

Guide for å lage cs:s og 1.6 server i linux

Steg 1

Først må du laste ned Linux HLDS Update Tool fra webservern til valve.

Lagre den f.eks i srcds_1 og kjør den:

```
mkdir srcds_1
cd srcds_1
wget http://www.steampowered.com/download/hldsupdatetool.bin
chmod +x hldsupdatetool.bin
./hldsupdatetool.bin
./steam
```

Den nye versjonen av HLDSUpdateTool vil nå bli lasta ned. Du vil komme til console etter det er ferdig.

Steg 2

Nå kan du starte med å laste ned filene. Dette kan ta et par timer, kommer an på tilkoblingen til servern og på nettlinja di:

```
./steam -command update -game "Counter-Strike Source" -dir .
```

-game "Counter-Strike Source" = Oppdaterer Counter-Strike Source

Hvis du skal oppdatere 1.6 skriver du *cstrike* i stede for Counter-Strike source.

Steg 3

Så rediger (eller lag) *srcds_1/cstrike/cfg/server.cfg* slik som du vil at den skal være. Nå er du klar til å starte *hlds/srcds*.

```
./srcds_run -console -game cstrike +map de_dust +maxplayers 16 -autoupdate
```

og trykk enter.

Din dedikerte server er nå oppe og kjører 😊

Ekstra: Kjøre den dedikerte servern i bakgrunn.

Vi skal lage et script som gjør at servern vil kjøre i bakgrunn.
Lag en fil som du kaller "server.sh" og legg dette inn i den fila:

```
#!/bin/sh
echo "Starter Cs:Source Server"
sleep 1
screen -A -m -d -S css-server ./srcds_run -console -game cstrike +map de_dust +maxplayers
16 -autoupdate
```

Lagre fila, og chmod den for å starte

```
chmod +x server.sh
```

Hvis du vil starte din server, kan du enkelt kjøre server.sh, da vil den srcd/hlds server kjøre i bakgrunn, for å åpne den skriv:

```
screen -x css-server
```

Made by BigJackW