

LOGICIEL DE SERVEUR DÉDIÉ

DOCUMENTATION

Version 9.2.0.0

12 mai 2023

Copyright © 2023 GIANTS Software GmbH, tous droits réservés.

LOCATION D'UN SERVEUR DÉDIÉ

Une autre moyen de disposer de votre propre serveur dédié consiste à en louer un chez un Hébergeur Internet :



www.fragnet.net



www.gameservers.com



www.verygames.net

Copyright © 2023 GIANTS Software GmbH, tous droits réservés.

JOURNAL DES MODIFICATIONS

- Version initiale de Farming Simulator 22 (9.0.0.0)
- Ajout du support l10n pour la modDesc. Ajout d'un design adapté à une interface mobile (9.1.0.0)
- Ajout des cartes pour les modes de jeu Arena et BaleStacking (9.2.0.0)
- Ajout de l'activation automatique pour les dépendances de mods (9.2.0.0)
- Ajout d'un avertissement relatif aux dépendances de mods (9.2.0.0)
- Ajout d'une rotation des logs (9.2.0.0)
- Ajout d'une preview instantanée des fichiers de log (9.2.0.0)
- Ajout d'une mise en avant des mods non-exclusifs au modhub (9.2.0.0)
- Ajout d'un graphique supplémentaire de performance du serveur (9.2.0.0)
  - Bleu : Système
  - Vert : Processus
- Correction d'un problème de performance au chargement des informations du modhub (9.2.0.0)

Copyright © 2023 GIANTS Software GmbH, tous droits réservés.

CONFIGURATION SYSTÈME

- Microsoft Windows 7, Windows 8, Windows 10 et Windows Server 2008, 2012, 2016 d'architecture 64 bits
- Une licence Farming Simulator séparée par serveur dédié est nécessaire
- Processeur 2,4 GHz (Intel ou AMD)
- 2 Go de mémoire vive
- 35 Go d'espace libre sur le disque dur
- Adresse IP fixe et connexion Internet permanente
- Aucune carte graphique ou carte son nécessaire

ASSISTANCE

- Support email: support@giants-software.com
- Forum d'assistance officiel

Copyright © 2023 GIANTS Software GmbH, tous droits réservés.

INSTALLATION PAS À PAS

1. Installation du jeu

- Installez le jeu.
- Téléchargez et installez la dernière mise à jour du jeu.
- Lancez le jeu et saisissez votre clé de produit. Sur les serveurs sans carte graphique, le message d'erreur suivant apparaît : « Error: Could not initialize 3D system. Shader Model 4.0 required ». Vous pouvez ignorer ce message. Fermez le jeu.
- Installez et activez les packs de contenu téléchargeable disponibles (facultatif).

2. Serveur dédié

- Configurez le fichier dedicatedServer.xml (facultatif).
- Lancez dedicatedServer.exe.
- Le programme dedicatedServer.exe dispose d'une application serveur Web intégrée. Aucune autre application comme Apache ou IIS n'est nécessaire pour exécuter le serveur dédié.

3. Accès à l'interface graphique Web

- Ouvrez un navigateur Web.
- Ouvrez l'URL suivante : http://[SERVER_IP]:8080

  Exemple : http://192.168.0.100:8080
- Connectez-vous avec le compte administrateur généré automatiquement ; vous le trouverez dans le fichier dedicatedServer.xml.
- Ouvrez le fichier à l'aide d'un éditeur de texte ; vous y trouverez vos identifiants administrateur. Exemple :

  <initial_admin>

  <username>admin</username>

  <passphrase>BA8DBN7</passphrase>

  </initial_admin>
- Connectez-vous à l'aide de l'identifiant « admin » et du mot de passe « BA8DBN7 » ; vous recevrez un autre mot de passe administrateur.

Copyright © 2023 GIANTS Software GmbH, tous droits réservés.

4. Lancement du serveur de jeu

- Lancez un nouveau serveur de jeu dédié en cliquant sur le bouton **Démarrer** sur la page principale de l'interface graphique Web.
- Vous pouvez modifier les paramètres par défaut du serveur de jeu à l'aide de l'interface Web. Pour modifier les paramètres du serveur de jeu, le serveur de jeu dédié doit être hors ligne. Cliquez sur le bouton **Arrêter** pour passer le serveur de jeu en mode hors ligne.

Copyright © 2023 GIANTS Software GmbH, tous droits réservés.

RÉSOLUTION DES PROBLÈMES

1. Problèmes lors de la connexion à l'interface graphique Web

- Veillez à ce que le serveur dédié fonctionne et à ce qu'aucune erreur n'apparaisse sur la console.
- Veillez à ce qu'une seule instance du serveur dédié fonctionne.
- Veillez à avoir saisi correctement l'adresse IP et le port dans le navigateur Web.
- Ajoutez une nouvelle règle relative à votre pare-feu :
    - Ouvrez le Gestionnaire de serveur Windows.
    - Sur le volet de gauche, ouvrez « Gestionnaire de serveur -> Configuration -> Pare-feu Windows avec fonctions avancées de sécurité -> Règles de trafic entrant ».
    - Cliquez sur « Nouvelle règle » sur le volet de droite.
    - Dans l'Assistant, sélectionnez « Port » et cliquez sur « Suivant ».
    - Sur la page suivante, cliquez sur « TCP » et « Ports locaux spécifiques ».
    - Saisissez « 8080 » dans la zone de saisie.
    - Cliquez sur « Suivant ».
    - Sur la page suivante, sélectionnez « Autoriser la correction » et cliquez sur « Suivant ».
    - Veillez à ce que « Domaine », « Privé » et « Public » soient sélectionnés et cliquez sur « Suivant ».
    - Saisissez un nom (Serveur dédié GIANTS par exemple) et cliquez sur « Terminer ».
    - Lancez à nouveau le serveur Web et réessayez d'ouvrir l'interface Web.

2. Problèmes lors du lancement du serveur de jeu

Les erreurs suivantes sont consignées dans le fichier journal.

Error: Failed to assign process to job object

Warning: Unable to assign game server process to process group

Le serveur de jeu se lance, mais l'interface graphique Web reste hors ligne.

Solution : Veillez à bien lancer le serveur dédié avec les droits administrateur.

Copyright © 2023 GIANTS Software GmbH, tous droits réservés.

3. Java-Web/App-Server fonctionne déjà sur le port 8080

- Fermez dedicatedServer.exe.
- Ouvrez dedicatedServer.xml à l'aide d'un éditeur de texte.
- Remplacez *<webserver port="8080">* par *<webserver port="8090">*.
- Enregistrez et fermez le fichier XML.
- Ajoutez une nouvelle règle de pare-feu pour le port 8090.
- Lancez à nouveau dedicatedServer.exe.

4. Problèmes généraux au cours de la partie ou en accédant à une partie

En cas de problèmes inattendus, tels que :

- une latence élevée et/ou un affichage saccadé (« saccades »),
- des interruptions de connexion,
- l'impossibilité d'établir une connexion,

vous devez toujours commencer par lancer le jeu sans modifications (mods), car celles-ci cachent souvent des erreurs plus ou moins importantes, visibles uniquement en mode multijoueur. Ainsi, même si toutes les modifications fonctionnent correctement en mode solo, elles peuvent perturber le jeu de manière inattendue en mode multijoueur. Vous devez donc d'abord vérifier si ces erreurs surviennent également lorsque vous utilisez le jeu sans modifications. Grâce à une procédure d'exclusion (activez et chargez pour ce faire une seule modification lorsque vous lancez le jeu), vous pourrez déterminer quelle modification entraîne cette (ces) erreur(s).

5. Proxys

Un service de proxy comme CloudFlare permet, dans une certaine mesure, de protéger les pages Internet contre les attaques DDoS. La plupart des services de proxy, dont CloudFlare, empêchent toutefois le téléchargement de gros fichiers en utilisant un délai d'expiration très court (inférieur à 10 secondes). Nous vous déconseillons donc d'avoir recours à de tels services.

Copyright © 2023 GIANTS Software GmbH, tous droits réservés.

6. Sélection d'adresse IP

Si plusieurs adresses IP sont disponibles, le serveur dédié sélectionnera la première adresse IP active. Dans les version antérieur à Windows Server 2016 et Windows 10, l'ordre des cartes réseau peut être contrôlé depuis le dossier de Connections Réseau.

A partir de Windows Server 2016 et Windows 10, l'ordre des cartes réseau est déterminé par le métrique de la route IPv4. Pour configurer la fonctionnalité métrique :

- Dans le panneau de contrôle, double-cliquez sur « Connexions réseau ».
- Faites un clic droit sur Interface réseau, puis cliquez sur « propriétés ».
- Cliquez sur Protocole Internet (TCP/IPv4), puis cliquez sur « propriétés ».
- Dans l'onglet principal, cliquez sur « Avancé ».
- Pour déterminer un métrique, dans l'onglet « Options IP », décochez « Métrique automatique ». Puis entrez la métrique que vous voulez dans le champ « métrique de l'interface ».

Copyright © 2023 GIANTS Software GmbH, tous droits réservés.