Servertypen

Bei PC-Spielen gibt es unterschiedliche Konzepte für Server. Hier mal eine Auswahl an möglichen Varianten:

Listenserver

Ein Listenserver ist ein Server, der von einem Spieler auf gemacht wird, danach zum Beitreten offen ist, und entsprechend von anderen Clients in einer Abfrage gelistet wird. Eben ein Listen-Server. Der Nachteil im Vergleich zu einem Dedicated Server ist ein mal, dass auf der Maschine Server und Client laufen müssen, was auf schwächeren Systemen unter Umständen zu viel Last bedeutet. Außerdem ist der Server down, sobald der Spieler, der ihn eröffnet hat, sich aus dem Spiel zurück zieht. Der Vorteil ist auf der anderen Seite, dass man (meistens) recht unkompliziert und schnell einen Server z. B. für eine LAN-Session auf machen kann.

Dedizierter Server/Dedicated Server

Im Prinzip sehr ähnlich einem Listenserver nur mit dem Unterschied, dass der Server ganz ohne einen eröffnenden Spieler zu laufen gedacht ist. Heißt, er kann auch mit null Spielern weiter laufen. Der Vorteil ist, dass Clients und Server auf unterschiedlichen Maschinen laufen können, sodass meistens auch weniger Leistung ausreicht, um die Clients zu bedienen. Der Nachteil ist, dass meistens etwas mehr Arbeit notwendig ist, um ihn zu starten.

LAN-Server

Ein LAN-Server kann im Prinzip sowohl Listen- als auch Dedizierter Server sein. Der Unterschied zum Internet-Server ist aber, dass ein LAN-Server eben nur aus dem LAN erreichbar ist. D. h., nur IPs aus dem Subnetz des Servers dürfen ihm beitreten. Das schließt im Allgemeinen Internet-Verbindungen aus, lässt aber zum Beispiel den Verbindungsaufbau über einen VPN-Tunnel zu, sofern die Konfiguration der via VPN mit dem LAN verbundenen Clients diese ins selbe Subnetz setzt.

Internet-Server

Ein Internet-Server lässt im Allgemeinen alle IPs als Clients zu. Auch hier gibt es Listen- als auch Dedizierter Server. Meistens werden für Internet-Server Dedizierte Server aufgestellt. Es geht im Prinzip aber auch als Listen-Server. Je nach Spiel kann es aber sein, dass Listen-Server nur als LAN-Server fungieren können. Hinter einem privaten Router ist eine NAT-Freigabe wichtig für Internet-Server (sofern sie nicht ohnehin als Exposed Host in einer DMZ stehen). Ohne die Weiterleitung der benötigten Ports ist der Server sonst eben gerade nicht aus dem Internet heraus erreichbar, sondern nur aus dem LAN bzw. einem aufgebauten VPN-Tunnel. Eine Seite, auf der das für verschiedene Router-Modelle durchexerziert wird, ist http://portforward.com/english/routers/port_forwarding/routerindex.htm.

Lobby-/Masterserver

Diese Sorte Server fällt streng genommen in die Kategorie der dedizierten Internet-Server, da sie im Allgemeinen dafür verwendet werden, Listenserver-Spiele (aber auch für Dedicated Server) über Internet zu verwalten. Spieleserver melden sich bei ihnen und werden dann bei Abfrage durch einen Client gelistet. Sie sind aber keine Spieleserver im eigentlichen Sinne, da sie eben nur Verwaltungsfunktionen übernehmen und keine tatsächlichen Spiele hosten. Sehr oft hat man nur mit einem vorher festgelegten Benutzernamen als Teil eines Kontos Zugriff. Das ist aber keine Voraussetzung. Die Masterserver von Star Trek - Voyager Eliteforce sind z. B. nur nach der Version des Clients gefiltert, der sie abfragt. Lobby-Server sind dabei normalerweise spielspezifisch. Ein Master- oder Lobby-Server bedient also nur ein bestimmtes Spiel und keine anderen. Dort wird dann gelistet, wenn jemand einen Listenserver auf macht, bzw. anbietet, dass gleich einer gestartet wird. Bei Spiel-Beginn werden dann die IPs des Spiel-Servers vom Lobby-Server an die Clients weitergereicht. Es kann dann immer noch notwendig sein, dass man die entsprechenden Ports für das eigentliche Spiel im NAT freigeben haben muss, damit Spieler den eigentlichen Listenserver erreichen können. Es gibt aber auch intelligentere Spiele, die via NAT-Punching über den Lobby-Server den Clients die richtigen Ports weitergeben, auf die sie verbinden müssen, um den Listenserver trotzdem zu erreichen.

Der Vorteil ist hier, dass man sehr leicht private Server aufstellen und bekannt geben kann. Auf der anderen Seite sind viele der Spiele, die Lobby-Server verwenden, auf Gedeih und Verderb darauf angewiesen, dass diese (meistens von den Spieleherstellern) weiter betrieben werden. Negative Beispiele sind hier GameSpy z. B. mit Conflict Global Storm, oder die WON-Server z. B. für Star Trek - Armada 1 zu nennen. Diese Spiele sind heute oft nicht mehr im Internet spielbar, da die Server abgeschaltet wurden. Für manche gibt es noch Ausweichlösungen wie direkte IP-Eingaben oder GameRanger. Über das LAN sind die meisten dieser Spiele allerdings immer noch spielbar. Eine grundsätzliche Lösung, um trotzdem über das Internet zu spielen, können VPNs sein. Manchmal werden aber auch auf privaten Wege Ersatzserver aufgestellt und mit geringen Modifikationen Spiele umgerüstet, um in Zukunft auf diese Server zu verbinden. Für Counter-Strike 1.6 werden nach wie vor Lobby-Server über Steam betrieben. Für CS 1.5 gibt es z. B. Ersatz für die alten WON-Server, wenngleich diese inzwischen aber kaum noch CS 1.5-Server listen.

Zurück zur Games-Datenbank

From:
https://mwohlauer.d-n-s.name/wiki/ - **mwohlauer.d-n-s.name / www.mobile-infanterie.de**

Permanent link:
https://mwohlauer.d-n-s.name/wiki/doku.php?id=games:servertypen

Last update: **2019-07-28-07-25**