

DLink Ethernet Broadband Router 604 | FAQ

[1. General](#) (3) [2. Tutorials](#) (4) [3. DI604 allgemein](#) (9) [4. DI604 speziell HW B1/B2](#) (1) [5. DI604 speziell HW D1](#) (1) [6. Einstellungen im Betriebssystem](#) (4) [7. Internet Service Provider](#) (8) [8. Software \(Portliste\)](#) (113) [8.0. Allgemeines zu Ports](#) (3) [8.1. Messenger und ähnliches](#) (30) [8.2. P2P Clients](#) (13) [8.3. Online Spiele](#) (45) [8.4. Server Betrieb](#) (5) [8.5. Andere](#) (18) [9. Links](#) (1) 1. General (3) [1.1. Was ist die DI604 FAQ ?](#)

[1.2. Warum soll ich die DI604 FAQ benutzen?](#)

[1.3. Warum gibt es verschiedene DI604 Router?](#)

[Return to Top](#)

2. Tutorials (4) [2.1. Wie stelle ich mein DI604 ein?](#)

[2.2. Was ist der MTU Wert?](#)

[2.3. Netzwerk mit mehreren Clients QuickGiude](#)

[2.4. Was ist DHCP?](#)

[Return to Top](#)

3. DI604 allgemein (9) [3.1. Wie funktioniert der Hardware Reset?](#)

[3.2. Wie kann ich Syslogmeldungen empfangen/ speichern](#)

[3.3. Stromverbrauch?](#)

[3.4. Ist es nicht schädlich dass der Router so heiß wird?](#)

[3.5. Was ist Non-Standard FTP?](#)

[3.6. Einige Internet Seiten werden nicht angezeigt?](#)

[3.7. Was bedeuten die Logmeldungen/ ist die Routerfirewall sicher?](#)

[3.8. Welche Firmwareversionen gibt es?](#)

[3.9. Wieviele DHCP Clients sind möglich?](#)

[Return to Top](#)

4. DI604 speziell HW B1/B2 (1) [4.1. Auto-Reconnect \(DOD\)](#)

[Return to Top](#)

5. DI604 speziell HW D1 (1) [5.1. TCP und UDP unter Virtual Server](#)

[Return to Top](#)

6. Einstellungen im Betriebssystem (4) [6.1. Win 95 Client einrichten](#)

[6.2. Win 98/ME Client einrichten](#)

[6.3. Win 2k/NT Client einrichten](#)

[6.4. Win XP Client einrichten](#)

[Return to Top](#)

7. Internet Service Provider (8) [7.1. 1&1 \(Puretec\)](#)

[7.2. Arcor Online](#)

[7.3. AOL](#)

[7.4. Freenet](#)

[7.5. GMX](#)

[7.6. TDSL Business](#)

[7.7. T-Online](#)

[7.8. Versatel](#)

[Return to Top](#)

8. Software (Portliste) (113)

8.0. Allgemein (3)

[8.0.0 Was sind Ports?](#)

[8.0.1. Woher weis ich welche Ports ein Programm benötigt?](#)

[8.0.2. Richtige Ports eingestellt - geht trotzdem nichts?](#)

8.1. Messenger und ähnliches (30) [8.1.1. Active Worlds](#)

[8.1.2. AIM Talk](#)

[8.1.3. Battlecom](#)

[8.1.4. Buddy Phone](#)

[8.1.5. Calista IP phone](#)

[8.1.6. CuSeeMe](#)

[8.1.7. Delta Three PC to Phone](#)

[8.1.8. Dialpad](#)

[8.1.9. Dwyco Video Conferencing](#)

[8.1.10. Go2Call](#)

[8.1.11. Hotline Server](#)

[8.1.12. ICQ](#)

[8.1.13. ICUII Client](#)

[8.1.14. ICUII Client \(Version 4.xx\)](#)

[8.1.15. Internet Phone](#)

[8.1.16. Ivisit](#)

[8.1.17. LIVvE](#)

[8.1.18. mIRC DCC / IRC DCC](#)

[8.1.19. mIRC Chat](#)

[8.1.20. mIRC IDENT](#)

[8.1.21. MS Sidewinder Gamevoice](#)

[8.1.22. MS Netmeeting](#)

[8.1.23. MSN Messenger](#)

[8.1.24. Net2Phone](#)

[8.1.25. Pal Talk](#)

[8.1.26. PhoneFree](#)

[8.1.27. Polycom ViaVideo](#)

[8.1.28. Roger Wilco](#)

[8.1.29. Speak Freely](#)

[8.1.30. Yahoo Messenger](#)

[Return to Top](#)

8.2. P2P Clients (13) [8.2.1. Audiogalaxy Satellite](#)

[8.2.2. Bittorrent ++](#)

[8.2.3. Camerades](#)

[8.2.4. GNUtella](#)

[8.2.5. eDonkey / eMule](#)

[8.2.6. IStreamVideo2HP](#)

[8.2.7. KaZaA](#)

[8.2.8. Napster](#)

[8.2.9. QuickTime 4 Server](#)

[8.2.10. QuickTime 4 Client & RealAudio](#)

[8.2.11. RealAudio](#)

[8.2.12. ShoutCast Serve](#)

[8.2.13. WinMX](#)

[Return to Top](#)

8.3. Online Spiele (44) [8.3.1. Aliens vs. Predator](#)

[8.3.2. Age of Empires](#)

[8.3.3. Anarchy Online](#)

[8.3.4. Asheron's Call](#)

[8.3.45. Battlefield 1942](#)

[8.3.5. Battle.net](#)

[8.3.6. Black and White](#)

[8.3.7. Bungie.net, Myth, Myth II Server](#)

[8.3.8. C&C Generals](#)

[8.3.9. C&C Tiberian Sun](#)

[8.3.10. Counter Strike / Steam](#)

[8.3.11. Dark Reign 2](#)

[8.3.12. Delta Force \(Client and Server\)](#)

[8.3.13. Delta Force 2](#)

[8.3.14. Dune 2000](#)

[8.3.15. Everquest](#)

[8.3.16. F-16, Mig 29](#)

[8.3.17. F-22 Lightning 3](#)

[8.3.18. F-22 Raptor](#)

[8.3.19. Fighter Ace II](#)

[8.3.20. Gamespy Arcade](#)

[8.3.21. Half Life](#)

[8.3.22. Half Life Server](#)

[8.3.23. Heretic II Server](#)

[8.3.24. Hexen II](#)

[8.3.25. KALI](#)

[8.3.26. Kohan Immortal Sovereigns](#)

[8.3.27. Motorhead server](#)

[8.3.28. MSN Game Zone](#)

[8.3.29. Need for Speed - Porsche](#)

[8.3.30. Need for Speed 3- Hot Pursuit](#)

[8.3.31. Operation FlashPoint](#)

[8.3.32. Outlaws](#)

[8.3.33. Quake2 \(Client und Server\)](#)

[8.3.34. QuakeIII](#)

[8.3.35. Rainbow Six \(Client und Server\)](#)

[8.3.36. Rogue Spear](#)

[8.3.37. Soldier of Fortune](#)

[8.3.38. Starcraft](#)

[8.3.39. Starfleet Command](#)

[8.3.40. Star Trek - Elite Force](#)

[8.3.41. SWAT3](#)

[8.3.42. Ultima](#)

[8.3.43. Unreal Tournament server](#)

[8.3.44. ZNES](#)

[Return to Top](#)

8.4. Server Betrieb (5) [8.4.1. FTP Server](#)

[8.4.2. POP3 Mail Server](#)

[8.4.3. SMTP Mail server](#)

[8.4.4. TELNET Server](#)

[8.4.5. WEB Server](#)

[Return to Top](#)

8.5. Andere (18) [8.5.1. BAYVPN](#)

[8.5.2. CITRIX Metaframe / ICA client](#)

[8.5.3. CarbonCopy32](#)

[8.5.4. Deerfield MDaemon Email Server](#)

[8.5.5. Direct Connect](#)

[8.5.6. FW1VPN](#)

[8.5.7. Laplink Host](#)

[8.5.8. Lotus Notes Server](#)

[8.5.9. NTP \(Network Time Protocol\)](#)

[8.5.10. pcANYHWERE](#)

[8.5.11. RAdmin \(Fama Tech\)](#)

[8.5.12. Remote Anything](#)

[8.5.13. Remotely AnyWhere](#)

[8.5.14. Remotely Possible Server](#)

[8.5.15. Shiva VPN](#)

[8.5.16. Timbuktu Pro](#)

[8.5.17. Virtual Network Computing \(VNC\)](#)

[8.5.18. Windows NT & 2000 Terminal Server](#)

[Return to Top](#)

9. Links (1) [9.1. Linkliste](#)

[Return to Top](#)

[1.1. Was ist die DI604 FAQ ?](#)

FAQ heißt Frequently Asked Questions.

Ziel dieser FAQ ist es bekannte Probleme und die dazu passenden Lösungen zu archivieren.

Das Projekt wird von:

xxxbot [mail](#)

Fizbin [mail](#)

Spiderman [mail](#)

Besserwisser [mail](#)

ehrenhalber betreut.

Diese FAQ ist kein offizielles DLink Angebot.

Hier wird User2User Support betrieben. Alle Angaben sind als Empfehlungen zu verstehen die auf persönlichen Erfahrungen beruhen.

Alle Angaben sind somit ohne Gewähr.

Falls Ihr diese Seite von Google aus betreten habt, kann es sein dass nicht alle Frames geladen wurden, [klicke bitte hier](#).

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[1.2. Warum soll ich die DI604 FAQ benutzen?](#)

Du hast diese Seite gefunden, weil Du ein Problem mit Deinem Router hast.

Durch ständige Aktualisierungen ist es deshalb sehr wahrscheinlich, dass Dein oder ein ähnliches Problem hier schon mit einem Lösungsweg beschrieben wurde.

Falls Du Interesse haben solltest hier mitzumachen kannst Du Dich gerne per Email an uns wenden:

[Email schreiben](#)

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[1.3. Warum gibt es verschiedene DI604 Router?](#)

Zum einen vertreibt DLink in Nordamerika andere als in Europa oder Asien. Zum anderen verbaut man immer wieder andere Chips oder/und ändert das Platinenlayout. Folgende Hardware Revisionen sind bisher bekannt:

- HW A1- wohl die erste Version wurde kaum verkauft
- HW Bx (x=1 oder 2) sind v.a. in Europa und Asien verkauft wurden. Die Produktion wurde Anfang August 2003 eingestellt
- HW C1 und E - Dies sind die Geräte für den Nordamerikanischen Markt
- HW D1- Der Nachfolger der Bx Versionen, auch erkennbar an der Firmware Version die mit 3.0 startete

Eure HW Version findet Ihr auf einem [Aufkleber](#) an der Geräteunterseite.

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[2.1. Wie stelle ich mein DI604 ein?](#)

Am Besten natürlich optimal auf Deine Bedürfnisse ausgerichtet ;) D.h. nur das freigeben was Du auch wirklich brauchst, damit Du nicht unnötige Sicherheitslücken schaffst. Für die HW-Version Bx gibt es Online Tutorials, welche Du vielleicht nützlich finden könntest:

[zum Tutorial](#) für die Einstellungen im Router

[zum Tutorial](#) für die passenden Einstellungen in Windows

[zum Tutorial](#) für die passenden Einstellungen in Emule

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[2.2. Was ist der MTU Wert?](#)

Steht für **Maximum Transmission Unit**.

Dies ist die maximale Netzwerk-Paketgröße die ein Client (z.B. Ihre PC) mit einem Server "vereinbart". Standardmässig ist dieser Wert 1500.

Das Problem liegt nun darin, dass im Internet die Paketgröße nicht höher als 1500 Byte sein darf.

Mit dem für ADSL notwendigen Uebertragungsprotokoll (PPPoE) steigt dieser Wert aber auf 1508 Byte, da PPPoE 8 Byte zur "Verkapselung" benötigt.

Wenn Sie nun auf eine Seite zugreifen entstehen so, fragmentierte Pakete, d.h. das Paket mit 1508 Byt wird in zwei Pakete aufgeteilt.

Viele gesicherte Seiten wehren solche fragmentierten Pakete aus Sicherheitsgründen (DDos, ...) ab und damit verwehrt Ihnen das Sicherheitssystem den Zugang.

Ein weiteres Problem ist wenn die gesicherte Seite keine ICMP-Pakete durchlässt. In diesem Fall wird die Aushandlung des Paketgroessen-Wertes erst gar nicht möglich.

Wenn Sie auf eine ungesicherte Seite zugreifen, handelt Ihr Computer und der Server mittels des ICMP-Protokolls den Wert aus, d.h. die beiden Maschinen einigen sich auch einen für beide funktionierenden Wert, welcher immer kleiner als 1500 ist.

Die Lösung liegt darin, dass Sie den MTU-Wert hinuntersetzen.

Mit folgendem Befehl (Windows) können Sie testen ob, das TCP/IP-Paket fragmentiert wird oder nicht.

Geben Sie dazu zuerst den Wert 1500 ein. Sollte Sie die Meldung erhalten, dass das Paket fragmentiert sei, muessen Sie den Wert um jeweils ca 10 reduzieren.

Wenn Sie einen funktionierenden Wert gefunden haben, d.h. Sie erhalten bestätigte Ping-Abfragen, ändern Sie den MTU-Wert mit einem Tool ab (siehe Links unten).

Befehl in der Eingabeaufforderung eingeben (Start -> Programme -> ausführen ->command)

ping -l MTU IP -f -w 10000

Wobei MTU = <1500 und IP = eine externer am Internet angeschlossener Rechner/Server sein muss.

Tools um den MTU-Wert zu ändern:

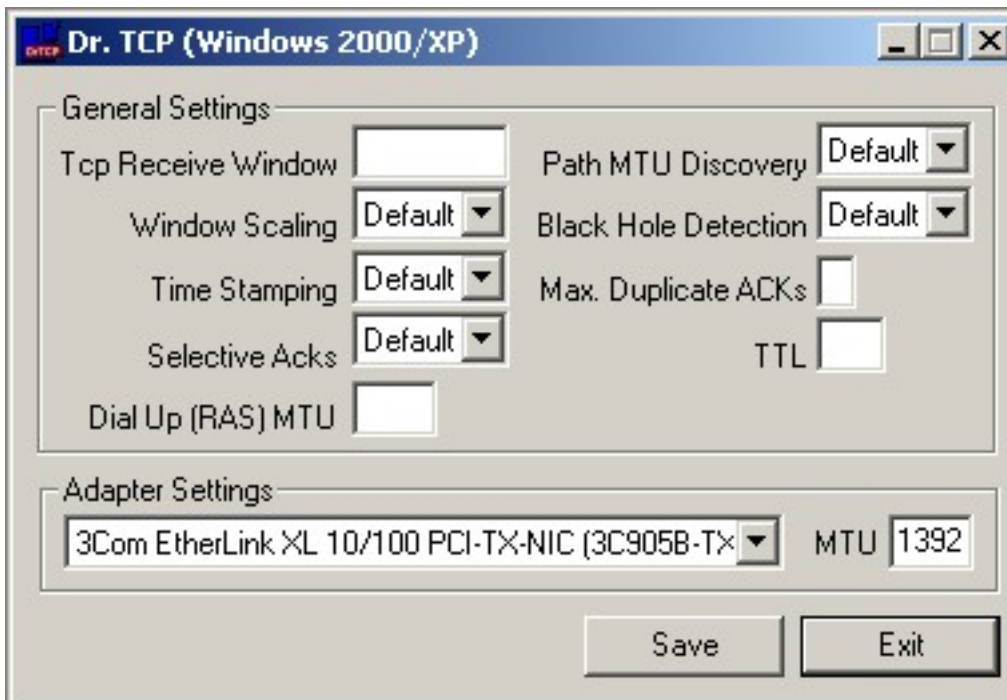
- für PC -> <http://www.dslreports.com/front/drtcp.html>
- für Mac -> http://www.sustworks.com/site/downloads.html#OT_Advanced_Tuner
- für Mac OS 10.x -> im Terminal mit dem Befehl "sudo ifconfig ppp0 mtu 1492"

DRCTP.exe anwenden

Entzippen Sie die heruntergeladene Datei in ein Verzeichnis Ihrer Wahl.

Fuehren Sie die Datei drtcp.exe aus

Nun erscheint folgendes Fenster:



Das Programm kann man [hier downloaden](#).

Wählen Sie unter 'Adapter Settings' die Netzwerkkarte oder das Modem aus. Bei Problemen setzen Sie den Wert im Feld 'MTU' auf 1414 oder besser noch tiefer. Erfahrungen zeigen, dass mit der Einstellung 1392 meist alle Internetseiten funktionieren. Sollte dies nicht der Fall sein müssen Sie den Wert noch weiter nach unten setzen.

([Quelle](#))

Mehr Tools um den MTU-Wert zu ändern:

1. *DFÜ-Speed:*

Zu den Tuning-Parametern, die die Freeware ändert, gehören die MTU, das Rwin, die TTL und die maximale Anzahl von Verbindungen (Max Connections) für HTTP 1.0 und 1.1. Alle Windows Version ab 95 werden unterstützt.

[Download \(346kb\)](#)

2. *DFÜ Optimizer:*

Optimiert Einstellungen für DSL/Kabel, Modem, ISDN oder LAN wählen Sie bequem per Schallfläche. Das deutschsprachige Programm ist für Win 98/ME entwickelt, funktionierte in einem Tests aber auch unter Win 2000 und XP.

[Download \(289Kb\)](#)

3. *DFÜ-Optimierer:*

Auch die Freeware DFÜ-Optimierer für alle Windows-Versionen ändert MTU, Rwin und TTL. Außerdem bietet das Tool eine Geschwindigkeitsmessung, mit der Ihr den Erfolg der Tuning-Maßnahmen prüfen können.

[Download \(340Kb\)](#)

[2.3. Netzwerk mit mehreren Clients QuickGuide](#)

Dieses QuickGuide ist kurz gehalten, zusätzliche Informationen findet Ihr unter anderen Menüpunkten wie zB. Eurem Betriebssystem in dieser FAQ.

Als erstes solltet Ihr entscheiden ob Ihr statische IP-Adressen oder dynamische IPs (->[DHCP](#)) benutzen wollt.

Der Vorteil von dynamischen IPs ist, dass Deine Besucher mit Laptop weniger einstellen müssen um mitzusurfen. Der Nachteil ist, dass viele Programme sogenannte Portfreigaben (im Router Virtual Server genannt) benötigen um richtig zu funktionieren und genau dies mit dynamischen IP-Adressen (DHCP) Schwierigkeiten verursacht, da diese Freigaben natürlich immer auf eine bestimmte IP fest vergeben werden und DHCP "wahllos" IPs vergibt.

Der DI604 hat eine interne Switch und managed so den LAN (Local Area Network) und den WAN (Wide Area Network) Netzwerkverkehr. Prinzipiell richtet man sein LAN im Betriebssystem ein und nicht im Router. Hierbei solltest Du beachten, dass WIN 95/98/ME ohne spezielle Software nicht auf NTFS Partitionen von WIN NT/2K/XP zugreifen kann, da dieses FileSystem nicht unterstützt wird.

Zuerst gehst Du im Betriebssystem in Netzwerkverbindungen, dort auf "Eigenschaften von LAN" (rechte Maustaste). Folgendes muss dort installiert sein:

1. Client für Microsoft Netzwerke
2. Datei- und Druckerfreigabe für Microsoft Netzwerke
3. Internetprotokoll (TCP/IP)

Nun musst Du natürlich auch dem Internetexplorer (Menü Extras ->Internetoptionen ->Verbindungen) sagen dass er "keine Verbindung wählen soll" sonder sich über LAN verbindet. (siehe diese FAQ unter Menüpunkt "[Betriebsysteme](#)")

Ab hier kommt es darauf an ob Du feste oder dynamische IP-Vergabe benutzen möchtest.

1) statische IP-Adressen

Im Router Menü schaltest Du unter dem Menüpunkt LAN den DHCP-Server auf "disabled" ->apply ->reboot

Klick auf "Eigenschaften von TCP/IP". dort gibst du die IP Adresse ein die der Client benutzen soll. Für private Netzwerke sind folgende Bereiche u.a. zulässig: 192.168.y.x und

10.0.y.x wobei "x" eine Zahl zwischen 1 und 254 ist (aber **nicht dieselbe** sein darf die der Router oder ein anderer Client benutzt!). Die Zahl "y" **muss dieselbe** bei allen (Router und Clients) sein. "y" ist zulässig definiert zwischen 0 und 255.

In diesem Beispiel wähle ich 192.168.0.2 und gebe dies im Feld "diese IP-Adresse" verwenden ein. Mit der TAB-Taste füllst du nun automatisch das Subnetzfeld aus (255.255.255.0).

Als Gateway und als ersten DNS-Server musst Du die Router-IP Adresse eintragen - standardgemäß ist dies die 192.168.0.1 (alternativ kannst Du DNS-Server Adressen Deines Providers eintragen).

Bei allen weiteren Clients analog vorgehen, zB. mit 192.168.0.3 ect. (Niemals 2 gleiche IP-Adressen verteilen!)

2) dynamische IP-Adressen

Im Router Menü schaltest Du unter dem Menüpunkt LAN den DHCP-Server auf "enabled" . Die "Starting IP-Address" ist hier im Beispiel 100 die "Ending IP-Address" sei 110 (damit sind 10 dynamische Clients möglich). Die LeaseTime gibt an wie lange der Client die dynamische IP behalten darf, Ihr könnt dies getrost auf "1 Week" stellen. Jetzt klick auf ->"apply" dann auf ->"reboot"

Nun in den Eigenschaften der LAN-Verbindung: Klick auf "Eigenschaften von TCP/IP". Dort angeben, dass die IP-Adresse automatisch bezogen werden soll, dasselbe mit den DNS-Servern machen.->übernehmen ->ok

Jetzt müsst Ihr kurz die LAN Verbindung deaktivieren und wieder aktivieren. Alternativ kann man "reparieren" anklicken oder einen Neustart machen. Nun sollte der Client eine Adresse aus oben festgelegtem Bereich bekommen haben.

Im Router LAN Menü seht Ihr ganz unten die dynamischen Clients aufgelistet (evtl "refresh" drücken)

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

2.4. Was ist DHCP?

DHCP ist ein sehr verbreitetes Protokoll, um automatisch Rechner für den Zugang zum Netz zu konfigurieren. Hierzu ist es notwendig, einen DHCP-Server aufzusetzen, von dem die Clients (zum Beispiel die Arbeitsplatzrechner) die nötigen Daten (IP-Nummer, Netzmaske oder auch Nameserver-Adresse) beziehen. Der Router DI604 kann als DHCP-Server fungieren und diese Informationen an angeschlossene Netzwerkgeräte senden.

In einem TCP/IP-basierten Netzwerk besitzt jeder Rechner zumindest eine IP-Adresse und eine Subnetzmaske, um mit anderen Geräten im Netzwerk zu kommunizieren. Schon in einem kleinen Netzwerk lohnt es sich, die Adressenvergabe durch den Router steuern zu

lassen. Für den Administrator hat das Verfahren gleich mehrere Vorteile: Die Pflege ist weniger zeitaufwendig, da keine Arbeiten an den einzelnen Clients erforderlich sind. Adresskonflikte gehören der Vergangenheit an, da der DHCP-Server/Router die Vergabe der IP-Adressen zentral steuert. Nachdem der Router einen Client mit einer IP-Adresse ausgestattet hat, weist er ihm zusätzlich die so genannte Lease-Zeit zu. Diese legt die Gültigkeitsdauer der Einstellungen fest.

Bevor der Router die angeschlossenen Netzwerk-Clients überhaupt mit IP-Adressen versorgen kann, muss man ihn mit Informationen füttern, welche Ranges er verwenden darf. Eine Range stellt einen IP-Adressbereich dar, der durch eine Start- und End-Adresse definiert ist. Je nach Implementierung sind auch Ausschlussbereiche vorgesehen, also Adressen, die nicht für die Vergabe herangezogen werden können. Auf diese Weise ist sichergestellt, dass statische und dynamische IP-Adressen in einem Netzwerk problemlos nebeneinander existieren können.

Der DI604 kann maximal 253 DHCP Clients verwalten, siehe dazu auch: [DHCP Clients](#)

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[3.1. Wie funktioniert der Hardware Reset?](#)

Es gibt mehrere Möglichkeiten:

A)

Den Resettaster bei eingeschalteten Router für mind 15 Sek. gedrückt halten.

B)

Im Menüpunkt Tools . System klicken Sie auf Restore to Default. Wenn dies durchgeführt ist starten Sie den DI-604 neu indem Sie ihn kurz vom Strom trennen.

C)

Factory Reset, Reset, Standard Password Bei ausgeschaltetem Router bitte den Reset Knopf für 10 Sekunden halten, dann den Router einschalten und den Reset Knopf nach 3 Sekunden loslassen. Jetzt sollte wieder das Standardpasswort "admin" funktionieren, und der Router kann wieder erreicht werden.

D)

1. Netzstecker ziehen!
2. Resetknopf drücken und gedrückt halten!
3. 10 sek warten (bei immer noch gedrückten Knopf)!
4. Netzstecker reinstecken (immer noch gedrückt halten)

Jetzt wirds interessant!!!!

5. Wenn du jetzt 3 sek wartest, kann das schon zu lang sein und du hast es verkackt :-
 (Zieh am besten vorab alle Patchkabel vom Router ab, damit du folgendes
 Lampenspiel besser beobachten kannst. Du hast 4 Lan-LEDs die nach Netzstecker
 stecken, durchzählen. Wenn du bei gedrückten Resetknopf wartest bis durchgezählt
 ist, hast du schon wieder verkackt :-(.
 Wenn du aber den Resetknopf loslässt nachdem die 1. und bevor die 4. LAN-LED
 geblinkt hat, dann ist das Ding im Auslieferungszustand.

**Bitte beachten Sie, das nach einem Factory Reset ALLE von Ihnen eingegebenen Daten
 des Routers gelöscht sind.**

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[3.2. Wie kann ich Syslogmeldungen empfangen/ speichern](#)

Der DI-604 bietet zwei Möglichkeiten Syslogmeldungen zu empfangen:

1.) Syslogserver

Die Syslogfunktion kann auf dem Routerwebserver unter ->Status -> Log -> Log Settings
 (leicht variabel in den unterschiedlichen FW-Versionen) eingestellt werden.

Es muss die Rechner-IP eingestellt werden, auf dem die Logmeldungen empfangen werden
 sollen.

Es ist nötig das der Rechner eine feste IP hat.

Hier muss noch ein Programm mit integriertem Syslogserver, wie etwas Smile oder ROnCon
 laufen, das die Logmeldungen auf diesem Port (514UDP) empfängt und weiterverarbeitet.
 Achtung: Der Syslogserver ist mit der HW:D1 momentan bis FW 3.01 nicht lauffähig. Hier
 bleibt nur die Hoffnung auf eine neue FW.

2.) oder per Mail unter Status->LOG->Log Settings, hierbei muss folgendes eingetragen
 werden:

Send E-mail alert to

Die gewünschte Email Adresse z.B. xyz@arcor.de

E-mail Subject

Hier kann man die Betreffszeile der Email eingeben.

SMTP Server IP

Die SMTP-Server Adresse Deines Providers, und zwar im Format 123.56.89.12

Mit dem Button "*Send Email Now*" wird die Email mit dem Inhalt des LOGs versendet.

Bekannte SMTP-Server Adressen -

Achtung [manche ISP](#) erheben Gebühren für die Nutzung der SMTP- Server

1und1	smtp.1und1.com	212.227.15.177
Arcor	mail.arcor.de	151.189.21.116
AOL	smtp.de.aol.com	205.188.159.185
e-Plus	mail.imail.de	212.23.97.102
ePost	mail.epost.de	193.28.100.151
Freenet	mx.freenet.de	194.97.55.148
gmx	mail.gmx.de	213.165.64.20
Lycos	smtp.lycos.de	217.78.202.69
o2	mail.genion(oder loop).de	193.113.160.13
Strato	post.strato.de	192.67.198.62
Tiscali	smtp.tiscali.de	62.26.116.130
Vodafone	smtp.email.vodafone.de	139.7.30.2
web	smtp.web.de	217.72.192.157
Yahoo	smtp.mail.yahoo.de	217.12.11.66

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[3.3. Stromverbrauch?](#)

Laut einer Messung mit dem ELV Energiemonitor EM800

Die Leistungsaufnahme beträgt zwischen 7,5...8.0 Watt, egal ob Last oder in Ruhe.
Der Jahresverbrauch liegt also bei ca. 68 KWh --> 10 Euro pro Jahr.

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[3.4. Ist es nicht schädlich dass der Router so heiß wird?](#)

Der DI-604 kann das ab,
stell ihn nur nicht zwischen irgendwelche Bücher oder schließ ihn nicht in einem kleinen

Schränkchen ein, nur damit der kleine Bruder nicht mehr drankommt.

Ihn unter irgend welche Kissen zu verstecken kommt auch nicht so gut ;) Das gilt übrigens für jeden Switch !

Stell ihn einfach irgendwo auf dem Schreibtisch oder Regal oder häng ihn neben das DSL Modem an die Wand und gut ist.

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[3.5. Was ist Non-Standard FTP?](#)

Greift man auf einen normalen FTP zu der auf Port 21 läuft kann man sowohl passive wie auch aktive FTP nutzen.

Läuft der FTP Server aber auf einem anderen Port, z.B. 411, kann man nur mit passive FTP zugreifen.

Dies muss dann im FTP Client oder dem Browser entsprechend aktiviert oder umgestellt werden.

Möchte man dennoch aktive FTP nutzen muss man im DI-604 unter Tools - Misc diesen betreffenden FTP Port eintragen.

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[3.6. Einige Internet Seiten werden nicht angezeigt?](#)

Dein Problem hat mit dem [MTU Wert](#) zu tun.

Wenn Du diesen verringerst zb. auf 1400 solltest Du keines mehr haben. MTU ist allerdings ISP-abhängig.

Unter dem Menüpunkt "Tutorials" in dieser FAQ findest Du eine Schritt-für-Schritt Anleitung und weitere Informationen.

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[3.7. Was bedeuten die Logmeldungen/ ist die Routerfirewall sicher?](#)

Eine Meldung wie *Unrecognized access from 61.236.240.63:1029 to UDP port 137* braucht niemand zu schrecken da die Zugriffe vom Router geblockt werden und nicht in das lokale Netzwerk durchkommen.

Die Router lässt in seiner Standardkonfiguration keine eingehenden Verbindungen durch. Vor Würmern wie Sobig ist man hiermit bereits sicher.

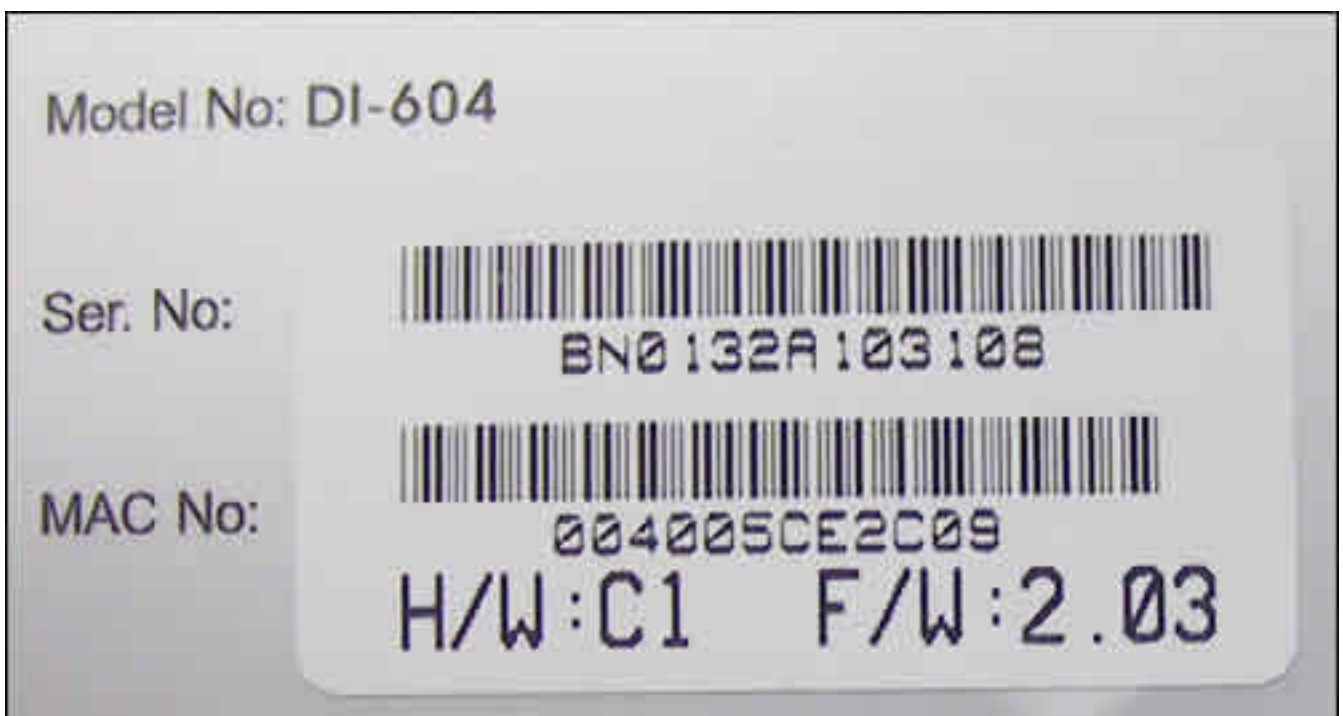
Vorsicht ist jedoch geboten wenn ein Rechner in der DMZ steht oder entsprechende Ports freigegeben sind.

Viele Probleme bereiten jedoch Programme wie Spyware, die eine Verbindung vom heimischen Rechner zu einem Internetserver aufbauen und Daten übermitteln. Diese Sachen blockt der Router nicht. Hier ist eine Desktopfirewall wie *Kerio Personal Firewall* ratsam, die dies meist unter Kontrolle bekommen

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

3.8. Welche Firmwareversionen gibt es?

Nicht alle Firmwareversionen laufen auf allen DI-604- Routern. Hier ist die Hardwareversion (H/W) des Routers zu beachten, da jede andere Firmware benötigt. Auf der Unterseite des Routers findet Ihr ein Typenschild:



Hiermit identifiziert Ihr die H/W Eures Routers und bekommt noch Infos zur MAC-Adresse, S/N und Firmware im Auslieferungszustand.

H/W A, B1 und B2

Die Firmwareversionen 1.62b2, 1.62b6, 1.70b7, 1.80, 1.81, 1.81b2, 1.81b3, 1.82

H/W D1

Die Firmwareversionen 3.00, 3.01

H/W C1 und E

Die US-Versionen des Routers. Die Firmwares dieser H/W's gibt es hier dlink.com

Informationen wo man die Firmwares downloaden kann, findest Du in dieser FAQ in der "Linkliste".

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[3.9. Wieviel DHCP Clients sind möglich?](#)

In einem Netzwerkbereich der Klasse C sind die IP-Adressen wie folgt aufgeteilt:
192.168.0.0 -192.168.255.255

Das ergibt theoretisch 255 IP Adressen die vergeben werden könnten.

Allerdings muss folgendes beachtet werden:

192.168.x.255 ist die sogenannte "Broadcast" IP hier werden ankommende Pakete an alle Clients des Bereiches gesendet. Diese IP ist also nicht einem Client zuteilbar!

192.168.x.0 ist die Netzwerkadresse gleichzeitig die Hauptnetzwerkadresse und ist auch nicht zuteilbar.

Eine IP-Adresse des verfügbaren Bereiches 192.168.x.1 -192.168.x.254 benötigt der Router (DHCP-Server) selbst.

Also können maximal 253 Clients angeschlossen werden. Ich empfehle eine 100 MBit Standleitung für ein solches Vorhaben ;)

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[4.1. Auto-Reconnect \(DOD\) - \(HW:Bx\)](#)

Die Funktionen:

idletime = 300 ;der Router disconnectet, wenn in den letzten 300 Sekunden kein Datentransfer stattgefunden hat.

idletime = 0 ;der Router disconnectet nicht, das heißt nicht, das man immer Online ist, sonder nur das der Router nicht automatisch trennt, nach einer manuellen Trennung bleibt er Offline!, es sei denn man hat Auto reconnect aktiviert, dann wählt er sich natürlich wieder ein.

alt bis FW 1.81

auto reconnect enable = wird disconnectet (von Hand, nach idletime oder 24 h Providertrennung) wird automatisch wieder connectet

auto reconnect disable = wird disconnectet (von Hand, nach idletime oder 24 h Providertrennung) wird nicht automatisch wieder connectet, Progs können aber eine neue

Einwahl auslösen

neu ab FW 1.81b2

auto reconnect enable = wird disconnectet (von Hand, nach idletime oder 24 h Providertrennung) wird automatisch wieder connectet

auto reconnect disable = wird disconnectet (von Hand, nach idletime oder 24 h Providertrennung) wird nicht automatisch wieder connectet, nun kann auch kein Prog (ausser Routerkontrollprogs) eine Einwahl auslösen

Wer die alte Funktion Einwahl auf Anforderung unbedingt haben möchte, kann folgendes Prog installieren:

[Download](#)

Das Prog ist ein Syslog-Server der die Syslog Meldungen vom Router empfängt und wenn es ein "DOD is disabled" bekommt, löst es eine Einwahl aus.

Das Prog wird nur auf einem Rechner installiert, am besten den der immer, oder am meisten läuft.

Das Syslog muss zu dem Rechner gesendet werden wo DOD läuft (Log Settings).

Achtung!

Wenn Ihr dieses Programm installiert kann wieder jedes Programm (aber auch Spyware, Trojaner und Würmer) von jedem Rechner, auch Wireless eine Einwahl auslösen!

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[5.1. TCP und UDP unter Virtual Server \(HW:D1\)](#)

In der Harwarerevision D1 des DI604 müssen TCP bzw. UDP Ports getrennt voneinander angegeben werden!

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[6.1. Win 95 Client einrichten](#)

Der Router wird erst mit dem TCP/IP Update funktkionieren. Dann analog zur 98er Konfiguration vorgehen.

[zur Microsoft Windows 95 Update Homepage](#)

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

6.2. Win 98/ME Client einrichten

Systemsteuerung -> Netzwerk:

Folgende Protokolle müssen installiert sein:

- Client für Microsoft Netzwerke (ist kein Protokoll sondern ein Dienst)
- Internetprotokol TCP/IP (Protokoll)
-> dort auf Eigenschaften klicken dann unter "Allgemein" auf "folgende IP-Adresse verwenden" klicken.

IP-Adresse (zB.): 192.168.0.2

Subnetz: 255.255.255.0

Standardgateway: 192.168.0.1

- Jetzt noch auf "folgende DNS Serveradressen verwenden" klicken und hier 2 DNS Server (Deines ISPs) eintragen.
Alternativ kann man hier auch 192.168.0.1 eintragen, die DNS Server werden dann automatisch ermittelt.
->"Übernehmen" -> "Ok" -> Neustart.

Im Internet Explorer im Menü "Extra" -> "Internetoptionen" -> "Verbindung"

"Keine Verbindung wählen" markieren, oder einfach den "Setup" Knopf drücken und dem wizard mitteilen dass du dich über LAN mit dem Internet verbindest.

Das wars nun sollte der 98er client eine Internetverbindung haben - die Software Deines ISPs (z.B. T-Online) brauchst Du nicht.

Unbedingt beachten das man den MTU Wert im Betriebssystem nach Vorgaben des ISPs ändern sollte!

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

6.3. Win 2k/NT Client einrichten

Im Internet Explorer im Menü "Extra" -> "Internetoptionen" -> "Verbindung"

"Keine Verbindung wählen" markieren, oder einfach den "Setup" Knopf drücken und dem Wizard mitteilen, dass du:

- Eine Verbindung mit dem Internet herstellen

- Verbindung manuell einrichten
- Verbindung über eine beständig aktive Breitbandverbindung einrichten

Als Standardgateway und DNS-Server die IP Adresse des Routers eintragen (in Eigenschaften von TCP/IP)

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

6.4. Win XP Client einrichten

Im Internet Explorer im Menü "Extra" -> "Internetoptionen" -> "Verbindung"
"Keine Verbindung wählen" markieren, oder einfach den "Setup" Knopf drücken und dem Wizard mitteilen, dass du:

- Eine Verbindung mit dem Internet herstellen
- Verbindung manuell einrichten
- Verbindung über eine beständig aktive Breitbandverbindung einrichten

Als Standardgateway und DNS-Server die IP Adresse des Routers eintragen (in Eigenschaften von TCP/IP)

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

7.1. 1&1 (Puretec)

Klicken Sie im Routermenü auf
Home -> WAN.
Im oberen Bereich wählen Sie PPPoE.

Jetzt geben Sie im unteren Bereich den Punkt Ihren Usernamen und Password ein.
Diese Daten haben Sie von Ihrem Provider erhalten.
Die Usernamen haben folgendes Format:

1und1/Nutzerkennung@online.de

Was auch schon vorkam:

1und1/Nutzerkennung@onlinehome.de

Dann auf Apply klicken.
Jetzt noch auf Reboot klicken.

Die SMTP-Server IP von "smtp.lund1.com" ist: 212.227.15.177

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[7.2. Arcor Online](#)

Klicken Sie im Routermenü auf
Home -> WAN.
Im oberen Bereich wählen Sie PPPoE.

Jetzt geben Sie im unteren Bereich den Punkt Ihren Usernamen und Password ein.
Diese Daten haben Sie von Ihrem Provider erhalten.

z.B. *ar0123456789*

Arcor benutzt folgende DNS Server, ein Eintrag ist nicht unbedingt notwendig.

Primary DNS: 145.253.2.11

Secondary DNS: 145.253.2.75

Dann auf Apply klicken. Jetzt noch auf Reboot klicken.

Die SMTP-Server IP von "mail.arcor.de" ist: 151.189.21.116

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[7.3. AOL](#)

Der Benutzername wird nach folgendem Format gebildet

Benutzername@de.aol.com.

Beim Benutzernamen ist die Groß-Klein-Schreibung unkritisch, beim Passwort hingegen muss diese korrekt sein.

Damit sind AOL-Zugänge nun erstmals für weitere Betriebssysteme außer Windows und MacOS sowie Router-Zugänge nutzbar. Die Einwahl per ISDN oder Modem ist aber bis auf weiteres nur per AOL-Software möglich.

Der zur Einwahl verwendete AOL-Name muss die Rechte des Hauptnamens besitzen, das Passwort darf maximal acht Zeichen enthalten.

Da eine gleichzeitige Mehrfacheinwahl unter einem AOL-Namen nicht möglich ist, empfiehlt es sich, für die Einwahl per Router einen **zusätzlichen Login-Namen anzulegen**, der exklusiv für diesen Zweck genutzt wird.

AOL gibt an, dass die **MTU** (Maximum Transmission Unit) vor der ersten Nutzung des Zugangs auf den Wert 1400 eingestellt werden muss.

Sofern das Betriebssystem beziehungsweise der Router diesen Wert nicht automatisch ermitteln

-- davon betroffen sind unter anderem Windows 9x und ME --

muss dieser manuell eingestellt werden, da sonst zahlreiche Seiten nicht aufgerufen werden können.

Die SMTP-Server IP von "smtp.de.aol.com" ist: 205.188.159.185

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[7.4. Freenet](#)

Bei der Nutzung eines Routers wird keine zusätzliche Verbindungssoftware benötigt, da die Zugangsdaten über die Benutzeroberfläche direkt in den Router eingetragen werden.

Öffnen Sie bitte hierzu das Konfigurationsprogramm Ihres Routers.

Um eine einwandfreie Nutzung des Routers sicherzustellen ziehen Sie hierzu die Produktinformationen des Herstellers zu Rate.

Bitte geben Sie bei dem Benutzernamen:

RealmMitgliedername

und beim Passwort:

PINPasswort

zusammen geschrieben ein.

Ändern Sie nun noch den **MTU**-Wert auf 1454, um eine einwandfreie Internetperformance herzustellen.

Die SMTP-Server IP von "mx.freenet.de" ist: 194.97.55.148

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[7.5. GMX](#)

Klicken Sie im Routermenü auf
Home -> WAN.
Im oberen Bereich wählen Sie PPPoE.

Jetzt geben Sie im unteren Bereich den Punkt Ihren Usernamen und Password ein.
Diese Daten haben Sie von Ihrem Provider erhalten.

Der Benutzername hat folgendes Format:

"GMX/kaxxxx-xxx@online.de"

(Wichtig: außer "GMX" alles Kleinbuchstaben!!!)

Nun muß man sich noch bei GMX freischalten!
Siehe dazu Dein GMX-Begrüßungsschreiben!
Der Vertrag läuft ab der ersten Einwahl über GMX!

Über die GMX-Account-Seiten besteht die Möglichkeit, zeitversetzt um ein paar Tage, sich seine Volumen u. Zeitdaten anzusehen!

Die SMTP-Server IP von "mail.gmx.de" ist: 213.165.64.20

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[7.6. TDSL Business](#)

Klicken Sie im Routermenü auf
Home -> WAN.
Im oberen Bereich wählen Sie PPPoE.

Jetzt geben Sie im unteren Bereich den Punkt Ihren Usernamen und Password ein.
Diese Daten haben Sie von Ihrem Provider erhalten.

Der Benutzername hat folgendes Format:

t-online-com/Nutzerkennung@t-online-com.de

Dann auf Apply klicken. Jetzt auf Reboot klicken.

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[7.7. T-Online](#)

In der Konfiguration des DI-604 gehen Sie besser wie folgt vor:

- links auf WAN klicken
- bei WAN Type PPP over Ethernet auswählen

- PPPoE Account =

AnschlusskennungTOnlineNummerMitbenutzersuffix@t-online.de ,

sollte Ihre TOnlinenummer kürzer als 12 Stellen sein kommt vor dem Mitbenutzersuffix 0001 eine Raute (#)

Beispiele:

0001234567895200112233440001@t-online.de

ODER

0001234567890211223344#0001@t-online.de

- PPPoE Password = Zugangskennwort

- den Rest können Sie auf den Standardeinstellungen belassen oder ggf. anpassen

- auf Apply und Restart klicken

Die SMTP-Server IP von "smtprelay.t-online.de" ist: 194.25.134.34

Die Nutzung kostet bei T-Online Geld, näheres [hier](#).

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[7.8. Versatel](#)

Im Routermenü ->WAN :

PPP over Ethernet ->anklicken

PPPoE Account :

*eurenBenutzernamen@versatel-bandbreite**

*Hinter dem Bindestrich wird nun die gewünschte Bandbreite(downstream) eingetragen, mit der man bei Versatel verbunden werden möchte.

Üblicherweise ist das der Flattarif, der gebucht wurde,

z.b. *HansDampf@versatel-512*

Neben der Flat bietet Versatel allerdings auch andere Bandbreiten zum Minutentarif an, so dass z.b. auch bei gebuchter Flat 512 per Minutenabrechnung mit 768 oder 1024 gesurft werden kann.

Das macht Sinn, wenn jemand vielleicht überwiegend Chattet und nur gelegentlich etwas runterlädt.

Er kommt dann mit 256er Flat prima und günstig aus und geht für den Download eines Demos o.ä. mal kurz mit 1024 rein.

In dem Falle für den minutenbasierten Zugang hier also den momentan gewünschten Downstream eintragen -aber nicht vergessen, diesen später wieder zu ändern!

Jede Bandbreite unterhalb der gebuchten Flat wird übrigens im Rahmen der Flatrate abgerechnet -keine Panik also, wenn bei gebuchter 1024 z.b. mal 512 eingetragen wurde.
Nach oben hin wird jedoch per Minute berechnet!

PPPoE Password: sollte klar sein, hier kommt euer PW rein ;)

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

8.0.0. Was sind Ports?

Obwohl Computer oft nur eine IP-Adresse haben, ist es möglich, viele Dienste (WWW, FTP, News...) auf ihm laufen zu lassen. Dies ist dadurch möglich, dass jeder Dienst eine spezifische Nummer (einen Port), mit der man ihn ansprechen kann, besitzt.

Nehmen wir an auf einem Server mit der IP-Adresse 192.168.0.2 laufen die Dienste WWW und FTP. Wenn man den Rechner anspricht, wüssten die beiden Dienste, ohne die Ports nicht, ob die Anfrage für ihn oder für den anderen Dienst bestimmt sind. Wenn aber ein Port mit angegeben wird (und das wird tatsächlich auch so gemacht), wissen die Dienste, für wen die Anfrage bestimmt war.

Die Ports mit den Nummer 1 bis 1024 sind für Standard-Programme (WWW, FTP...) reserviert, der Port mit der größten Nummer ist 65.535, d.h. der Wertebereich der Port-Nummern ist von 1 bis 65.535.

Der DI604 muss also wissen, das Anfragen auf obigen WWW-Server 192.168.0.2, der hier im Beispiel den Standard-WWW-Port 80 benutzt, auch an diesen weitergeleitet werden. Sprich Internetuser X sendet eine Anfrage an die WAN-IP Port 80 (also an den Router) der nun weis, dass dieser Port im Netzwerk vom Client 192.168.0.2 benutzt wird und das Paket dorthin weiterleitet.

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

8.0.1. Woher weis ich welche Ports ein Programm benötigt?

Unter Windows NT/2000 und XP mit dem Befehl "NETSTAT".Man ruft ihn folgendermaßen auf:

Start->auführen->*cmd*

In der DOS-Box mit *NETSTAT -an* erhältst du eine Liste aller benutzten Verbindungen.

Auf der Homepage des Herstellers oder der Software werden diese oft angegeben

Mit Google

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.0.2. Richtige Ports eingestellt und es geht trotzdem nicht?](#)

Manchmal merkt der DI604 sich die Einstellungen nicht richtig, oder vergisst sie nach einiger Zeit wieder.

Das kann man u.a. daran merken, dass im Router unter Status->Log der (oder die) betreffende Port(s) geblockt werden.

Abhilfe schafft ein kurzes ziehen des Netzkabels (3 Sekunden reicht). Der Router vergisst dabei keine seiner Einstellungen.

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.1.1. Active Worlds](#)

IN TCP 3000
IN TCP 5670
IN TCP 7777
IN TCP 7000-7100

[0000]
Type=TCP
Translation=NORMAL
Port=5670

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.1.2. AIM Talk](#)

OUT TCP 4099
IN TCP 5190

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.1.3. Battlecom](#)

IN UDP 2300 - 2400
IN TCP 2300 - 2400
IN UDP 47624
IN TCP 47624

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.1.4. Buddy Phone](#)

(nur Kommunikation. Kein FTP) IN UDP 700 - 701

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.1.5. Calista IP phone](#)

OUT TCP 5190
IN UDP 3000

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.1.6. CuSeeMe](#)

OUT UDP 24032
IN UDP 1414
IN UDP 1424
IN TCP 1503
IN TCP 1720
IN UDP 1812 1813
IN TCP 7640
IN TCP 7642
IN UDP 7648
IN TCP 7648
IN TCP 7649 7649
IN UDP 24032
IN UDP 56800
OUT UDP 1414
OUT UDP 1424
OUT TCP 1503
OUT TCP 1720
OUT UDP 1812 1813

OUT TCP 7640
OUT TCP 7642
OUT UDP 7648
OUT TCP 7648
OUT TCP 7649
OUT UDP 56800

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.1.7. Delta Three PC to Phone](#)

IN TCP 12053 [use CuSeeMe protocol if available]
IN TCP 12083
IN UDP 12080
IN UDP 12120
IN UDP 12122
IN UDP 24150 - 24179

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.1.8. Dialpad](#)

OUT TCP 7175
IN UDP 51200 51201
IN TCP 51210
IN TCP 1584 1585
OUT TCP 8680 8686

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.1.9. Dwyco Video Conferencing](#)

IN UDP 12000 - 16090
IN TCP 1024 - 5000
IN TCP 6700 - 6702
IN TCP 6880

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.1.10. Go2Call](#)

IN UDP 2090 2091

IN TCP 2090

(Firmwares bevor 1.81: Einkommende Anrufe nicht möglich, da NetMeeting ports dynamisch vergibt.)

OUT TCP 1720

IN UDP 1024 65534

OUT UDP 1024 65534

IN TCP 1024 1502

OUT TCP 1024 1502

IN TCP 1504 1730

OUT TCP 1504 1730

IN TCP 1732 65534

OUT TCP 1732 65534

OUT TCP 1503 1503

OUT TCP 1731 1731

IN TCP 1503 1503

IN TCP 1731 1731

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.1.11. Hotline Server](#)

IN TCP 5500 - 5503

IN UDP 5499

The TCP Ports enabled are 5500 - 5503 (5500 ist der Standard Hotline port)

Wenn Ihr den Standardport ändert muss mann die 3 nachfolgenden Ports mappen (zB. 4000 ist gewählt, dann 4000 - 4003 mappen)

UDP port mapping (5499) ist nur nötig, wenn man den eigenen server als tracker listen möchte

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.1.12. ICQ](#)

In ICQ unter "Preferences & security", "Preferences" and Connections, auf "I am behind a firewall or proxy" klicken, dann auf "Firewall Settings" klicken. Nun "I don't have a SOCKS Proxy server on my firewall" or "I am using another Proxy server" auswählen. Klick Next.

Klick "Use the following TCP listen ports for incoming event" und stellt TCP ports for 20000 to 20019 für den ersten Nutzer, 20020 to 20039 für den zweiten Nutzer, 20040 to 20059 für den dritten Nutzer, etc. ein

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.1.13. ICUII Client](#)

OUT TCP 2019
IN TCP 2000 2038
IN TCP 2050 2051
IN TCP 2069
IN TCP 2085
IN TCP 3010 3030
OUT TCP 2000 2038
OUT TCP 2050 2051
OUT TCP 2069
OUT TCP 2085
OUT TCP 3010 3030

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.1.14. ICUII Client \(Version 4.xx\)](#)

IN TCP 1024 - 5000
IN TCP 2000 - 2038
IN TCP 2050 - 2051
IN TCP 2069
IN TCP 2085
IN TCP 3010 - 3030
IN TCP 6700 - 6702
IN TCP 6880
IN UDP 12000 - 16090

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.1.15. Internet Phone](#)

OUT UDP 22555

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.1.16. Ivisit](#)

IN UDP 9943
IN UDP 56768

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.1.17. LIVvE](#)

(Nur zum versenden von Pager Dateien)
IN UDP 8999

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.1.18. mIRC DCC / IRC DCC](#)

IN TCP 1024 - 5000

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.1.19. mIRC Chat](#)

(Der IRC port ist normalerweise 6667)
IN TCP 6660 - 6669

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.1.20. mIRC IDENT](#)

IN UDP 113

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.1.21. MS Sidewinder Gamevoice](#)

Das ist der Code für die Microsoft Knowledgebase, aber da ich das Topic hier mit meinem Tutorial verlinkt habe gibt es nun alles in extra lang:

Für alle GameVoice Versionen bis/vor 1.2a: (Quelle:<http://www.gamevoice.com/Support/support.asp?Page=39&Product=1&Parent=33#Ports>)

TCP Port 47624 (inbound and outbound)

TCP+UDP Ports 2300-2400 (all ports in this series, inbound and outbound)

In Advanced Server einzutragen, In/Outbound sowie TCP/UDP werden vom DI604 gleichermaßen freigeben

zu Beachten:

Einige NAT-Router (z.B. DI604) machen keine Unterschiede zwischen UDP und TCP ports. In diesem Fall, sollte das mappen des IP traffics der ports 2300-2400 und 47624 ausreichen. Falls der Router keine Möglichkeit bietet einen Port-Bereich zu mappen (wie benötigt für DirectPlay 4), sollte man auf die neueste GameVoice Version updaten.

Game Voice 1.5 basiert auf dem DirectPlay 8 protocol, es ermöglicht einen einzelnen Port zu nutzen anstatt mehre mappen zu müssen.

Für MSN Messenger im Zusammenhang mit GV müsst Ihr noch den TCP Port 1863 zusätzlich mappen.

Für alle GameVoice Versionen nach 1.2a (also 1.5):(Quelle:<http://www.gamevoice.com/Support/support.asp?Page=39&Product=1&Parent=33#Ports1.5>)

Voreingestellt ist bei Game Voice 1.5 client der UDP port 9110. Es ist möglich diesen Port zu ändern im "Advanced tab" des "Game Voice Settings" Assistenten.

Es wird jedoch empfohlen den 9110er zu verwenden, soweit die Möglichkeit dazu besteht und keine Probleme während einer peer-to-peer session auftreten.

Einigen Usern des DI604 (einschliesslich mir) half es den 9111er zusätzlich zu mappen.

Bemerkung: Eine "peer-to-peer session" ist ein chat in der, der Game Voice client als Host fungiert.

Forwarding/Mappen:

Wenn Du der Host einer chat session bist, oder, wenn du an einer peer-to-peer chat session mit mehr als einem (2) teilnehmern beitriffst,

müsst Ihr euren firewall, proxy, oder NAT-Router (DI604) unter "advanced server" so konfigurieren, dass er oben aufgelistete ports "forwarded"

also packete an diese ports an eine bestimmte IP-Adresse in Eurem Heim-Netzwerk weiterleitet.

In diesem Fall also an den Computer auf dem Ihr euren GameVoice Client betreibt.

Für Beispiele hilft dieses [Tutorial](#) weiter.

Hosting

Wenn du der Host einer chat session bist stelle sicher, dass Du Game Voice so eingestellt hast wie weiter unten angegeben.

Dies ermöglicht Dir auch deine Freunde/Buddys über den MSN Messenger einzuladen.

In der Game Voice software, auf "Game Voice Settings" und dann auf Advanced klicken. Unter Network Options, "Use the following IP address (NAT/ICS)" option wählen, und dann deine externe IP adresse dort angeben.

Wenn Du deine externe IP-Adresse nicht kennst findest du Sie [hier](#).

Achtung: Bei den meisten ISP (T-Online ect) ändert sich diese IP-Adresse alle 24h bzw bei jeder Neueinwahl.

Hierbei gilt auch zu beachten, dass falls Ihr DHCP benutzt (wie beim DI604 voreingestellt) sich eure interne IP auch ändert.

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.1.22. MS Netmeeting](#)

Durchlassen von primären TCP-Verbindungen an den Anschlüssen

522,

389,

1503,

1720

und 1731.

Durchlassen von sekundären UDP-Verbindungen an dynamisch zugewiesenen Anschlüssen (1024-65535).

Erst ab Firmware 1.81 möglich

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.1.23. MSN Messenger](#)

Achtung: Es ist anzuraten Personal Firewalls zu deaktivieren (z.B. Zone, NPF, BlackIce ect)

Ports 6891-6900 für den Dateien Versand,

Port 6901 zur VoIP (Voice over IP)

Für Sprache, PC to Phone, Nachrichten, und volle Daten Transfer Kapazität:

IN TCP 6891 - 6900

IN TCP 1863

IN UDP 1863

IN UDP 5190

IN UDP 6901

IN TCP 6901

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.1.24. Net2Phone](#)

OUT UDP 6801

IN UDP 6801

Ein zusätzlicher UDP und ein TCP port im Bereich zwischen 1 bis 30000 muss gemapped werden.

Wir schlagen Port 6802 und 6803 vor.

Diese Ports müssen in der Firewall/ NAT gemappt sein, und danach im Net2Phone Client so eingestellt werden:

- 1) Klick on Net2Phone's "Menu" button.
- 2) Select "Preferences".
- 3) Click on the "Network" tab.
- 4) Enter 6802 for the Client TCP Port.
- 5) Enter 6803 for the Client UDP Port.

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.1.25. Pal Talk](#)

IN UDP 2090 [Sprache]

IN UDP 2091 [control stream]

IN TCP 2090 [datei transfer]

IN TCP 2091 [video]

IN TCP 2095 [datei transfer- ältere versionen]

OUT TCP 5001 - 50015 [nachrichten]

OUT TCP 8200 - 8700 [Firewall / network mode group voice]

OUT UDP 8200 - 8700 [Firewall / network mode group voice]

OUT UDP 1025 - 2500 [outbound voice & control stream (user configurable)]

The last 2 UDP outbound ports are usually set in pairs. 1024 - 1025, 1026 - 1027, etc...

Most users never have to set these lower two ports. They are dynamically assigned if you leave the lower two boxes set to 0's on the 'paltalk port settings' tab.

Outbound ports are usually not an issue but are listed here for network users who may need to manually configure for a proxy or NAT server or other hardware device.

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.1.26. PhoneFree](#)

IN UDP 1034 - 1035

IN UDP 9900 - 9901

IN TCP 1034 - 1035

IN TCP 2644

IN TCP 8000

This Mapping is needed to hear the audio from the incoming party, outgoing audio would work without it.

** According to phonefree the ports you need open are:

8000 TCP For Server access

1034 UDP Voice in/out

1035 TCP Voice in/out

2644 TCP Personal Communication Center I found that port range 9900-9901 UDP is also needed but not mentioned at phonefree support. Also shut off any other firewall programs you may have running.

To make PC-TO-PHONE calls, it seems only UDP port 9900 must be opened (the fewer ports open, the better!).

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.1.27. Polycom ViaVideo](#)

IN TCP 3230 - 3235

IN UDP 3230 - 3235

NOTE: I needed to set these ports to dial out. Also enable on ViaVideo (under H.323 QoS) 'Use Fixed Ports' 3230-3235 TCP & UDP

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.1.28. Roger Wilco](#)

IN TCP 3782

IN UDP 3782

IN UDP 3783 [nur für RW Base station]

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.1.29. Speak Freely](#)

IN UDP 2074 - 2076

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.1.30. Yahoo Messenger](#)

IN TCP 5000 - 5001 [Chat]

IN UDP 5055 [Phone]

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.2.1. Audiogalaxy Satellite](#)

IN TCP 41000 - 50000

IN TCP 1117-5190

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.2.2. Bittorrent ++](#)

In Bittorrent ++

Unter Preferences ->Advanced folgendes einstellen:

IP Adress Feld leer lassen

Start Port 6881

End Port 6889

Im DI604 unter Advanced Server 6881-6889 eintragen.

Häkchen bei always und enabled.

Reboot.

Auch Möglich unter Application:

PRIVATE PORT 6881-6889

PUBLIC PORT 6881-6889

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.2.3. Camerades](#)

IN TCP 2047 2048

IN UDP 2047 2048

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.2.4. GNUtella](#)

IN TCP 6346
IN UDP 6346

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.2.5. eDonkey / eMule](#)

TCP 4661-4662
TCP 4672-4675

Bei anhaltender LowID den Port 80 mappen.

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.2.6. IStreamVideo2HP](#)

IN TCP 8076 - 8077
IN UDP 8076 - 8077

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.2.7. KaZaA](#)

IN TCP 1214

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.2.8. Napster](#)

OUT TCP 6699
IN TCP 6699

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.2.9. QuickTime 4 Server](#)

IN TCP 6970
IN UDP 6970 - 7000

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.2.10. QuickTime 4 Client & RealAudio](#)

OUT TCP 554 (oder 7070)
IN UDP 6970 - 32000

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.2.11. RealAudio](#)

OUT TCP 7070 (oder 554)
IN UDP 6970 - 7170

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.2.12. ShoutCast Serve](#)

IN TCP 8000 - 8005

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.2.13. WinMX](#)

IN/OUT TCP 6699
IN/OUT UDP 6257

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.1. Aliens vs. Predator](#)

IN UDP 80
IN UDP 2300 - 2400
IN UDP 8000 - 8999

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.2. Age of Empires](#)

Age of Kings

100, 5000-7000, 47624

[Mehr Infos hier.](#)

AoE II:

TCP : 47624

TCP : 2300 - 2400

UDP : 2300 - 2400

[Mehr Infos hier.](#)

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.3. Anarchy Online](#)

IN TCP 7013

IN TCP 7500 - 7501

IN UDP 7013

IN UDP 7500 - 7501

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.4. Asheron's Call](#)

OUT UDP 9000, 9004, 9008, 9012

IN UDP 9000, 9001, 9004, 9005, 9012, 9013

Achtung! Zusätzlich müssen die MSN Game Zone (im Router unter Application) und DX ports (www.puffinsoft.com) gemappt werden.

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.45. Battlefield 1942](#)

IN/OUT UDP 14567

IN/OUT UDP 14690, 22000, 23000-23009, 27900

IN/OUT TCP 28900

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.5. Battle.net](#)

WC3 RoC und FT:

- 1.PC im Game auf Port 2424
- 2.PC im Game auf Port 3636

In Advanced Server die Ports auf die jeweiligen LAN-IP Adressen mappen, Häkchen bei enabled und always nicht vergessen...
Ich habe keine Triggerung benutzt.

Broodwar:

hier meine Ergebnisse der gestrigen Versuche mit DXPort (www.Puffinsoft.com)

1. Das Programm unterstützt nur die Ports 2300-2400, somit konnte ich natürlich die von Dir beschriebenen Ports nicht aktivieren.

Ich habe es aber dann einfach mit 2321 und 2322 versucht.

Leider gab es dann immer noch die Probleme, dass ich zwar ein Spiel hosten kann, aber der 2. Rechner entweder nicht ins Spiel kommen kann oder (wenn doch) ein Lag von ca. 1sek entsteht ==> unspielbar !!

2. Danach habe ich das Programm PuffPort wieder deaktiviert und bin alle möglichen Einstellungen im Webinterface des Routers durchgegangen...
(Virtual Server, Application,DMZ und Firewall) ohne Erfolg.

Ich war nur ganz kurz davor die Telefonleitung von mir bis zum Blizzard-Server aus der Erde zu reißen , aber dann bin ich auf die Idee gekommen, mal meine (bereits festen) IPs der beiden Rechner zu verändern.

Das habe ich gemacht und dann einfach als DMZ den Rechner eingetragen, der die Spiele hosten soll.

Bnet gestartet - Spiel geöffnet - 2. Rechner hat sich eingeklinkt - alles ging - kein Lag - alles super

Hmm, da dachte ich "Super es gab wohl in meinem Netzwerk vielleicht nen IP-Adressen-"Stau" oder so, doch schon bei dem Versuch ein neues Spiel zu hosten, konnte der 2. Rechner wieder nicht ins Spiel.

Ich habe mich dann mit dem Host-Rechner aus dem bnet abgemeldet und wieder angemeldet und dann gings wieder.

Mal konnte ich 2-3 Spiele hintereinander hosten und beim anderen Mal mußte ich erst das bnet verlassen und neu betreten, damit das ganze hinhaut....

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.6. Black and White](#)

IN TCP 2611 - 2612
IN TCP 6667
IN UDP 6500
IN UDP 27900

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.7. Bungie.net, Myth, Myth II Server](#)

IN TCP 3453

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.8. C&C Generals](#)

Routermenü Advanced, Application:
trigger ports für die clients:
(auch anzugeben in options.ini)

PC1: 27901
PC2: 27902
PC3: 27903
PC4: 27904

Incoming (public) ports:

PC1: 29900-29910
PC2: 29911-29921
PC3: 29922-29932
PC4: 29933-29943

In options.ini (\Eigene Dateien\C&C Generals Data\) folgende Zeile dazu schreiben:

FirewallPortOverride = 27901

sieht dann ungefähr so aus:

FirewallNeedToRefresh = FALSE
FirewallPortAllocationDelta = 0
FirewallPortOverride = 27901
GameSpyIPAddress = xxx.xxx.xxx.xxx
Gamma = xx

Bei dem zweiten Client dann natürlich 27902 etc.
ERST MÖGLICH MIT FIRMWARE AB VERSION 1.7b7 ODER HÖHER.

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.9. C&C Tiberian Sun](#)

OUT TCP 4000
IN TCP 4000
IN UDP 1140 1234
IN TCP 1140 1234
OUT UDP 1140 1234
OUT TCP 1140 1234

Es wird nur ein Spieler pro IP (WAN) zugelassen.

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.10. Counter Strike](#)

Für die Teilnahme an einem Spiel ist keine Portfreigabe nötig.

Als Server muss man folgende Ports freigeben::

IN TCP 6003
IN TCP 7001
PRIVATE PORT 27005
PUBLIC PORTS 27015 - 27055

Portfreigaben für STEAM:

UDP 1200
UDP 27000-27015
TCP 27030-27039

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.11. Dark Reign 2](#)

IN TCP 26214
IN UDP 26214

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.12. Delta Force \(Client and Server\)](#)

OUT UDP 3568
IN TCP 3100 3999
OUT TCP 3100 3999
IN UDP 3100 3999
OUT UDP 3100 3999

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.13. Delta Force 2](#)

IN UDP 3568
IN UDP 3569

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.14. Dune 2000](#)

OUT TCP 4000
IN TCP 4000
IN UDP 1140 1234
IN TCP 1140 1234
OUT UDP 1140 1234
OUT TCP 1140 1234
Es wird nur ein Spieler pro IP (WAN) zugelassen.

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.15. Everquest](#)

IN TCP 1024 7000
IN UDP 1024 6000

Note: Bei Problemen einen größeren UDP range mappen

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.16. F-16, Mig 29](#)

IN UDP 3862
IN UDP 3863

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.17. F-22 Lightning 3](#)

IN UDP 3875
IN UDP 4533
IN UDP 4534
IN UDP 4660 - 4670 (for VON)

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.18. F-22 Raptor](#)

IN UDP 3874, 3875

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.19. Fighter Ace II](#)

IN TCP 50000 - 50100
IN UDP 50000 - 50100

für DX play auch diese ports:

IN TCP 47624
IN TCP 2300 - 2400
IN UDP 2300 - 2400

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.20. Gamespy Arcade](#)

folgende Ports müsst Ihr mappen:
(unter "virtual server" zu Eurer LAN IP)

6667 (IRC)
3783 (Voice Chat Port)
27900 (Master Server UDP Heartbeat)
28900 (Master Server List Request)
29900 (GP Connection Manager)
29901 (GP Search Manager)
13139 (Custom UDP Pings)
6515 (Dplay UDP)
6500 (Query Port)

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.21. Half Life](#)

IN UDP 6003
IN UDP 7002
IN UDP 27010
IN UDP 27015
IN UDP 27025

Laut einem User Feedback funtioniert es so nicht, da keiner von uns HL spielt können wir es aber nicht testen. Falls jemand Infos dazu hat bitte [hierher](#).

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.22. Half Life Server](#)

IN UDP 27015

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.23. Heretic II Server](#)

IN TCP 28910

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.24. Hexen II](#)

Jeder computer hosting Hexen II benötigt eine eigene Portnummer, beginnend mit 26900 und steigend mit jeweils 1.

IN UDP 26900 (für ersten spieler)

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.25. KALI](#)

Jeder computer hosting Hexen II benötigt eine eigene Portnummer, beginnend mit 2213 und steigend mit jeweils 1.

IN UDP 2213 (first player)

IN UDP 6666

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.26. Kohan Immortal Sovereigns](#)

Diese Einstellungen ermöglichen dass euer Spiel unter GameSpy von Anderen gefunden wird:

IN UDP 3855

IN UDP 17437

IN TCP 3855

IN TCP 17437

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.27. Motorhead server](#)

IN UDP 16000

IN TCP 16000

IN TCP 16010 - 16030

IN UDP 16010 - 16030

The ports 16010-16030 are ports I specified in the MotorHead dedicated server client ports section.

You need to specify client ports so that Motorhead does not assign client ports randomly.

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.28. MSN Game Zone](#)

IN TCP 6667
IN TCP 28800 - 29000

Im DI604 unter Advanced ->Application vorselektierbar.

für DX play (www.puffinsoft.com) zusätzlich diese ports:

IN TCP 47624
IN TCP 2300 - 2400
IN UDP 2300 - 2400

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.29. Need for Speed - Porsche](#)

IN UDP 9442

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.30. Need for Speed 3- Hot Pursuit](#)

IN TCP 1030

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.31. Operation FlashPoint](#)

TCP 47624 ~ 47624
TCP 2234 ~ 2234
BOTH 6073 ~ 6073

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.32. Outlaws](#)

IN UDP 5310
IN TCP 5310

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.33. Quake2 \(Client und Server\)](#)

IN UDP 27910

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.34. QuakeIII](#)

Jeder computer hosting Hexen II benötigt eine eigene Portnummer, beginnend mit 27660 und steigend mit jeweils 1.

1. Rechts Klick auf das QIII icon
2. Wähle "Eigenschaften"
3. Im Ziel Feld steht z.B. "C:\Program Files\Quake III Arena\quake3.exe"
4. Hinzufügen eines individuellen ports auf jedem System. Sollte so aussehen: "C:\Program Files\Quake III Arena\quake3.exe" +set net_port 27660
5. Klick OK.
6. Auf jedem Client hinter dem Router wiederholen mit anderen Ports (27660,27661,27662)

IN UDP 27660 (first player)

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.35. Rainbow Six \(Client und Server\)](#)

OUT TCP 2346
IN TCP 2346

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.36. Rogue Spear](#)

OUT TCP 2346
IN TCP 2346

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.37. Soldier of Fortune](#)

IN UDP 28910 - 28915

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.38. Starcraft](#)

IN UDP 6112

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.39. Starfleet Command](#)

IN TCP 2300 - 2400

IN TCP 47624

IN UDP 2300 - 2400

IN UDP 47624

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.40. Star Trek - Elite Force](#)

IN UDP 26000

IN UDP 27500

IN UDP 27910

IN UDP 27960

Achtung: Wenn der Server hinter demselben Firewall ist wie andere Clients müssen alle clients "+set net_port 27961," "27962," etc. in den shortcut der commando zeile eingeben. Sonst können Sie nicht den im Spiel eingebauten GameBrowser nutzen. Das ist so, weil EF denselben port (27960) für client und server benutzt.

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.41. SWAT3](#)

IN TCP 16639
IN UDP 16638

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.42. Ultima](#)

N TCP 5001-5010 Game
IN TCP 7775-7777 Login
IN TCP 8888 Patch
IN TCP 8800-8900 UO Messenger
IN TCP 9999 Patch
IN TCP 7875 UOMonitor

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.43. Unreal Tournament server](#)

IN UDP 7777 (default gameplay port)
IN UDP 7778 (server query port)
IN UDP 7779+
(UDP 7779+ are allocated dynamically for each helper UdpLink objects, including UdpServerUplink objects. Try starting with 7779-7781 and add ports if needed.))

IN UDP 27900 (server query, if master server uplink is enabled.

Some master servers use other ports, like 27500)

IN TCP 8080

(Port 8080 is for UT Server Admin. In the [UWeb.WebServer] section of the server.ini file, set the ListenPort to 8080 (to match the mapped port above) and ServerName to the IP assigned to the router from your ISP.)

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.3.44. ZNES](#)

IN UDP 7845

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.4.1. FTP Server](#)

IN TCP 21

IN TCP 20

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.4.2. POP3 Mail Server](#)

IN TCP 110

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.4.3. SMTP Mail server](#)

IN TCP 25

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.4.4. TELNET Server](#)

IN TCP 23

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.4.5. WEB Server](#)

IN TCP 80

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.5.1. BAYVPN](#)

OUT UDP 500

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.5.2. CITRIX Metaframe / ICA client](#)

IN TCP 1494

IN UDP 1604

IN TCP 1023 - 5000 (NOTE: Depending on the number of clients/sessions, you can try decreasing this range, or you may need to increase it.)

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.5.3. CarbonCopy32](#)

IN TCP 1680

IN UDP 1023-1679

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.5.4. Deerfield MDaemon Email Server](#)

IN TCP 3000

IN TCP 3001

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.5.5. Direct Connect](#)

IN TCP 375 - 425

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.5.6. FW1VPN](#)

OUT UDP 259

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.5.7. Laplink Host](#)

IN TCP 1547

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.5.8. Lotus Notes Server](#)

IN TCP 1352

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.5.9. NTP \(Network Time Protocol\)](#)

OUT UDP 123
IN UDP 123

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.5.10. pcANYHWERE](#)

IN TCP 5631
IN UDP 5632

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.5.11. RAdmin \(Fama Tech\)](#)

IN TCP 4899

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.5.12. Remote Anything](#)

IN TCP 3999 - 4000
IN UDP 3996 - 3998

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.5.13. Remotely AnyWhere](#)

IN TCP 2000

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.5.14. Remotely Possible Server](#)

IN TCP 799

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.5.15. Shiva VPN](#)

(Die Mobil Option für eure WAN IP definieren)

OUT UDP 2233

IN UDP 2233

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.5.16. Timbuktu Pro](#)

IN TCP 407

IN TCP 1417 - 1420

IN UDP 407

IN UDP 1417 - 1420

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.5.17. Virtual Network Computing \(VNC\)](#)

IN TCP 5500

IN TCP 5800

IN TCP 5900

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

[8.5.18. Windows NT & 2000 Terminal Server](#)

IN TCP 3389

IN UDP 3389

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)

9.1. Linkliste

- DLink Firmware Quellen:

Firmwares, Treiber und Infos:

[Service Page DLink Deutschland](#)

und [FTP DLink Deutschland](#)

und [Support DLink Taiwan](#)

und [DLink international](#)

- Vorsicht: Firmwares der US-Seite <http://www.dlink.com> sind **nur** mit dem Modell DI604 H/W C1 und E kompatibel!

Router Steuerungsprogramme:

[ROnCOOn](#)

[Smilie](#)

[RIAdmin](#)

[BarrMon](#)

[Syslog_Service](#)

[RouterControl](#)

Support Seiten:

[Offizielles Forum](#)

leider und v.a. am Wochenende oft down.

[Windows-Netzwerke.de](#)

Diese Seite soll Ihnen helfen, ein lokales Netzwerk unter Windows 95/98/ME/2000/NT und XP einrichten zu können.

Wenn Sie Webmaster einer Seite mit Bezug zu dieser sind und an einem Linkaustausch interessiert sein sollten, können Sie dies [hier](#) melden.

[Return to Top](#) [Return to Topic](#)
