



SERVEUR DÉDIÉ DOCUMENTATION

Release 5.2.3.0

6 novembre 2013

CHANGE LOG

- Fixed WoltLab Burning Board plugin for WBBLite (5.2.3.0)
- Added Word Press plugin to web stats SDK (5.2.2.0)
- Added WoltLab Burning Board plugin to web stats SDK (5.2.2.0)
- Added HTML5 template to web stats SDK (5.2.2.0)
- Updated php template in web stats SDK (5.2.2.0)
- Updated exe mod upload (5.2.2.0)
- Fixed ending slash in mods override directory (5.2.2.0)
- Fixed savegame slot 30 deletion (5.2.1.0)
- Fixed empty savegame selection (5.2.0.0)
- Fixed savegame to mod map mapping (5.1.9.0)
- Added support for Titanium Add-on (5.1.7.0)
- Added missing french translation (5.1.7.0)
- Added sdk download link (5.1.7.0)
- Added button to select all mods for activation (5.1.6.0)
- Added special characters to allowed admin and game password characters (5.1.6.0)
- Fixed initial default admin and game password change (5.1.5.0)
- Fixed file handle resource leak (5.1.4.0)
- Fixed session handling issues (5.1.3.0)
- Fixed initial empty savegame creation (5.1.2.0)
- Fixed log file archive race condition issue. Corrupted Web GUI (5.1.1.0)
- Added same text filter as game server uses to game name (5.1.1.0)
- Minor bugfixes (5.1.0.0)
- Increased session timeout to six hours (5.1.0.0)
- Fixed upload cancel bug (5.0.8.0)

- Performance and memory usage improvements (5.0.7.0)
- Various minor WebUI improvements (5.0.7.0)
- Multi up- and download of mods (5.0.7.0)
- Support for new savegame backup (5.0.7.0)
- Correction de bug divers (5.0.6.0)
- Ajout d'une option de relance automatique du serveur (5.0.5.0)
- Correction de traduction (5.0.5.0)
- Vérification de version modDesc des mods uploadés (5.0.5.0)
- Ajout de type de contenu application/xml au flux de stats web (5.0.5.0)
- Sauvegardes sans mod de carte sont affichés vide. (5.0.5.0)
- Lien de déconnexion n'est pas affiché quand un utilisateur n'est pas connecté. (5.0.5.0)
- Ajout d'option de pause si aucun joueurs ne sont en jeu (5.0.4.0)
- Ajout du support pour uploader directement les exe de mods. (5.0.4.0)
- Ajout d'option pour désactiver le flux de stats web (5.0.4.0)
- Remplacement de liste déroulante par des cases à cocher pour l'activation des mods (5.0.4.0)
- Nouvelle gestion d'activation de mod (5.0.4.0)
- Les mods avec des erreurs sont affichés en rouge (5.0.4.0).
- Arrêt du serveur de jeu si le serveur web dédié est arrêté (5.0.4.0).
- Correction de problème avec les priorités de chemin de dossier de mod (5.0.4.0).
- Correction d'affichage des cartes dans la page d'accueil (5.0.4.0).
- La carte utilisée est automatiquement activé au lancement du serveur de jeu (5.0.4.0).
- Correction d'espace de stockage et de mod uploadé (5.0.2.0).
- Ajout du support de priorité de dossier de mod depuis le gameSettings.xml (5.0.2.0).
- Ajout de liste de joueur au menu principal (5.0.2.0).

MATÉRIEL REQUIS

- Microsoft Windows XP, Vista, Windows 7, Windows 8 et Windows Server 2003, 2008, 2012, architectures 32-bit et 64-bit
- Une licence de Farming Simulator 2013 est requise pour chaque licence du logiciel de serveur dédié (la version Steam de Farming Simulator 2013 n'est pas supportée)
- CPU 2.4 GHZ (Intel ou AMD)
- 2 Go RAM
- 2 Go d'espace libre sur le disque dur
- Adresse IP fixe et une connexion internet permanente
- Pas de carte graphique ou de carte son requis

PRODUITS SUPPORTÉS

- Farming Simulator 2013 avec le serveur et le client en version 2.0 ou plus.

SUPPORT

- [Forum](#)

INSTALLATION PAS À PAS

1. Installation du jeu

- Installer le jeu.
- Télécharger et installer les dernières mises à jour du jeu.
- Lancer le jeu une fois. Entrer votre clé produit du jeu. Sur les serveurs sans carte graphique, vous aurez le message d'erreur suivant "Error: Could not initialize 3D system. Shader Model 3.0 required ". Vous pouvez ignorer le message. Fermer le jeu.
- Installer et activer les DLC (facultatif).

2. Installation du serveur dédié

- Extraire le fichier *giants_dedicated_serverX.Y.Z_win32.zip*. Par exemple à *C:\giants_dedicated_server*.
- Configurer *dedicatedServer.xml* (facultatif).
- Lancer *dedicatedServer.exe*.
- Le programme *dedicatedServer.exe* a une application serveur web intégré. Les applications comme Apache ou IIS ne sont pas requis pour lancer le serveur dédié.

3. Accès à l'interface Web

- Ouvrir un navigateur web.
- Aller à l'URL suivant: [http://\[SERVER_IP\]:8080](http://[SERVER_IP]:8080)
For example: <http://192.168.0.100:8080>
- Se connecter avec le compte administrateur auto-généré. Vous pouvez le trouver dans le fichier *dedicatedServer.xml*.
- Ouvrir le fichier avec un éditeur de texte. Vous trouverez le compte et le mot de passe. Exemple:

```
<initial_admin>  
    <username>admin</username>  
    <password>BA8DBN7</password>  
</initial_admin>
```

- Se connecter avec "admin" et "BA8DBN7". Votre mot de passe administrateur sera différent.

4. Lancement du serveur de jeu

- Lancer un nouveau serveur dédié du jeu en cliquant sur le bouton **START** du menu principal de l'interface web.
- Vous pouvez changer les paramètres par défaut du serveur de jeu en utilisant les formulaires. Pour changer ces paramètres, le serveur doit être déconnecté. Cliquer sur le bouton **STOP** pour déconnecter le serveur de jeu.

DÉPANNAGE

1. Problème pour se connecter à l'interface Web

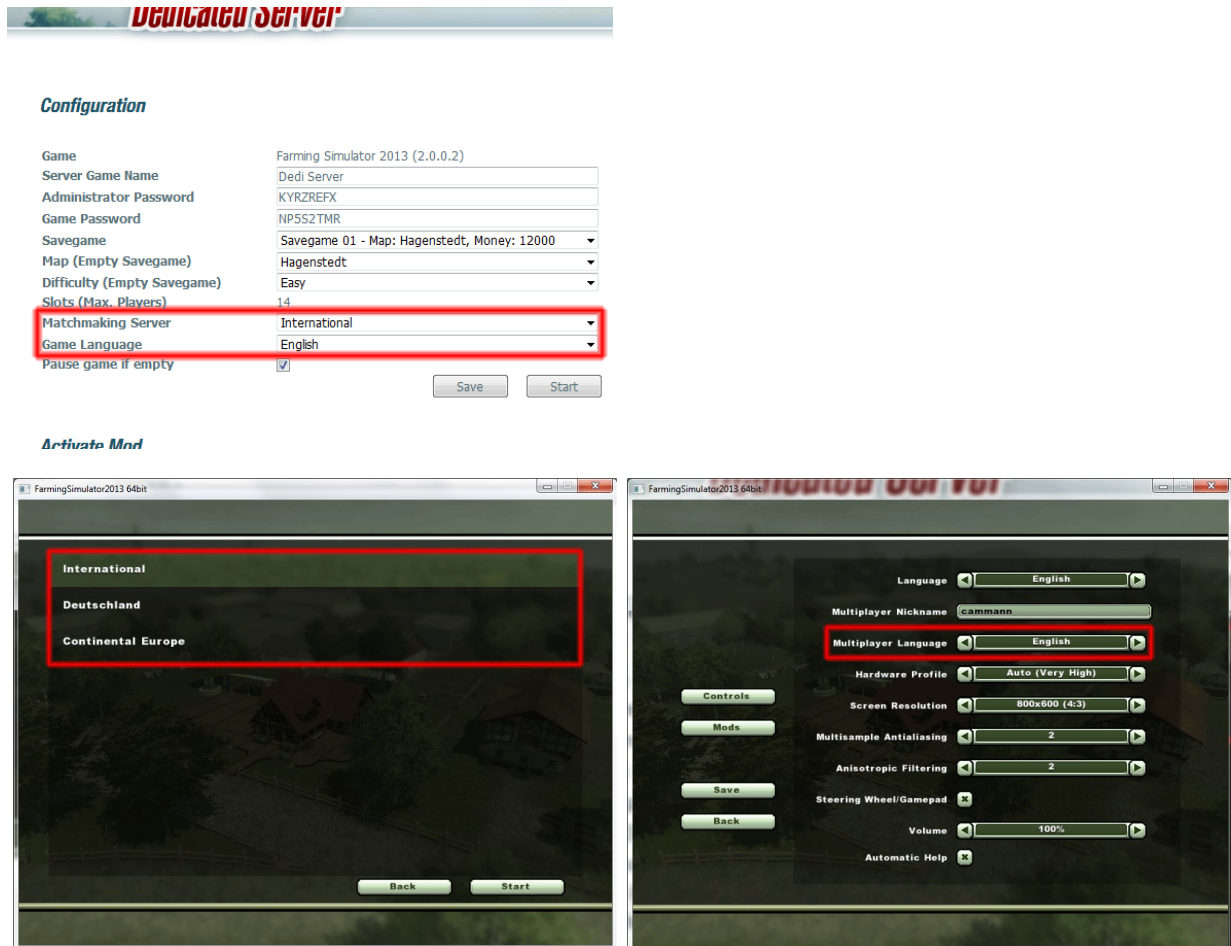
- Vérifier que le serveur dédié est lancé et qu'aucune erreur n'est visible dans la console.
- Vérifier qu'une seule instance du serveur dédié soit lancée.
- Vérifier que vous avez bien tapé le bon IP et PORT dans le navigateur web.
- Ajouter une règle à votre pare-feu :
 - Ouvrir le panneau de configuration de Windows>Système et sécurité>Pare-feu Windows.
 - Sur la gauche, cliquer sur «Paramètres avancés».
 - Sélectionner «Règles de trafic entrant» puis clic-droit pour sélection «Nouvelle règle».
 - Dans l'assistant, sélectionner «Port» et cliquer sur «Suivant».
 - Sélectionner «TCP» et «Ports locaux spécifiques».
 - Taper «8080» dans le champ de texte.
 - Cliquer sur «Suivant».
 - Sélectionner «Autoriser la connexion» puis cliquer sur «Suivant».
 - «Domaine», «Privé» et «Public» doivent être cochés et cliquer sur «Suivant».
 - Entrer un nom (exemple: GIANTS Dedicated Server) et cliquer sur «Terminer».
 - Relancer le serveur et essayer de vous connecter à l'interface web.

2. Java-Web/App-Server utilisant déjà le Port 8080

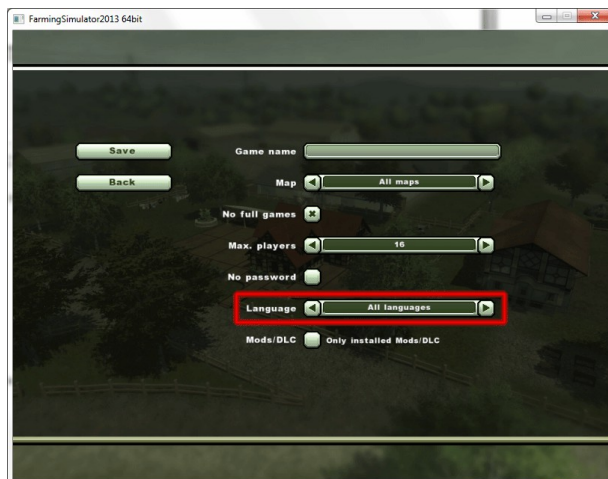
- Fermer dedicatedServer.exe.
- Ouvrir dedicatedServer.xml avec un éditeur de texte.
- Changer `<webserver port="8080">` en `<webserver port="8090">`.
- Sauvegarder et fermer le fichier XML.
- Ajouter une nouvelle règle au pare-feu pour le port 8090.
- Relancer dedicatedServer.exe.

3. Le serveur n'est pas visible sur les serveurs de Matchmaking

Vérifier que les langues du serveur de matchmaking et du multijoueur sont identiques.



Il est possible de régler le filtre de langue sur le client du jeu à 'All languages'.



4. Problème pour lancer le serveur de jeu

Les erreurs suivantes sont écrites dans les fichiers de log:

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 web reste déconnectée.

Solution: Vérifier que vous lancez le serveur dédié avec les droits administrateurs.

End User License Agreement "EULA"

The software product associated with this license is the property of GIANTS Software GmbH and is protected by copyright and other international treaties on intellectual property. By installing, copying or using the software in any form you agree to be bound by the terms of this EULA.

License Grant

You are entitled

- to install the software on a single computer and use it.
- to create one copy of the software product for personal backup purposes.

You may not

- give away, rent or sublicense the whole or parts of the software.
- reverse engineer, decompile or disassemble the whole or parts of the software.
- develop the software further in any form.

Limited Warranty

GIANTS Software ensures that the software will work for a period of ninety (90) days after the acquisition date in accordance with the documentation, assumed that the software was used according to the instructions. GIANTS Software does not guarantee that the use of the software will be uninterrupted or the operation of the Software will be free of errors or secure or that the software can be used for any particular purpose. For a period of ninety (90) days GIANTS Software ensures that the disk which contains the software is free from material or workmanship defects.

Customer claims

The entire liability of GIANTS Software and your exclusive remedy is at the sole discretion of the GIANTS software either (i) return of the price paid or (ii) repair or replacement of the Software. This limited warranty does not apply if failure of the software has resulted from accident, abuse, or improper use is due. For the replacement GIANTS Software only grants a guarantee for the remainder of the original warranty period. A further guarantee is expressly excluded.

Limitation of liability

Neither GIANTS Software or its suppliers will be liable for any damages (included are damages for lost profits, business interruption, loss of business information or data or other pecuniary loss) and will not be liable for damages resulting from the use of the software product or its unavailability, even if GIANTS software has been informed about the possibility of such damage. In any case, the liability of GIANTS Software is limited to the amount you have paid for the software product. This exclusion does not apply to damages caused by intent or gross negligence of GIANTS Software. Claims that are based on inalienable legal rules for the product liability remain untouched.

Final clause

Invalid agreements in this license agreement do not affect valid agreements.

Trademarks

Farming Simulator 2013®, GIANTS Software and its logos are trademarks or registered trademarks of GIANTS Software. Other company and product names may be trademarks of the respective companies with which they are associated.

