

**Table des matières**

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



## Installer un serveur DAoC sous Linux

tags : daoc, dark age camelot, linux, dotnet, dolsharp, dawn of light

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

<https://learn.microsoft.com/en-us/dotnet/core/install/linux-ubuntu-decision#register-the-microsoft-package-repository>

```
# Get OS version info which adds the $ID and $VERSION_ID variables
source /etc/os-release

# Download Microsoft signing key and repository
wget https://packages.microsoft.com/config/$ID/$VERSION_ID/packages-microsoft-prod.deb -O packages-microsoft-prod.deb

# Install Microsoft signing key and repository
sudo dpkg -i packages-microsoft-prod.deb

# Clean up
rm packages-microsoft-prod.deb

# Update packages
sudo apt update
```

```
apt-get install -y aspnetcore-runtime-8.0 dotnet-sdk-8.0 cargo-1.82 mariadb-server
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.

```
adduser dol
```

### 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 --password='YourPassword' 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

```
mysql -u dol --password='YourPassword' dol
```

```
mysql> UPDATE `dol`.`ServerProperty` SET `Value`='True' WHERE `Key`='disable_tutorial';
mysql> UPDATE `dol`.`ServerProperty` SET `Value`='Bienvenue sur le serveur DAoC NDLP !' WHERE `Key`='motd';
mysql> UPDATE `dol`.`ServerProperty` SET `Value`='Bienvenue sur le serveur DAoC NDLP !' WHERE `Key`='starting_msg';
mysql> UPDATE `dol`.`ServerProperty` SET `Value`='1.5' WHERE `Key`='xp_rate';
mysql> UPDATE `dol`.`ServerProperty` SET `Value`='1' WHERE `Key`='starting_level';
mysql> UPDATE `dol`.`ServerProperty` SET `Value`='1.5' WHERE `Key`='money_drop';
mysql> UPDATE `dol`.`ServerProperty` SET `Value`='True' WHERE `Key`='allow_all_realms';
mysql> UPDATE `dol`.`ServerProperty` SET `Value`='True' WHERE `Key`='allow_all_realms_df';
mysql> UPDATE `dol`.`ServerProperty` SET `Value`='0.30' WHERE `Key`='health_regen_rate';
mysql> UPDATE `dol`.`ServerProperty` SET `Value`='0.75' WHERE `Key`='endurance_regen_rate';
mysql> UPDATE `dol`.`ServerProperty` SET `Value`='0.75' WHERE `Key`='mana_regen_rate';
mysql> 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
screen -r (CTRL A+D pour sortir)
```

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/0H=39/1078 RegionTime=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

<https://github.com/Dawn-of-Light/DOLSharp/wiki>  
<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/>  
[ReShade 4.5.2](#)  
[ReShade 4.2.2](#)

The ReShade Settings I use for 4.4.2 are listed below.  
AdaptiveSharpen.fx (optional)  
Clarity.fx  
Colourfulness.fx  
FineSharp.fx (Model only)(optional)  
Levels.fx  
LiftGammaGain.fx  
LumaSharpen.fx  
SMAA.fx  
Vibrance.fx

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

From:  
<https://unix.ndlp.info/> - **Where there is a shell, there is a way**  
Permanent link:  
[https://unix.ndlp.info/doku.php/blog:installer\\_un\\_serveur\\_daoc\\_sous\\_linux](https://unix.ndlp.info/doku.php/blog:installer_un_serveur_daoc_sous_linux)  
Last update: **2025/11/30 20:08**