

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.