

Find help on the FRENCH REFORGER MOD discord if you need ? Check our progress about this wiki here ?

# 1 - Créer un nouveau serveur dédié (Windows 10/11/Server 20xx)

## Introduction

Les serveurs sont les premiers piliers des jeux comme ceux de la série Arma et ce depuis bien longtemps. French Reforger Mod a dans le passé et dans le présent, collaboré avec beaucoup de communautés Arma Reforger et a permis de collecter une grande quantité de savoir sur les serveurs "Enfusion". Aujourd'hui, nous vous mettons tout ce qu'on a appris depuis des mois, sur papier (enfin sur pixel plutôt).

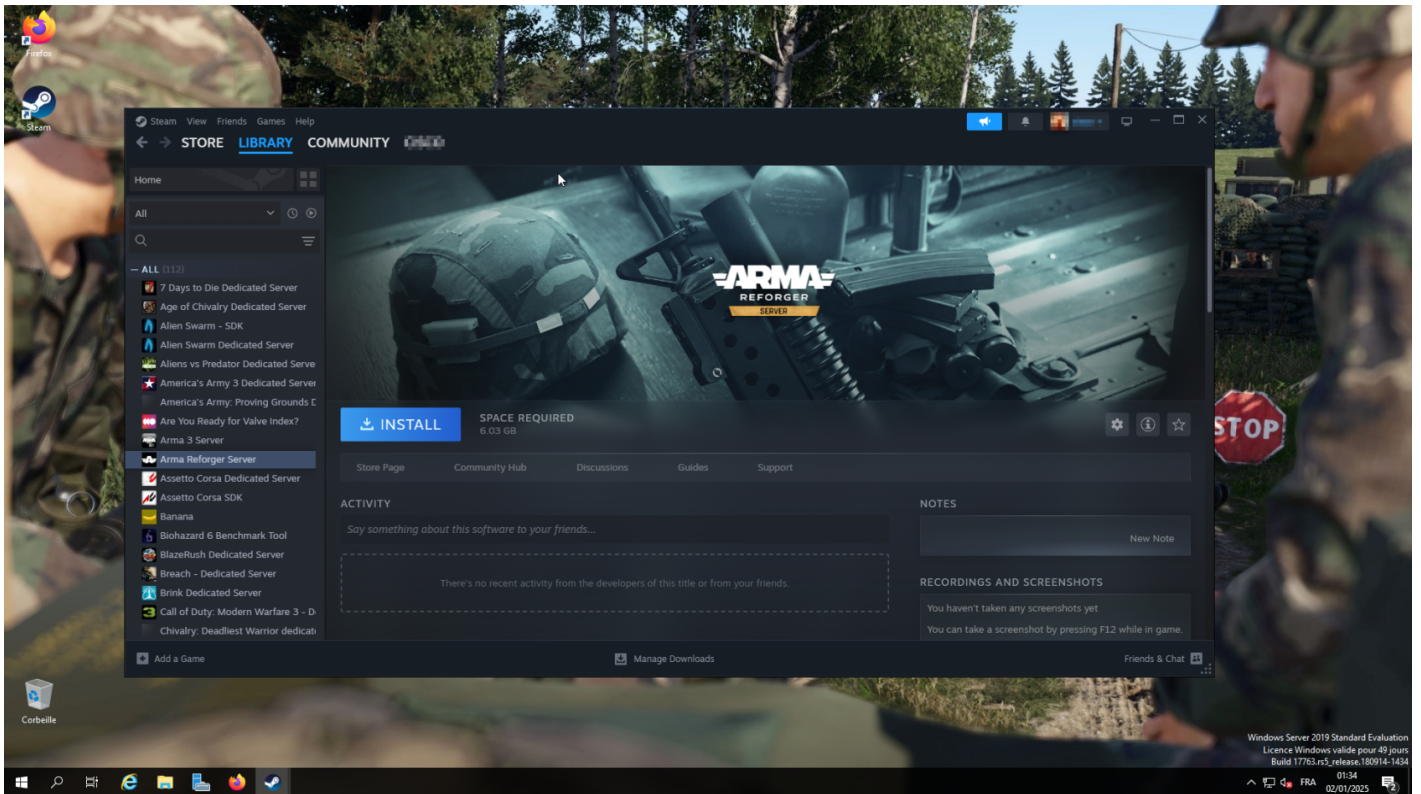
Pour information, les fichiers serveur sont disponibles sans avoir Arma Reforger d'acheté sur le compte steam du serveur.

**Fans d'Arma 3 et de Dayz**, oubliez tout ce que vous connaissez sur les serveurs de vos jeux respectifs, Arma Reforger marche totalement différemment sur le plan des serveurs.

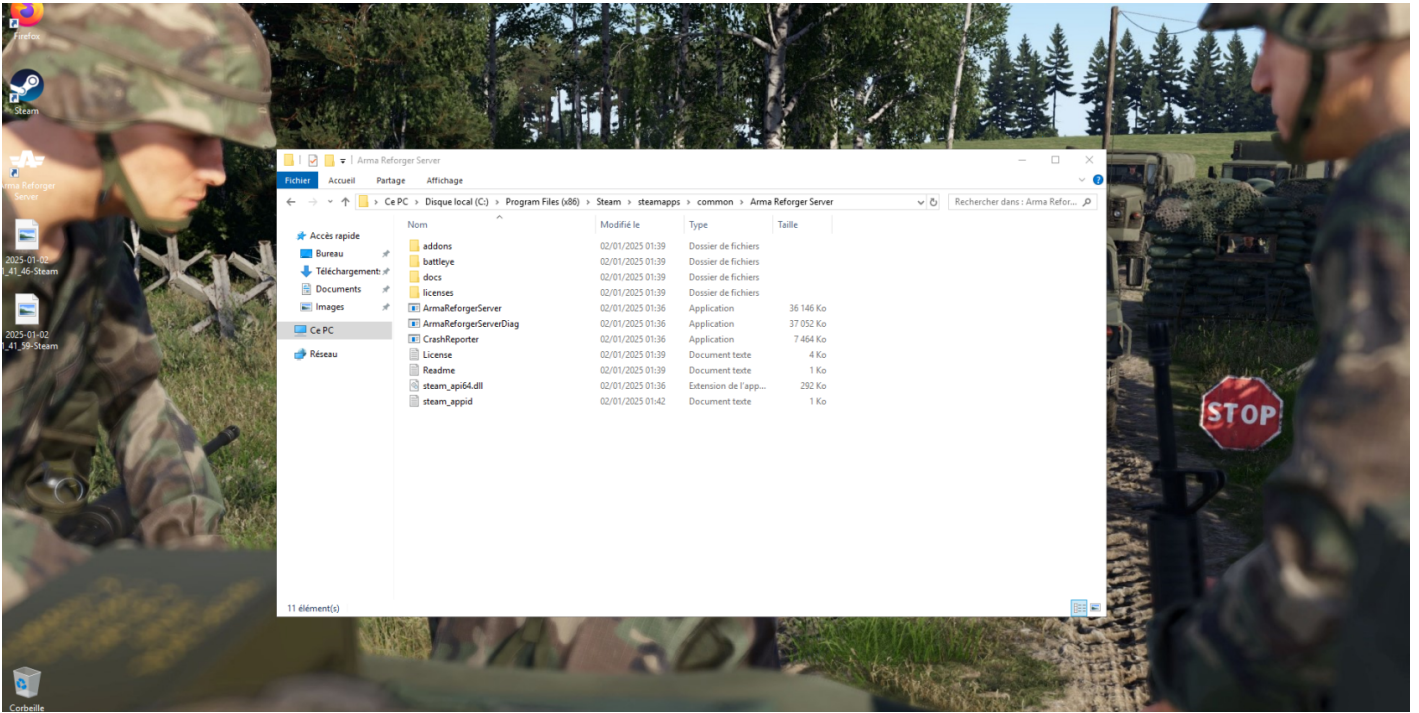
Ce tutoriel est aussi disponible avec les systèmes d'exploitation Linux (Debian). Retournez un peu en arrière dans le wiki pour obtenir la liste des tutos disponibles en français et en anglais.

# 1. Télécharger les fichiers nécessaires

Commencez par installer sur votre serveur dédié à l'aide de steam, le logiciel [Arma Reforger Server](#) [Steam](#).

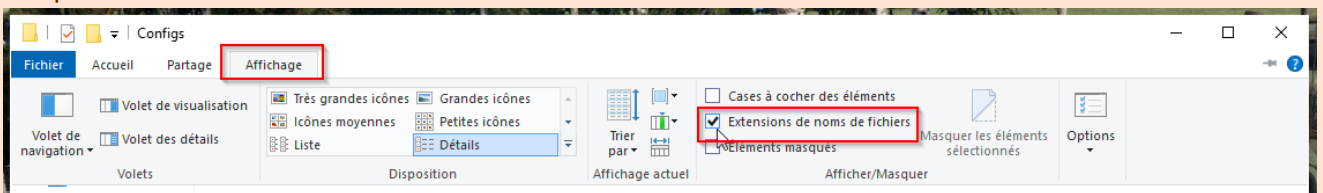


Une fois cela fait, exécuter le logiciel pour ouvrir les fichiers du serveur.



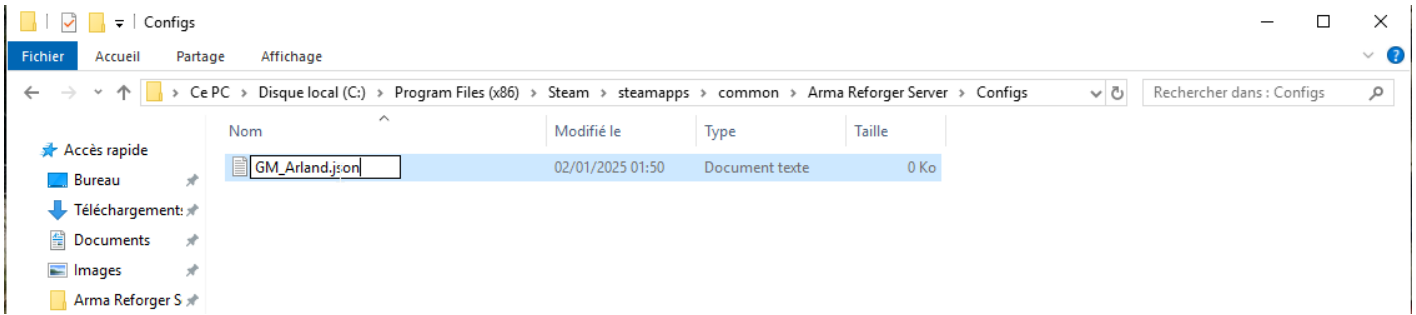
## 2. Configurer le serveur

Assurez vous que l'option "Extensions de fichier" est activé dans la catégorie Affichage dans l'explorateur de fichier.



Pour indiquer avec quel paramètres le serveur doit se lancer, il faut créer un fichier configuration. C'est dans ce fichier que l'on pourra définir les paramètres en lien avec le serveur et le scénario (dépend de quel scénario bien sûr).

Pour ce faire, créer un nouveau dossier "Configs" et dans ce fichiers, faites une config du nom de votre choix et remplacez .txt par .json à la fin du fichier (Le nom doit être sans espace de préférence, ni de caractère spéciaux).

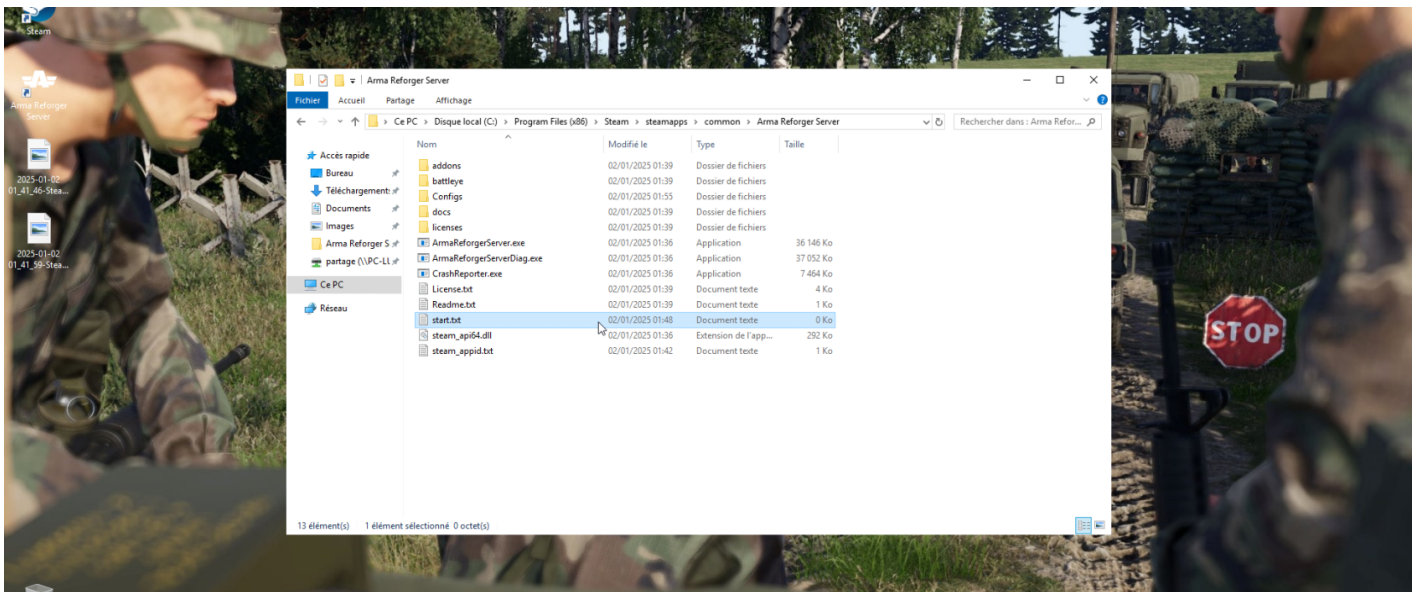


Pour en savoir plus sur la configuration, rendez vous [ici](#)

### 3. Lancer le serveur

Pour indiquer quel fichier configuration le serveur doit lancer, on va passer par un fichier .bat qui permet de lancer le serveur avec des paramètres pour pouvoir indiquer à l'exécutible, quoi ouvrir avec le serveur et avec quel paramètres le lancer.

Pour ce faire, faites un nouveau fichier texte, nommez le start pour exemple:



Dans ce fichier bat, on va indiquer quel exécutable il faut lancer, dans notre cas ArmaReforgerServer.exe:



Puis on va pouvoir faire une deuxième configuration de notre serveur, plus en lien avec son comportement avec votre machine:

| <b>Paramètres de lancement</b> | <b>Description</b>  | <b>Exemples</b>   |
|--------------------------------|---|---|
| <code>- addonsDir</code>       | Définit où le serveur va trouver les mods dans les fichiers de votre serveur.   | <pre>-addonsDir<br/>".\Workshop\<br/><br/>-addonsDir<br/>".\Workshop\<br/>"</pre>               |
| <code>addonDownloadDir</code>  | Définit où le serveur va télécharger les mods indiqués dans la configuration (pas nécessaire si vous définissez <code>addonsDir</code> ). | <pre>-addonDownloadDir<br/>".\Workshop\<br/><br/>-addonDownloadDir<br/>".\Workshop\<br/>"</pre> |

|                      |   |   |
|----------------------|---|---|
| <b>-addonTempDir</b> | Définit où stocker des fichiers temporaires pour le téléchargement des addons.  | <pre>-addonTempDir "C:\Users\Administrator\AppData\Local\Temp"</pre> <pre>-addonTempDir "C:\Users\Administrator\AppData\Local\Temp"</pre> |
| <b>-autoreload</b>   | Permet de recharger le scénario quand ce même scénario touche a sa fin (par exemple, la fin de partie d'un serveur conflit). Ce paramètre évite que le serveur s'éteigne et qu'il relance tout seul une nouvelle partie sans aide extérieure. | <pre>-autoreload 10</pre> <pre>-autoreload 10</pre>   |
| <b>-config</b>       | Définit quel fichier json le serveur doit lancer.   | <pre>-config ".\Configs\GM_Arland.json"</pre> <pre>-config ".\Configs\GM_Arland.json"</pre>   |

|                               |   |   |
|-------------------------------|---|---|
| <p>- singleThreadedUpdate</p> | <p>Permet de désactiver le fait que le serveur travaille sur plusieurs threads (utilisation du processeur).</p>   | <div data-bbox="1193 398 1485 562" style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p>- singleThreadedUpdate</p> </div> <div data-bbox="1193 595 1485 672" style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"> <p>- singleThreadedUpdate</p> </div> |
| <p>-MaxFPS</p>                | <p>IMPORTANT: Définit le pallier que le serveur ne doit pas dépasser. Est très utile car si il n'y a pas de pallier, le serveur va utiliser plus de ressources sur votre machine qu'il le doit. La valeur doit être définie dans l'idéal entre 60 et 120 FPS.</p> | <div data-bbox="1193 987 1485 1050" style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p>-MaxFPS 85</p> </div> <div data-bbox="1193 1084 1337 1122" style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"> <p>-MaxFPS 85</p> </div>                      |

Il est recommandé d'utiliser des chemins absolus pour les répertoires, même si le chemin fourni peut être relatif à l'emplacement de l'exécutable.

En ce moment, pas mal de problème d'ordre dans cette configuration apparaissent. Je vous conseil fortement de vous baser sur ma ligne de commande qui est fonctionnel en Janvier 2025. Pour les paramètres en lien avec la machine (threads...), mettez les a avant maxFPS.

Donc pour résumer, votre configuration et les fichiers de votre serveur devrait ressembler a ça:

```
ArmaReforgerServer.exe -config ".\Configs\GM_Arland.json" -MaxFPS 85 -addonsDir ".\Workshop" -addonTempDir ".\Workshop\Temp"
```

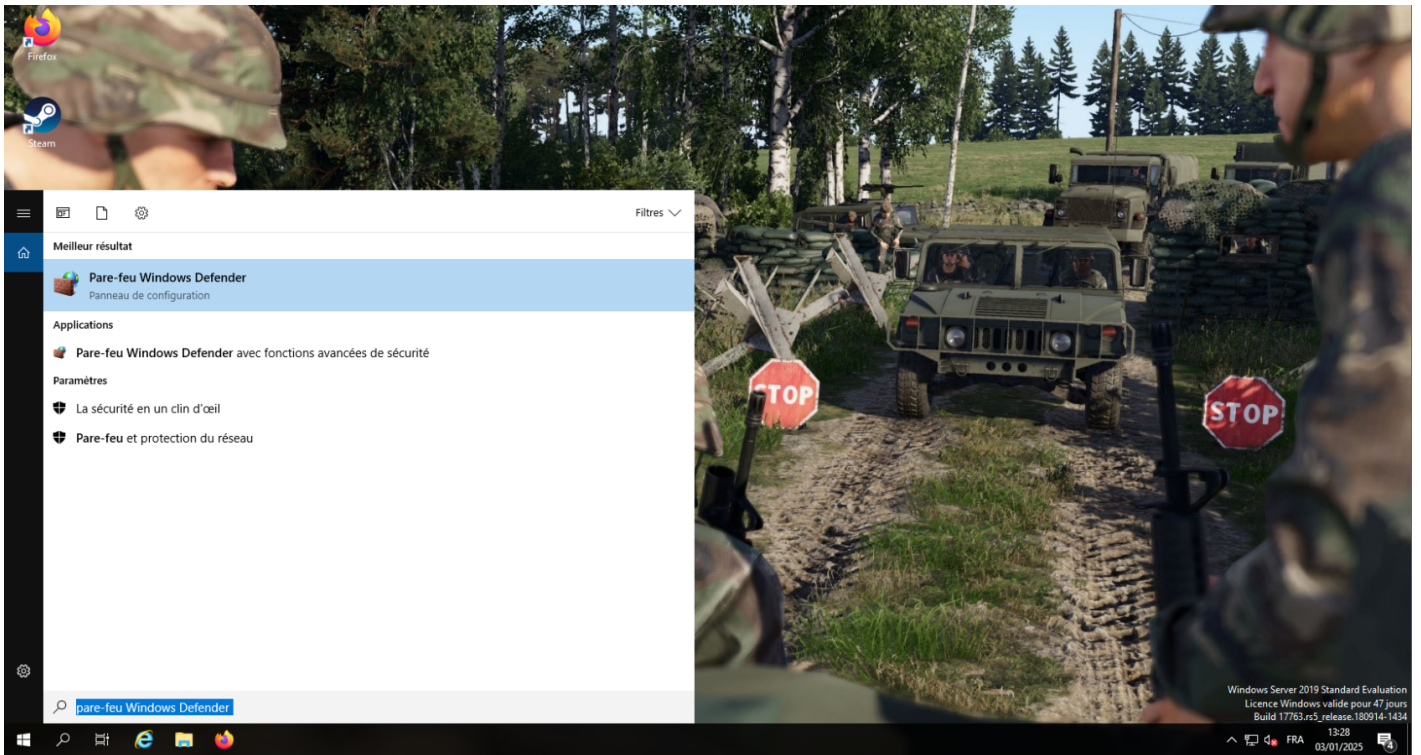
| Nom                        | Modifié le       | Type                  | Taille    |
|----------------------------|------------------|-----------------------|-----------|
| addons                     | 02/01/2025 01:39 | Dossier de fichiers   |           |
| battleye                   | 02/01/2025 01:39 | Dossier de fichiers   |           |
| Configs                    | 02/01/2025 01:55 | Dossier de fichiers   |           |
| docs                       | 02/01/2025 01:39 | Dossier de fichiers   |           |
| licenses                   | 02/01/2025 01:39 | Dossier de fichiers   |           |
| Workshop                   | 03/01/2025 00:36 | Dossier de fichiers   |           |
| ArmaReforgerServer.exe     | 02/01/2025 01:36 | Application           | 36 146 Ko |
| ArmaReforgerServerDiag.exe | 02/01/2025 01:36 | Application           | 37 052 Ko |
| CrashReporter.exe          | 02/01/2025 01:36 | Application           | 7 464 Ko  |
| License.txt                | 02/01/2025 01:39 | Document texte        | 4 Ko      |
| Readme.txt                 | 02/01/2025 01:39 | Document texte        | 1 Ko      |
| start.txt                  | 03/01/2025 00:04 | Document texte        | 1 Ko      |
| steam_api64.dll            | 02/01/2025 01:36 | Extension de l'app... | 292 Ko    |
| steam_appid.txt            | 02/01/2025 01:42 | Document texte        | 1 Ko      |

Une fois tout ça fait, renommez votre start.txt pour remplacer .txt par .bat.

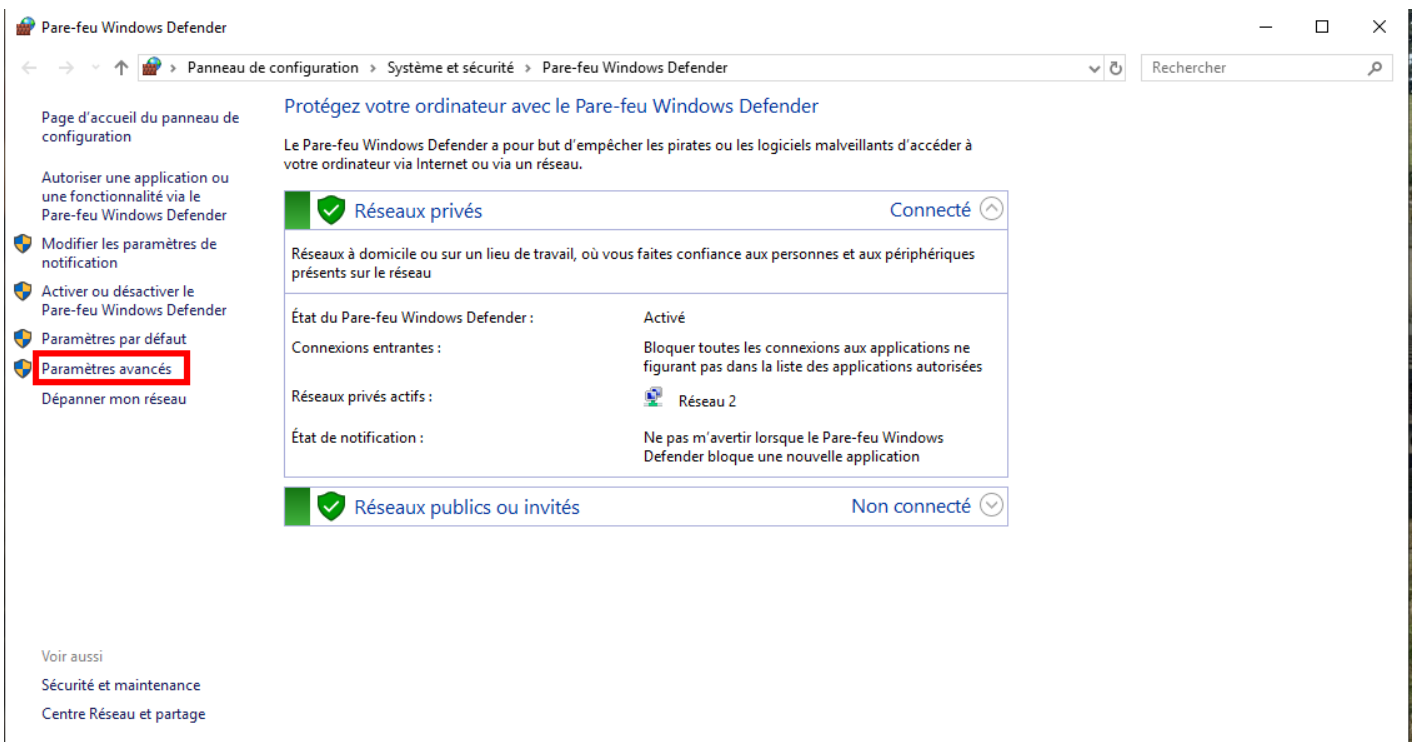
## 4. Configuration de votre machine pour le serveur Arma Reforger

Pour que le serveur Arma Reforger puisse communiquer avec l'extérieur, il lui faut allouer des autorisations, notamment du pare-feu Windows et de votre box internet (pour les particulier).

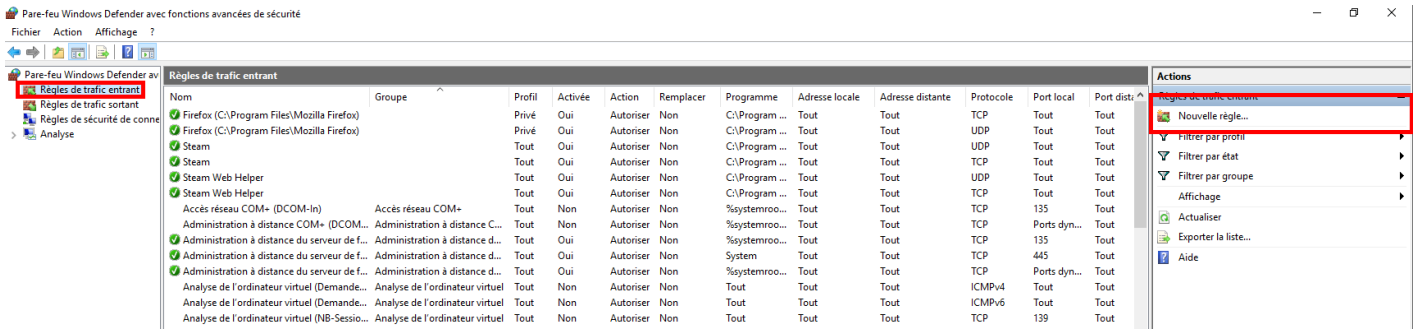
Pour ouvrir les ports du pare feu, recherchez dans la bar de recherche "pare-feu Windows Defender":



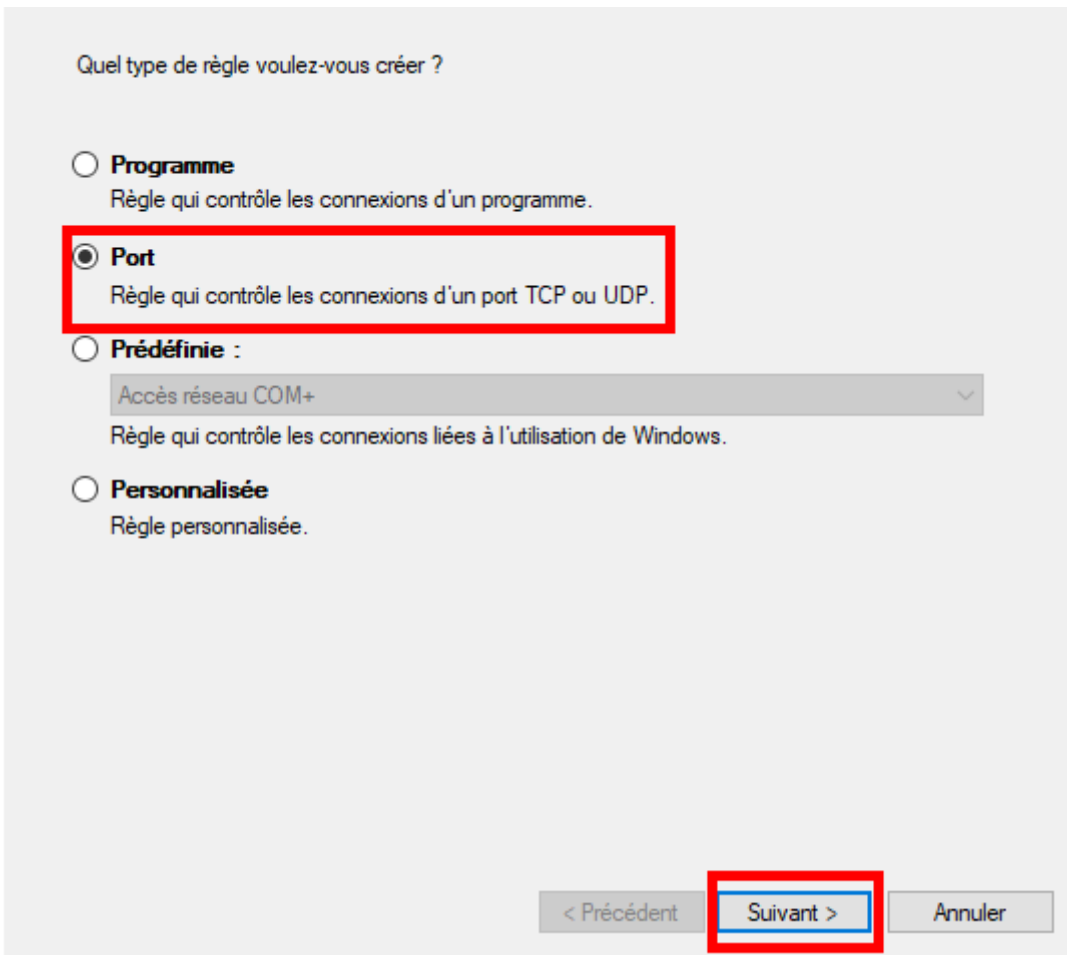
Une fois cela fait, rendez vous dans les paramètres avancés:



Une fois cela fait, rendez vous dans "Règles de trafic entrant" puis créez une nouvelle règle:



Sélectionnez port puis suivant:



Une fois cela fait, cochez UDP et mettez le port 2001 (obligatoire):

Cette règle s'applique-t-elle à TCP ou UDP ?

TCP

UDP

Cette règle s'applique-t-elle à tous les ports locaux ou à des ports locaux spécifiques ?

Tous les ports locaux

Ports locaux spécifiques :

2001  
Exemple : 80, 443, 5000-5010

< Précédent   Suivant >   Annuler

Autorisez la connexion:

**Autoriser la connexion**  
Cela comprend les connexions qui sont protégées par le protocole IPsec, ainsi que celles qui ne le sont pas.

**Autoriser la connexion si elle est sécurisée**

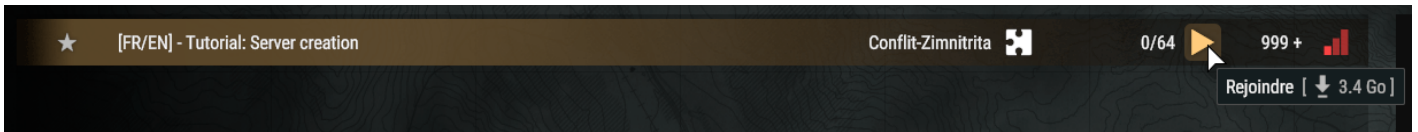
Puis nommez votre règle et vous pouvez refaire l'opération deux fois avec le port 17777 pour l'A2S et 19999 pour le RCON toujours dans la catégorie "Règles de trafic entrant".

Une fois tous les port ouvert dans "Règles de trafic entrant", allez dans la catégorie "Règles de trafic sortant" puis réitérer l'opération en faisant bien **attention d'autorisez la connexion qui est refusé par défaut.**

N'ouvrez pas le port 19999 si vous n'utiliserez pas le RCON pour des questions de sécurité évidente

Une fois toutes ces étapes faites, vous pouvez lancer votre serveur☐

Si tout va bien, vous pourrez retrouver votre serveur dans la liste des serveur en jeu (PS: Le ping est normal, mon serveur est hébergé en local et un bug dis que le serveur a +999 de ping).



Vous rencontrez un problème ? Dirigez vous vers la page TroubleShooting.

Il est possible qu'au premier lancement, le serveur ne trouve pas le scénario, c'est normal il vient a peine de s'installer. Essayez de relancer plusieurs fois le serveur si nécessaire.

“ Page du wiki conseillé après avoir configuré et installé le serveur: [Admin Tips](#)  
(comment se login en admin, les commandes intéressantes...)

Revision #17

Created 2025-01-02 00:03:26 UTC by Lucas / MOONLGHT

Updated 2025-01-13 17:45:03 UTC by Lucas / MOONLGHT