

# SCUM Server Tutorial

**DIES IST DIE DEUTSCHE ÜBERSETZUNG DER ORIGINAL ANLEITUNG VON GAMEPIRES.  
FEHLER BITTE BEI DISCORD (NitrouZ) melden!**

Nachdem ihr die Server-Dateien von Steam heruntergeladen habt, habt ihr 2 Möglichkeiten, den Server zu starten; wir werden beide behandeln.

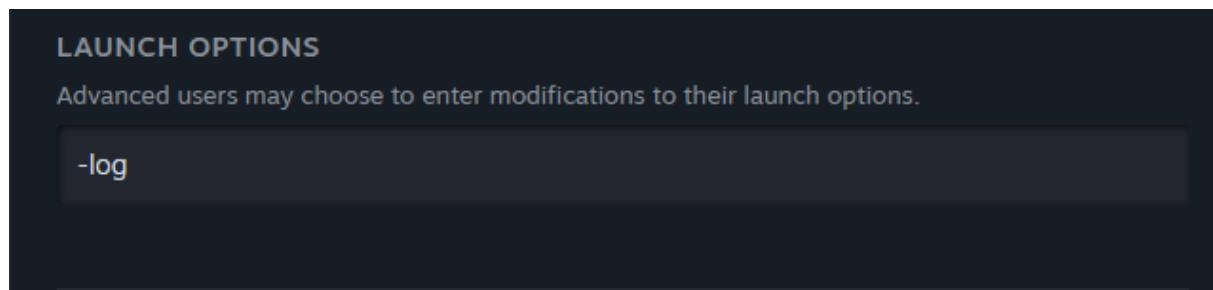
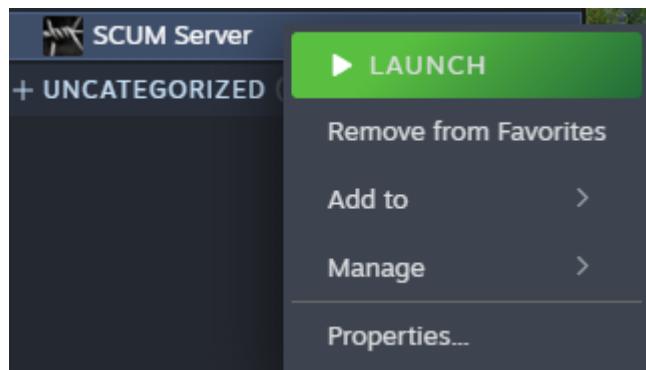
## STARTEN DES SERVERS

### Erste Option:

Starten des Servers über den Launcher von Steam.

Dies sollte so einfach sein wie das Drücken von „LAUNCH“ auf Steam. Standardmäßig sollte der Server mit dem Befehlszeilenargument `-log` gestartet werden, welches das Server-Fenster öffnet, um den Status zu überwachen.

Um neue Befehlszeilenargumente hinzuzufügen, klickt mit der rechten Maustaste auf **SCUM Server** und gebt dann die zusätzlichen Argumente in das Feld „**LAUNCH OPTIONS / STARTOPTIONEN**“ ein. Nach jedem Argument **muss die Leertaste gedrückt werden**, um sie zu trennen.



## Zweite Option:

### Starten des Servers über CMD:

Um den Server mit der Eingabeaufforderung (CMD) zu starten, müsst ihr zu den Server Dateien navigieren. Diese liegen im folgenden Verzeichnis:

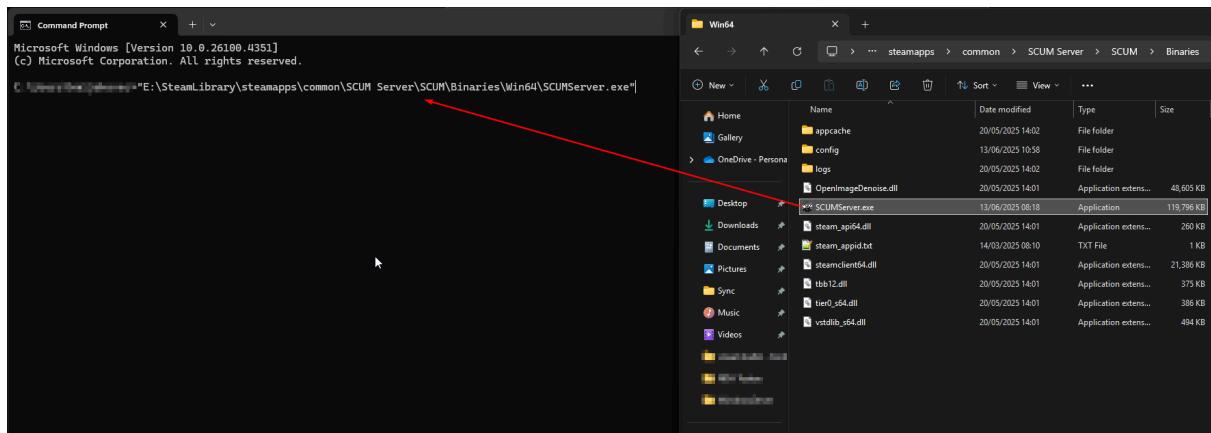
...\\SteamLibrary\\steamapps\\common\\SCUM Server

In diesem Verzeichnis befinden sich einige Ordner. Der Ordner, den wir zum Starten des Servers benötigen, heißt **“SCUM”**.

Name	Date modified	Type	Size
BattlEye	20/05/2025 14:03	File folder	
Engine	20/05/2025 14:02	File folder	
SCUM	10/06/2025 11:46	File folder	

Öffnet im Ordner **“SCUM”** den Ordner **„Binaries\\Win64“**, der die SCUMServer.exe enthält, die zum Starten des Servers über CMD verwendet wird.

Sobald ihr euch im **Win64**-Ordner befindet, öffnet ihr die **Eingabeaufforderung (CMD)**. Zieht dann SCUMServer.exe in das CMD-Fenster und fügt anschließend die erforderlichen Argumente hinzu, um den Server zu starten.



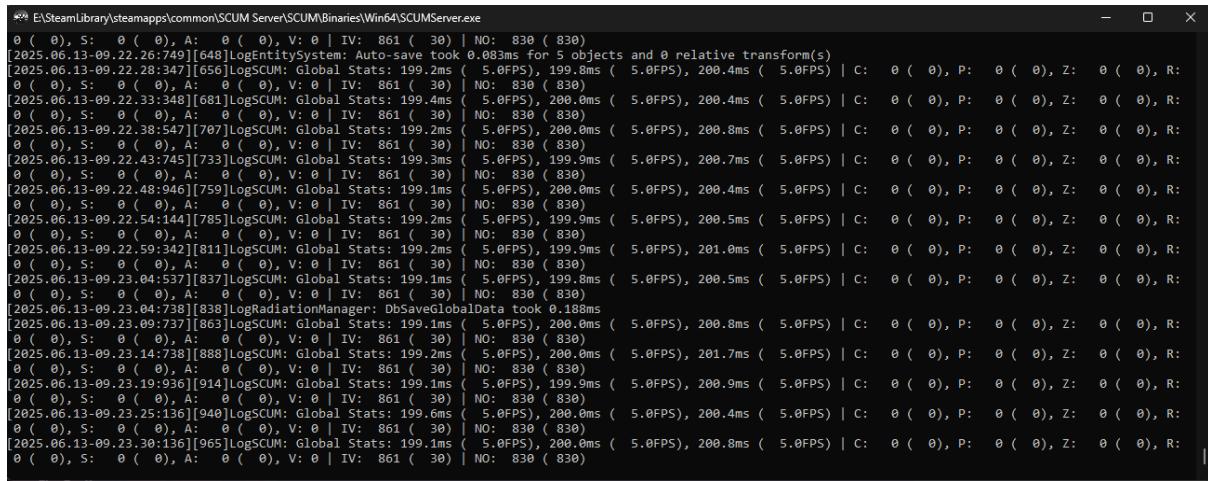
## LISTE ALLER NÜTZLICHEN ARGUMENTE

-log

Durch Hinzufügen dieses Befehlszeilenarguments wird der Server mit einer visuellen Konsole gestartet, die das **SCUM.log** in Echtzeit anzeigt, so dass ihr die Aktivität des Servers während der Ausführung überwachen könntet.

**Ein wichtiger Hinweis: Wenn ihr auf das Serverfenster klickt, wird der Tick des Servers angehalten. Das hat zur Folge, dass alle Spieler vom Server gekickt werden und sich erst wieder verbinden können, wenn die Pause aufgehoben wird. Ihr könnt den Server durch**

**Drücken von „ESC“ wieder freigeben, also vermeidet es am besten, während der Laufzeit auf das Fenster der Serverkonsole zu klicken.**



```
SteamLibrary\steamapps\common\SCUM Server\SCUM\Binaries\Win64\SCUMServer.exe
[2025.06.13-09.22.26:749][648]LogEntitySystem: Auto-save took 0.083ms for 5 objects and 0 relative transform(s)
[2025.06.13-09.22.28:347][656]LogSCUM: Global Stats: 199.2ms ( 5.0FPS), 199.8ms ( 5.0FPS), 200.4ms ( 5.0FPS) | C: 0 ( 0), P: 0 ( 0), Z: 0 ( 0), R: 0 ( 0), S: 0 ( 0), A: 0 ( 0), V: 0 | IV: 861 ( 30) | NO: 830 ( 830)
[2025.06.13-09.22.33:348][681]LogSCUM: Global Stats: 199.4ms ( 5.0FPS), 200.0ms ( 5.0FPS), 200.4ms ( 5.0FPS) | C: 0 ( 0), P: 0 ( 0), Z: 0 ( 0), R: 0 ( 0), S: 0 ( 0), A: 0 ( 0), V: 0 | IV: 861 ( 30) | NO: 830 ( 830)
[2025.06.13-09.22.38:547][707]LogSCUM: Global Stats: 199.2ms ( 5.0FPS), 200.0ms ( 5.0FPS), 200.8ms ( 5.0FPS) | C: 0 ( 0), P: 0 ( 0), Z: 0 ( 0), R: 0 ( 0), S: 0 ( 0), A: 0 ( 0), V: 0 | IV: 861 ( 30) | NO: 830 ( 830)
[2025.06.13-09.22.43:745][733]LogSCUM: Global Stats: 199.3ms ( 5.0FPS), 199.9ms ( 5.0FPS), 200.7ms ( 5.0FPS) | C: 0 ( 0), P: 0 ( 0), Z: 0 ( 0), R: 0 ( 0), S: 0 ( 0), A: 0 ( 0), V: 0 | IV: 861 ( 30) | NO: 830 ( 830)
[2025.06.13-09.22.48:946][759]LogSCUM: Global Stats: 199.1ms ( 5.0FPS), 200.0ms ( 5.0FPS), 200.4ms ( 5.0FPS) | C: 0 ( 0), P: 0 ( 0), Z: 0 ( 0), R: 0 ( 0), S: 0 ( 0), A: 0 ( 0), V: 0 | IV: 861 ( 30) | NO: 830 ( 830)
[2025.06.13-09.22.54:144][785]LogSCUM: Global Stats: 199.2ms ( 5.0FPS), 199.9ms ( 5.0FPS), 200.5ms ( 5.0FPS) | C: 0 ( 0), P: 0 ( 0), Z: 0 ( 0), R: 0 ( 0), S: 0 ( 0), A: 0 ( 0), V: 0 | IV: 861 ( 30) | NO: 830 ( 830)
[2025.06.13-09.22.59:342][811]LogSCUM: Global Stats: 199.2ms ( 5.0FPS), 199.9ms ( 5.0FPS), 201.0ms ( 5.0FPS) | C: 0 ( 0), P: 0 ( 0), Z: 0 ( 0), R: 0 ( 0), S: 0 ( 0), A: 0 ( 0), V: 0 | IV: 861 ( 30) | NO: 830 ( 830)
[2025.06.13-09.23.04:537][837]LogSCUM: Global Stats: 199.1ms ( 5.0FPS), 199.8ms ( 5.0FPS), 200.5ms ( 5.0FPS) | C: 0 ( 0), P: 0 ( 0), Z: 0 ( 0), R: 0 ( 0), S: 0 ( 0), A: 0 ( 0), V: 0 | IV: 861 ( 30) | NO: 830 ( 830)
[2025.06.13-09.23.04:738][838]LogRadiationManager: DbSaveGlobalData took 0.188ms
[2025.06.13-09.23.09:737][863]LogSCUM: Global Stats: 199.1ms ( 5.0FPS), 200.0ms ( 5.0FPS), 200.8ms ( 5.0FPS) | C: 0 ( 0), P: 0 ( 0), Z: 0 ( 0), R: 0 ( 0), S: 0 ( 0), A: 0 ( 0), V: 0 | IV: 861 ( 30) | NO: 830 ( 830)
[2025.06.13-09.23.14:738][888]LogSCUM: Global Stats: 199.2ms ( 5.0FPS), 200.0ms ( 5.0FPS), 201.7ms ( 5.0FPS) | C: 0 ( 0), P: 0 ( 0), Z: 0 ( 0), R: 0 ( 0), S: 0 ( 0), A: 0 ( 0), V: 0 | IV: 861 ( 30) | NO: 830 ( 830)
[2025.06.13-09.23.19:936][914]LogSCUM: Global Stats: 199.1ms ( 5.0FPS), 199.9ms ( 5.0FPS), 200.0ms ( 5.0FPS) | C: 0 ( 0), P: 0 ( 0), Z: 0 ( 0), R: 0 ( 0), S: 0 ( 0), A: 0 ( 0), V: 0 | IV: 861 ( 30) | NO: 830 ( 830)
[2025.06.13-09.23.25:136][940]LogSCUM: Global Stats: 199.6ms ( 5.0FPS), 200.0ms ( 5.0FPS), 200.4ms ( 5.0FPS) | C: 0 ( 0), P: 0 ( 0), Z: 0 ( 0), R: 0 ( 0), S: 0 ( 0), A: 0 ( 0), V: 0 | IV: 861 ( 30) | NO: 830 ( 830)
[2025.06.13-09.23.30:136][965]LogSCUM: Global Stats: 199.1ms ( 5.0FPS), 200.0ms ( 5.0FPS), 200.8ms ( 5.0FPS) | C: 0 ( 0), P: 0 ( 0), Z: 0 ( 0), R: 0 ( 0), S: 0 ( 0), A: 0 ( 0), V: 0 | IV: 861 ( 30) | NO: 830 ( 830)
```

Zum besseren Verständnis des Protokolls wird im Folgenden erläutert, wofür bestimmte Einträge stehen:

C - Beliebiger Charakter

P - Gefangener

Z - Zombie

R - Razor

S - Mech / Sentry

A - Tier

V - Fahrzeug

IV - Gegenstand Virtualisierung

NO - Netzwerkobjekt

**-port=7000**

Wenn ihr das Argument **-port=7000** hinzufügt, wird der Server an dem angegebenen Port gestartet. Wenn ihr euch mit dem Server verbinden möchtet, sollte das folgendes Format haben **IP:port**.

**WICHTIG:** Der verwendete Antwort-Port für Client Verbindungen ist immer der definierte Port **+2**. So, wenn der Server mit **-port=7000** gestartet wird, werden Spieler sich über **IP:7002** verbinden müssen.

Wenn kein Port definiert wurde, wird der Standard-Port **7779** genutzt.

## -MaxPlayers=64

Standardmäßig ist dieser Wert auf **64** eingestellt und kann in der Datei **ServerSettings.ini** oder im Spiel über das Menü „**Servereinstellungen**“ konfiguriert werden. Dieses Menü ist für Benutzer zugänglich, die in der Datei „**ServerSettingsAdminUsers.ini**“ aufgeführt sind.

Beide Konfigurationsdateien liegen in diesem Ordner:

...\\SCUM Server\\SCUM\\Saved\\Config\\WindowsServer

Wenn das Argument -MaxPlayers zum Startbefehl des Servers hinzugefügt wird, setzt es den in der Datei **ServerSettings.ini** festgelegten Wert außer Kraft. Wenn die Datei **ServerSettings.ini** beispielsweise 64 Spieler zulässt, der Startbefehl aber -MaxPlayers=10 enthält, kann der Server nur 10 Spieler verbinden.

## -nobattleye

Wenn der Server mit dieser Startoption gestartet wird, wird BattlEye Anti Cheat außer Kraft gesetzt.

Das ist nicht empfehlenswert, da euer Server dann ohne einen Anti-Cheat-Schutz online wäre.

## HERUNTERFAHREN DES SERVERS

Um den Server ordnungsgemäß herunterzufahren, drücke im Eingabeaufforderungsfenster die Tastenkombination „**STRG + C**“. Diese Tastenkombination leitet das Herunterfahren des Servers ein.

**Wichtig!** Klickt **nicht** auf die Schaltfläche „X“ im Serverprotokoll Fenster, da der Server dadurch nicht ordnungsgemäß heruntergefahren wird.

Um zu bestätigen, dass der Server ordnungsgemäß heruntergefahren wurde, navigiere zu folgendem Ordner:

...\\SCUMServer\\SCUM\\Saved\\SaveFiles

Wenn in diesem Ordner zwei Dateien mit den Namen **SCUM.db-shm** und **SCUM.db-wal** sind, bedeutet dies, dass der Server **nicht ordnungsgemäß heruntergefahren** wurde oder **noch im Hintergrund läuft**.

Name	Date modified	Type	Size
Logs	13/06/2025 10:58	File folder	
SCUM.db	13/06/2025 14:23	DB File	11,856 KB
SCUM.db-shm	13/06/2025 10:58	DB-SHM File	32 KB
SCUM.db-wal	13/06/2025 14:23	DB-WAL File	4,117 KB
SCUM_20250609083006.db-backup	09/06/2025 10:30	DB-BACKUP File	7,528 KB

## EINSTELLUNGEN DES SERVERS

Nach dem ersten Start des Servers werden die notwendigen Dateien für die Konfiguration des Servers generiert. Diese Dateien enthalten alle .ini-Dateien, die bearbeitet werden können.

Um auf diese Dateien zuzugreifen, müsst ihr nach „Saved - Config - WindowsServer“ „...\\SCUM Server\\SCUM\\Saved\\Config\\WindowsServer“ navigieren.

AdminUsers.ini	09/06/2025 08:23	INI File	0 KB
BannedUsers.ini	09/06/2025 08:23	INI File	0 KB
EconomyOverride.json	11/06/2025 13:08	JSON File	5 KB
ExclusiveUsers.ini	09/06/2025 08:23	INI File	0 KB
GameUserSettings.ini	13/06/2025 10:58	INI File	4 KB
Input.ini	13/06/2025 10:58	INI File	1 KB
Input.ini.bak	13/06/2025 10:58	BAK File	1 KB
RaidTimes.json	09/06/2025 08:23	JSON File	1 KB
ServerSettings.ini	13/06/2025 10:58	INI File	16 KB
ServerSettingsAdminUsers.ini	09/06/2025 08:23	INI File	0 KB
SilencedUsers.ini	09/06/2025 08:23	INI File	0 KB
WhitelistedUsers.ini	09/06/2025 08:23	INI File	0 KB

Lasst uns ein wenig näher darauf eingehen, welche Datei was bewirkt.

### AdminUsers.ini

Wenn hier SteamIDs in dieser Datei hinterlegt werden, erhalten die Spieler Administratorrechte und können grundlegende Befehle ausführen. Es ist auch möglich, Spielern Zugriff auf zusätzliche Befehle zu geben, indem sie zusätzliche Argumente in die Klammern neben ihrer SteamID setzt.

Zugängliche Argumente:

### **[SetGodMode]**

Ermöglicht dem Spieler den Zugriff auf den Befehl „#SetGodMode True/False“, der das andsofortige Bauen aktiviert oder deaktiviert.

### **[RestartServer]**

Ermöglicht dem Spieler den Zugriff auf den Befehl „#RestartServer pretty please“, der eine Shutdown-Sequenz des Servers einleitet.

Beispiele für das Hinzufügen neuer Spieler in AdminUsers.ini:

76561199637135087 <- Admin Befehle

76561199637135087[SetGodMode] <- Admin Befehle + Godmode

76561199637135087[SetGodMode, RestartServer] Admin Befehle + Godmode + Neustart Rechte

### **BannedUsers.ini**

Alle Spieler, die von deinem Server gebannt wurden, landen in dieser Datei. Du kannst auch die SteamIDs der Benutzer manuell in diese Datei eintragen.

### **EconomyOverride.json**

In dieser Datei können die Preise von Gegenständen und Dienstleistungen bei den Händlern in sicheren Zonen angepasst werden. In der Datei sind bereits einige Beispiele dafür enthalten. Es müssen lediglich der Namen des Gegenstands oder der Dienstleistung, die angepasst werden soll, ersetzt und entsprechend dem Händler zugewiesen werden

Mehr Informationen über die Änderung der Wirtschaft:

<https://store.steampowered.com/news/app/513710/view/3131696199142015448>

Ein Tool, welches dir bei der Modifikation der Wirtschaftseinstellungen helfen kann:

<https://trader.scum-global.com/>

### **ExclusiveUsers.ini**

In dieser Datei können die SteamIDs der Spieler eingegeben werden, die Zugang zum Server haben sollen. Dies wird erst aktiv, nachdem die erste SteamID in die Datei eingegeben ist.

### **GameUserSettings.ini und Input.ini**

Diese Dateien haben keinen Nutzen, daher könnt ihr sie ignorieren.

### **RaidTimes.json**

Diese Datei wird verwendet, um die globalen Raid-Zeiten festzulegen. Weitere Informationen dazu hier:

<https://store.steampowered.com/news/app/513710/view/4202497395525190702>

## ServerSettings.ini

In dieser Datei gibt es alle Einstellungen für den Server. Es ist möglich, die Einstellungen manuell zu konfigurieren, ohne das Spiel über diese Datei zu betreten.

## ServerSettingsAdminUsers.ini

In dieser Datei kann der Zugriff auf die Konfiguration der spielinternen Servereinstellungen gewährleistet werden. Alles, was dafür getan werden muss, ist die SteamID in die Datei einzugeben, danach sollte der angegebene Spieler Zugriff auf die In-Game-Server-Einstellungen haben.

## SilencedUsers.ini

In dieser Datei sind alle Spieler enthalten, die zum Schweigen gebracht wurden und wie lange sie auf dem Server schweigen.

## WhitelistedUsers.ini

In dieser Datei kannst du die SteamIDs der Spieler eintragen, die sich vorrangig mit dem Server verbinden sollen. Das bedeutet, dass jeder Spieler, der auf dieser Liste steht, vorrangigen Zugang zum Server hat, auch wenn der Server voll ist (wenn der Server voll ist, wird ein Spieler vom Server geworfen).

## LOOT MODIFIKATION

Alle Informationen zur Loot-modifikation findet ihr in unserem umfangreichen Guide hier:

<https://docs.google.com/document/d/1Tlxj5OUnyrOvnXyEn3aigxLzTUQ-o-695IuaaK2PTW0>

## EIGENE QUESTS

Alle Informationen zu den benutzerdefinierten Quests findet ihr im Leitfaden hier:

<https://docs.google.com/document/d/1IA2nwmlgSmpGxtQOwmtSvZbDb09KJF0GLdZqWnRYID0/>

## SERVERT LOGS

Die Ausgaben, die im Serverfenster angezeigt werden, wenn der Server läuft, werden im Ordner „Logs“ unter folgender Adresse gespeichert:

## ...\\SCUM Server\\SCUM\\Saved\\Logs

Name	Date modified	Type	Size
SCUM.log	13/06/2025 14:33	LOG File	1,489 KB
SCUM-backup-2025.06.09-09.57.48.log	09/06/2025 11:57	LOG File	1,423 KB
SCUM-backup-2025.06.10-13.01.03.log	10/06/2025 15:01	LOG File	1,647 KB
SCUM-backup-2025.06.11-10.52.19.log	11/06/2025 12:52	LOG File	1,872 KB
SCUM-backup-2025.06.11-10.55.53.log	11/06/2025 12:55	LOG File	1,049 KB
SCUM-backup-2025.06.11-11.08.17.log	11/06/2025 13:08	LOG File	1,075 KB

Um auf die übrigen Protokolle zuzugreifen, navigiere zu:

## ...\\SCUM Server\\SCUM\\Saved\\SaveFiles\\Logs

admin_20250613085845.log	13/06/2025 10:58	LOG File	0 KB
chat_20250613085845.log	13/06/2025 10:58	LOG File	0 KB
chest_ownership_20250613085845.log	13/06/2025 10:58	LOG File	0 KB
economy_20250613085845.log	13/06/2025 10:58	LOG File	0 KB
event_kill_20250613085845.log	13/06/2025 10:58	LOG File	0 KB
famepoints_20250613085845.log	13/06/2025 10:58	LOG File	0 KB
gameplay_20250613085845.log	13/06/2025 10:58	LOG File	0 KB
kill_20250613085845.log	13/06/2025 10:58	LOG File	0 KB
login_20250613085845.log	13/06/2025 10:58	LOG File	0 KB
loot_20250613085845.log	13/06/2025 10:58	LOG File	0 KB
quests_20250613085845.log	13/06/2025 10:58	LOG File	0 KB
raid_protection_20250613085845.log	13/06/2025 10:58	LOG File	0 KB
vehicle_destruction_20250613085845.log	13/06/2025 10:58	LOG File	0 KB
violations_20250613085845.log	13/06/2025 10:58	LOG File	0 KB

## VERBINDEN ZUM SERVER

Um sich mit dem gestarteten Server zu verbinden, verwende die IP-Adresse 127.0.0.1 (**dies bezieht sich auf lokale Rechner und stellt immer eine Verbindung zum lokal laufenden Server her; dies gilt nur für den Besitzer des Servers auf dem Rechner, auf dem der Server gestartet wurde, nicht für andere Spieler**).

Wenn der Server mit einem bestimmten Port gestartet wurde, muss dieser wie folgt angegeben werden: 127.0.0.1:PORT

Ihr könnt eure **IPv4** herausfinden, indem ihr CMD ausführt und den Befehl „**ipconfig**“ eintippt.

Um die öffentliche IP herauszufinden, suche bei Google nach „**What is my IP**“ .



### Den Server für die Öffentlichkeit zugänglich machen

Um den Server für die Öffentlichkeit zugänglich zu machen, müsst ihr euren ISP kontaktieren, um „**CGNAT**“ zu aktivieren.

Danach muss eine Portweiterleitung eingerichtet werden, damit sich Spieler mit dem Server verbinden können. Hier sind einige grundlegende Schritte:

Melde dich bei deinem Router über die Adresse des Standardgateways an

Gebe dort Benutzernamen und das Kennwort des Routers ein

Suche die Einstellungen für die Portweiterleitung, normalerweise unter Erweitert und dann Portweiterleitung oder Virtueller Server.

Auf der Seite Portweiterleitung werdet ihr aufgefordert, einen benutzerdefinierten Namen für die Einrichtung einzugeben. Dann gebe dort den gewünschten Port, der weitergeleitet werden soll, in das Feld Port ein. Wählt unter Protokoll „TCP/UDP“ oder „Beide“, wenn ihr

euch nicht sicher seid. Gebe anschließend die interne IP-Adresse des Geräts ein, an die der Port weitergeleitet werden soll (deine IPv4), und klicke auf „Übernehmen“ oder „Speichern“.

Bestätige, dass die Portweiterleitung funktioniert. Ihr könnt dies überprüfen, indem ihr eine Website wie [www.portchecktool.com](http://www.portchecktool.com) aufruft und den soeben geöffneten Port dort eingibt.

Sobald alles eingerichtet ist und der Server läuft, können eure Freunden ihre öffentliche IP-Adresse mitteilen, damit sie sich direkt verbinden können, oder sie können deinen Server über den Server-Browser finden.

Weitere Informationen zur Portweiterleitung und ausführlichere Anleitungen findet ihr in Online-Tutorials oder bei eurem Internetdienstanbieter.