

Grundlegende Konfiguration

Inhaltsverzeichnis

- [1 api](#)
- [2 connection](#)
- [3 daemon](#)
- [4 database](#)
- [5 quake3](#)
- [6 punishment](#)
- [7 twofactorauth](#)

Über die Datei `config/basics.json` findet die grundlegende Konfiguration statt. Hier werden sämtliche Möglichkeiten erläutern.

Die Konfigurationsdatei ist im [JSON](#)-Dateiformat. Es ist daher auf die vorgeschriebene Syntax zu achten. Sollte der GSManager nach einer Änderung nicht mehr starten, ist zu 90% ein Syntaxfehler daran Schuld.

1 api

| Variable | Zulässige Werte | Beschreibung |
|------------------------|---|---|
| <code>enabled</code> | <code>true</code> <code>false</code> | |
| <code>blacklist</code> | String-Array | Eine Liste mit allen IPs, welche die API nicht benutzen dürfen. Beispiele: [] ["123.456.789.10"] ["123.456.789.10", "123.456.789.11"] |
| <code>ip</code> | String | Die IP-Adresse von der lokalen Netzwerkkarte, auf welche die API lauschen soll. Mit "0.0.0.0" hört er auf allen IP-Adressen. |
| <code>port</code> | Zahl | Der Port, auf welchen die API lauschen soll. Dieser darf noch von keinem anderen Programm benutzt werden. |
| <code>whitelist</code> | String-Array | Eine Liste mit allen IPs, welche die API exklusiv benutzen dürfen. Das heißt alle anderen IP-Adressen werden direkt geblockt. Beispiele: [] ["123.456.789.10"] ["123.456.789.10", "123.456.789.11"] |

2 connection

| Variable | Zulässige Werte | Beschreibung |
|-----------------------|-----------------|---|
| <code>ip</code> | String | Die IP-Adresse vom Gameserver, welcher verwaltet werden soll. |
| <code>password</code> | String | Das Passwort vom RCON-Zugang des Gameservers. |
| <code>port</code> | Zahl | Der Port vom RCON-Zugang. |

3 daemon

| Variable | Zulässige Werte | Beschreibung |
|------------------------|-----------------|---|
| <code>antispam</code> | TBD | TBD |
| <code>cmdprefix</code> | String | Das Zeichen, welches vor allen Befehlen stehen muss. Beispiele: "!" " /" |
| <code>language</code> | String | Die Sprache des GSManagers. Muss genau so heißen, wie die Ordner unterhalb von <code>languages</code> . Beispiele: "german" "english" |

| | | |
|--------------|-----------|---|
| pmprefix | String | Diese Zeichenkette wird jeder privaten Nachricht vorangestellt. |
| serverlist | truefalse | Legt fest, ob der Server auf der GSManager-Serverliste gelistet werden soll. |
| timezone | String | Legt die Zeitzone fest. Eine Liste aller möglichen Zeitzonen findet man auf Wikipedia oder auch in der PHP-Doku . |
| updatecheck | truefalse | Legt fest, ob nach Updates für den GSManager gesucht werden soll. Darüber wird dann im Spielechat informiert. |
| wrongcmdnote | truefalse | Legt fest, ob nach der Eingabe eines falschen (nicht existierenden) Befehls ein Hinweis ausgegeben wird. |

4 database

| Variable | Zulässige Werte | Beschreibung |
|---------------|---------------------|--|
| databasetype | "sqlite" "mysql" | Legt fest, ob SQLite oder MySQL genutzt werden soll. |
| mysqlatabase | String | Der Name der MySQL-Datenbank. |
| mysqlhost | String | Der Host (IP-Adresse oder Domain) der MySQL-Datenbanksystems |
| mysqlpassword | String | Das Passwort des MySQL-Datenbankbenutzers |
| mysqluser | String | Der MySQL-Datenbankbenutzer |
| prefix | String | Ein Prefix für alle Tabellennamen. Ist sinnvoll, wenn die Datenbank gleichzeitig für mehrere Instanzen von GSManager genutzt wird und sollte in diesem Fall für jede Instanz unterschiedlich sein. |

5 quake3

Nur relevant für Spiele der Quake3-Engine (Call of Duty).

| Variable | Zulässige Werte | Beschreibung |
|----------------|-----------------------|---|
| antistartupbug | true false | TBD |
| fastrcon | true false | Legt fest, ob öfter als alle 0,7 Sekunden ein RCON-Befehl gesendet werden kann. Dies ist nur bei Iceops oder bei extra dafür modifizierte Server möglich. TBD |
| fixguidrelax | true false | TBD |
| logfile | "auto" oder String | Gibt den Pfad zur Logdatei vom Gameserver an. Wenn der Gameserver korrekt mit fs_homepath und fs_game konfiguriert ist, <i>kann</i> der GSManager wohlmöglich die Logdatei selbst finden. Möchte man dies nutzen muss diese Variable auf "auto" gesetzt werden. |

6 punishment

| Variable | Zulässige Werte | Beschreibung |
|-------------------|-----------------|--------------|
| actions | TBD | TBD |
| announce | truefalse | TBD |
| defaulttempbandur | String? | TBD |
| forcereason | truefalse | TBD |
| immunitynote | truefalse | TBD |
| maxtempbandur | String? | TBD |
| pointsforwarn | Zahl | TBD |
| punkbuster | truefalse | TBD |
| resetscoreonjoin | truefalse | TBD |

saveperm truefalse TBD

=== [teamspeak3](#) ===

Siehe [Teamspeak 3](#).

7 twofactorauth

Variable Zulässige Werte Beschreibung

enabled truefalse Legt fest, ob die Zwei-Faktor-Authentifizierung genutzt werden soll.

secretlength Zahl Legt fest, wie viele Stellen das Geheimnis haben soll.