

2 - Configurer un nouveau serveur

Introduction

Arma Reforger utilise des fichiers en .json pour la configuration de ses serveurs. Attention, les fichiers json sont connu pour être capricieux et sensible aux erreurs.

Dans ce wiki, je vais détailler a quoi sert chaque ligne de cette configuration en détail et vous indiquer les choses importantes a savoir.

Pour obtenir une configuration déjà fonctionnel, rendez vous tout en bas du tutoriel.

Pour commencer, voici un template pour commencer la configuration de votre serveur:

```
{
  "bindAddress": "0.0.0.0",
  "bindPort": 2001,
  "publicAddress": "",
  "publicPort": 2001,
  "a2s": {
    "address": "",
    "port": 17777
  },
  "rcon": {
    "address": "",
    "port": 19999,
    "password": "MODIFY_ME_WITHOUT_SPACES",
    "permission": "monitor",
    "blacklist": [],
```

```
  "whitelist": []
},
"game": {
  "name": "YOUR SERVER NAME",
  "password": "",
  "passwordAdmin": "MODIFY_ME_WITHOUT_SPACE",
  "admins" : [
    "Your steam ID",
      "Admin B steam ID",
      "Admin C steam ID"
  ],
  "scenarioId": "{ECC61978EDCC2B5A}Missions/23_Campaign.conf",
  "maxPlayers": 128,
  "visible": true,
  "crossPlatform": true,
  "supportedPlatforms": [
    "PLATFORM_PC",
    "PLATFORM_XBL",
    "PLATFORM_PSN"
  ],
  "gameProperties": {
    "serverMaxViewDistance": 2500,
    "serverMinGrassDistance": 50,
    "networkViewDistance": 1000,
    "disableThirdPerson": true,
    "fastValidation": true,
    "battlEye": true,
    "VONDisableUI": true,
    "VONDisableDirectSpeechUI": true,
    "VONCanTransmitCrossFaction" : true,
    "missionHeader": {
      "m_iPlayerCount": 40,
      "m_eEditableGameFlags": 6,
      "m_eDefaultGameFlags": 6,
      "other": "values"
    }
  },
  "mods": [
    {
      "modId": "59727DAE364DEADB",
```

```
    "name": "WeaponSwitching",
    "version": "1.0.1"
  },
  {
    "modId": "59727DAE32981C7D",
    "name": "Explosive Goats beta",
    "version": "0.5.42"
  }
]
},
"operating": {
  "lobbyPlayerSynchronise": true,
    "joinQueue" : {
      "maxSize" : 50
    }
}
}
```

ATTENTION: Changez les mots de passe par défaut ! Une personne mal intentionné peut obtenir des droits administrateurs si vous oubliez de changer votre mot de passe.

Faites aussi attention avec les mods. Ne laissez pas les mods mis par défaut, ils existent peut être plus ou ne sont pas mis a jour et peuvent donc être l'origine de problèmes.

Dans tous les cas, laissez le paramètres "fastValidation" en true.

IPV6 n'est pas pris en charge par Arma Reforger.

Root:

bindAddress:

Adresse IP à laquelle le socket du serveur sera liée. Dans la plupart des cas, cette adresse doit être laissée vide. Il peut être utilisé pour restreindre les connexions à une interface réseau particulière. S'il n'est pas renseigné ou s'il est vide, 0.0.0.0 est utilisé, ce qui autorise les connexions via n'importe quelle adresse IP.

Ce paramètre doit généralement être laissée en dehors de la configuration du serveur pour utiliser la valeur par défaut et ne doit être définie que par des utilisateurs expérimentés ayant des besoins spécifiques en matière de réseau.

bindPort:

Port UDP auquel le socket du serveur sera liée.

Ce paramètre doit généralement être laissée en dehors de la configuration du serveur afin qu'il utilise automatiquement la même valeur que publicPort. Elle ne doit être utilisée que par les utilisateurs ayant des besoins spécifiques en matière de redirection de port.

publicAddress:

Doit correspondre à l'adresse IP publique à laquelle les clients peuvent se connecter pour atteindre le serveur. Il faut utiliser l'adresse ip de la machine, pour ce faire, ouvrez un CMD (recherchez cmd dans la bar de recherche) puis entrez la commande ipconfig, puis dans la carte réseau utilisé par le serveur, trouvez la ligne Adresse IPV4, puis recopiez la dans la config pour la public adress, l'adresse de l'A2S et celle du RCON si vous l'utilisez.

publicPort:

Définit le port publique par le quel les clients peuvent atteindre le serveur (de base: 2001). Si vous définissez un port personnalisés, il soit se trouver entre 1 et 65535 inclus [1 ; 65535].

a2s:

[Steam Query](#): C'est un protocole réseau utilisé dans de nombreux jeux multijoueurs pour récupérer des informations sur un serveur de jeu, comme le nombre de joueurs, le nom du serveur, la carte en cours, etc. C'est le cas d'Arma Reforger.

Vous pouvez laisser ce paramètre comme il est.

Paramètres	Description
Adress	Adresse IP à laquelle la socket de l'A2S sera liée. Elle peut être utilisée pour restreindre les requêtes de l'A2S à une interface réseau particulière.
port	Valeur entre 1 et 65535, par défaut 17777. Modifie le port UDP de Steam Query sur lequel le jeu écoute les requêtes A2S.

rcon (optionnel, par défaut, "désactivé"):

Le rcon est l'acronyme pour remote console. Il permet d'avoir la console du serveur sans être en bureau à distance sur le serveur par exemple.

Vous pouvez laisser ce paramètre comme il est.

Paramètres	Description
Adress	Adresse IP à laquelle la socket RCON sera liée. Elle peut être utilisée pour restreindre la connexion à une interface réseau particulière.
Port	Entre 1 et 65535, valeur par défaut: 19999 Port du protocole RCON.
passw ord	Mot de passe, à changer même si il est désactivé par sécurité. Il ne doit pas avoir d'espace et il doit faire au minimum 3 caractères de long.

MaxClients	Le maximum de gens en même temps connecté en RCON. Valeur entre 1 et 16, par défaut 16.
permission	Permission pour tous les clients RCON. Les permissions possibles sont admin et monitor. L'un peut modifier l'état du serveur et l'autre non.
blacklist	array value, default [] Une liste de commandes exclues de l'exécution.
whitelist	valeur du tableau, par défaut [] S'il est défini, il spécifie la liste des commandes qui peuvent être exécutées, et aucune autre commande n'est autorisée.

Game:

Name:

Le nom de votre serveur dans la liste de serveur. Entre 0 et 100 caractères.

password:

Mot de passe pour entrer sur le serveur. Laisser vide si vous ne voulez pas de mot de passe.

passwordAdmin:

Mot de passe pour obtenir les droits de GameMaster et Admin en jeu.

Modifiez ce paramètre pour la sécurité de votre serveur !

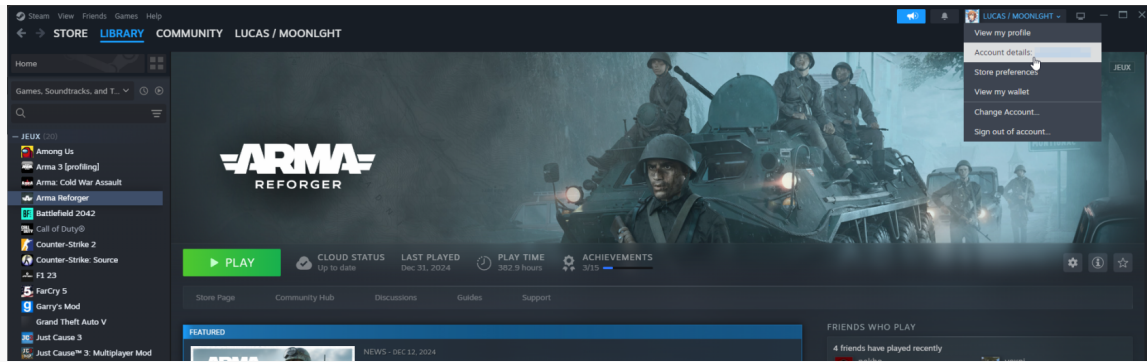
Admins:

Liste de tous les admins automatiquement enregistré en tant que GameMaster et Admin en jeu.

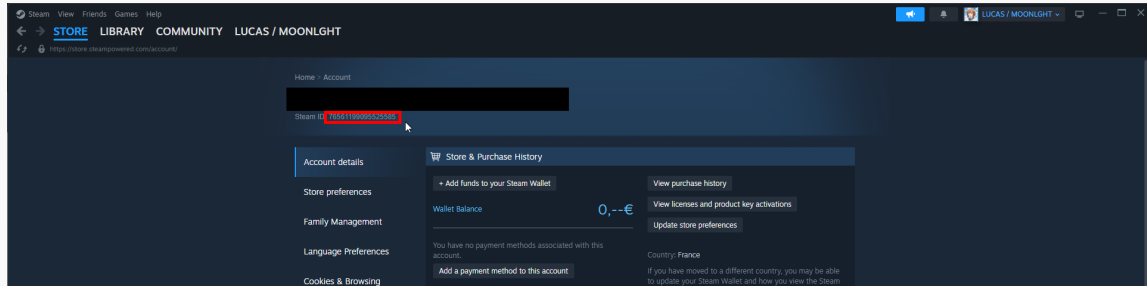
Pour ce faire, il faut mettre votre steamID:

“ *Comment trouver son steam id ?* ”

Rendez vous dans "Détail du compte" sur steam:



Et vous pouvez le retrouver ici:



scenarioid:

ID du scénario que le serveur doit lancer. Pour les scénarios moddés, il peuvent être trouvés et copiés dans la case Scenarios du workshop Web:

← Back to Workshop

ZIMNITRITA

by Casseburne

Info **Scenarios** Changelog



Zimnitrita - Game Master

#zimnitrita-description-gamemaster

Scenario ID	{9D2D546F1E889561}Missions/GM_Zimnitrita.c onf	COPIED!
Game mode	#AR-Scenario_GameMode_GameMaster	
Player count	64	

Pour les scénarios vanilla, en voici la liste entière depuis la 1.1.0:

ScenarioID	Description
------------	-------------

Conflit - Everon

{ECC61978EDCC2B5A}Missions/23_Campaign.conf

- {ECC61978EDCC2B5A}Missions/23_Campaign.conf
- {ECC61978EDCC2B5A}Missions/23_Campaign.conf
- {ECC61978EDCC2B5A}Missions/23_Campaign.conf
- {ECC61978EDCC2B5A}Missions/23_Campaign.conf
- {ECC61978EDCC2B5A}Missions/23_Campaign.conf

Conflit - Nord d'Everon

{C700DB41F0C546E1}Missions/23_Campaign_NorthCentral.conf

- {C700DB41F0C546E1}Missions/23_Campaign_NorthCentral.conf
- {C700DB41F0C546E1}Missions/23_Campaign_NorthCentral.conf
- {C700DB41F0C546E1}Missions/23_Campaign_NorthCentral.conf
- {C700DB41F0C546E1}Missions/23_Campaign_NorthCentral.conf
- {C700DB41F0C546E1}Missions/23_Campaign_NorthCentral.conf

Conflit - Sud d'Everon

{28802845ADA64D52}Missions/23_Campaign_SWCoast.conf

- {28802845ADA64D52}Missions/23_Campaign_SWCoast.conf
- {28802845ADA64D52}Missions/23_Campaign_SWCoast.conf
- {28802845ADA64D52}Missions/23_Campaign_SWCoast.conf
- {28802845ADA64D52}Missions/23_Campaign_SWCoast.conf
- {28802845ADA64D52}Missions/23_Campaign_SWCoast.conf

Combat Ops - Arland

{DAA03C6E6099D50F}Missions/24_CombatOps.conf

- {DAA03C6E6099D50F}Missions/24_CombatOps.conf
- {DAA03C6E6099D50F}Missions/24_CombatOps.conf
- {DAA03C6E6099D50F}Missions/24_CombatOps.conf
- {DAA03C6E6099D50F}Missions/24_CombatOps.conf
- {DAA03C6E6099D50F}Missions/24_CombatOps.conf

Conflict - Arland

{C41618FD18E9D714}Missions/23_Campaign_Arland.conf

- {C41618FD18E9D714}Missions/23_Campaign_Arland.conf
- {C41618FD18E9D714}Missions/23_Campaign_Arland.conf
- {C41618FD18E9D714}Missions/23_Campaign_Arland.conf
- {C41618FD18E9D714}Missions/23_Campaign_Arland.conf
- {C41618FD18E9D714}Missions/23_Campaign_Arland.conf

Combat Ops - Everon

{DFAC5FABD11F2390}Missions/26_CombatOpsEveron.conf

- {DFAC5FABD11F2390}Missions/26_CombatOpsEveron.conf
- {DFAC5FABD11F2390}Missions/26_CombatOpsEveron.conf
- {DFAC5FABD11F2390}Missions/26_CombatOpsEveron.conf
- {DFAC5FABD11F2390}Missions/26_CombatOpsEveron.conf
- {DFAC5FABD11F2390}Missions/26_CombatOpsEveron.conf

	GameMaster - Everon
<pre>{59AD59368755F41A}Missions/21_GM_Eden.conf</pre> <pre>{59AD59368755F41A}Missions/21_GM_Eden.conf</pre> <pre>{59AD59368755F41A}Missions/21_GM_Eden.conf</pre> <pre>{59AD59368755F41A}Missions/21_GM_Eden.conf</pre> <pre>{59AD59368755F41A}Missions/21_GM_Eden.conf</pre>	GameMaster - Arland

maxPlayers:

Permet de définir le nombre max de joueur sur le serveur en simultané (liste d'attente non comprise). Entre 1 et 128. De base 64.

visible:

Permet de définir si le serveur est visible ou non. De base oui (true). Pour ne pas le rendre visible, définir a false.

supportedPlatforms:

Définit la liste de quel plate-forme peut rejoindre le serveur:

Code	Plateforme
PLATFORM_PC	PC (Steam).
PLATFORM_XBL	Xbox series S et X.
PLATFORM_PSN	PS5 et PS5 pro (depuis la 1.2.1.169).

Un serveur vanilla ne peut être que PC ou PC avec toutes les consoles.

Un serveur moddé ne peut être que PC et Xbox (Jan. 2025).

serverMaxViewDistance:

Définit la distance de vue des joueurs maximum par défaut. Doit être entre 500 et 10 000, par défaut 1600.

serverMinGrassDistance:

Définit la distance de vue de l'affichage de l'herbe des joueurs minimum par défaut. Doit être entre 50 et 150, par défaut 50.

fastValidation:

Laisser sur true pour un serveur publique.

networkViewDistance:

La distance de vue du serveur sur le plan du réseau. Doit être entre 500 et 5000, par défaut 1500.

disableThirdPerson:

Désactive la 3ème personne. "true" pour désactiver la 3ème personne et "false" pour ne pas la désactiver.

battlEye:

Active ou désactive l'anticheat BattlEye. true pour désactiver BattlEye et false pour le laisser activé.

VONDisableUI:

Désactive l'interface VON des joueurs. true pour laisser l'interface activé et false pour la désactiver.



VONDisableDirectSpeechUI:

Désactive l'interface VON des joueurs uniquement pour les communications a proximités (sans passer par la radio). true pour laisser l'interface activé et false pour la désactiver.

VONCanTransmitCrossFaction:

Permet de définir si les joueurs peuvent parler sur les radios des factions ennemies en volant les radios sur les cadavres. true pour autoriser et false pour que les joueurs puissent uniquement écouter.

Missionheader:

Paramètres en lien avec le scénario.

Mods:

Cette étape nécessite d'être précis et être attentif car beaucoup d'erreurs de configs proviennent d'ici.

“ Rappel de quelques règles en Json:

Les séparateurs utilisés entre deux paires/valeurs sont des virgules.

La dernière valeur ne doit pas avoir de séparateur.

Donc ceci est correct ☐

```
{
  "modId": "597697D81A1EA202",
  "name": "Zimnitrita",
  "version": "0.5.0"
},
```

Mais cela est incorrect ☐

```
{
  "modId": "597697D81A1EA202",
  "name": "Zimnitrita",
  "version": "0.5.0",
},
```

Tout comme ça est aussi incorrect

```
},
"mods": [
  {
    "modId": "597697D81A1EA202",
    "name": "Zimnitrita",
    "version": "0.5.0"
  },
  {
    "modId": "595F2BF2F44836FB",
    "name": "RHS-StatusQuo",
    "version": "0.10.3948"
  },
],
```

et ça aussi:

```
"mods": [
  {
    "modId": "597697D81A1EA202",
    "name": "Zimnitrita",
  },
  {
    "modId": "595F2BF2F44836FB",
    "name": "RHS-StatusQuo",
  },
],
```

Non pas parce que j'ai retiré la valeur version mais parce que j'ai mis un

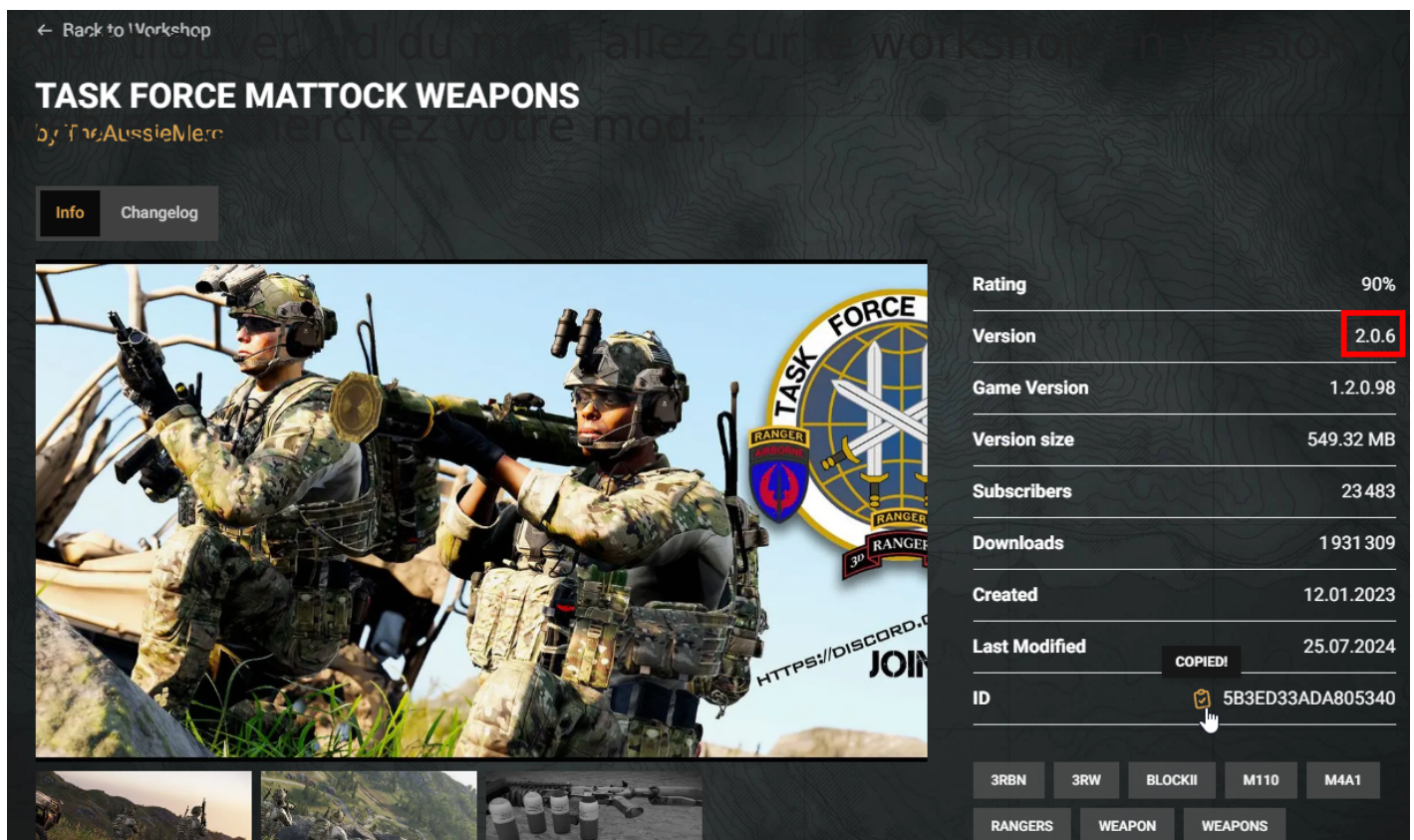
séparateur a la dernière valeur.

Pour revenir sur l'ajout des mods, voici un template pour ajouter un mod:

```
{  
  "modId" : "MODID",  
  "modName" : "MODNAME",  
  "version" : "VERSION"  
}
```

Vous pouvez vous passer de la valeur version, dans ce cas le serveur mettras à jour le mod quand le serveur redémarrera. Attention aux virgules !

Les dépendances sont automatiquement téléchargés par le serveur.



← Back to Workshop

TASK FORCE MATTOCK WEAPONS

by AussieMere

Info Changelog

Rating 90%

Version **2.0.6**

Game Version 1.2.0.98

Version size 549.32 MB

Subscribers 23 483

Downloads 1 931 309

Created 12.01.2023

Last Modified 25.07.2024

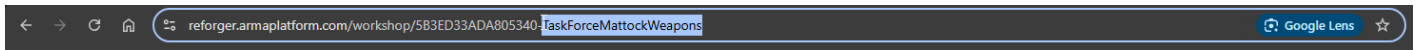
ID 5B3ED33ADA805340

3RBN 3RW BLOCKII M110 M4A1

RANGERS WEAPON WEAPONS

Vous pouvez aussi trouver la version du mod si besoin.

Pour le nom du mod, copiez le depuis la bar d'URL:



En conclusion, pour ce mod, votre json devrait ressembler a ça:

```
{
  "modId" : "5B3ED33ADA805340",
  "modName" : "TaskForceMattockWeapons",
  "version" : "2.0.6"
}
```

Une fois cela acquis, vous pouvez ajouter un par un vos mods

Operating:

lobbyPlayerSynchronise:

Laisser activé.

joinQueue - maxSize:

Définit la taille maximale de la file d'attente. Entre 1 et 50. Par défaut, 50. Définissez ce paramètre a 0 pour désactiver la file d'attente.

En conclusion, voici ma version de ma configuration. Vous pouvez la mettre pour votre serveur.

Encore une fois, oubliez pas de modifier les mots de passe et les steamID pour des raisons de sécurités:

```
{
  "bindAddress": "0.0.0.0",
  "bindPort": 2001,
  "publicAddress": "192.168.21.130",
  "publicPort": 2001,
  "a2s": {
    "address": "192.168.21.130",
```

```
  "port": 17777
},
"rcon": {
  "address": "192.168.21.130",
  "port": 19999,
  "password": "MyRCONAdminPassword",
  "permission": "monitor",
  "blacklist": [],
  "whitelist": []
},
"game": {
  "name": "[FR/EN] - Tutorial: Server creation",
  "password": "",
  "passwordAdmin": "MyAdminPassword",
  "admins" : [
    "76561199095525585"
  ],
  "scenarioId": "{ECC61978EDCC2B5A}Missions/23_Campaign.conf",
  "maxPlayers": 64,
  "visible": true,
  "crossPlatform": true,
  "supportedPlatforms": [
    "PLATFORM_PC",
    "PLATFORM_XBL"
  ],
  "gameProperties": {
    "serverMaxViewDistance": 2500,
    "serverMinGrassDistance": 50,
    "networkViewDistance": 1200,
    "disableThirdPerson": false,
    "fastValidation": true,
    "battlEye": true,
    "VONDisableUI": true,
    "VONDisableDirectSpeechUI": true,
    "VONCanTransmitCrossFaction" : true
  },
  "mods": [
    {
      "modId": "5B3ED33ADA805340",
      "name": "TaskForceMattockWeapons"
    },
  ],
}
```

```
{
  "modId": "595F2BF2F44836FB",
  "name": "RHS-StatusQuo"
},
{
  "modId": "597697D81A1EA202",
  "name": "Zimnitrita"
},
{
  "modId": "6307394AE8A4D78C",
  "name": "Zimnitrita-Conflict-PVP"
}
]
},
"operating": {
  "lobbyPlayerSynchronise": true,
  "joinQueue": {
    "maxSize": 50
  }
}
}
```

Revision #8

Created 2025-01-02 23:48:29 UTC by Lucas / MOONLGHT

Updated 2025-01-06 19:46:49 UTC by Lucas / MOONLGHT