

Live Map Installation

1. Inhaltsverzeichnis
2. Voraussetzungen
3. Installation für den Client
4. Installation für den Server
5. Konfiguration der Live Map
6. Credits

Vorraussetzungen

Damit die Live Map bei euch Funktioniert benötigt ihr folgende Dinge:

1. Einen Dedicated Server für LS2013
2. Ein Webservice mit FTP Zugang

Am besten wäre es wenn alles auf einem Server ist, da dies aber bei Nitrado z.B. nicht möglich ist, ist das auch nicht schlimm aber es wäre natürlich besser.

Installation für den Client

Die Installation für den Client ist eigentlich ganz normal, einfach den Mod nehmen und in den Mods Ordner kopieren.

Das war's für den Client dann auch schon.

Installation für den Server

Nun kommen wir zu Installation für den Server,
diese ist etwas anspruchsvoller als die für den Client.

Also erstes muss die „LiveMap.zip“ auf den Server geladen werden(Einfach über das Webinterface)

Als nächstes muss die „liveMapConfig.xml“ geöffnet werden, dies ist in den LiveMapConfig.zip

Ist die Datei offen muss man jetzt unterscheiden,
liegt die Webseite wo die Map dargestellt wird auf demselben Server wie der Dedicated Server wenn ja muss in der Config unter:

```
„<URLOption>  
    <active>true</active>  
    </URLOption>“
```

Die Options “<active>true</active>” auf “<active>false</active>” gestellt werden.

Als nächstes muss der Pfad zur “infos.xml” angegeben werden.

Die Infos Datei ist in dem Ordner für die Live Map, welche auf euerm Webspace liegt.

Ist das angepasst so kann man noch die Option „updateIntervall“ ändern, diese gibt an wie Oft die Daten aktualisiert werden sollen.

9000 sind da in etwa 9 Sekunden. Die Option muss aber auf über 500 gestellt sein. Ist alles dann angepasst, so muss die xml wieder in die ZIP Datei und die ZIP Datei muss über das Webinterface als Mod hochgeladen werden.

Zu beachten ist, das die LiveMapConfig.zip nicht als aktiver mod ausgewählt werden darf.

Als nächstes muss noch die Live Map für die Webseite Konfiguriert werden. Da muss als erstes der Ordner „Live Map“ auf der ZIP Datei geöffnet werden. Darin befindet sich eine „config.php“ die muss jetzt mit Notepad++ geöffnet werden.

Dann gibt es die Option „UseSecondServer“ ist die Map auf demselben Server wie der Dedicated Server so muss die Option auf „false“ gestellt werden und alles andere kann ignoriert werden, ist die Map nicht auf demselben Server, so muss bei „ServerIP“ die IP Adresse zum Webinterface vom Dedicated Server rein.

Unter „AccessCode“ muss der Access Code rein, den findet ihr wie folgt:
Im Webinterface vom Dedicated Server auf „Settings“ und dann bei
„Link To Web Stats XML“.

Dann musste dort ein Link stehen der in etwa so aussieht:

In dem Link ist der „AccessCode“, das ist der Code nach „?code=“ in meinem Beispiel ist es „xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx“

Zu beachten: In der Map steht wenn man die Variante „UseSecondServer“ auf „true“ hat so lange Server Offline oder Angehalten bis sich mind. 1 Spieler auf dem Server befindet.

Credits

Karten Material: GIANTS Software

Script für Mod sowie die Webanwendung: Alex2009

Ein Dank geht an „Alessandro Fulciniti“ für das „Bubble Tips“,
Script welches in der Webanwendung verwendet wird.

Die Benutzung ist auf eigene Gefahr, ich übernehme keine
Garantie für die Korrekte Funktionsweise.

Bei Fragen oder Problemen stehe ich euch gerne zur Verfügung.

Webseite: <http://www.alex2009.de>

E-Mail: service@alex2009.de

Das Entfernen vom Copyright ist strengstens untersagt.