Liste der möglichen Startparameter

Hier gibt es eine Liste der möglichen Startparameter

Parametername	Zulässige Werte	Beschreibung
`game`	`cod2cod4cod5 cod6bf4bfh`	Dieser Parameter gibt das Spiel an, welches vom GSM geladen werden soll
`cfgdir`	`Text`	Gibt den Configordner an. Der Standard Wert ist `config`. *Dieser Parameter ist optional*
`logdir`	`Text`	Gibt den Logfile Ordner an. Der Standard Wert ist `logfiles`. *Dieser Parameter ist optional*
`debug`	1 bis 127 oder Bitmaske	Gibt den Debug Level an. Unterschiedliche Debug Level geben bestimmte Fehlermeldungen detailierter aus. Der Debug Level setzt sich aus folgenden einzelnen Werten zusammen, die dann addiert werden • OTHER = 1 • RCON = 2 • CONFIG = 4 • API = 8 • GEOIP = 16 • DATABASE = 32 • PLUGIN = 64 Wenn man also z.B. Plugins und Config debuggen will, dann muss der Debug Level gleich 68 sein *Dieser Parameter ist optional*
`logrotate`	`hourdayweek`	Gibt an, wie oft eine neue Logdatei angefangen werden soll
`apiport` `apiip`		
`apiuser`	`Text`	Legt einen API User mit dem gewählten Usernamen an. Dieser Parameter funktioniert nur in Verbindung mit `apipassword` *Dieser Parameter ist optional*
`apipassword`	`Text`	Legt ein API Passwort für den per `apiuser` übergeben User fest. Dieser Parameter funktioniert nur in Verbindung mit `apiuser` *Dieser Parameter ist optional*
`apiinit`		
`updateconfigs`	`01`	Vergleicht die Configurationsdateien in config/plugins mit den Default Werten der einzelnen Plugins und löscht nichtmehr vorhandene bzw. erstelllt neu hinzugefügte Variablen. Wenn man eigene Plugins nutzt sollte man darauf achten, dass auch wirklich alle Default Variablen im Plugin eingetragen sind. Ansonsten kann es vorkommen, dass der GSM die nicht existierenden Variablen aus der Config löscht und der GSM somit nicht mehr startet *Dieser Parameter ist optional*