

# Rust Server einrichten (1)

Diese Anleitung richtet sich an an interessierte Spieler, die einmal einen eigenen Server erstellen und ausprobieren wollen.

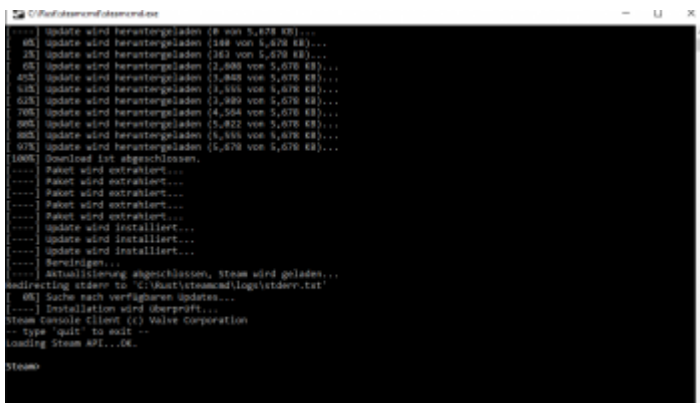
(englische Quellen für diese Anleitung sind [Valve Developer Community](#) und [Rustafied](#).)

## System Voraussetzungen

Ein frischer Rust Server mit einer Standardkarte (3000) benötigt etwa 2GB Ram.

Um einen Rust Server zu installieren, benötigt man als erstes SteamCMD.

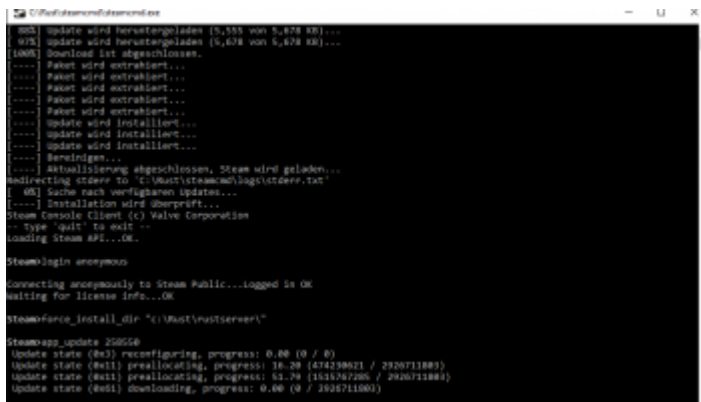
- Erstelle einen Ordner dafür (z.B. C:\Rust\steamcmd)
- Lade SteamCMD herunter ([Downloadlink](#) von dieser [Seite](#))
- Entpacke den Inhalt in den erstellten "steamcmd" Ordner
- Starte steamcmd.exe (eventuell muss dies noch bestätigt werden)
- Diese Datei wird die aktuellste Version von SteamCMD in diesen Ordner herunterladen, installieren und ausführen.
- Nachdem dies erledigt ist, erscheint die Eingabeaufforderung: **Steam>**



```
C:\Rust\steamcmd\steamcmd.exe
---- update wird heruntergeladen (0 von 5,678 KB)....
0% update wird heruntergeladen (588 von 5,678 KB)....
25% update wird heruntergeladen (143 von 5,678 KB)....
40% update wird heruntergeladen (2,300 von 5,678 KB)....
45% update wird heruntergeladen (3,408 von 5,678 KB)....
60% update wird heruntergeladen (3,408 von 5,678 KB)....
65% update wird heruntergeladen (3,408 von 5,678 KB)....
70% update wird heruntergeladen (4,564 von 5,678 KB)....
90% update wird heruntergeladen (5,022 von 5,678 KB)....
95% update wird heruntergeladen (5,356 von 5,678 KB)....
97% update wird heruntergeladen (5,678 von 5,678 KB)....
100% Download ist abgeschlossen.
---- Paket wird extrahiert...
---- Paket wird extrahiert...
---- Paket wird extrahiert...
---- Paket wird extrahiert...
---- update wird installiert...
---- update wird installiert...
---- Beenden...
---- Aktualisierung abgeschlossen, steam wird geladen...
Redirecting steam to 'C:\Rust\steamcmd\logs\stdrv.txt'
Sache nach verfügbaren updates...
Installation wird überprüft...
Steam Console Client (c) Valve Corporation
Type 'quit' to exit --
Loading Steam API...OK.
Steam>
```

Mit den folgenden Befehlen, die nacheinander eingegeben und bestätigt werden, wird der Rust Dedicated Server heruntergeladen:

- login anonymous
- force\_install\_dir "c:\Rust\rustserver"
- app\_update 258550 validate
- quit



Diese Befehle können auch verbunden, direkt aus der Windows Eingabeaufforderung heraus, ausgeführt werden.

- **C:\Rust\steamcmd\steamcmd.exe +login anonymous +force\_install\_dir c:\rust\rustserver\ +app\_update 258550 validate +quit**

Als Batch Datei abgespeichert, erhält man so ein kleines Update Skript, mit dem schnell ein Rust Update durchgeführt werden kann.  
Vor dem Start des Servers empfiehlt es sich, diesen Schritt zu wiederholen. So ist sicher gestellt, dass immer die aktuellste Serverversion startet.  
(Weichen die Versionen Steam Client und Server voneinander ab, ist ein Verbinden nicht möglich. Die Fehlermeldung "wrong connection protocol" erscheint)

## Rust Beta Versionen

[Spoiler anzeigen](#)

Hiermit sind nun alle relevanten Daten für einen Vanilla Server herunter geladen. Ein modded Server benötigt noch ein paar weitere Schritte. (Siehe: Oxide Mod einrichten)

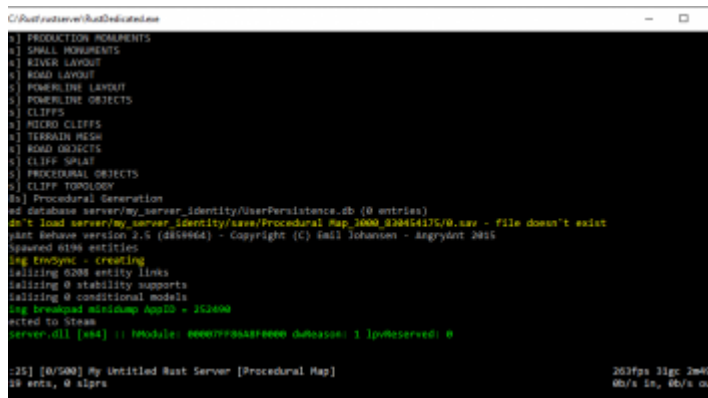
## Server einrichten und starten

Um den Server zu starten wird eine Batch Datei erstellt. (Die Zeilen in einen Editor einfügen und als .bat speichern)

Möchte man einen Rust Server für Testzwecke starten und sich darauf verbinden reicht folgender Eintrag:

- **start RustDedicated.exe -batchmode**

Startet man diese Batch Datei kann der Fortschritt zur Erstellung des Servers im Konsolenfenster nachvollzogen werden. Erscheinen in den unteren zwei Zeilen die Daten des Servers, so ist dieser bereit. (-batchmode bedeutet, dass der Server ohne grafische Oberfläche gestartet wird)



```
C:\Rust\server\RustDedicated.exe
a) PRODUCTION MONUMENTS
a) SMALL MONUMENTS
a) RIVER LAYOUT
a) ROAD LAYOUT
a) POWERLINE LAYOUT
a) POWERLINE OBJECTS
a) CLIFFS
a) MICRO CLIFFS
a) TERRAIN MESH
a) ROAD OBJECTS
a) CLIFF SPLAT
a) PROCEDURAL OBJECTS
a) CLIFF TOPOLOGY
a) Procedural Generation
add database server/my_server_identity/UserPersistence.db (0 entries)
can't load server/my_server_identity/save/Procedural Map_3000_830454175/U.sav - file doesn't exist
rust-behave version 2.5 (d859064) - Copyright (C) Emil Johansen - Angrydot 2015
generated 6196 entities
log tracy - creating
initializing 6208 entity links
initializing 0 stability supports
initializing 0 conditional models
log procedural mapdump apply - 253400
ected to Steam
server.dll [x64] :: IPModule: 000077F5A8F00000 database: 1 ipReserved: 0

[25] [0/500] My Unlited Rust Server [Procedural Map]                203fps 31gc 2m40
68 ents, 0 algra           0b/s in, 0b/s ou
```

Ingame wird man diesen Server nicht in der Liste finden, da ihm keine IP Adresse zugeordnet ist. Verbinden kann man sich mit dem Befehl **client.connect localhost:28015**

*Für eigenene Testzwecke ist die Anleitung bis hier ausreichend.*

Admin Rechte bekommt man, wenn man in der gestarteten Server Eingabeaufforderung folgende Befehle ausführt:

- **ownerid** deine 17-stellige Steam ID
- **server.writecfg**

Verbindet sich jetzt der jeweilige Spieler, erscheint in der Konsole bei diesem "has auth level 2" und er besitzt Adminrechte auf diesem Server.

## erweiterte Server Einstellungen

[Spoiler anzeigen](#)

Um sich über über Hamashi oder Tunngle mit Freunden zu verbinden, muss die jeweilige IP Adresse des Netzwerkes bzw. der Gruppe eingegeben werden. Hierzu wird in der gestarteten Server Konsole mit dem Befehl **server.ip 0.0.0.0** die jeweilige IP Adresse festgelegt.

Andere Spieler im gleichen Hamashi Netzwerk können sich dann über den Befehl **client.connect**

0.0.0.0:28015 verbinden.

In der Regel muss für den Prozess, also die Rustdedicated.exe noch der Netzwerkzugriff erlaubt werden.

## Video

Für alle die das nochmal in Videoform sehen wollen:

Externer Inhalt [www.youtube.com](https://www.youtube.com)

Inhalte von externen Seiten werden ohne Ihre Zustimmung nicht automatisch geladen und angezeigt.

Alle externen Inhalte anzeigen

Durch die Aktivierung der externen Inhalte erklären Sie sich damit einverstanden, dass personenbezogene Daten an Drittplattformen übermittelt werden. Mehr Informationen dazu haben wir in unserer Datenschutzerklärung zur Verfügung gestellt.