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 grundlegene Konfiguration statt. Hier werden sämtliche Möglichkeiten erläutern.

Die Konfigurationsdatei ist im JSON-Dateiformat. Es ist daher auf die vorgeschrieben 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
`enabled`	`true` `false`	
`blacklist`	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"]`
`ip`	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.
`port`	Zahl	Der Port, auf welchen die API lauschen soll. Dieser darf noch von keinem anderen Programm benutzt werden.
`whitelist`	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
`ip`	String	Die IP-Adresse vom Gameserver, welcher verwaltet werden soll.
`password`	String	Das Passwort vom RCON-Zugang des Gameservers.
`port`	Zahl	Der Port vom RCON-Zugang.

3 daemon

Variable	Zulässige Werte	Beschreibung
`antispam`	TBD	TBD
`cmdprefix`	String	Das Zeichen, welches vor allen Befehlen stehen muss. Beispiele: `"!""/"`
`language`	String	Die Sprache des GSManagers. Muss genau so heißen, wie die Ordner unterhalb von `languages`. 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.
`mysqldatabase`	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, *kann* der GSManager wohlmöglich die Logdatei selbst finden. Möchte man dies nutzen muss diese Varaible 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

=== [lexicon='teamspeak3','][/lexicon] ===
Siehe [lexicon='Teamspeak 3','][/lexicon].

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 sein soll.