



# DEDICATED SERVER SOFTWARE DOKUMENTATION

**Release 5.2.3.0**

**6. November 2013**

## CHANGE LOG

- Fehler beim WoltLab Burning Board Plugin mit WBBLite behoben (5.2.3.0)
- Word Press Plugin zum Web Stats SDK hinzugefügt (5.2.2.0)
- WoltLab Burning Board Plugin zum Web Stats SDK hinzugefügt (5.2.2.0)
- HTML5 Template zum Web Stats SDK hinzugefügt (5.2.2.0)
- PHP template im Web Stats SDK verbessert (5.2.2.0)
- Exe Mod Upload verbessert (5.2.2.0)
- Fehler mit angehängten Slashes beim Mod Verzeichnis Override behoben (5.2.2.0)
- Fehler beim Löschen von Speicherplatz Slot 30 behoben (5.2.1.0)
- Fehler in der Selektion leerer Spielstände behoben (5.2.0.0)
- Spielstand zu Mod Map Zuweisungsfehler behoben (5.1.9.0)
- Unterstützung für das Titanium Add-on hinzugefügt (5.1.7.0)
- Fehlende französische Übersetzungen hinzugefügt (5.1.7.0)
- Downloadlink für Web Stats SDK hinzugefügt (5.1.7.0)
- Schaltfläche für die Selektion aller Mods hinzugefügt (5.1.6.0)
- Sonderzeichen als Teil vom Admin und Spielpasswort erlaubt (5.1.6.0)
- Wechsel vom initialen Admin und Spielpasswort behoben (5.1.5.0)
- Datei-Handle Probleme behoben (5.1.4.0)
- Session Probleme behoben (5.1.3.0)
- Fehler in der initialen Erstellung leerer Spielstände behoben (5.1.2.0)
- Problem mit dem Archivieren der Logdateien wurde behoben (5.1.1.0)
- Gleicher Textfilter wie der Game Server beim Gamenamen hinzugefügt (5.1.1.0)
- Verschiedene kleine Bugfixes (5.1.0.0)
- Session Timeout auf sechs Stunden erhöht (5.1.0.0)
- Upload-Abbruch Bug behoben (5.0.8.0)

- Verbesserung von Performance und Speicherverbrauch (5.0.7.0)
- Verschiedene kleine Verbesserungen im Webinterface (5.0.7.0)
- Multi Up- und Download für Mods (5.0.7.0)
- Unterstützung für neues Savegame Backup (5.0.7.0)
- Diverse kleinere Bugfixes (5.0.6.0)
- Option für automatischen Gameserver Neustart hinzugefügt (5.0.5.0)
- Rechtschreibfehler in Übersetzung korrigiert (5.0.5.0)
- Überprüfung der modDesc Version bei hochgeladenen Mods (5.0.5.0)
- Content type application/xml zum web stats feed hinzugefügt (5.0.5.0)
- Spielstände ohne existierende Karte werden als leer angezeigt (5.0.5.0)
- Ausloggen-Link wird nicht angezeigt, wenn Nutzer nicht eingeloggt ist (5.0.5.0)
- Option hinzugefügt zum Pausieren des Spiels , wenn keine Spieler im Spiel (5.0.4.0)
- Unterstützung für direktes Hochladen von exe Mods (5.0.4.0)
- Option zum Deaktivieren des web stats feed hinzugefügt (5.0.4.0)
- Dropdown Menü für Mod Aktivierung durch Checkboxes ersetzt (5.0.4.0)
- Neues Mod Aktivierungs Handling (5.0.4.0)
- Fehlerhafte Mods werden rot angezeigt (5.0.4.0).
- Gameserver wird zusammen mit Dedicated Webserver heruntergefahren (5.0.4.0).
- Problem mit mod directory override path behoben (5.0.4.0).
- Problem mit Anzeige der Karten auf Home Seite behoben (5.0.4.0).
- Benutzte Karte wird automatisch aktiviert bei Gameserver Start (5.0.4.0).
- Problem mit Speicherkapazität bei Mod Upload behoben (5.0.2.0).
- Unterstützung für mod directory override in gameSettings.xml hinzugefügt (5.0.2.0).
- Spieler-Liste zur Main Seite hinzugefügt (5.0.2.0).

## SYSTEM ANFORDERUNGEN

- Microsoft Windows XP, Vista, Windows 7, Windows 8 und Windows Server 2003, 2008, 2012, sowohl 32-bit als auch 64-bit Architektur
- Eine separate Landwirtschafts Simulator 2013 Lizenz pro Dedicated Server Software Lizenz wird benötigt (Die Steam Version vom Landwirtschafts Simulator 2013 wird nicht unterstützt)
- 2.4 GHZ CPU (Intel oder AMD)
- 2 GB RAM
- 2 GB freier Festplattenspeicher
- Fixe IP-Adresse und permanente Internet-Verbindung
- Keine Grafik- oder Soundkarte benötigt

## UNTERSTÜTZTE PRODUKTE

- Landwirtschafts Simulator 2013 mit Server und Client aktualisiert auf Version 2.0 oder höher.

## SUPPORT

- [Forum](#)

## SCHRITT FÜR SCHRITT INSTALLATION

### 1. Spiel Installation

- Installieren Sie das Spiel.
- Laden Sie das neueste Game Update herunter und installieren Sie es.
- Starten Sie das Spiel einmal und geben sie Ihren Produktschlüssel ein. Auf Servern ohne Grafikkarte wird eine Fehlermeldung "Error: Could not initialize 3D system. Shader Model 3.0 required " erscheinen. Sie können diese Meldung ignorieren. Schliessen Sie das Spiel.
- Installieren und aktivieren Sie vorhandene DLC Pakete (optional)

### 2. Dedicated Server Installation

- Extrahieren Sie das Archiv *giants\_dedicated\_serverX.Y.Z\_win32.zip*. Beispielsweise nach *C:\giants\_dedicated\_server*.
- Konfigurieren Sie *dedicatedServer.xml* (optional).
- Starten Sie *dedicatedServer.exe*.
- Das Programm *dedicatedServer.exe* verfügt über eine eingebaute Web-Server Applikation. Keine anderen Applikationen wie Apache oder IIS werden benötigt um den Dedicated Server auszuführen.

### 3. Zugriff auf das Web GUI

- Öffnen Sie einen Webbrowser.
- Öffnen Sie die folgende URL: [http://\[SERVER\\_IP\]:8080](http://[SERVER_IP]:8080)  
Beispiel: <http://192.168.0.100:8080>
- Loggen Sie sich mit dem automatisch erzeugten Admin Account ein. Sie können diesen in der *dedicatedServer.xml* im Server Ordner finden (*C:\giants\_dedicated\_server*).
- Öffnen Sie die Datei mit einem Texteditor. Sie finden dort Ihre Admin Login-Informationen. Beispiel:

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

- Loggen Sie sich ein mit "admin" and "BA8DBN7". Sie werden ein anderes Admin Passwort haben.

#### 4. Starten des Game Servers

- Starten Sie einen neuen Dedicated Gameserver, indem Sie auf den Button **START** auf der Hauptseite des Web GUI klicken.
- Sie können die Voreinstellungen des Gameservers mit dem Webinterface verändern. Um Einstellungen des Gameservers zu verändern, muss das Dedicated Game offline sein. Klicken Sie auf den Button **STOP**, um den Gameserver in den Offlinemodus zurückzusetzen.

## PROBLEMLÖSUNG

### 1. Probleme beim Verbinden mit dem Web GUI

- Stellen Sie sicher, dass der Dedicated Server läuft und keine Fehler auf der Konsole angezeigt werden.
- Stellen Sie sicher, dass nur eine Instanz des Dedicated Server läuft.
- Stellen Sie sicher, dass Sie die IP und den PORT im Webbrowser korrekt eingegeben haben.
- Hinzufügen einer neuen Firewall-Regel:
  - Öffnen Sie Windows Server Manager.
  - Öffnen Sie auf der linken Seite "Server-Manager->Configuration->Windows Firewall with Advanced Security->Inbound Rules".
  - Klicken Sie auf der rechten Seite auf "New rule".
  - Wählen Sie im Assistenten "Port" und klicken Sie auf "Next".
  - Wählen Sie auf der nächsten Seite "TCP" und "Specific remote ports".
  - Tippen Sie "8080" in die Eingabebox.
  - Klicken Sie auf "Next".
  - Wählen Sie auf der nächsten Seite "Allow the connection" und klicken Sie auf "Next".
  - Stellen Sie sicher, dass "Domain", "Private" und "Public" ausgewählt sind und klicken Sie auf "Next".
  - Geben Sie einen Namen ein (z.B. GIANTS Dedicated Server) und klicken Sie auf "Finish".
  - Starten Sie den Webserver neu und versuchen Sie erneut, das Webinterface zu öffnen.

### 2. Java-Web/App-Server läuft bereits auf Port 8080

- Schliessen Sie dedicatedServer.exe.
- Öffnen Sie dedicatedServer.xml mit einem Texteditor.
- Ändern Sie `<webserver port="8080">` zu `<webserver port="8090">`.
- Speichern und schliessen Sie die XML Datei.
- Fügen Sie eine neue Firewall-Regel für Port 8090 hinzu.

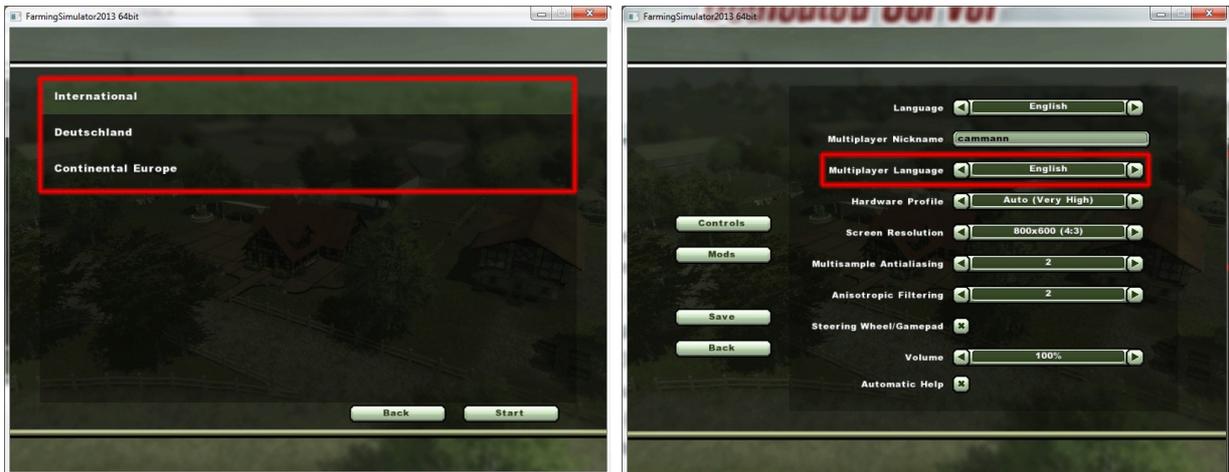
- Starten Sie dedicatedServer.exe erneut.

### 3. Das Spiel ist nicht sichtbar auf den Matchmaking Servern

Stellen Sie sicher, dass der Matchmaking Server und die Spiel Sprache identisch sind.



#### Aktiviere Mod



Der Sprachfilter auf dem Client kann auf 'Alle Sprachen' gesetzt werden.



#### 4. Probleme beim Starten des Gameservers

Die folgenden Fehler werden in die Logdatei geschrieben.

*Error: Failed to assign process to job object*

*Warning: Unable to assign game server process to process group*

Der Gameserver startet, aber das Web GUI bleibt offline.

**Lösung:** Stellen Sie sicher, dass Sie den Dedicated Server mit Administrator Rechten starten.

## 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.

