

**Table des matières**

Installer un serveur DAoC sous Linux ..... 3



## Installer un serveur DAoC sous Linux

tags : daoc, dark age camelot, linux, dotnet, dolsharp

Les infos contenues dans cet article ont été testées avec Ubuntu 22.04. Le moteur de serveur de jeu utilisé est développé en C#. Il faut donc installer un environnement dotnet suffisamment récent et à jour pour le faire fonctionner. On va voir ici les étapes pour faire fonctionner tout ce bazar. On aura besoin des composants ci-dessous :

- base de données : MariaDB
- dotnet 8.0 pour linux : <https://learn.microsoft.com/en-us/dotnet/core/install/linux-ubuntu-install?tabs=dotnet8&pivots=os-linux-ubuntu-2204>
- moteur de jeu : Dawn of Light : DOLSharp
- base de données du jeu (mobs, sorts, etc) : [Eve Of Darkness](#)

### Packages à installer

```
apt-get install -y aspnetcore-runtime-8.0 dotnet-sdk-8.0 cargo-1.82
ln -s /bin/cargo-1.82 /bin/cargo
```

### Création d'un utilisateur dol dédié :

On crée un user dol dont le home directory /home/dol servira de référence pour toutes les commandes passées.

### Création de la base de données :

Après avoir installé MariaDB on peut créer la base de données (UTF8, important), l'utilisateur et on ajuste les droits.

```
CREATE DATABASE dol CHARACTER SET utf8;
CREATE USER 'dol'@'%' IDENTIFIED BY 'YourPassword';
GRANT SELECT , INSERT , UPDATE , CREATE , INDEX , ALTER , CREATE TEMPORARY TABLES , CREATE VIEW , SHOW VIEW , CREATE ROUTINE , ALTER ROUTINE , EXECUTE , DROP , DELETE \
ON `dol` . * TO 'dol'@'%' IDENTIFIED BY 'YourPassword';
```

### Import des données :

Plusieurs bases de données sont disponibles, certaines plus ou moins à jour ou fidèles par rapport aux serveurs officiels. Ici on part sur la base Eve of Darkness qui est un énième fork mais qui est plutôt fidèle à ce qu'on trouve sur <https://camelot.allakhazam.com/>. Je détaille comment récupérer et importer les données, c'est pas forcément très intuitif :

```
git clone https://github.com/Eve-of-Darkness/db-public.git
cd db-public
cargo run -- --import

./target/debug/public-db-tools --export mysql

ou

./target/debug/public-db-tools --export mysql --update-only

mysql -u dol -p dol <./public-db.sql
```

### Récupération et compilation du moteur de jeu

Encore une fois ce n'est pas forcément très bien documenté et on ne cross-compile pas du C# sous Linux tous les jours. On récupère DOLsharp. On utilisera le client [1.127c](#).

# Compilation

```
mkdir -p /home/dol/work
git clone https://github.com/Dawn-of-Light/DOLSharp.git
cd DOLSharp
rm ./GameServerScripts/gameevents/DOLTestServer.cs
dotnet build
```

```
cp -rfp Debug/* ../work
mkdir ../work/config
```

Avant la première exécution du moteur il faut créer un répertoire config avec le fichier serverconfig.xml dont voici le contenu ci-dessous. Les paramètres importants sont :

- *EnableUPNP* qui doit être à False ;

- la chaîne `DBConnectionString` qui doit contenir les infos de connexion à la base de données. Le DBType est quant à lui positionné à MySQL.

```
dol@dolct:~$ cat /home/dol/work/config/serverconfig.xml
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<root>
  <Server>
    <Port>10300</Port>
    <IP>0.0.0.0</IP>
    <RegionIP>0.0.0.0</RegionIP>
    <RegionPort>10400</RegionPort>
    <UdpIP>0.0.0.0</UdpIP>
    <UdpPort>10400</UdpPort>
    <EnableUPnP>False</EnableUPnP>
    <DetectRegionIP>True</DetectRegionIP>
    <ServerName>Dawn Of Light</ServerName>
    <ServerNameShort>DOLSERVER</ServerNameShort>
    <LogConfigFile>./config/logconfig.xml</LogConfigFile>
    <ScriptCompilationTarget>./lib/GameServerScripts.dll</ScriptCompilationTarget>
    <ScriptAssemblies>System.dll,System.Xml.dll</ScriptAssemblies>
    <EnableCompilation>True</EnableCompilation>
    <AutoAccountCreation>True</AutoAccountCreation>
    <GameType>Normal</GameType>
    <CheatLoggerName>cheats</CheatLoggerName>
    <GMActionLoggerName>gmactions</GMActionLoggerName>
    <InvalidNamesFile>./config/invalidnames.txt</InvalidNamesFile>
    <DBType>MySQL</DBType>
    <DBConnectionString>Server=localhost;Database=dol;User ID=dol;Password=YourPassword;Treat Tiny As Boolean=False</DBConnectionString>
    <DBAutosave>True</DBAutosave>
    <DBAutosaveInterval>5</DBAutosaveInterval>
    <CpuUse>1</CpuUse>
  </Server>
</root>
```

#### Customisation de la base de données

```
UPDATE `dol`.`ServerProperty` SET `Value`='True' WHERE `Key`='disable_tutorial';
UPDATE `dol`.`ServerProperty` SET `Value`='Bienvenue sur le serveur DAoC NDLP !' WHERE `Key`='motd';
UPDATE `dol`.`ServerProperty` SET `Value`='Bienvenue sur le serveur DAoC NDLP !' WHERE `Key`='starting_msg';
UPDATE `dol`.`ServerProperty` SET `Value`='1.5' WHERE `Key`='xp_rate';
UPDATE `dol`.`ServerProperty` SET `Value`='1' WHERE `Key`='starting_level';
UPDATE `dol`.`ServerProperty` SET `Value`='1.5' WHERE `Key`='money_drop';
UPDATE `dol`.`ServerProperty` SET `Value`='True' WHERE `Key`='allow_all_realms';
UPDATE `dol`.`ServerProperty` SET `Value`='True' WHERE `Key`='allow_all_realms_df';
UPDATE `dol`.`ServerProperty` SET `Value`='0.30' WHERE `Key`='health_regen_rate';
UPDATE `dol`.`ServerProperty` SET `Value`='0.75' WHERE `Key`='endurance_regen_rate';
UPDATE `dol`.`ServerProperty` SET `Value`='0.75' WHERE `Key`='mana_regen_rate';
UPDATE `dol`.`ServerProperty` SET `Value`='True' WHERE `Key`='allow_train_everywhere';
```

#### Lancement et contrôle du bon fonctionnement

```
cd /home/dol/work
screen -A -m -d -S dol ./DOLServer.sh
```

Il est 'normal' d'obtenir des erreurs et warnings. A la fin on doit obtenir :

```
[11:04:11,901] Server is now listening to incoming connections!
[11:04:11,906] Start Memory base.Start(): 1537MB
[11:04:11,906] base.Start(): True
[11:04:11,909] Finish Memory base.Start(): 1537MB
[11:04:12,670] GameServer is now open for connections!> [11:04:21,765] -stats- Mem=1140MB Clients=0 Down=0kb/s (0MB) Up=0kb/s (0MB) In=0pck/s (0K) Out=0pck/s (0K) Pool=199/200(2) IOCP=200/200(2) GH/OH=39/1078 RegionTime1=14775t/s (1133) CPU=0.0%
```

#### Connexion au serveur

Pour se connecter au serveur créé, il est nécessaire de lancer le jeu via [Daoc Portal](#) après avoir récupéré le client DAoC officiel : [https://files.ndlp.info/DAoC/DAoC\\_full\\_client\\_1.127c.zip](https://files.ndlp.info/DAoC/DAoC_full_client_1.127c.zip)

→ La version de la dll game.dll requise est : 1.127

#### Ressources utilisées dans cet article

<http://www.dolserver.net/>  
<https://github.com/Dawn-of-Light/DOLSharp>  
<http://losojos-001-site1.btempurl.com/Index.html> : site down , mirror dispo ici : <https://daoc.ndlp.info/losojos-001-site1.btempurl.com/Index.html>  
<https://files.ndlp.info/DAoC/>

Un serveur DAoC est disponible à cette adresse : [daoc-gs.ndlp.info:10300](https://daoc-gs.ndlp.info:10300)

From:  
<https://unix-bck.ndlp.info/> - **Where there is a shell, there is a way**  
Permanent link:  
[https://unix-bck.ndlp.info/doku.php/blog:installer\\_un\\_serveur\\_daoc\\_sous\\_linux?rev=1758477159](https://unix-bck.ndlp.info/doku.php/blog:installer_un_serveur_daoc_sous_linux?rev=1758477159)  
Last update: **2025/09/21 19:52**