#### Handbuch zur Nutzung des Partnerligen-Gameservers PLS1

	Wir teilen unseren Gameserver mit euch!
	Webtropia 15 Dedicated Server 🕏
Intel Core i5-9600k	(
🚺 🚺 8 Kerne	( 📖 ) 32 GB
Fractor2 The Open Racing Simulation	AUTEMOBILISTA
r2la	VM LiveView/Hotlaps Windows Server
Gesicherter	ff Irdner Web/Download ab 15 €uro Pro Monat
Anfragen bitte per Email an	Gameserver@DLM-Racing.eu

#### 1. Einleitung

Herzlich willkommen auf dem Dedicated Gameserver PLS1 des DLM Racing eV, angemietet vom Lieferanten Webtropia - myLoc managed IT AG in Düsseldorf.

Hier läuft ein, von unseren ehrenamtlichen Servertechnikern administriertes und betreutes Windows Server 2012 r2 Betriebssystem, welches mehrere Remotezugriffe gleichzeitig zulässt.

Jede Partnerliga nutz einen voneinander unabhängigen Remotezugang mit eigenem Windows-

Benutzer inkl. Desktop, eigenen Dateien/Bibliotheken und eigener Ordnerstruktur.

Die Verzeichnisse sind gegeneinander verriegelt, sodass keiner beim anderen Zugriff hat.

#### 2. Adressen

89.163.146.62	Haupt-IP	Feste IP- Adresse für VPN-Zugang und FTP-Zugriff
192.168.123.1	Remote-IP	Feste IP- Adresse für den Remotezugang (Standardport 3389)
		nach erfolgreicher VPN-Verbindung
pls1.dlm-racing.eu	URL	Adresse für Teamspeak und Webordner

#### 3. Einrichtung der VPN-Verbindung

Mit der VPN-Verbindung wird ein verschlüsselter Tunnel über das Internet mit einem Rechner hergestellt, der den Computer daheim mit einem entfernten Computer (Server) so verbindet, als ob man physikalisch im selben Netzwerk wäre.

		vinv verbindung bearbeiten	
a) VPN -Verbin	dung in Windows 10 einrichten	Die Änderungen werden bei der nächsten Verbin	dung wirksam.
Einstellungen -> N	Netzwerk und Internet -> VPN:	Verbindungsname	
		VR-23 Partnerligenserver	
4 Stretchargen	- 0	Servername oder IP-Adresse	
d) Stortsette	VPN	89.163.146.62	
Enstellung surfern	#] VPN	VPN-Typ	
Netzwerk und Internet	VPN-Verbindung hinzufligen	Automatisch	×
@ 3484		Anmeldeinformationstyp	
# WLAN		Benutzername und Kennwort	×
e prù	Enveltante Ontinnen	Benutzername (optional)	
	VPN uber getaktete Networke pulasien	Partnerliganame	×
Plaganugmodus	C In	Kennwort (optional)	
N/ Mobiler Hotspot	vitre been Roaming Julassen	•••••	
(9 Deteroutzing		Anmeldeinformationen speichern	
@ Proxy	Verwandte Einstellungen Adapteroptionen ändern		
	Provide Particular and an inter-		Speichern At

Beliebigen Verbindungsnamen eingeben, Benutzername und Passwort eures normalen Server-Zuganges eingeben -> Speichern

- ⇒ Nun habt ihr eine entsprechend des Verbindungsnamens benanntes, neues Netzwerkkarte.
- ⇒ Da sich die neue Netzwerkkarte die "Hoheit" über das Internet sichert, müsst Ihr jetzt noch in den Eigenschaften dieser Netzwerkkarte folgendes einstellen:

Eigenschaften -> Netzwerk und Internet -> Adapteroptionen ändern -> rechte Maustaste auf den Verbindungsnamen -> Eigenschaften:

Netwerkverhindungen	■ Eigenschaften von DLM GAMESERVER ×	Erweiterte TCP/IP-Einstellungen ×		
reczwerkverbindungen	Allgemein Optionen Sicherheit Netzwerk Freigabe	IP-Einstellungen DNS WINS		
Systemsteuerung > Netzwerk und internet > Netzwerkverbindungen	Diese Verbindung verwendet folgende Elemente:	Dieses Kontrollkästchen trifft nur zu, wenn Sie gleichzeitig mit einem		
Organisieren 👻	Internetprotokoli, Version 6 (TCP/IPv6)	Kästchen aktiviert ist, werden Daten, die nicht an das lokale Netzwerk		
VR-23 Partnerligenserver	Datel- und Druckerfreigabe für Microsoft-Netzwerke	gesender, weiden konnen, an das Einwahnetzwerk weitergeener.		
WAN Miniport (PPTP)				
		Automatische Metrik		
	Pinstallieren Eigenschaften	Schnittstellenmetrik:		
	Beschreibung			
Reiter Netzwerk				

Haken bei IPV6 rausnehmen

Haken bei IPV4 setzen

IPV4 markieren -> auf Eigenschaften klicken

-> Erweitert: Haken bei Standardgateway rausnehmen

- That's it! Zum Starten entweder über Eigenschaften -> Netzwerk und Internet oder mit einem Klick auf das Netzwerksymbol im Systray, das entsprechende Netzwerksymbol anklicken und euch verbinden.
- ⇒ Testet jetzt bitte noch, ob Ihr normal ins Internet kommt.

#### b) VPN -Verbindung in Windows 7 einrichten

Bei Windows 7 sieht es ähnlich aus. Zur Einrichtung gelangt man über Systemsteuerung -> Netzwerk und Internet -> Netzwerk und Freigaben -> Klick auf "Neue Verbindung oder neues Netzwerk einrichten"

Eine genauere Anleitung mit Bildern findet ihr unter folgenden Link [ab dem Abschnitt Einrichten des VPN-Clients (Ausgehende VPN-Verbindungen]: https://praxistipps.chip.de/vpn-unter-windows-7-einrichten 13264

#### c) VPN -Verbindung in Windows 8/8.1 einrichten

Bei Windows 8/8.1 ist läuft die Einrichtung über eine Mischung aus den Anleitungen für Windows 10 und Windows 7. Einfach bei uns nachfragen, wenn was unklar ist.

#### 4. Remote-Zugriff

Sobald ihr die VPN-Verbindung angelegt und gestartet habt, seid ihr per VPN mit dem PLS1 verbunden und bekommt eine IP Adresse im privaten Netzwerk zugewiesen. Zu eurem Desktop auf dem Gameserver könnt ihr euch nun remote (via Remote Desktop Verbindung oder Programmen wie Remote Desktop Connection Manager) unter Angabe der IP-Adresse **192.168.123.1** mit dem Standardport **3389** und dem von uns mitgeteilten Benutzernamen und Kennwort verbinden.

#### 5. Ordnerstuktur

- Laufwerk C ist dem Betriebssystem vorbehalten
- Laufwerk P enthält neben dem jeweiligen -durch Benutzer-Rechte geschützten- Partnerliga-Ordner separiert auch Medien [inklusive Web-Ordner] und TeamSpeak-Daten.
- Den nach der Partnerliga benannten Zwischenordner haben wir weggelassen.

## 6. Bibliotheken

Die Standardbibliotheken [Desktop / Dokumente / Downloads / Bilder / Videos] sowie der Papierkorb befinden sich NICHT mehr auf Laufwerk C, sondern im jeweiligen Ligaordner auf LwP im Unterordner "Eigene Dateien".

⇒ Auf diese Weise stellen wir sicher, dass der Speicherplatz des Betriebssystem-Laufwerks C nicht unnötig belastet wird. Weiterhin sind Backups einfacher zu bewerkstelligen.

## 7. Web-Ordner

Auf dem Gameserver läuft auch ein Webserver, der es euch sowohl ermöglicht Bilder, Text- oder PDF-Dateien darzustellen, als auch Rar- oder Zip-Dateien zum Download anzubieten.

Euren Web-Ordner findet ihr im Ordner **Medien** in eurem Partnerliga-Ordner. Alle in diesem Web-Ordner liegenden Dateien sind über folgende Adresse erreichbar: <u>http://pls1.dlm-racing.eu/Partnerliga1/</u>

## 8. FTP-Zugriff

Mittels eines FTP-Programms wie zBsp. FileZilla könnt ihr auf den Gameserver zugreifen, um Daten von eurem Rechner oder anderen Servern hoch- oder runterzuladen.

Dafür gebt ihr die Haupt-IP **89.163.146.62** als Serveradresse an. Mittlweile verwenden wir hier den FTP-Standardport **21**, den ihr nicht extra angeben müsst. Benutzername und Kennwort sind identisch mit dem Remote-Zugang.

Der FTP-Zugang gewährt euch Zugriff auf alle Dateien in eurem Liga-Ordner: P:\PartnerligaX\

## 9. TeamSpeak-Dateibrowser

Der TeamSpeak-Server ist ebenfalls auf diesem Gameserver installiert. So könnt ihr von eurem Windows-Zugriff aus auf alle Dateien im TeamSpeak-Dateibrowser zugreifen und diese bearbeiten. Eine Verknüpfung zum entsprechenden Ordner findet ihr auf eurem Desktop.

## 10. Steam-CMD

Im Hauptordner der Simulationen befindet sich der \_SteamCMD Ordner.

- In dem Ordner findet ihr eine Textdabei CMD Befehl-Vorlage, welche ein Muster der Befehle zur Installation einer Simulation beinhaltet. Einfach unter Apps/Windows-System die Eingabeaufforderung starten und die Befehle [angepasst an euer Verzeichnis] der Reihe nach einfügen und per Enter ausführen.
- Auch findet ihr in dem Ornder eine Update Batchdatei, in der ihr zuerst einmalig euer Verzeichnis anpassen müsst, um die Simulation dann per Doppelklick auf der Datei durch Steam updaten zu lassen.

 Zusätzlich findet ihr eine Download Content Batchdatei, in der ihr zuerst euer persönlichen Steam-Zugangsdaten und die SteamID des gewünschten Steam Workshop Contents anpassen müsst, um den Inhalt dann per Doppelklick auf der Datei durch Steam herunterladen zu lassen. Der Content ist nach Download im Unterordner /steamapps/workshop/content/ zu finden.

#### 11. Temporäre Admin-Rechte

Mit eurem Remote-Zugriff könnt ihr alle Standardprogramme verwenden, verfügt jedoch [zugunsten der Serversicherheit und -Stabilität] nicht über Administratoren-Rechte.

Für administrative Tätigkeiten (wie zBsp Firewall-Freigaben beim Erststart von neu installierten Programmen) könnt ihr euch über den temporären Adminzugang authentisieren.





#### 12. Portnummern

Wir stellen jeder Liga einen eigenen vordefinierten Portnummernkreis zur Verfügung, damit es im gesamten System zu keiner Kollision kommen kann. Der jeweilige Portnummernkreis setzt sich nach folgendem Schema zusammen:

Standardmäßiger 5stelliger	Portnummernkreis	[für rFactor2, ri	Factor, AMS und co.j
----------------------------	------------------	-------------------	----------------------

1. Ziffer	2. Ziffer	3. Ziffer	4. Ziffer	5. Ziffer
1 = Partnerliga 1	1=rF2	1 = Serie 1	1 = 1. Server, Serie X	0 - 9 laufende Portnummer innerhalb
2 = Partnerliga 2	2 = AMS	2 = Serie 2	2 = 2. Server, Serie X	eines Dedis inkl. Ports für Plugins
3 = Partnerliga 3	3 = frei	3 = Serie 3	3 = 3. Server, Serie X	
4 = Partnerliga 4	3 = frei	4 = Serie 4	4 = 4. Server, Serie X	
5 = Partnerliga 5	4 = frei	5 = Serie 5	5 = 5. Server, Serie X	
	5 - 9 nur, wenn 1. Ziffer < 6	6 = Serie 6	6 = 6. Server, Serie X	
	0 = gesperrt!	7 = Serie 7	7 = 7. Server, Serie X	
		8 = Serie 8	8 = 8. Server, Serie X	
		9 = Serie 9	9 = 9. Server, Serie X	
		0 = Serie 10	10 = 1. Server, Serie X	

Ausnahme: 4stelliger Portnummernkreis [für Assetto Corsa]

1. Ziffer	2. Ziffer	3. Ziffer	4. Ziffer
9	1 = Partnerliga 1	1 = Server 1	0 = stracker listen_port
	2 = Partnerliga 2	2 = Server 2	1 = UDP/TCP
	3 = Partnerliga 3	usw.	2 = HTTP
	4 = Partnerliga 4		3 = Plugin AD:Port
	5 = Partnerliga 5		4 = Plugin local Port
			5-0 weitere Dienste

Dieser Portnummernkreis muss auch bei PlugIns (zBsp. Wetter-PlugIn usw.) unter Anpassung der letzten Ziffer berücksichtigt werden. Diese Porttabelle findet ihr zur genauen Erklärung an eure Liga angepasst in eurem Liga-Ordner. Beabsichtigte Abweichungen vom Portnummernkreis sind vorher immer mit den Server-Administratoren des DLM Racing e.V. abzustimmen.

# 13. LiveTiming

## a) VM Hotlaps

VM Hotlaps ist für rFactor2, rFactor und AMS nutzbar. Im Simulationsordner befindet sich die rFactorSL.exe (= der sogennate SessionLoader) und die Konfigurationsdatei rFactorSL.cfg, welche wir für euch entsprechend des Simulationspfades und der uns angelegten Datenbank (ebenfalls auf diesem Server leigend) fertig voreingestellt haben.

Der Ordner mit den Dateien für die Webseite zur Darstellung des LiveViews (Streckenkarte und Hotlaps) findet ihr im Ordner Medien in eurem Partnerliga-Ordner.

Aufrufbar ist das Seite über folgende Adresse: http://pls1.dlm-racing.eu/Partnerliga1/LIVEVIEW/

Damit gefahrene Strecke für die **Streckenkarte** erkannt und dargestellt werden kann, muss die AIW-Datei der Strecke entsprechend des in der GBD definierten Eventname umbenannt in den Ordner TrackData der Simulation kopiert werden.

Danach muss der SessionLoader per Stop-Button pausiert werden. Über Tools öffnet ihr dann Manage Track Data. Hier wählt ihr die AIW-Datei aus, lasst diese via Load-Button einlesen. Anschließend das Fenster schließen und den Session Loader wieder starten.



# b) rF2LogAnalyser (web2pey)

Der Ordner des Web2Pey Systems befindet sich im jeweiligen Ordner der rFactor2 Installation. Der Port richtet sich ebenfalls nach Portnummernkreis dieser Installation, mit entsprechend abweichender letzten Ziffer.

Aufrufbar ist das System über die Adresse und dem Port (bitte euren Portnummernkreis beachten),beispielsweise:<a href="http://pls1.dlm-racing.eu:61118">http://pls1.dlm-racing.eu:61118</a>

Fürs Einloggen und Konfigurieren auf der Webseite des Systems verwendet ihr standardmäßig den Benutzernamen admin und das Passwort admin. Diese Zugangsdaten können wir gern entsprechend euren Wünsche ändern.

# 14. Wartung und automatischer Serverneustart

Ein automatischer Gameserverneustart erfolgt ab dem 12.05.2022 immer jeden 2. Donnerstag früh 06:00 Uhr.

Alle Updates werden vorher automatisch installiert bevor der Server neu startet.

Weiter werden alle User automatisch angemeldet.

Dadurch ist es möglich, dass auch alle Dedis und Tools, die Ihr braucht, automatisch mit gestartet werden können.

Das funktioniert wie folgt:

- auf Eurem Desktop befindet sich eine Verknüpfung zum Ordner Autostart
- in diesen Ordner legt Ihr alle Verknüpfungen von Euren Dedis, Weathertool, SLoader usw. ab
- am besten mit der rechten Maustaste Euer ICON vom Desktop in den Autostartordner ziehe loslassen und "Verknüpfung erstellen" auswählen
- Verknüpfung der Verknüpfung deshalb, damit auch alle Parameter, die Ihr in Eurer

Desktopverknüpfung festgelegt habt mit ausgeführt werden

- nach dem automatischen Neustart und das automatische Laden der Dedis usw. kontrolliert bitte, ob alle Programme geladen sind und laufen

Beispiel, wie sowas ausschauen kann:

☐   🖓 📑 ╤   Autostart	n Ansist	ht					- 0	×
Navigationsbereich Detailb Bereiche	aufenster	Extra große Symbole E Große S Mittelgroße Symbole III Kleine S Liste Layout	ymbole ymbole vmb	Sortieren 🗁 🗸 Aktuelle Ansicht	Elementkontrolikästchen Dateinamenerweiterungen Ausgeblendete Elemente Ein-/ausblenden	J Optionen		
← → · ↑ 🔒 « Benu	utzer >	> AppData > Roaming >	Microsoft > Win	dows > Startmenü :	Programme > Autostart	~ Č	"Autostart" d	<i>م</i>
∞ Nextcloud	Name	^	Änderungsdatur	т Тур	Größe			
Kollektive	🔊 autosta	art_rdp.bat - Verknüpfung	05.02.2022 15:22	Verknüpfung	2 KB			
	🚏 F1S Rei	nnserver OneClick	23.02.2021 00:03	Verknüpfung	2 KB			
Allgemein	🔊 r2la_f1s	s_results.bat - Verknüpfung	20.09.2021 22:49	Verknüpfung	2 KB			
. English	n2la_liv	/e_timing_F1S_TWS.bat - Verknüpf	20.09.2021 22:45	Verknüpfung	2 KB			
	🔊 r2la_tw	vs_results.bat - Verknüpfung	20.09.2021 22:50	Verknüpfung	2 KB			
Dieser PC	rFactor	rSL - FTS Hotlapser	08.02.2022 18:12	Verknupfung	2 KB			
📜 3D-Objekte	rFactor	rSL - FTS Kenns	08.02.2022 18:12	Verknuptung	2 KB			
📰 Bilder	TWS R	ennsenver OneClick	13 03 2021 18:22	Verknüpfung	2 KB			
E Desktop	VRE1S	Logfilel ploader	23 02 2021 00:00	Verknüpfung	2 KB			
🔮 Dokumente	VRTWS	S LogfileUploader	23.02.2021 00:00	Verknüpfung	2 KB			
🖶 Downloads								
👌 Musik								
Videos								
Lokaler Datenträ								
- rFactor (D:)								
💣 Netzwerk								
~								
11 Elemente								

Wird außerhalb dieses Intervalls bei Wartungsarbeiten ein Serverneustart erforderlich, werdet ihr über die entsprechende WhatsApp-Gruppe rechtzeitig vorgewarnt.

#### **15.** Ansprechpartner

Enrico Lange	0152 - 345 433 88
Michael Merkers	0160 - 527 3102

Viel Freude bei der Nutzung unseres Gameservers DLM Racing e.V.

