

Branch: master New pull request Find file Clone or download

Clone with HTTPS

Use Git or checkout with SVN using the web URL.

<https://github.com/GrapeshotGames/ServerGridEditor>

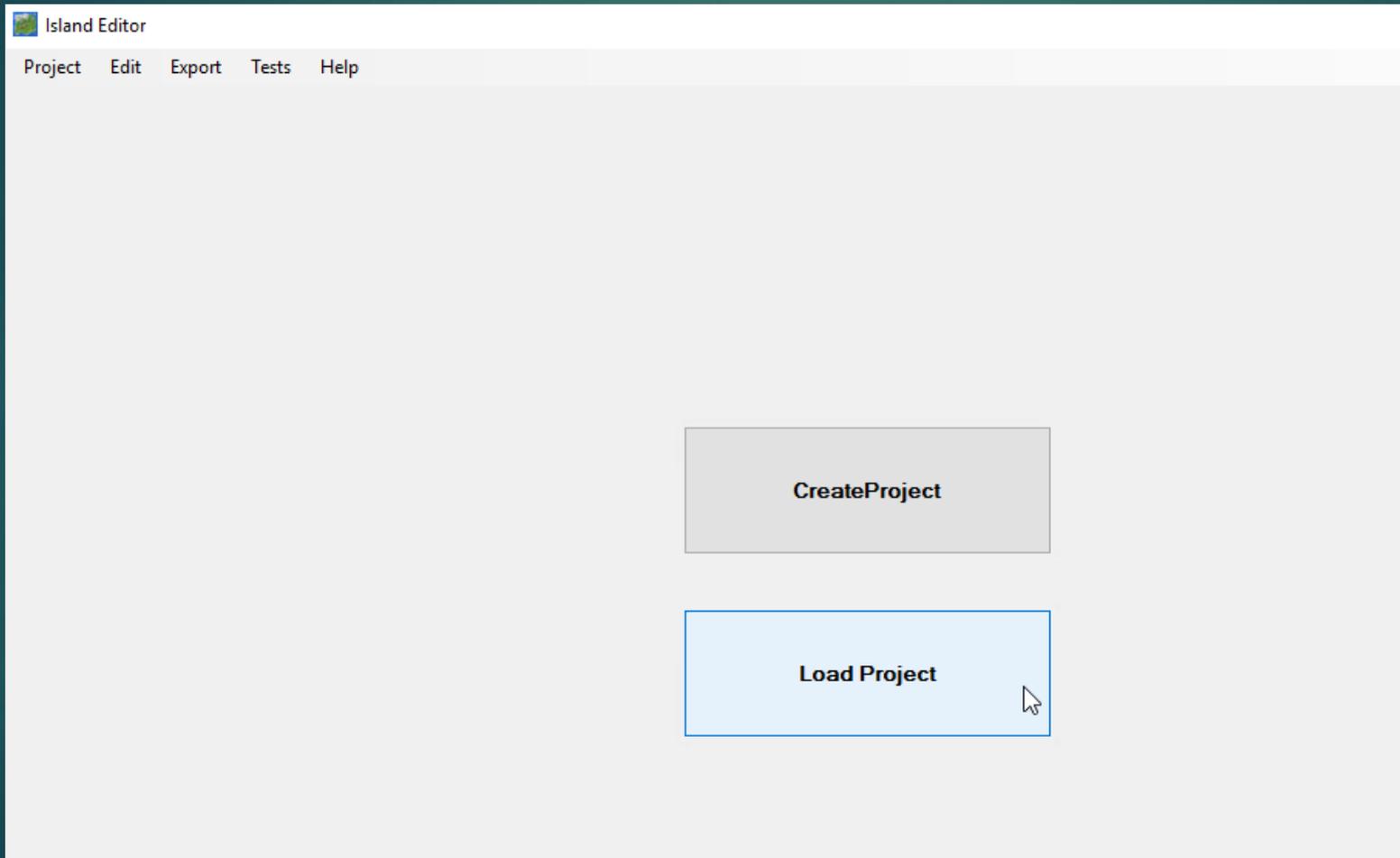
Open in Desktop Download ZIP

Data	Initial commit
IslandImages	Initial commit
Projects	Updated example with lawless servers used on officials and
Resources	Initial commit

► Konfigurieren der Cluster Map des Servers

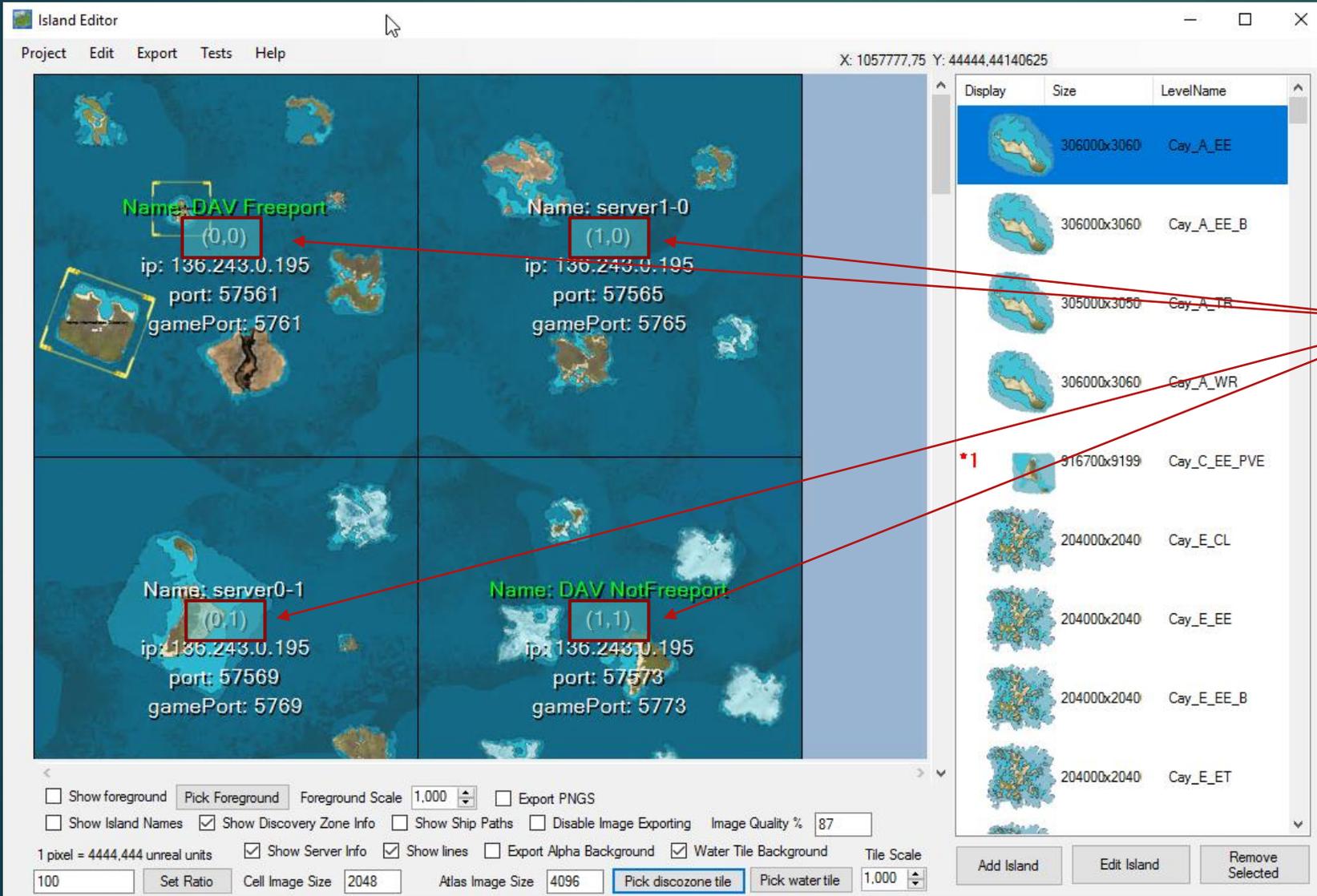
bitte den ServerGridEditor starten. Dazu benötigen wir die [ServerGridEditor.exe](#)

Mit diesem Editor machen wir jetzt die Custom MAP der Größe 2Y und 2X auch 2x2 genannt aus Schritt 3 auf



► Konfigurieren der Cluster Map des Servers

nach dem Öffnen sollte folgendes Bild grob erscheinen



Jetzt müssen wir IP Anpassungen und Name des Servers vornehmen. der 2x2 Server besteht aus 4 Servern, die später starten.

- Oben Links 0,0
- Oben Rechts 1,0
- Unten Links 0,1
- Unten Rechts 1,1

Diese Daten benötigen wir später

► Konfigurieren der Cluster Map des Servers

wenn wir jetzt mit "strg links" und "linke Maustaste" in ein solches Kästchen klicken, öffnet sich ein Fenster

Name des Freeports einfügen →
IP Des Servers hinzufügen →

Edit Server (0,0)

Name: DAV Freeport Template: None

IP: 136.243.0.195 Coords (0,0)

Port: 57561 Game Port: 5761

SeamlessDataPort 27000

OceanFloorZDistFromSurface: 0

UTC Offset: 0 (in minutes)

Transition MinZ: 0 (ex: -12000)

Additional CommandLine Parameters:

Override ShooterGameMode DefaultGame.ini Values

Key	Value
*	

OceanEpicSpawnEntriesOverrideTemplate Name:

NPCShipSpawnEntriesOverrideTemplate Name:

waterColor: 0 0 0 skyStyleIndex: 0
R G B

ServerCustomDatas1:

ServerCustomDatas2:

ClientCustomDatas1:

ClientCustomDatas2:

Home Server

Spawn Regions

Save Cancel Launch Preview

GlobalBiomeSeamlessServerGridPreOffsetValues:

GlobalBiomeSeamlessServerGridPreOffsetValuesOceanWater:

OceanDinoDepthEntriesOverride:

OceanFloatsamCratesOverride:

TreasureMapLootTablesOverride:

ExtraSublevels

RegionOverrides

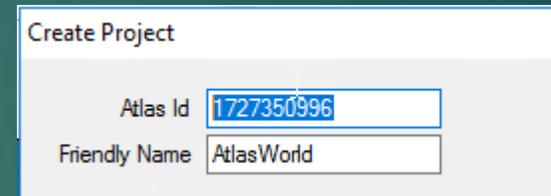
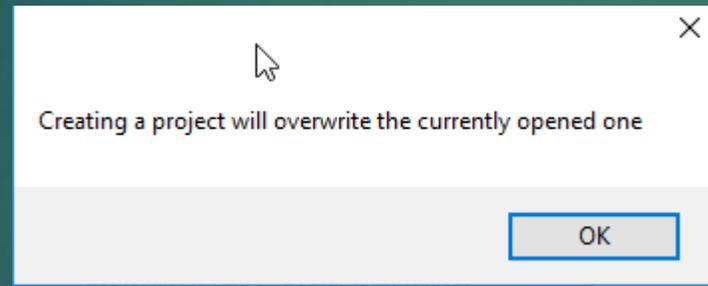
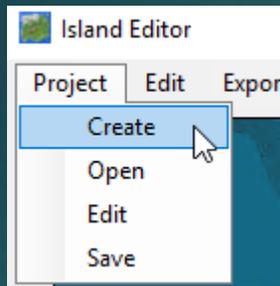
OceanEpicSpawnEntriesOverrideValues

Diese Aktion bitte bei allen 4 Servern Durchführen!!!

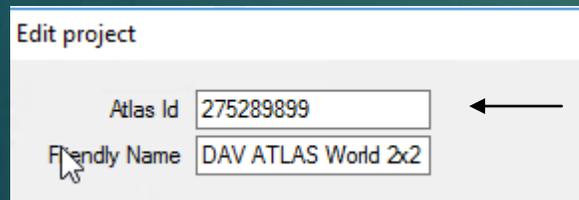
► Konfigurieren der Cluster Map des Servers

Wir müssen noch den Namen des Servers eintragen, damit wir später den Server auch finden. Dazu ist folgendes nötig.

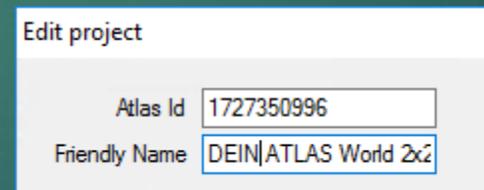
Wir gehen auf "Project" und dann auf "Create", dort kopieren wir "die Atlas ID" heraus



Danach gehen wir auf "Project" und dann auf „Edit“, dort ändern wir folgendes



Durch 1727350996 ersetzen



► Konfigurieren der Cluster Map des Servers

Edit project

Atlas Id: 1727350996

Friendly Name: DEIN ATLAS World 2x2

Cells X: 2 Y: 2 CellSize: 1400000
In Unreal Units

Column UTC Offset: 0,0

Additional CmdLine Params:

TransitionMinZ: 0 (ex: -12000)

Mod Ids: (Use comma as separator between the Ids)

Map Image URL: <http://arkdedicated.com/atlaspreview.jpg> (optional: If you want to use URL instead of UE4)

MetaWorldURL: (optional: Base URL for http hosted map images)

AuthListURL: (optional: URL for clients to download cluster IPs)

Atlas Password:

BaseServerArgs

```
%MapName%?%GridLocation%?AltSaveDirectoryName=%AltSaveDir%?MaxPlayers=200?ReservedPlayerSlots=50?QueryPort=%QUERYPORT%?Port=%PORT%?SeamlessIP=%MACHINEIP%?MapPlayerLocation=true%AdditionalMapArguements% -log -server -culture=en -NoCrashDialog -NoBattlEye
```

New Database Settings

S3 URL	KeyId	SecretKey	BucketName	Region	Name	URL	Port	Password
					DB Entry 1: Default	127.0.0.1	6379	foobared
					DB Entry 2: TribeDB	127.0.0.1	6379	foobared
					DB Entry 3: TravelDataDB	127.0.0.1	6379	foobared
					DB Entry 4: TerritoryDB	127.0.0.1	6379	foobared
					DB Entry 5: LogDB	127.0.0.1	6379	foobared

Tribe Log Config Shared Log Config

Travel Data Config

Use UTC Time

Day-0: 26-12-2018 22:38:35

globalGameplaySetup:

Edit Cancel

Bei „MAP Image URL“ tragt ihr bitte folgendes ein.
<http://arkdedicated.com/atlaspreview.jpg>

► Konfigurieren der Cluster Map des Servers

Atlas Id: 1727350996
Friendly Name: DEIN ATLAS World 2x2
Cells X: 2 Y: 2 CellSize: 1400000
Column UTAs Offset: 0,0
Additional CmdLine Params:
TransitionMinZ: 0 (ex: -12000)
Mod Ids: (Use comma as separator between the Ids)
Map Image URL: http://arkdedicated.com/atlaspreview.jpg (optional: If you want to use URL instead of UE4)
MetaWorldURL: (optional: Base URL for http hosted map images)
AuthListURL: (optional: URL for clients to download cluster IPs)
Atlas Password:
BaseServerArgs: %MapName%%GridLocation%?AltSaveDirectoryName=%AltSaveDir%?MaxPlayers=200?ReservedPlayerSlots=50?QueryPort=%QUERYPORT%?Port=%PORT%?SeamlessIP=%MACHINEIP%?MapPlayerLocation=true%AdditionalMapArguements% -log -server -culture=en -NoCrashDialog -NoBattlEye

New Database Settings

Name	URL	Port	Password
DB Entry 1: Default	127.0.0.1	6379	foobared
DB Entry 2: TribeDB	127.0.0.1	6379	foobared
DB Entry 3: TravelDataDB	127.0.0.1	6379	foobared
DB Entry 4: TerritoryDB	127.0.0.1	6379	foobared
DB Entry 5: LogDB	127.0.0.1	6379	foobared

globalGameplaySetup:
Day-0: 26-12-2018 22:38:35

Bei BaseServerArgs tragt ihr bitte folgendes ein.

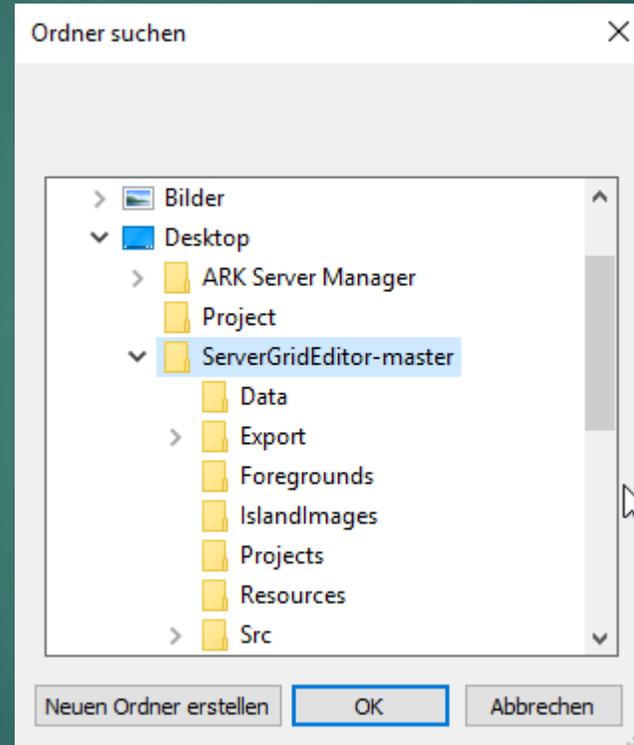
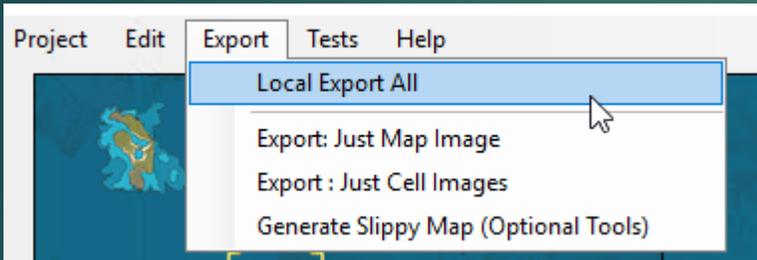
```
%MapName%%GridLocation%?AltSaveDirectoryName=%AltSaveDir%  
%?MaxPlayers=200?ReservedPlayerSlots=50?QueryPort=%QUERYPOR  
T%?Port=%PORT%?SeamlessIP=%MACHINEIP%?MapPlayerLocation=tr  
ue%AdditionalMapArguements% -log -server -culture=en -  
NoCrashDialog -NoBattlEye
```

Bei Day-0 tragt Ihr das Datum und Uhrzeit ein, bei dem der Server gestartet ist bzw. starten soll

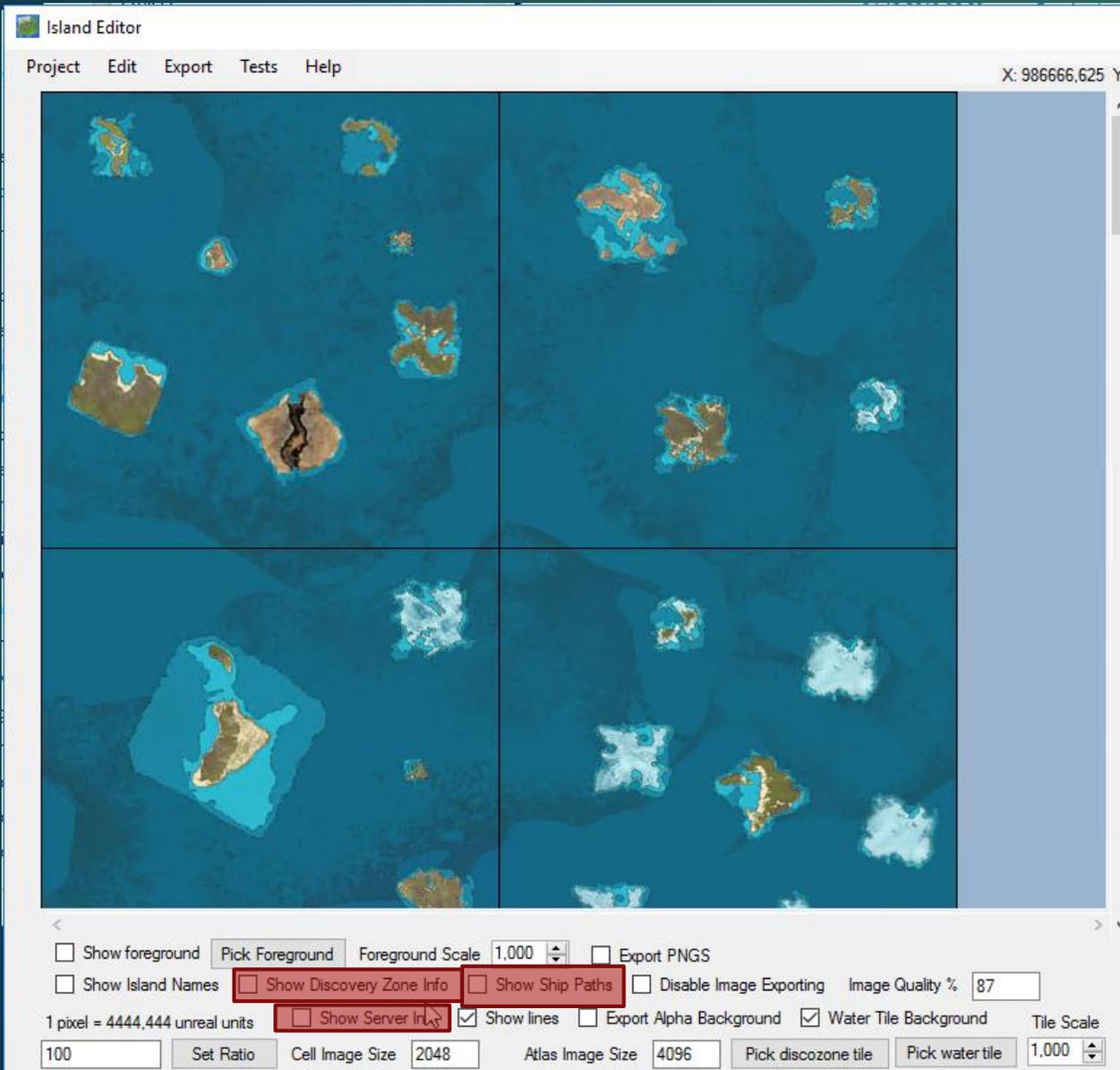
► Konfigurieren der Cluster Map des Servers

Wenn das erledigt ist, muss das ganze noch exportiert werden.

Zuerst machen wir den „Local Export All“ am besten in das selbe Verzeichnis wie der Editor

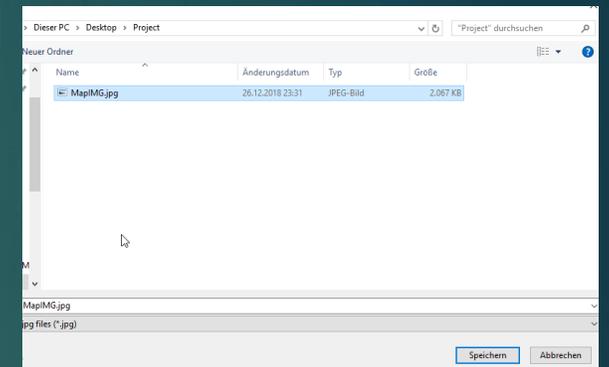
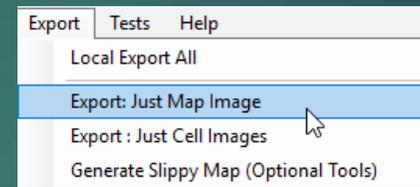


► Konfigurieren des Servers



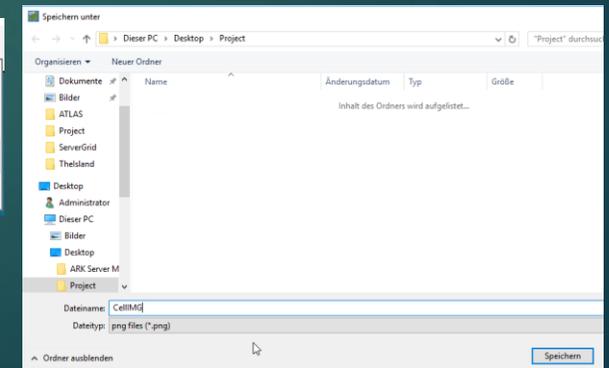
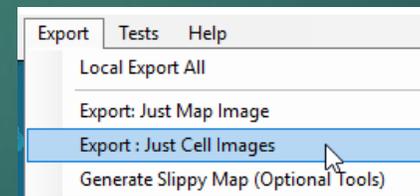
Danach schalten wir diverse Informationen ab, die wir für den nächsten Export nicht benötigen

Wir gehen jetzt auf „Export“ und „Map Image“



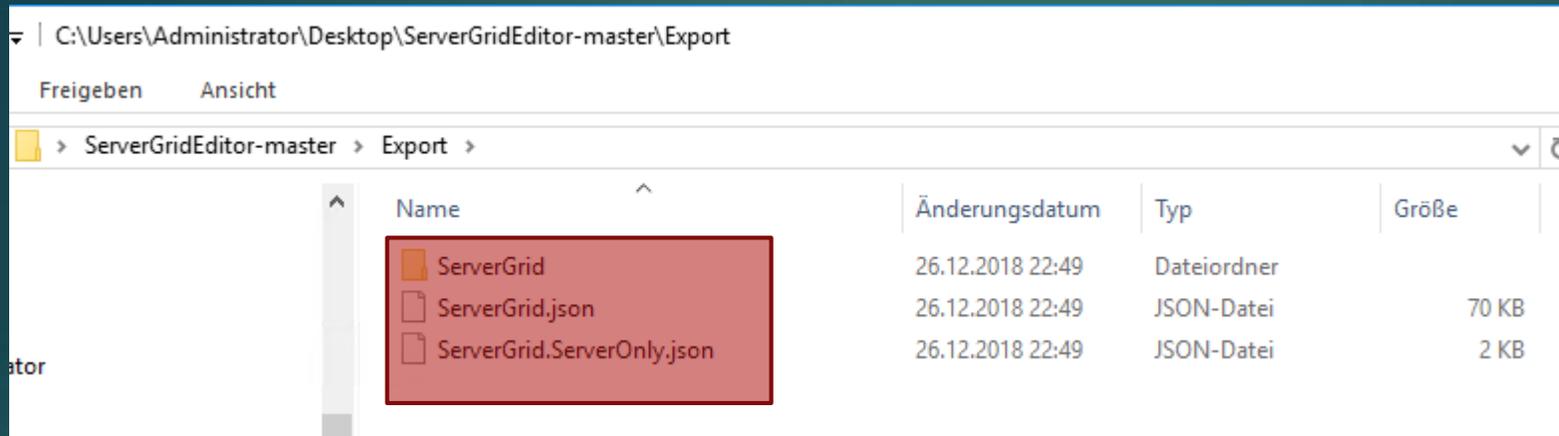
Bitte nennt die Datei „MapIMG“

Als letztes Exportieren wir die „Cell Images“



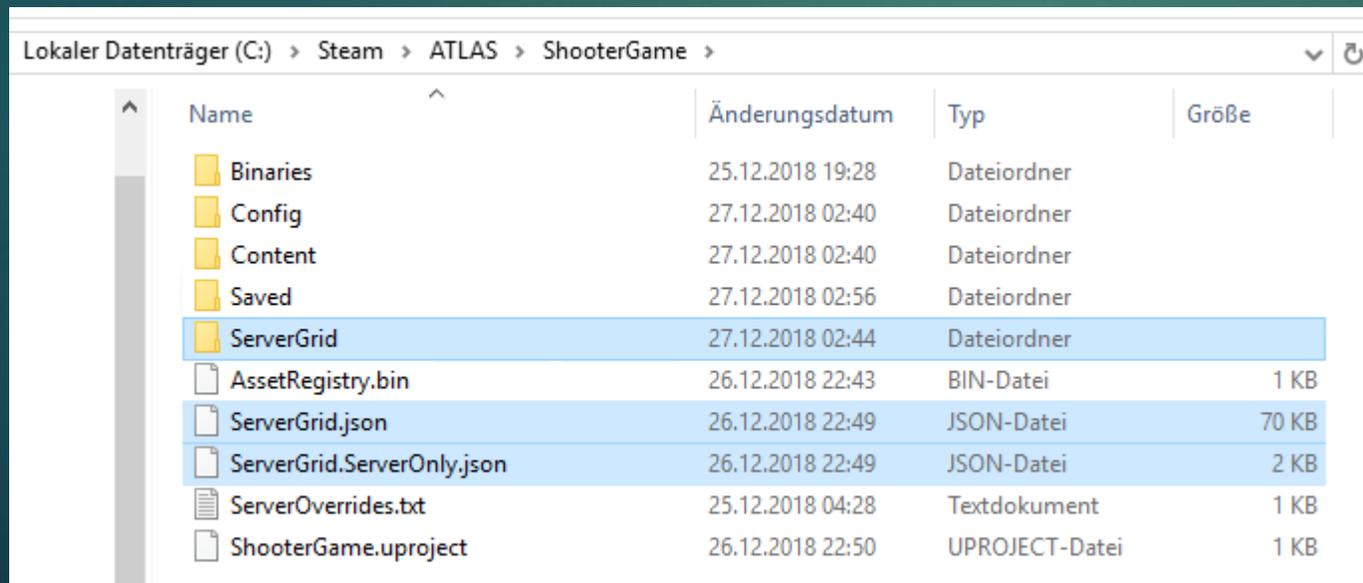
Bitte nennt die Datei „CellIMG“

► Konfigurieren des Servers



Wenn das Exportieren abgeschlossen ist, können wir das Projekt noch unter unserem Namen speichern. Einfach unter „Project“ „Save“ klicken und das Projekt speichern.

Jetzt müssen wir die Dateien die wir exportiert haben in den Server Ordner kopieren. Folgendes ist zu tun...

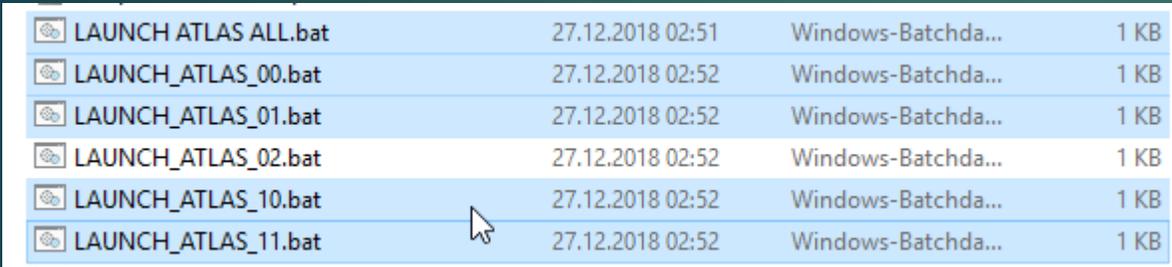


Im Export Ordner markieren und kopieren wir den Ordner und die 2 Dateien

.. und fügen sie unter [ATLAS\ShooterGame](#) ein

► Konfigurieren des Servers

.. Zu guter Letzt müssen wir die .bat Dateien noch bearbeiten.



LAUNCH_ATLAS_ALL.bat	27.12.2018 02:51	Windows-Batchda...	1 KB
LAUNCH_ATLAS_00.bat	27.12.2018 02:52	Windows-Batchda...	1 KB
LAUNCH_ATLAS_01.bat	27.12.2018 02:52	Windows-Batchda...	1 KB
LAUNCH_ATLAS_02.bat	27.12.2018 02:52	Windows-Batchda...	1 KB
LAUNCH_ATLAS_10.bat	27.12.2018 02:52	Windows-Batchda...	1 KB
LAUNCH_ATLAS_11.bat	27.12.2018 02:52	Windows-Batchda...	1 KB

Die markierten .bat Dateien müssen bearbeitet werden, die erste startet alle Server
Und die anderen 4 sind für unseren Server nötig, da wir eine 2x2 MAP besitzen.

Wie auf [Folie 7](#) beschrieben
00, 01, 10, 11

Diese Dateien am besten mit Notepad ++ öffnen

► Konfigurieren des Servers

LAUNCH ATLAS ALL.bat

```
1 start cmd /k Call C:\Steam\ATLAS\AtlasTools\RedisDatabase\redis-server_start.bat 3333
2 timeout /t 5
3 start cmd /k Call C:\Steam\ATLAS\LAUNCH_ATLAS_00.bat 4444
4 timeout /t 1
5 start cmd /k Call C:\Steam\ATLAS\LAUNCH_ATLAS_01.bat 5555
6 timeout /t 1
7 start cmd /k Call C:\Steam\ATLAS\LAUNCH_ATLAS_10.bat 5570
8 timeout /t 1
9 start cmd /k Call C:\Steam\ATLAS\LAUNCH_ATLAS_11.bat 7777
10 timeout /t 1
11 #start cmd /k Call C:\Steam\ATLAS\LAUNCH_ATLAS_02.bat 6666
12 #timeout /t 1
13 #start cmd /k Call C:\Steam\ATLAS\LAUNCH_ATLAS_12.bat 8888
14 #timeout /t 1
15 #start cmd /k Call C:\Steam\ATLAS\LAUNCH_ATLAS_20.bat 8877
16 #timeout /t 1
17 #start cmd /k Call C:\Steam\ATLAS\LAUNCH_ATLAS_21.bat 7755
18 #timeout /t 1
19 #start cmd /k Call C:\Steam\ATLAS\LAUNCH_ATLAS_22.bat 4488
20 exit
```

.. Alle markierten bitte mit # auskommentieren.

► Konfigurieren des Servers

LAUNCH_ATLAS_00.bat LAUNCH_ATLAS_10.bat
LAUNCH_ATLAS_01.bat LAUNCH_ATLAS_11.bat

In den restlichen 4 Dateien bitte den Part `SeamlessIP=EigeneServerIP` und den **Pfad** ändern

```
?SeamlessIP=136.243.0.195 - start /high C:\Steam\ATLAS\ShooterGame\Binaries\Win64\ShooterGameServer.exe
```

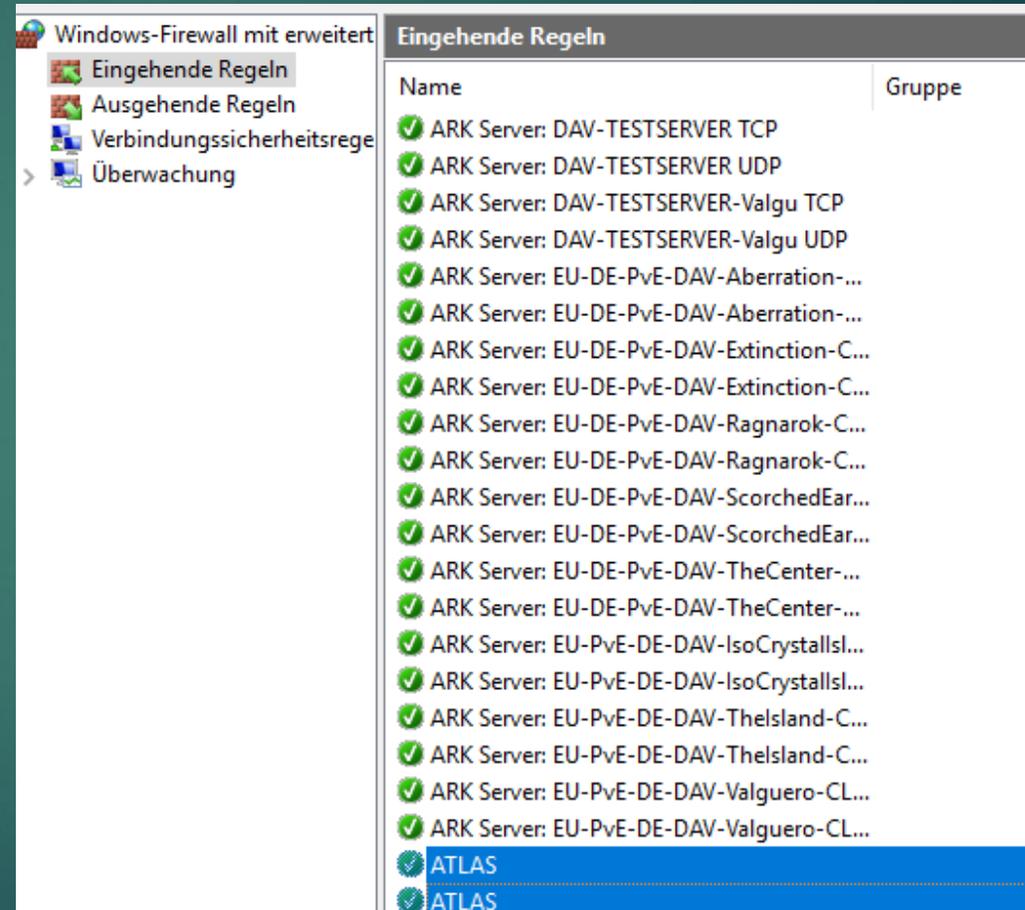
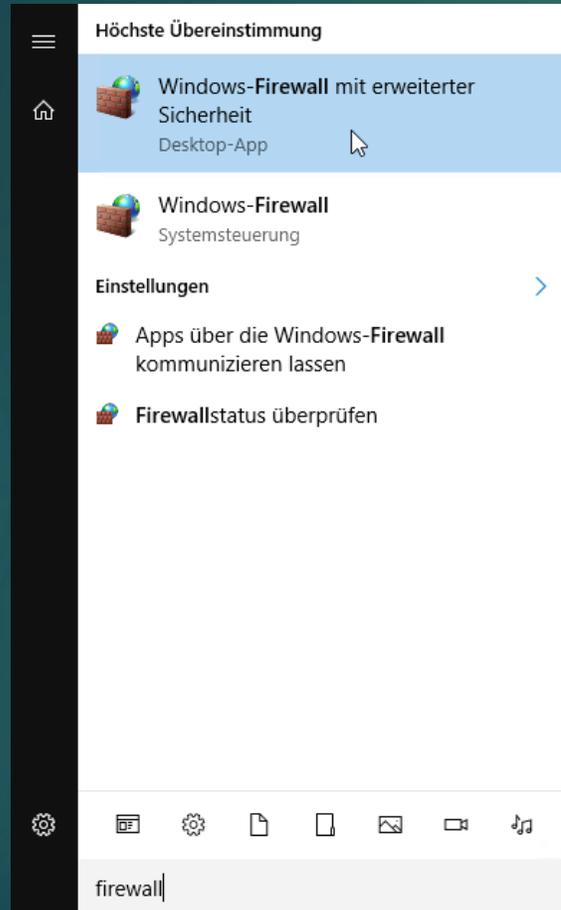
Zum Verständnis, in jeder .bat Datei ist die Koordinate ServerX und ServerY eine andere.

```
start /high C:\Steam\ATLAS\ShooterGame\Binaries\Win64\ShooterGameServer.exe Ocean?ServerX=0?ServerY=0
```

► Konfigurieren der Firewall des Servers

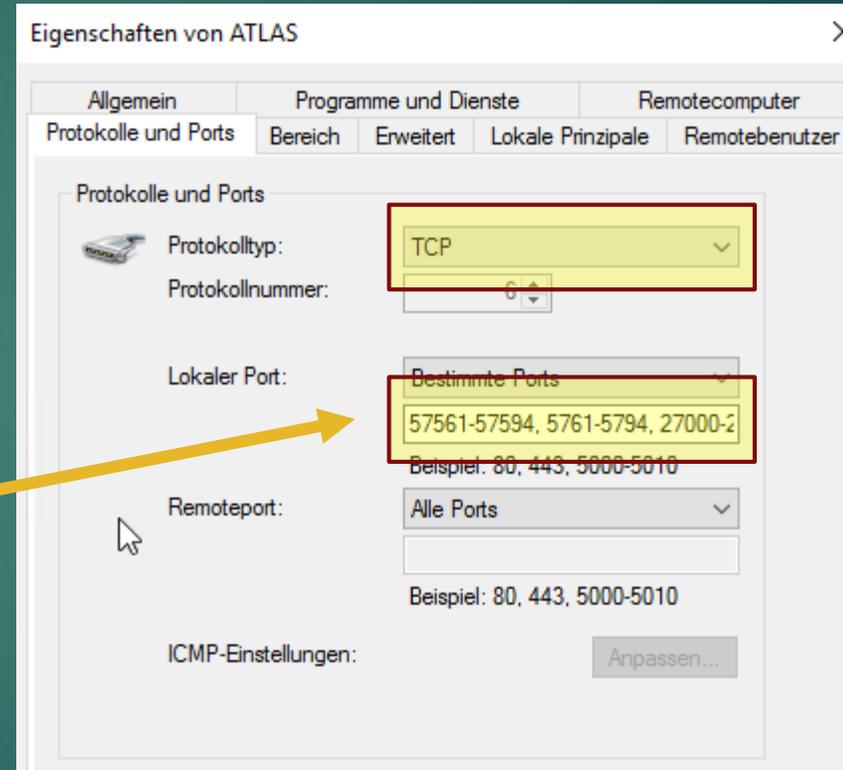
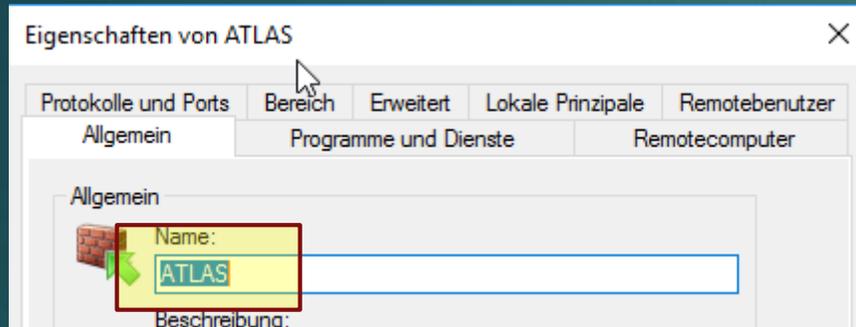
Auf Start klicken und „Firewall“ eingeben, danach auf den blau markierten Punkt klicken

Unter „Eingehende Regeln“ findet müsst Ihr 2 Einträge erstellen mit Namen ATLAS Protokoll „UDP“ und „TCP“



► Konfigurieren der Firewall des Servers

Unter „Eingehende Regeln“ findet müsst Ihr 2 Einträge erstellen mit Namen ATLAS Protokoll „UDP“ und „TCP“



Hier folgende Ports eintragen...

57561-57594, 5761-5794, 27000-27008, 28000-28008

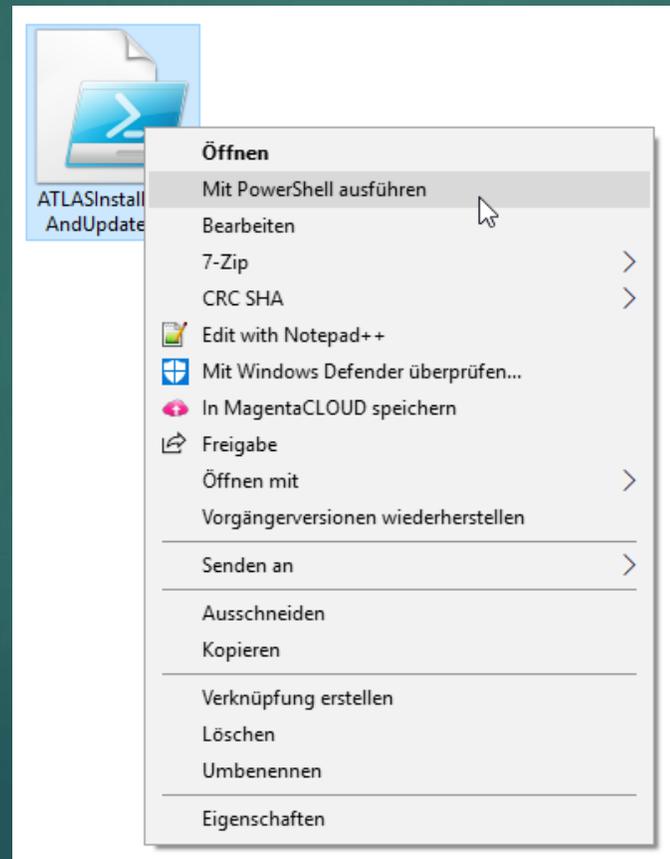
Das Ganze bitte auch für „UDP“ erstellen

► Update des Servers

Das Updaten des Servers ist im Grunde nichts anderes, als die PowerShell Datei Nochmals auszuführen.

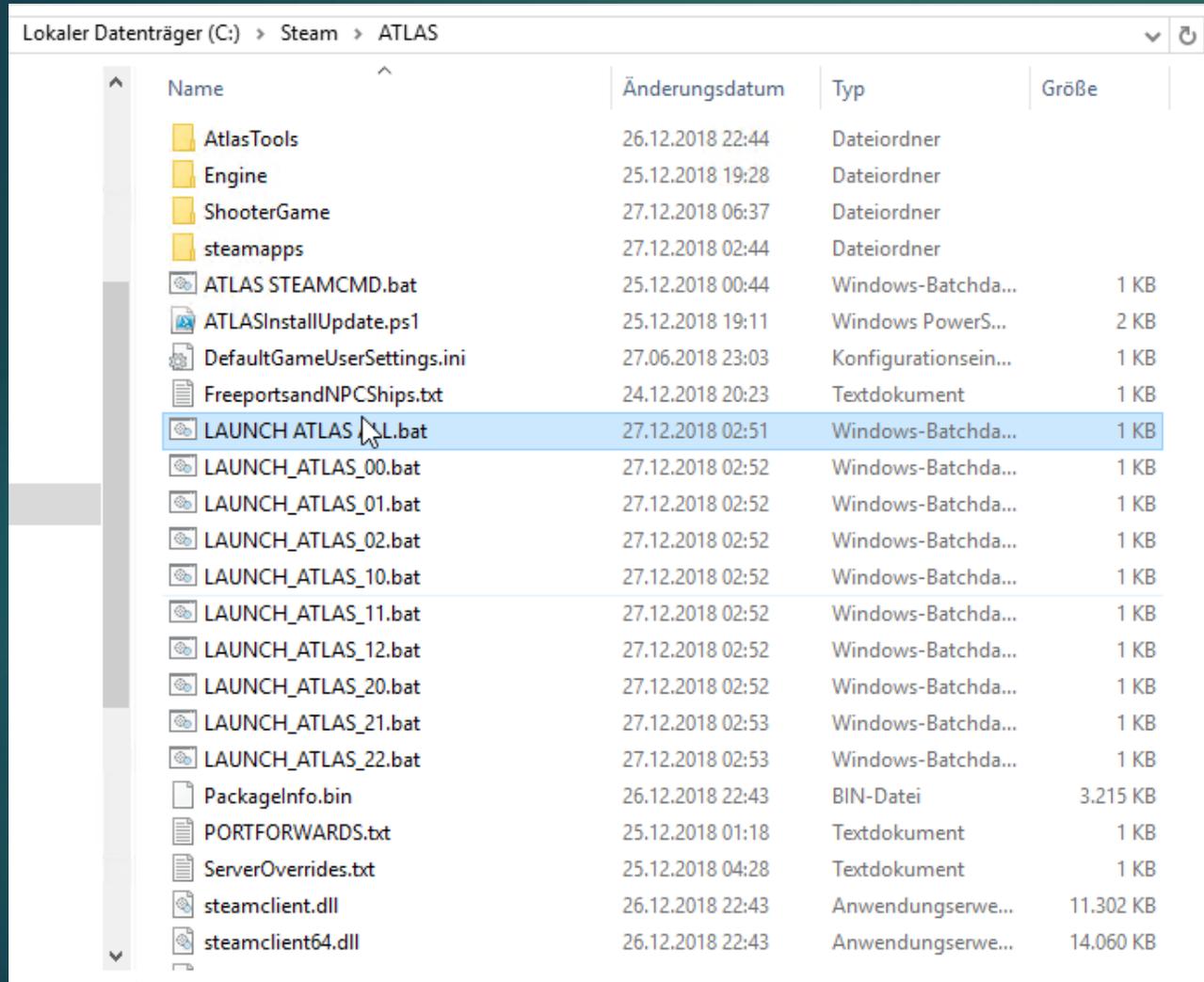
Bitte denkt daran, die Server vorher abzuschalten.

Ich beende zuerst die Cluster Server und erst danach die Redis Datenbank.



▶ Starten des Cluster Servers

Sollte Ich oder Ihr nichts vergessen haben und Ihr auch alles gespeichert haben, können wir den Server jetzt starten.



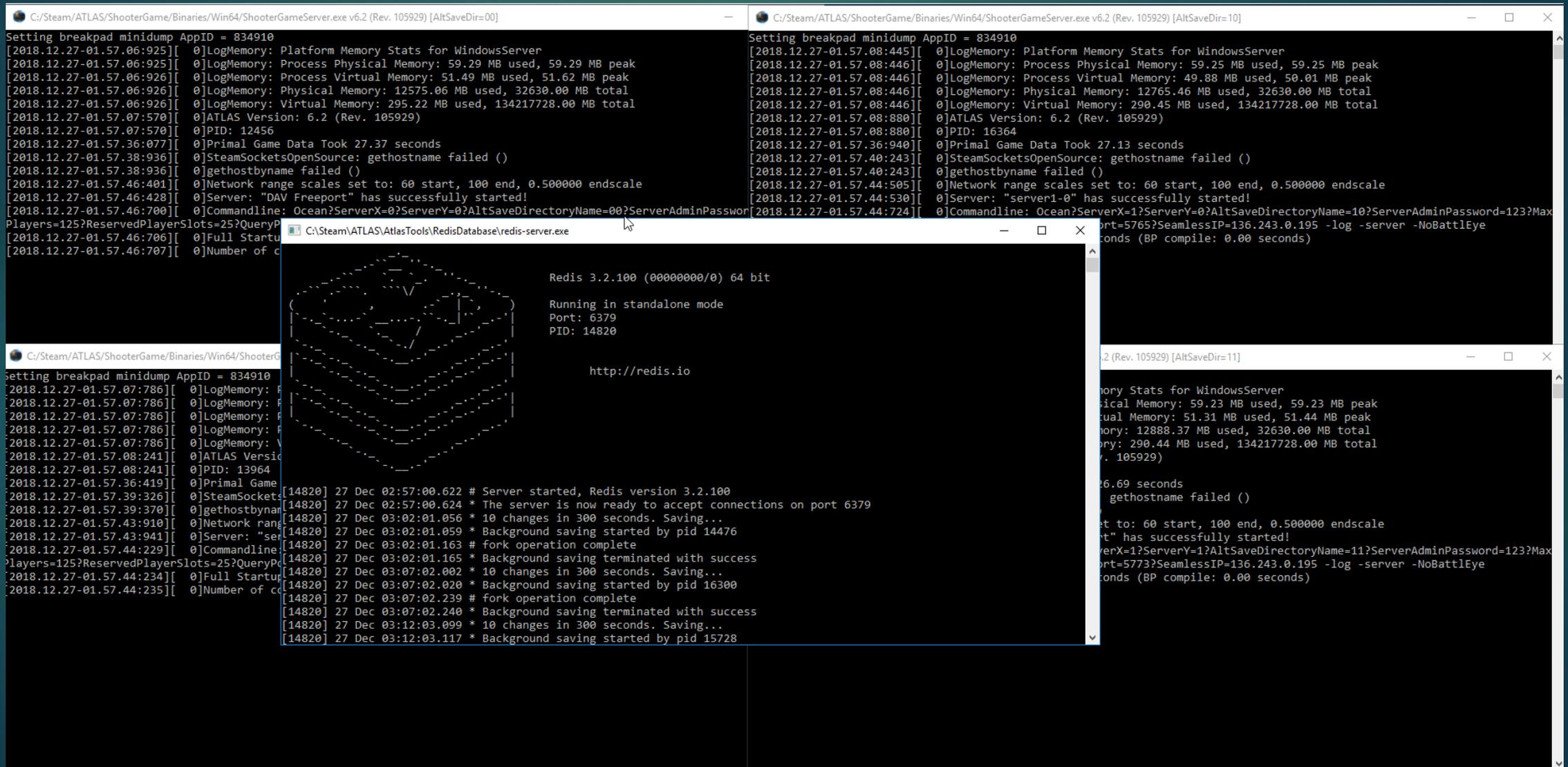
Lokaler Datenträger (C:) > Steam > ATLAS

Name	Änderungsdatum	Typ	Größe
AtlasTools	26.12.2018 22:44	Dateiordner	
Engine	25.12.2018 19:28	Dateiordner	
ShooterGame	27.12.2018 06:37	Dateiordner	
steamapps	27.12.2018 02:44	Dateiordner	
ATLAS STEAMCMD.bat	25.12.2018 00:44	Windows-Batchda...	1 KB
ATLASInstallUpdate.ps1	25.12.2018 19:11	Windows PowerS...	2 KB
DefaultGameUserSettings.ini	27.06.2018 23:03	Konfigurationsein...	1 KB
FreeportsandNPCShips.txt	24.12.2018 20:23	Textdokument	1 KB
LAUNCH_ATLAS_ALL.bat	27.12.2018 02:51	Windows-Batchda...	1 KB
LAUNCH_ATLAS_00.bat	27.12.2018 02:52	Windows-Batchda...	1 KB
LAUNCH_ATLAS_01.bat	27.12.2018 02:52	Windows-Batchda...	1 KB
LAUNCH_ATLAS_02.bat	27.12.2018 02:52	Windows-Batchda...	1 KB
LAUNCH_ATLAS_10.bat	27.12.2018 02:52	Windows-Batchda...	1 KB
LAUNCH_ATLAS_11.bat	27.12.2018 02:52	Windows-Batchda...	1 KB
LAUNCH_ATLAS_12.bat	27.12.2018 02:52	Windows-Batchda...	1 KB
LAUNCH_ATLAS_20.bat	27.12.2018 02:52	Windows-Batchda...	1 KB
LAUNCH_ATLAS_21.bat	27.12.2018 02:53	Windows-Batchda...	1 KB
LAUNCH_ATLAS_22.bat	27.12.2018 02:53	Windows-Batchda...	1 KB
PackagesInfo.bin	26.12.2018 22:43	BIN-Datei	3.215 KB
PORTFORWARDS.txt	25.12.2018 01:18	Textdokument	1 KB
ServerOverrides.txt	25.12.2018 04:28	Textdokument	1 KB
steamclient.dll	26.12.2018 22:43	Anwendungserwe...	11.302 KB
steamclient64.dll	26.12.2018 22:43	Anwendungserwe...	14.060 KB

Wir klicken auf die **LAUNCH ATLAS ALL.bat** und starten somit alle Server.

▶ Starten des Cluster Servers

Wenn alles Gut ist, sollte das ganze so aussehen



```
C:\Steam\ATLAS\ShooterGame\Binaries\Win64\ShooterGameServer.exe v6.2 (Rev. 105929) [AltSaveDir=00]
Setting breakpad minidump AppID = 834910
[2018.12.27-01.57.06:925][ 0]LogMemory: Platform Memory Stats for WindowsServer
[2018.12.27-01.57.06:925][ 0]LogMemory: Process Physical Memory: 59.29 MB used, 59.29 MB peak
[2018.12.27-01.57.06:926][ 0]LogMemory: Process Virtual Memory: 51.49 MB used, 51.62 MB peak
[2018.12.27-01.57.06:926][ 0]LogMemory: Physical Memory: 12575.06 MB used, 32630.00 MB total
[2018.12.27-01.57.06:926][ 0]LogMemory: Virtual Memory: 295.22 MB used, 134217728.00 MB total
[2018.12.27-01.57.07:570][ 0]ATLAS Version: 6.2 (Rev. 105929)
[2018.12.27-01.57.07:570][ 0]PID: 12456
[2018.12.27-01.57.36:077][ 0]Primal Game Data Took 27.37 seconds
[2018.12.27-01.57.38:936][ 0]SteamSocketsOpenSource: gethostname failed ()
[2018.12.27-01.57.38:936][ 0]gethostbyname failed ()
[2018.12.27-01.57.46:401][ 0]Network range scales set to: 60 start, 100 end, 0.500000 endscale
[2018.12.27-01.57.46:428][ 0]Server: "DAV Freeport" has successfully started!
[2018.12.27-01.57.46:700][ 0]Commandline: Ocean?ServerX=0?ServerY=0?AltSaveDirectoryName=00?ServerAdminPasswor
Players=125?ReservedPlayerSlots=25?QueryP
[2018.12.27-01.57.46:706][ 0]Full Startu
[2018.12.27-01.57.46:707][ 0]Number of c

C:\Steam\ATLAS\ShooterGame\Binaries\Win64\ShooterGameServer.exe v6.2 (Rev. 105929) [AltSaveDir=10]
Setting breakpad minidump AppID = 834910
[2018.12.27-01.57.08:445][ 0]LogMemory: Platform Memory Stats for WindowsServer
[2018.12.27-01.57.08:446][ 0]LogMemory: Process Physical Memory: 59.25 MB used, 59.25 MB peak
[2018.12.27-01.57.08:446][ 0]LogMemory: Process Virtual Memory: 49.88 MB used, 50.01 MB peak
[2018.12.27-01.57.08:446][ 0]LogMemory: Physical Memory: 12765.46 MB used, 32630.00 MB total
[2018.12.27-01.57.08:446][ 0]LogMemory: Virtual Memory: 290.45 MB used, 134217728.00 MB total
[2018.12.27-01.57.08:880][ 0]ATLAS Version: 6.2 (Rev. 105929)
[2018.12.27-01.57.08:880][ 0]PID: 16364
[2018.12.27-01.57.36:940][ 0]Primal Game Data Took 27.13 seconds
[2018.12.27-01.57.40:243][ 0]SteamSocketsOpenSource: gethostname failed ()
[2018.12.27-01.57.40:243][ 0]gethostbyname failed ()
[2018.12.27-01.57.44:505][ 0]Network range scales set to: 60 start, 100 end, 0.500000 endscale
[2018.12.27-01.57.44:530][ 0]Server: "server1-0" has successfully started!
[2018.12.27-01.57.44:724][ 0]Commandline: Ocean?ServerX=1?ServerY=0?AltSaveDirectoryName=10?ServerAdminPassword=123?Max
ort=5765?SeamlessIP=136.243.0.195 -log -server -NoBattleEye
onds (BP compile: 0.00 seconds)

C:\Steam\ATLAS\AtlasTools\RedisDatabase\redis-server.exe
Redis 3.2.100 (00000000/0) 64 bit

Running in standalone mode
Port: 6379
PID: 14820

http://redis.io

[14820] 27 Dec 02:57:00.622 # Server started, Redis version 3.2.100
[14820] 27 Dec 02:57:00.624 * The server is now ready to accept connections on port 6379
[14820] 27 Dec 03:02:01.056 * 10 changes in 300 seconds. Saving...
[14820] 27 Dec 03:02:01.059 * Background saving started by pid 14476
[14820] 27 Dec 03:02:01.163 # fork operation complete
[14820] 27 Dec 03:02:01.165 * Background saving terminated with success
[14820] 27 Dec 03:07:02.002 * 10 changes in 300 seconds. Saving...
[14820] 27 Dec 03:07:02.020 * Background saving started by pid 16300
[14820] 27 Dec 03:07:02.239 # fork operation complete
[14820] 27 Dec 03:07:02.240 * Background saving terminated with success
[14820] 27 Dec 03:12:03.099 * 10 changes in 300 seconds. Saving...
[14820] 27 Dec 03:12:03.117 * Background saving started by pid 15728
```

Viel Spaß beim Daddeln 😊

Official ATLAS Status: Live v6.7

ATLAS LIST

NAME FILTER: GAME MODE: ALL MODES SORT BY: PING

HASH	MAP	MODE	BUILD
DAV ATLAS World 2x2	Ocean	FVP	6.2

SHOW PASSWORD PROTECTED:

SESSION FILTER: UNOFFICIAL

SHOW ATLAS MAP:

