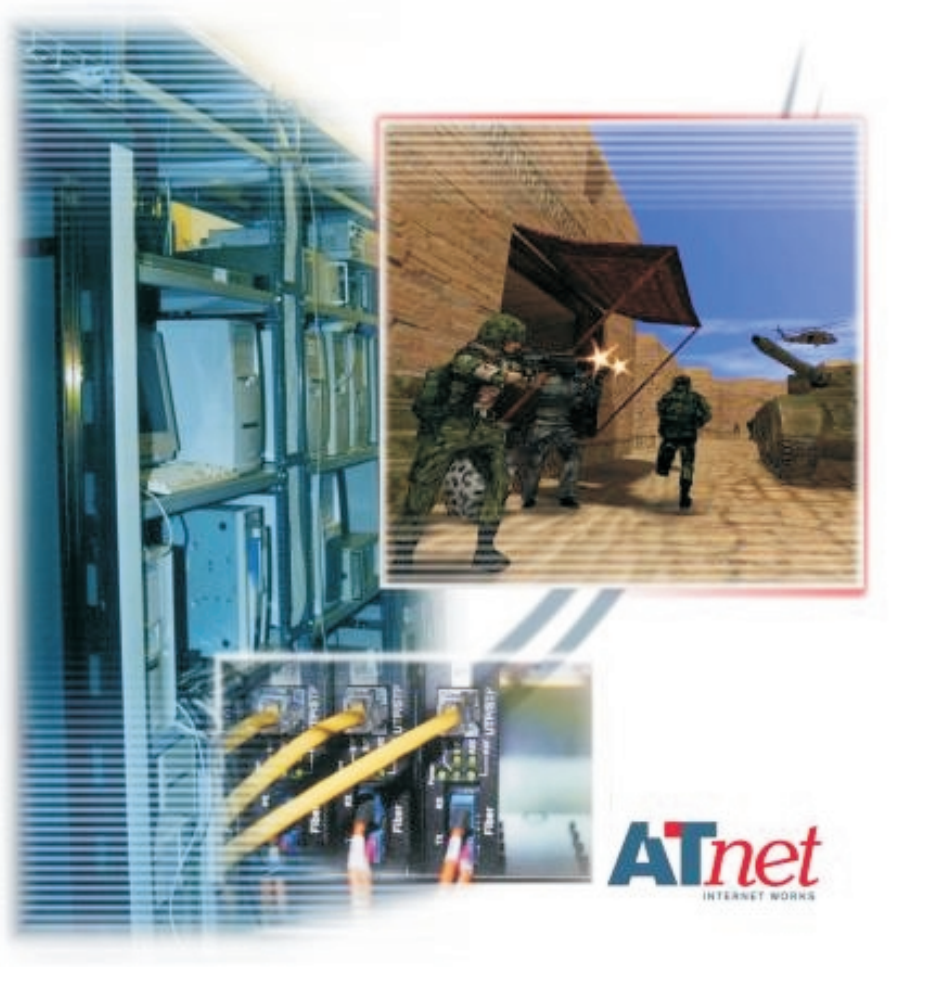


# ATnet Game Server

Andreas Leitner



Spieler. Trotzdem muss der Gameserver über eine schnelle Hardware verfügen, denn es ist seine Aufgabe, die ständig variierenden Spieldaten an alle Spieler gleichzeitig zu liefern. Dabei hat sich gezeigt, dass nicht nur Prozessor, Arbeitsspeicher und Netzwerkinterface eine entscheidende Rolle spielen, sondern auch ein leistungsfähiges SCSI-System für die Festplatten von fundamentaler Bedeutung ist, da sich Verzögerungen bei Plattenzugriffen störend auf das Spielgeschehen auswirken.

Derzeit kommt als Betriebssystem bei den Gameservern von ATnet ausschließlich Linux zum Einsatz. Linux ist flexibel, nutzt viele Möglichkeiten der Hardware und macht die Fernwartung der Systeme einfach.

Eine "kurze" und somit schnelle Verbindung zum Gameserver ist für die Spieler entscheidend, denn ein paar Millisekunden können über das virtuelle Überleben entscheiden. ATnet-Server befinden sich im ATnet Housing Center "VIVI" und sind dort direkt mit einer Geschwindigkeit von über 1 Gbps mit dem Vienna Internet eXchange (VIX) verbunden. Das ermöglicht einen "guten Ping" von praktisch allen am VIX vertretenen Internet Providern.

Neben der Hardware und dem eigentlichen Spielprogramm wird von ATnet für einem gut ausgerüsteten Server eine Reihe diverser Add-On-Tools geboten: Mit "halfstats" können Statistiken zu den jeweiligen Spielern angezeigt werden (Beispiele sind unter [www.half.life.at](http://www.half.life.at) zu finden). Die Software "Punk Buster" für Half-Life und seine diversen Varianten reduziert die Möglichkeiten zu *cheaten*, also ein Spiel absichtlich mit speziellen Tools zu modifizieren, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Es wird versucht, die Anzahl der *Cheater* möglichst gering zu halten, damit fairen Spielern der Spaß am Spiel erhalten bleibt.

Mehr über die Welt der bekanntesten Multiplayer-Shooter und die Leistungen der ATnet-Gameserver gibt es auf [www.half.life.at](http://www.half.life.at). Produktinformationen und Einrichtungsmöglichkeiten sowie Preise finden sich unter

[www.atnet.at/produkte/Gameserver.html](http://www.atnet.at/produkte/Gameserver.html).

happy gaming!

Ihr ATnet-Team

#### related links

[www.half.life.at/](http://www.half.life.at/)

[www.atnet.at/produkte/Gameserver.html](http://www.atnet.at/produkte/Gameserver.html)

Online-Turniere auf Gameservern im Internet sind eine beliebte Freizeitbeschäftigung für viele Computerbenutzer. Zu dem derzeit meistgespielten First Person-Shooter zählt neben der "Quake"-Serie wohl "CounterStrike". Dieser Multiplayer-Nachfolger baut als Erweiterung auf dem mehrfach ausgezeichneten Originalspiel "Half-Life" auf. Auch Unreal mit seiner Multiplayer-Extension "Unreal Tournament" ist derzeit ein sehr beehrtes Spiel. Vor wenigen Jahren wurden die beliebtesten 3D-Shooter hauptsächlich im Singleplayer-Modus alleine gespielt, denn Spiele mit mehreren Teilnehmern waren nur lokal möglich - es mussten mehrere Rechner über eine schnelle Leitung miteinander verbunden sein. Natürlich konnte man kaum jeden Tag seinen Rechner zu seinem Kameraden tragen und dort eine LAN-Session für ein Multiplayerspiel starten. Was vor einiger Zeit noch undenkbar oder zu kostspielig

war, ist heute möglich: Durch die ständig steigende Leistung der Internetanbindungen kann sich nun jeder Gamer mit seinem Team oder seinem Clan im Internet treffen und das Spiel im Multiplayer-Modus online spielen.

Aber nicht nur die Geschwindigkeit der Internetanbindung spielt bei Onlinespielen eine Rolle. Jedem eingefleischte Gamer ist bekannt, dass für die Initialisierung der meisten Multiplayerspiele ein Serverrechner notwendig ist. ATnet bietet als unabhängiger Internetprovider schon seit einiger Zeit solche Gameserver für Half-Life und für CounterStrike, sowie Team Fortress Classic und nun auch Unreal Tournament an.

Gameserver benötigen für eine gute Leistung selbstverständlich qualitativ hochwertige Hardwarekomponenten. Die Berechnung der aufwendigen 3D-Grafiken erfolgt zwar primär auf den Rechnern der