

# Landwirtschafts-Simulator 2013 Dedicated Server Software

Aufgrund der aktuellen Diskussion um diesen Beitrag auf Modhoster.de /

<http://www.modhoster.de/mods/sonderangebot-bei-gamed-de>

habe ich mich entschlossen mal ein paar Hintergrundinformationen hier zusammenzutragen. Ziel ist es, Euch über die Funktionen und den Sinn hinter der Software aufzuklären.

Trotz sorgfältiger Recherche übernehme ich keine Garantie für Vollständigkeit oder Richtigkeit meiner Angaben.

Wen das Thema wirklich interessiert und wer die Hintergründe und den Nutzen verstehen will, der sollte dies hier sorgfältig bis zum Ende durchlesen – dann eine kurze Pause machen – und noch einmal lesen ;-)

## Wozu benötige ich den dedizierten Server für das Spiel Landwirtschafts-Simulator 2013?

Grundsätzlich lässt sich das Spiel auch nach wie vor und OHNE die Serversoftware weiterhin wie gewohnt spielen – egal ob Single [SP]- oder Multiplayer [MP]!

### Variante 0 [Null]:

Wer also NUR Singleplayer spielt ODER mit den Funktionen des bisherigen Multiplayer – Modus zufrieden ist – benötigt die Serversoftware NICHT!

- Ihr könnt alles so lassen und weiterhin wie gewohnt spielen!
- Es entstehen keine weiteren Kosten – außer Ihr kauft später noch das eine oder andere kostenpflichtige DLC (Ursus, Marshall, Titanium,...)

### Hintergrundwissen Multiplayer

Der bisherige MP-Modus funktioniert ja bekanntlich so, das ein Spieler das Spiel startet – der HOST. Bis zu 9 weitere Spieler (Gäste) können sich auf dieses Spiel verbinden. Ihr könnt Euch als Gast nur verbinden, wenn Ihr genau die selben MOD's (identische Datei, Name, Checksumme) wie der HOST in Eurem MOD's-Ordner habt – und wenn Ihr ggf. das Passwort kennt. Soweit klar!

Wenn der HOST Feierabend macht, fliegt Ihr raus, obwohl Ihr eigentlich noch etwas weiter zocken wolltet – auch klar.

Größtes Problem dieser „normalen“ MP-Variante, ist aber der sogenannte Upstream – also die upload-Geschwindigkeit der DSL-Leitung des HOST (oder Kabel, oder LTE oder wie auch immer). Also die Geschwindigkeit, mit der der HOST Daten in das Internet **hochladen** kann.

Ich habe z.B. einen 16Mbit DSL Anschluss der Telekom mit einer upload-Rate von 1.024 KBit/s (Kleingedrucktes: **\*DSL-Anschluss am Anschlusstyp IP: Surfen mit bis zu 16.000 KBit/s Download- und bis 1024 KBit/s Uploadgeschwindigkeit**).

Was „bis zu“ im Kleingedruckten bedeutet, haben wir alle schon gelernt. Wer z.B. Internet über Kabel (unitymedia, Kabel-Deutschland, etc.) oder VDSL bezieht, hat vielleicht bis zu 5.0 MBit/s upload. Hört sich schon besser an, als bei DSL 16.000 – aber ab 5 Spielern im MP wird es auch hier ruckelig.

Wesentlich ist im bisherigen MP-Modus neben der im vorherigen Abschnitt erläuterten upload-Geschwindigkeit auch die Leistung des HOST-PC (CPU, RAM, insbesondere Grafikkarte). Das ist hier jetzt aber eher nebensächlich – ich will damit nur sagen, das die Lags in erster Linie mit der upload-Geschwindigkeit – aber auch mit der Grafik-Leistung des HOST zusammenhängen (können).

So viel Gelaber – nun aber zum Dedi-Server:

1. Den größten Flaschenhals eines MP-Spiels (nämlich die geringe upload-Geschwindigkeit des HOST) kann ein Spiel, welches auf einem Server in einem Rechenzentrum mit guter Internetanbindung gehostet wird – eliminieren.
2. Ein auf einem Server gehostetes Spiel kann rund um die Uhr laufen – 24 Stunden am Tag & 7 Tage die Woche. Es muss also nicht ständig jemand seinen Heim-PC am laufen haben, damit Du als Gast dem Spiel betreten kannst.
3. Bisher habt Ihr im MP Eure MOD's immer über dropbox, Skype, TS3, e-mail oder ftp getauscht. Gut. Der Dedicated-Server bietet ein Webfrontend, von dem Ihr Euch die benötigten MOD's runterladen könnt (die, die vorher in das Spiel hochgeladen wurden und die benötigt werden – nicht ALLE MOD's von der ganzen Welt)
4. Bisher konnte immer nur der HOST der Chef sein – und bestimmen wer im Spiel was tun darf: Zeit ändern, Wachstum ändern, Felder erstellen, Fahrzeuge verkaufen, eigenes Konto, ... Gut. Mit dem Dedicated-Server könnt Ihr mehrere Spieler zum „Admin“ ernennen, die dann die Kontrolle über die Einstellungen im laufenden Spiel übernehmen können.

Für mich hört sich das also so an, das wenn ich viel online spiele – und ggf. öfters mit den selben Leuten (also einem Clan oder LU) sich die Funktionen des Dedi-Servers bestimmt lohnen würden. Trotzdem können sich auch „normale“ (also fremde) Mitspieler mit dem Spiel verbinden (wenn Sie die MOD's haben und ggf. das Spiel-Passwort). Zusätzlich benötigt Ihr im Moment Patch 2.0 BETA um Euch auf ein MP-Spiel auf einem Dedizierten Server zu verbinden.

O.k. – hab ich verstanden. Nun will ich so ein Ding haben – her damit!

Aber gerne doch, dafür hat Giants das Ding ja gemacht ;-)

Auch hier gibt es verschiedene Möglichkeiten:

1. Ihr kauft NICHT die Software von der Giants Seite sondern geht zu einem der Spiele-Hoster, die dort genannt sind – also Nitrado oder gamed.

<http://www.farming-simulator.com/dlc-detail-fs13-ds.php?lang=de>

- a. Dort klickt Ihr Euch ein bisschen durch die verschiedenen Konfigurationen und stellt Euch Eure Wunschauswahl zusammen. Neu ist, das Ihr bis zu 16 Slots auswählen könnt. Ein Slot wird pro Teilnehmer eines MP-Spiels benötigt (bisher waren hier maximal 10 möglich). Achtung: nach meinem Verständnis können sich bis zu 15 Mitspieler verbinden, da der Server selbst einen Slot belegt – aber das nur am Rande.
- b. Ich habe eine Konfiguration mit 9 Slots, 10 GB Speicherplatz für MOD's (derzeit 750 MB belegt) und mit 6 Slots für einen TS3-Server (Teamspeak, so was wie Skype nur anders) gewählt.
- c. Weiterhin bietet der Server 16 GB RAM, einen Core-i7 und eine ordentliche Internetanbindung: <http://gameserver.gamed.de/technik.html>
- d. Inkl. der Serverlizenzen: Einzelpreis 24,99€ und aller kostenpflichtigen DLC's (derzeit Ursus)
- e. Kostet alles in allem für mich: 9,44€ im Monat bei einer Laufzeit von 6 Monaten und Vorkasse also einmalig 56,66€ ohne Werbung im Servernamen

Ich persönlich finde hier das Preis-Leistungsverhältnis völlig fair. Ich habe KEINE zusätzlichen Lizenzkosten und KEINE Kosten für Hardware, Energie und Netzanbindung. Wenn Ihr nun noch im Clan/LU spielt, könnt Ihr Euch die Kosten ja auch noch teilen oder Ihr sucht Euch einen Sponsor ;-)

2. Ihr kauft Euch die Software von GIANTS (siehe 1.) da Ihr bereits selbst einen Root-Server mit Windows am laufen habt – am besten schön in einem Rechenzentrum mit allem Drum und Dran (also Lizenz Betriebssystem, Hardware, Netzanbindung, Energie etc.).
  - a. Ich mach es jetzt mal nicht ganz so genau und vermute mal, das Ding kostet ca. 50,00€ im Monat. Wenn Ihr es billiger bekommt, um so besser.
  - b. Hinzu kommt die Serverlizenz für den Dedi-Server = 24,99€ einmalig
  - c. Hinzu kommt eine Lizenz für das Spiel LS13 auf dem Server = ca. 24,99€ einmalig
  - d. Hinzu kommt eine Lizenz für jedes kostenpflichtige DLC, was Ihr auf dem Server nutzen wollt, also derzeit nur Ursus = 14,99€

Mein Junior ist in der 4. Klasse und kann schon ausrechnen, das Variante 2 a bissl teurer ist als Variante 1 – Ihr habt aber mit dem Server auch viel mehr Möglichkeiten. Welche, das wissen die, die einen haben. Die keinen haben und bisher nix vermisst haben, brauchen das jetzt nicht auch noch zu lernen ;-)

3. Ihr kauft Euch die Software von GIANTS (siehe 1.) da Ihr bereits selbst einen Root-Server mit Windows am laufen habt – aber der steht im Gegensatz zu 2. nicht in einem Rechenzentrum – sondern bei Euch zu Hause. Wer bis hier hin aufgepasst hat, kann sich nun schon denken, das das irgendwie doof ist... WARUM???? Na wegen der dünnen DSL-Leitung und dem schmalen upload Du Vollpfosten (sorry).
  - a. Das wäre also nix anderes als bisher ein MP-Spiel vom PC zu starten
  - b. Man kann das zum rumexperimentieren natürlich tun
  - c. Ich habe auf die Schnelle keine Hardwareanforderungen zu dem Server gefunden, aber so dollte können die nicht sein – also ein ca. 5 Jahre alter PC sollte das schaffen???
    - i. Komplet-PC Neupreis heute ca. 400€ - ihr könnt auch mehr ausgeben oder habt noch ne Kiste rumstehen, benötigt KEINE große Grafikkarte
    - ii. Ein lizenziertes Windows-Betriebssystem ☺
    - iii. Die Dedi-Server-Software von Giants
    - iv. Eine Spiellizenz für LS13
    - v. Ggf. die Lizenzen für die DLC's
    - vi. Wenn das Ding 24 Stunden am Tag läuft kostet das so ca. 100€ Strom/Jahr
    - vii. Ein kühles und trockenes Plätzchen im Keller ist bei den derzeitigen Außentemperaturen angesagt
    - viii. Möglichst nicht mit WLAN angebunden, sondern mit einem Netzkabel zu Eurem Router
    - ix. Ggf. einen Anbieter für Dynamisches DNS (Du hast keine Ahnung was das ist, dann nimm Variante 0 oder 1)

Schön das Du es bis hier her durchgehalten hast. Ich hoffe Dir ist nun der Sinn und Zweck des Dedicated Server besser verständlich geworden.

## Zum Schluss noch ein paar Worte zum **Patch 2.0 Public Beta**

**Beta** bedeutet in der Softwareentwicklung soviel wie:

„geht schon halbwegs, könnte aber noch Probleme machen“ ;-)

[http://de.wikipedia.org/wiki/Entwicklungsstadium\\_\(Software\)\\_-Beta-Version](http://de.wikipedia.org/wiki/Entwicklungsstadium_(Software)_-Beta-Version)

Wer also zufrieden ist mit Patch 1.4, der macht erstmal gar nix. Das ist auch überhaupt nicht schlimm, nach dem Motto: „Never touch a running system!“

Wer unbedingt den neuen Dedi-Server nutzen möchte, ob als Gast oder Admin-Spieler benötigt den Patch 2.0 zwingend.

Darüber hinaus bietet der Patch noch eine ganze Reihe weitere Verbesserungen und Fehlerkorrekturen → [http://www.farming-simulator.com/changelog-fs13.php?lang=de&patch\\_2\\_0=true](http://www.farming-simulator.com/changelog-fs13.php?lang=de&patch_2_0=true)

Irgendwann in nächster Zeit wird sicher die finale Version des Patches erscheinen, dann können auch die vorsichtigen Spieler mit der Installation nachziehen.

So, nun wünsche ich Euch Happy Farming und bis demnächst im Multiplayer auf dem Dedi-Server ☺

Euer Land-Ei

Hagenstedt im Juli 2013

PS: Der Dedi-Server ist nicht platzierbar und muss nicht mit dem GE eingebaut werden!!! ☺

PPS: Vielen, Vielen Dank an Alle Modder da draußen! Ihr macht das Spiel erst zu dem, was es ist.