

Live Map Installation

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

Um die Anleitung einfacher zu gestalten solltest du vorab entscheiden welche der folgenden Option der Datenübertragung für dich in Frage kommt.

Du musst dann einfach in den jeweiligen Abschnitten direkt bei deiner Option anfangen.

Option 1: Beides auf einem Server

In Option 1 befindet sich das Webspace wo die Live Map drauf liegt und der Dedicated Server auf einem Server.

Option 2: FTP Übertragung

Die FTP Übertragung ist neben der Option 1 die beste Option die Daten zu übertragen. Dabei benötigt ihr FTP Zugang zum Dedicated Server.

Konkret in das Verzeichnis wo die Savegames, game.xml und so liegen.

Option 3: Access Code Übertragung

Das ist die letzte und leider auch die schlechteste Option.

Diese Option empfehle ich nur im Notfall.

Nitrado Kunden müssen diese Option nutzen um die Live Map zu nutzen.

Der Nachteil dieser Option ist, das es zu kurzen lag's bei der Dateiübertragung kommen kann(Am besten ist es dies Auszuprobieren).

Vorraussetzungen

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

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

Installation für den Client

Die Installation für den Client ist eigentlich ganz normal, einfach die liveMap.zip aus der Heruntergeladenen ZIP nehmen und in den Mods Ordner kopieren.

Das war's für den Client dann auch schon.

Alles andere ist für den Client uninteressant.

Konfiguration der Live Map

Als erstes konfigurieren wir nun die liveMap für das Webspaces.

Da muss als erstes der Ordner „liveMap“ aus der Heruntergeladenen ZIP Datei geöffnet werden. Darin befindet sich eine „config.php“ die muss jetzt mit Notepad++ geöffnet werden.

Wenn sie offen ist findet man oben direkt eine Einstellung Namens \$HeightAndWidth = "900", diese gibt an wie breit und hoch die Map auf der Webseite ist(Die Angabe erfolgt in Pixel).

Dann geht es nun weiter.

Option 1:

Wenn du nun oben dich für Option 1 entschieden hast dann brauchst du nichts mehr machen kannst die config speichern und mit dem nächsten Schritt weiter machen.

Option 2:

Hast du Option 2 gewählt mit dem FTP dann musst du als erstes bei \$UseSecondServer = false; statt „false“ „true“ reinschreiben. Dasselbe musst du auch mit \$UseFTP = false; auch wieder „false“ durch „true“ ersetzen. Dann musst du bei \$FTP_ServerIP = "999.999.999.999"; statt „999.999...“ die Server IP von dem FTP Server eintragen.

Dann bei \$FTP_Benutzer = "BenutzerName"; „BenutzerName" durch deinen FTP Benutzernamen ersetzen(Die "" müssen da bleiben). Nun musst du bei \$FTP_Passwort = " BenutzerPasswort"; „BenutzerPasswort“ durch dein FTP Passwort ersetzen(Auch hier wieder die "" da lassen). Als letztes musst du noch bei \$FTP_Pfad = "/Pfad/Zur/infos.xml"; durch den Pfad zur „/Pfad/Zur/infos.xml“ ersetzen. Bei Gamed.de wäre es z.b „/ls2013/gameProfile/infos.xml“.

Option 3:

Hast du dich allerdings für Option 3 entschieden musst du als erstes bei \$UseSecondServer = false; statt „false“ „true“ reinschreiben. Dann musst du bei \$ServerIP = "999.999.999.999"; „999.999...“ durch die Server IP zum Webinterface ersetzen. Als nächstes musst du bei \$ServerPort = 8080; Die 8080 durch den Port für dein Webinterface ersetzen. Als letzte musst du noch bei \$AccessCode = "xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx"; den AccessCode eintragen. Den findest du im Webinterface unter „Einstellungen“ und dann bei „Link zum Webstats XML“ dort steht nach „?code=“ der Code.

Map auf den FTP laden

Nachdem nun die config.php von der Live Map angepasst wurde muss die Live Map noch auf das Webspaces geladen werden.

Dazu dann einfach über Filezilla z.B mit dem FTP zum Webspaces verbinden und anschließen den Ordner liveMap worin ihr eben die config bearbeitet habt auf das Webspaces laden. Ist alles hochgeladen solltet ihr die Live Map über

<http://www.deineDomian.de/liveMap/index.html> erreichen.

Vorausgesetzt die Live Map wurde nicht in irgendwelche Unterordner geladen.

Installation für den Server

Nun kommen wir zum letzten Schritt der Installation. Ich habe auch diesen Abschnitt wieder in die einzelnen Optionen aufgeteilt. Aber was in allen Optionen gleich ist, du musst die liveMapConfi.zip öffnen und die darin enthaltene liveMapConfi.xml mit z.B. Notepad++ öffnen.

Option 1:

Wenn du Option 1 nutzt, musst du lediglich zwischen „<MapInfosPath>“ und „</MapInfosPath>“ den Pfad zu der infos.xml auf deinem Webservice angeben. Danach speichern und alles als Mod auf den Server laden (Aber den Mod liveMapConfig nicht als aktiven Mod auswählen, sondern nur die liveMap.zip!).

Option 2:

Wurde Option 2 gewählt, so musst du lediglich folgendes ersetzen bei <UseMyGamesPath>>false</UseMyGamesPath> das „false“ durch „true“. Danach speichern und alles als Mod auf den Server laden (Aber den Mod liveMapConfig nicht als aktiven Mod auswählen, sondern nur die liveMap.zip!).

Option 3:

Wurde Option 3 gewählt, so musst du lediglich unter „<URLOption>“ bei <active>>false</active> das „false“ durch „true“ ersetzen. Danach speichern und alles als Mod auf den Server laden (Aber den Mod liveMapConfig nicht als aktiven Mod auswählen, sondern nur die liveMap.zip!).

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.