

GOSA

Global Operations Server Administrator

Hilfe Version 1.20 dt.

Erstellt durch:

~BUG~Falcon

Email: falcon@bug-clan.de

Inhaltsverzeichnis

1. Von GOSA genutzte Dateien	4
1.1 gosa.ini	4
1.2 accounts.ini	4
1.3 map.lst	4
1.4 history.txt	5
1.5 features.txt	5
1.6 gosa-help.pdf	5
1.7 chat.txt	5
2. Bedienung	6
2.1 Hauptfenster	6
2.1.1 Programmstart	6
2.1.2 Zu einem Server verbinden	7
2.1.3 Mit dem Server verbunden	7
2.1.3.1 Server-Playerlist holen	7
2.1.3.2 Eine Nachricht senden	7
2.1.3.3 Einen selbsterstellten Befehl eingeben	8
2.1.3.4 Standard – Befehle senden	8
2.1.3.5 Mapwechsel	8
2.1.3.6 Neustart einer Map	8
2.1.3.7 GOSSIP starten	8
2.1.3.8 GOSSIP beenden	8
2.1.4 Mapliste bearbeiten	9
2.1.5 Chat	9
2.1.6 History	9
2.1.7 Nach Programmaktualisierungen suchen	9
2.1.8 Timeranzeige	9
2.1.9 Countdown anzeigen	10
2.1.10 Frags anzeigen	10
2.2 Benutzerkontenverwaltung	10
2.2.1 Ein neues Benutzerkonto hinzufügen	10
2.2.2 Ein Benutzerkonto bearbeiten	11
2.2.3 Ein Benutzerkonto löschen	11
2.2.4 Anmerkungen	11
2.3 Befehlsverwaltung	11
2.3.1 Befehle bearbeiten	12
2.3.2 Befehle löschen	12
2.3.3 Befehle neu erstellen	12
2.3.4 Anmerkungen	12
2.4 Nachrichtenverwaltung	12
2.4.1 Nachrichten bearbeiten	13
2.4.2 Nachrichten löschen	13
2.4.3 Neue Nachrichten erstellen	13
2.4.4 Anmerkungen	13
2.5 TeamID Verwaltung	14
2.5.1 TeamID bearbeiten	14
2.5.2 TeamID löschen	14

2.5.3 Eine neue TeamID hinzufügen.....	15
2.5.4 Anmerkungen	15
2.6 Standardeinstellungen	15
2.6.1 Bearbeiten der Standardeinstellungen	15
2.6.2 Standardeinstellungen löschen	16
2.6.3 Hinzufügen neuer Standardeinstellungen.....	16
2.6.4 Anmerkungen	16
2.7 Extras.....	16
2.7.1 Import	16
2.7.2 Export	17
3. Mögliche Variableneinstellungen	18
3.1 freecmd	18
3.2 chatcmd	18
3.3 mapfile.....	18
3.4 accounts	18
3.5 idletime.....	18
3.6 Height	18
3.7 ReadHist	19
3.8 HistFile	19
3.9 HistOnEx	19
3.10 Timeout	19
3.11 ChatOnEx	19
3.12 ChatFile	19
3.13 ShowTime	20
3.14 StdMsgRe	20
3.15 CDWindow.....	20
3.16 GetAdmin	20
3.17 ShowFrag	20
3.18 GOSSIPon	21
3.19 MsgPre	21
3.20 SLogDisp.....	21
4. GOSSIP	22
4.1 GOSSIP starten	22
4.2 Fähigkeiten von GOSSIP	22
5. Für alles Weitere	23
5.1 Kontakt	23
5.2 FAQ	23

1. Von GOSA genutzte Dateien

1.1 gosa.ini

Die gosa.ini enthält alle Parameter für GOSA. Wenn diese Datei gelöscht, oder nicht vorhanden ist, startet GOSA mit den Standardeinstellungen und erstellt bei Programmende eine neue gosa.ini Datei.

Anmerkung:

- DIESE DATEI KANN NICHT FREI GEWÄHLT ODER UMBENANNT WERDEN. IST DIE DATEI BESCHÄDIGT, SO VERSUCHT GOSA DIE BESCHÄDIGTEN ZEILEN ZU ÜBERSPRINGEN UND DEN PROGRAMMABLAUF FORTZUFÜHREN.

1.2 accounts.ini

Diese Datei ist leicht verschlüsselt und kann nicht manuell bearbeitet werden. Sie enthält alle Benutzerkonten die in GOSA eingegeben wurden. Der Name dieser Datei kann in der gosa.ini Datei angegeben werden.

Anmerkung:

- SOLLTE DIESE DATEI BESCHÄDIGT SEIN, SO WERDEN DIE LESBAREN BENUTZERKONTEN EXTRAHIERT UND DIE DATEI WIRD NACH PROGRAMMENDE REPARIERT.

1.3 map.lst

Die Standard Maplist – Datei, welche alle Maps enthält die auf dem/den Server(n) vorhanden ist/sind (wenn keine Map-Datei angegeben ist).

Anmerkung:

- JEDER BENUTZER KANN SEINE EIGENE MAPLISTE ANGEBEN. FEHLER IN DIESER DATEI WERDEN NICHT REPARIERT.

1.4 history.txt

Diese Datei enthält die gesamte serverbezogene Kommunikation.

Anmerkung:

- WIRD NICHT VON GOSA BENÖTIGT. DER NAME KANN IN DER GOSA.INI ANGEGBEN WERDEN.

1.5 features.txt

Text-Datei, welche die Programmhistorie sowie Fehler, Fähigkeiten, usw. enthält.

Anmerkung:

- WIRD NICHT VON GOSA BENÖTIGT

1.6 gosa-help.pdf

Diese Hilfe-Datei enthält Informationen sowie Bedienungshinweise (dies hier ist die dt. Übersetzung ;-])

Anmerkung:

- DIESE HILFEDATEI IST IM AUSWAHLMENÜ VON GOSA ZU FINDEN, WIRD ABER NICHT BENÖTIGT.

1.7 chat.txt

Enthält den gesamten Chat-Text dieser Sitzung (nicht den der vorherigen!)

Anmerkung:

- WIRD VON GOSA NICHT BENÖTIGT.

2. Bedienung

2.1 Hauptfenster

2.1.1 Programmstart

Bei Programmstart:

- Benutzerliste, Standard-Mapliste, Programm-Parameter werden geladen.
- Wenn verfügbar, wird ein Benutzer erstellt

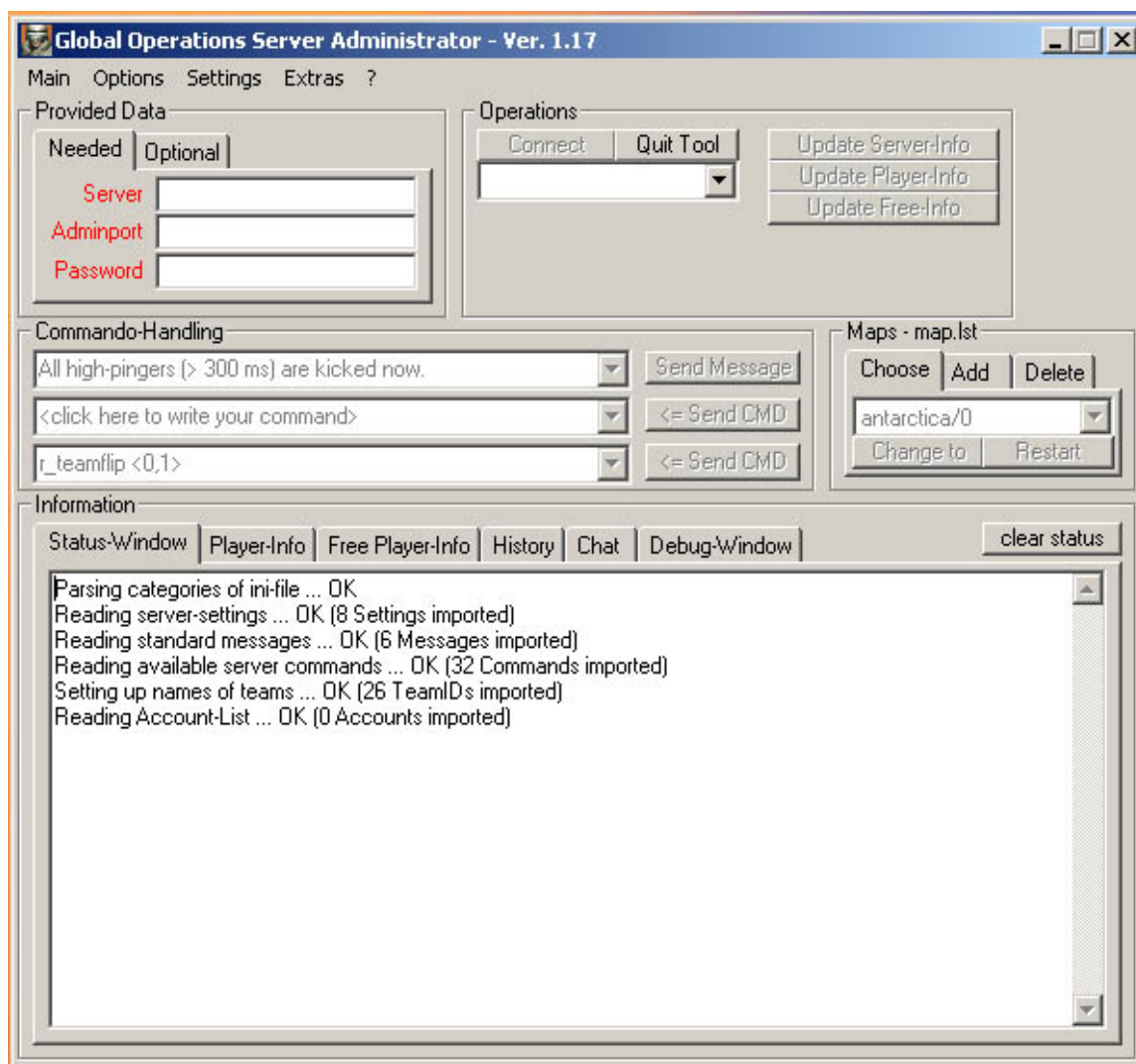


Abbildung 1: Hauptfenster

2.1.2 Zu einem Server verbinden

- Auswahl eines Benutzerkonto aus der Account-Auswahlliste (mitte-oben)

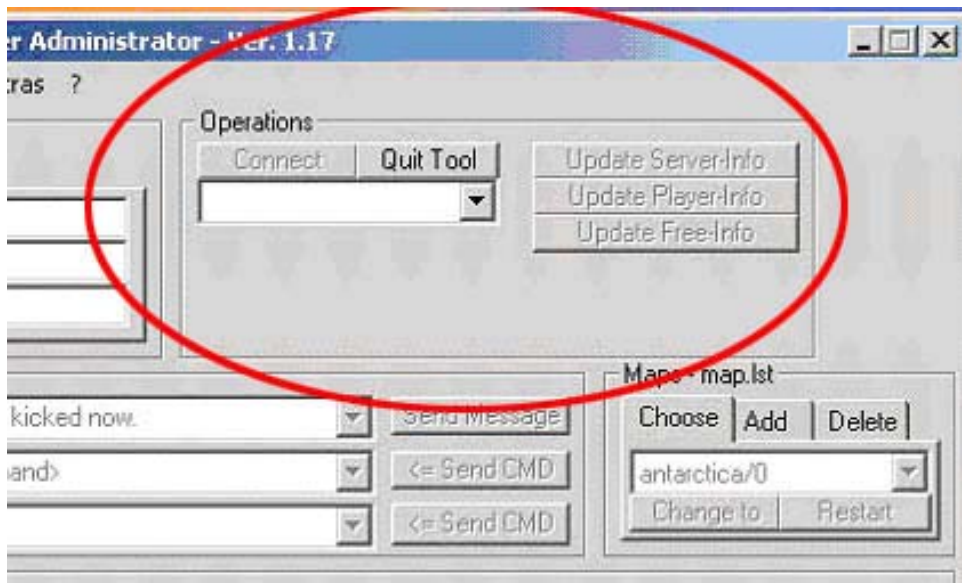


Abbildung 2: Benutzerkontoauswahl

- Connect betätigen

=> Das Status-Fenster zeigt den Erfolg oder Misserfolg des Verbindungsversuches an.

2.1.3 Mit dem Server verbunden

Wenn die Verbindung zum Server erfolgt ist, so kann folgendes mit GOSA gemacht werden:

2.1.3.1 Server-Playerlist holen

- Betätigung der Schaltfläche „Update Server-Info“

2.1.3.2 Eine Nachricht senden

- Eine fertige Nachricht aus der Auswahlliste links von der Schaltfläche „Send Message“ wählen.

oder

- Eine eigene Nachricht eingeben

Um die Nachricht zu senden, die „Send Message“- Schaltfläche anklicken oder Enter/Return drücken.

2.1.3.3 Einen selbsterstellten Befehl eingeben

- Anklicken des Textfeldes links der Schaltfläche „<= Send CMD“ (die obere)
- Irgendeinen Befehl eingeben

Um den Befehl auszuführen, die Schaltfläche rechts vom Cursor betätigen oder Enter/Return drücken.

2.1.3.4 Standard – Befehle senden

- Anklicken der Auswahlliste links von der Schaltfläche „<= Send CMD“ (die untere)
- Den ausgewählten Befehl ändern falls nötig

Um den Befehl auszuführen, die Schaltfläche rechts vom Cursor betätigen oder Enter/Return drücken.

2.1.3.5 Mapwechsel

- Auswahl der Map aus der Mapliste (mitte – rechts im Hauptfenster)
- Anklicken der „Change Map“-Schaltfläche

2.1.3.6 Neustart einer Map

- Anklicken der Schaltfläche „Restart Map“ (mitte – rechts im Hauptfenster)

2.1.3.7 GOSSIP starten

- Anklicken im Menü:

Options->GOSSIP->Start (nur verfügbar wenn die Verbindung zum Server hergestellt ist)

=> Wenn der Server GOSSIP unterstützt, werden die Nachrichten angezeigt. (Die Schaltflächen „Stop“ und „ShowServerInfo“ sind nun verfügbar)

2.1.3.8 GOSSIP beenden

- Anklicken im Menü:

Options->GOSSIP->Stop (nur verfügbar wenn der Server GOSSIP unterstützt)

=> GOSSIP hört nun auf Nachrichten zu senden, außerdem hört GOSA auf diese Nachrichten zu bearbeiten.

2.1.4 Mapliste bearbeiten

Im mittleren-rechten Bereich des Hauptfensters befinden sich die Karteireiter „Add“ und „Delete“, hier können die Maps ausgesucht werden die der Mapliste hinzugefügt oder aus dieser entfernt werden sollen.

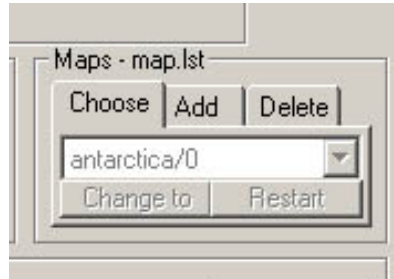


Abbildung 3: Mapauswahlbereich

2.1.5 Chat

Wenn der Server GOSSIP unterstützt, zeigt das Chat-Fenster alle von den Spielern eingegebenen Nachrichten aus dem Spiel an. Jede an den Server gesandte „r_say“-Nachricht wird diesem Fenster hinzugefügt.

Das Chat-Fenster kann über das Menü „Options->Chat->Save On Exit“ bei Verlassen gespeichert werden.

2.1.6 History

Alle Befehle und Ereignisse welche im Zusammenhang mit dem Server stehen, werden hier gespeichert und können über das Menü „Options->History->Save On Exit“ gespeichert werden.

2.1.7 Nach Programmaktualisierungen suchen

Im Menü die Option „Main->Check for Updates“ auswählen.

Es öffnet sich ein Fenster welche die neueste zur Verfügung stehende Version von GOSA anzeigt. Sollte die genutzte Version älter sein als die zur Verfügung stehende, so wird eine Liste der Neuerungen angezeigt.

2.1.8 Timeranzeige

Wenn im Menü „Options->Show Timers“ ausgewählt wird, zeigt eine Statusanzeige in der unteren Fensterleiste immer die Sekunden/Minuten, die seit der letzten Übertragung von Informationen wie z. B. Verbunden seit, letzten Befehl gesandt um, usw. an.

2.1.9 Countdown anzeigen

Wenn im Menü „Options->Show Countdown“ ausgewählt wird, erscheint immer wenn eine Verbindung zum Server aufgebaut wurde, ein kleines Fenster in welchem Angezeigt wird wie viel Zeit (in Sekunden) bis zum Programmende verbleiben.

2.1.10 Frags anzeigen

Wenn im Menü „Options->Show Frags“ ausgewählt wird, zeigt die Spielerübersicht beim nächsten aktualisieren die Anzahl der Frags eines jeden Spielers an.

2.2 Benutzerkontenverwaltung

Im Menü auswählen „Settings->Accounts“

Es erscheint dieses Fenster:



Abbildung 4: Benutzerkontenverwaltung

2.2.1 Ein neues Benutzerkonto hinzufügen

- Informationen über den Server eingeben
- „Add“ anklicken
- Auswahl eines Benutzerkontos zur Bearbeitung über die Auswahlliste

=> Die vorhandenen Informationen über dieses Benutzerkonto werden in den Textfeldern angezeigt

2.2.2 Ein Benutzerkonto bearbeiten

- Auswahl eines Benutzerkontos zur Bearbeitung über die Auswahlliste

=> Die vorhandenen Informationen über dieses Benutzerkonto werden in den Textfeldern angezeigt

- Die zu ändernden Daten eingeben und „Update“ anklicken

2.2.3 Ein Benutzerkonto löschen

- Auswahl eines Benutzerkontos zur Bearbeitung über die Auswahlliste
- „Delete“ anklicken

=> Das Benutzerkonto ist gelöscht

2.2.4 Anmerkungen

Änderungen werden gespeichert wenn das Fenster geschlossen wird.

2.3 Befehlsverwaltung

Im Menü „Settings->Commands“ auswählen

Es erscheint dieses Fenster:



Abbildung 5: Befehlsverwaltung

2.3.1 Befehle bearbeiten

- Befehl auswählen welcher bearbeitet werden soll
- => Dieser erscheint im Textfeld unten im Fenster
- Befehl bearbeiten und „Set“ anklicken

2.3.2 Befehle löschen

- Befehl auswählen welcher gelöscht werden soll
- => Dieser erscheint im Textfeld unten im Fenster
- Im Textfeld alles löschen und „Set“ anklicken

2.3.3 Befehle neu erstellen

- Falls das Textfeld nicht leer ist, dieses durch anklicken von „Set“ leeren
- => Auf der Schaltfläche rechts steht nun „New“
- Neuen Befehl eingeben
- „New“ anklicken
- => Der Befehl wird der Befehlsliste hinzugefügt

2.3.4 Anmerkungen

Die Befehle werden nach Programmende in die „gosa.ini“ – Datei gespeichert.

2.4 Nachrichtenverwaltung

Im Menü „Settings->Messages“ auswählen

Es erscheint dieses Fenster:

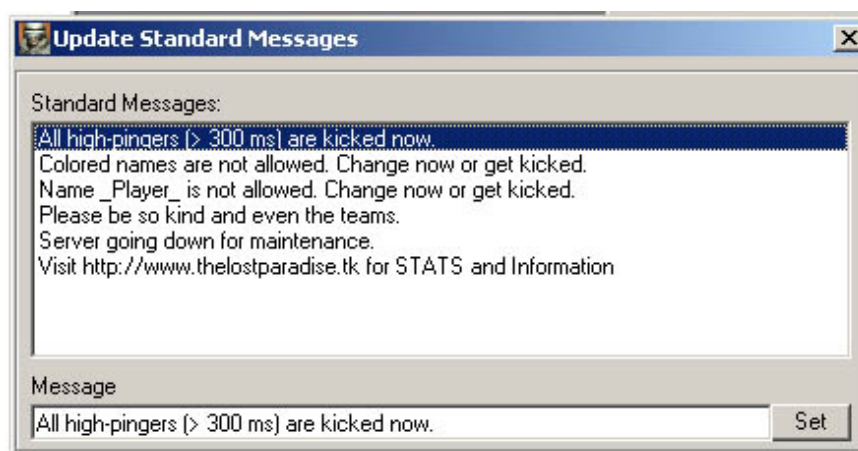


Abbildung 6: Nachrichtenverwaltung

2.4.1 Nachrichten bearbeiten

- Nachricht auswählen welche bearbeitet werden soll

=> Diese erscheint im Textfeld unten im Fenster

- Nachricht bearbeiten und „Set“ anklicken

2.4.2 Nachrichten löschen

- Nachricht auswählen welche gelöscht werden soll

=> Dieser erscheint im Textfeld unten im Fenster

- Im Textfeld alles löschen und „Set“ anklicken

2.4.3 Neue Nachrichten erstellen

- Falls das Textfeld nicht leer ist, dieses durch anklicken von „Set“ leeren

=> Auf der Schaltfläche rechts steht nun „New“

- Neue Nachricht eingeben

- „New“ anklicken

=> Der Befehl wird der Befehlsliste hinzugefügt

2.4.4 Anmerkungen

Die Nachrichten werden nach Programmende in die „gosa.ini“ – Datei gespeichert.

2.5 TeamID Verwaltung

Im Menü „Settings->TeamID“ auswählen

Es erscheint dieses Fenster:



Abbildung 7: TeamID Verwaltung

2.5.1 TeamID bearbeiten

- Auswahl der TeamID welche bearbeitet werden soll

=> Die TeamID erscheint im der linken Textfeld (max. 4 Zeichen), die Beschreibung erscheint im rechten Textfeld.

- Beschreibungsfeld bearbeiten und „Set“ anklicken

2.5.2 TeamID löschen

- Auswahl der TeamID welche gelöscht werden soll

=> Die TeamID erscheint im der linken Textfeld (max. 4 Zeichen), die Beschreibung erscheint im rechten Textfeld.

- Alle Zeichen aus dem Beschreibungsfeld löschen und „Set“ anklicken

2.5.3 Eine neue TeamID hinzufügen

- Falls das Textfeld nicht leer ist, dieses durch anklicken von „Set“ leeren

=> Auf der Schaltfläche rechts steht nun „New“

- Eine TeamID (4 Ziffern) in das linke Textfeld, und eine Teambeschreibung in das rechte Textfeld eingeben

- „New“ anklicken

=> Die TeamID wird der TeamID-list hinzugefügt

2.5.4 Anmerkungen

Die Nachrichten werden nach Programmende in die „gosa.ini“ – Datei gespeichert.
Weitere TeamIDs (als Update) erhältlich auf unserer Webseite <http://gosa.bug-clan.de/>.

2.6 Standardeinstellungen

Im Menü „Settings->General“ auswählen.

Es erscheint dieses Fenster:

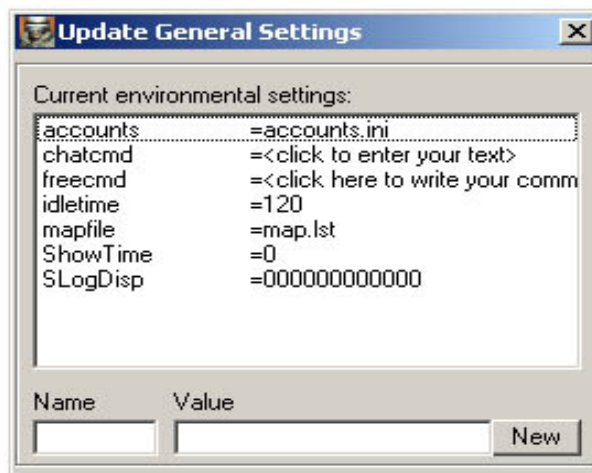


Abbildung 8: Standardeinstellungen

2.6.1 Bearbeiten der Standardeinstellungen

- Auswahl der Variablen die Bearbeitet werden soll

=> Der Variablen – Name erscheint im linken Textfeld (max. 8 Zeichen), der Wert erscheint im rechten Textfeld. Sollte die Auswahlmöglichkeit auf „0“ und „1“ beschränkt sein, so erscheint eine Auswahlliste.

- Wertfeld bearbeiten und „Set“ anklicken

2.6.2 Standardeinstellungen löschen

- Auswahl der Variablen die gelöscht werden soll

=> Der Variablen – Name erscheint im linken Textfeld (max. 8 Zeichen), der Wert erscheint im rechten Textfeld.

- Alle Zeichen aus dem Wertfeld löschen und „Set“ anklicken

2.6.3 Hinzufügen neuer Standardeinstellungen

- Falls das Textfeld nicht leer ist, dieses durch anklicken von „Set“ leeren.

=> Auf der Schaltfläche rechts steht nun „New“

- Eingeben eines Variablen – Namens (linkes Textfeld) und Variablen – Wert (rechtes Textfeld)

- „New“ anklicken

=> Die neue Standardeinstellung wird der Variablen – Liste hinzugefügt.

2.6.4 Anmerkungen

Die Variablen werden nach Programmende in die „gosa.ini“ – Datei gespeichert

2.7 Extras

Im Menü „Extras“ auswählen

Es erscheint folgendes Fenster:

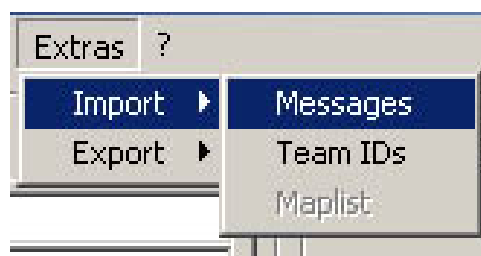


Abbildung 9: Extras

2.7.1 Import

Es können importiert werden:

- Message definitions
- TeamIDs
- Maplisten

Nachdem die zu importierende Kategorie ausgewählt wurde, erscheint folgendes Fenster:

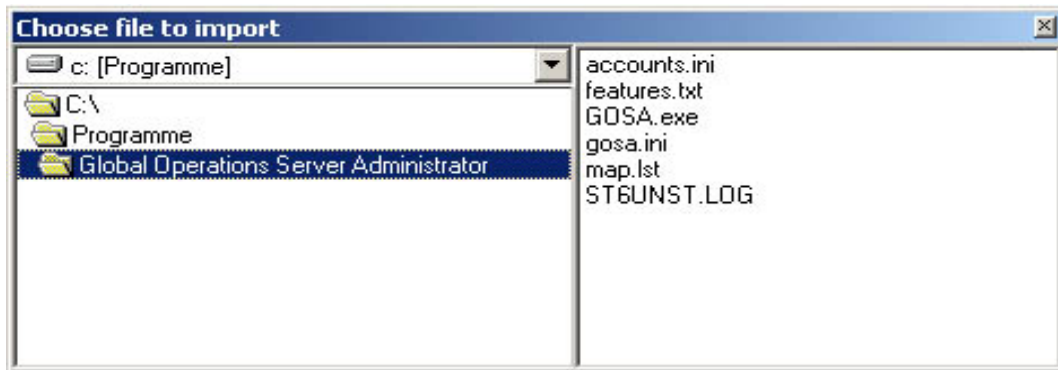


Abbildung 10: Importanzeige

Hier kann einfach das richtige Verzeichnis und die zu importierende Datei ausgewählt werden.

2.7.2 Export

Es können exportiert werden:

- Messages
- TeamIDs

Nachdem die zu exportierende Kategorie ausgewählt wurde, erscheint folgendes Fenster:

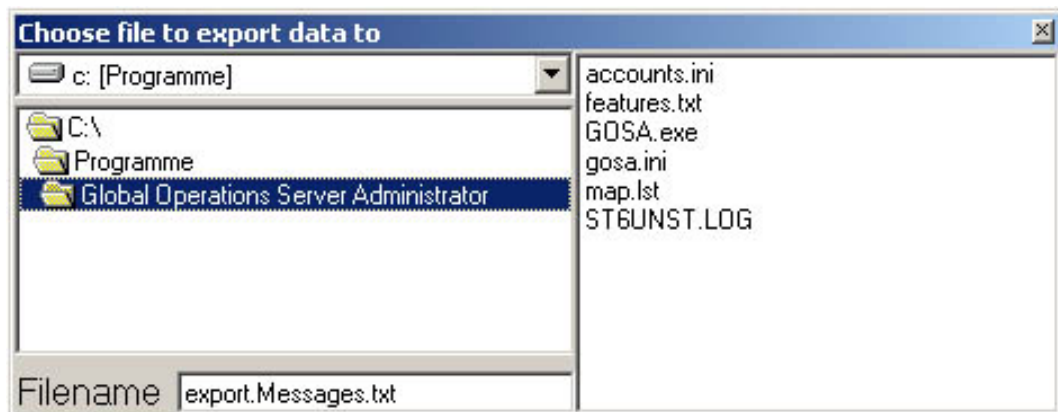


Abbildung 11: Exportanzeige

Hier kann entweder ein Verzeichnis ausgesucht werden, oder es wird ein Name in das Textfeld eingegeben und das Fenster dann mit dem X geschlossen.

3. Mögliche Variableneinstellungen

3.1 freecmd

Dieser Text wird im Textfeld des frei editierbaren Befehles angezeigt.

Starteinstellung: „<Click here to write your text>“

3.2 chatcmd

Dieser Text wird im Textfeld des Chat angezeigt.

Starteinstellung: „<Click to enter your text>“

3.3 mapfile

Datei in welche die Standard Mapliste gespeichert ist.

Starteinstellung: „map.lst“

3.4 accounts

Datei wo die Benutzerkonten gespeichert sind.

Starteinstellung: „accounts.ini“

3.5 idletime

Zeit in Sekunden, nach der sich die Anwendung automatisch vom Server trennt.

Mögliche Einstellungen: 30-3000

Starteinstellung: „120“

3.6 Height

Starthöhe der Anwendung.

Starteinstellung: „8250“

3.7 ReadHist

Wenn diese Variable auf „1“ gesetzt ist, wird die Datei welche in der HistFile angegeben ist automatisch bei Programmstart geladen.

Mögliche Einstellungen: 0,1

Starteinstellung: „0“

3.8 HistFile

Name der „history-Datei“.

Starteinstellung: „history.txt“

3.9 HistOnEx

Diese Variable legt fest ob die History bei Verlassen des Programms gespeichert wird.

Mögliche Einstellungen: 0,1

Starteinstellung: „0“

3.10 Timeout

Zeit in Sekunden die die Anwendung auf eine Serververbindung wartet bevor Sie die Verbindung trennt.

Mögliche Einstellungen: 5-60

Starteinstellung: „20“

3.11 ChatOnEx

Hier wird festgelegt ob das Chatfenster bei Programmschluss gespeichert werden soll oder nicht.

Mögliche Einstellungen: 0,1

Starteinstellung: „0“

3.12 ChatFile

Unter diesem Namen wird die Chat – Datei gespeichert.

Starteinstellung: „chat.txt“

3.13 ShowTime

Soll die Statusanzeige mit allen Zeitinformationen angezeigt werden oder nicht.

Mögliche Einstellungen: 0,1

Starteinstellung: „0“

3.14 StdMsgRe

Der Text der Angezeigt wird wenn aus dem Auswahlmeneü „r_say“ ausgewählt wird.

Starteinstellung: leer

3.15 CDWindow

Mit dieser Variablen kann festgelegt werden ob das Countdown – Fenster für Zeitüberschreitung angezeigt werden soll oder nicht.

Mögliche Einstellungen: 0,1

Starteinstellung: „1“

3.16 GetAdmin

In dieser Variablen ist der Text festgelegt den ein Spieler eingeben muss um die Aufmerksamkeit eines GOSA Administrators zu erlangen. (GOSA reagiert auf diesen Text).

Starteinstellung: „CALLING ADMIN“

3.17 ShowFrag

Mit dieser Variablen kann festgelegt werden, ob die Frag-Spalte in der Spieler-Info angezeigt wird oder nicht.

Mögliche Einstellungen: 0,1

Starteinstellung: „0“

3.18 GOSSIPon

Mit dieser Variablen kann festgelegt werden ob die „GOSSIP – starten“ Nachricht bei Verbindungsaufbau an den Server gesandt wird oder nicht.

Mögliche Einstellungen: 0,1

Starteinstellung: „0“

3.19 MsgPre

Diese Variable definiert den Text der jedem „r_say“ – Befehl vorangestellt wird.

Starteinstellung: leer

3.20 SLogDisp

Diese Variable unterscheidet welche Kategorien der Serverlogininformationen angezeigt werden.

Chat – Nachrichten können nicht ausgeblendet werden.

Mögliche Einstellungen: {0,1}*

Starteinstellung: „000000000000“

4. GOSSIP

4.1 GOSSIP starten

Es gibt zwei Möglichkeiten GOSSIP zu starten:

1. Aus dem Menü „Options->GOSSIP->Start“ auswählen

oder

2. Die Variable „GOSSIPon“ auf „1“ setzen. (GOSSIP startet dann automatisch bei Verbindungsaufbau)

4.2 Fähigkeiten von GOSSIP

Wenn GOSSIP vom Server unterstützt wird, werden die Server – Logs an GOSA gesandt. Somit besteht die Möglichkeit die gesamte Kommunikation der Mitspieler zu verfolgen und nötigenfalls einzugreifen.

5. Für alles Weitere

5.1 Kontakt

Bei Fragen oder Ideen einfach eine Email an folgende Adresse info@gosa.bug-clan senden.

Sollten Fehler in der Software auftauchen, so bitten wir um Benachrichtigung an folgende Adresse bugs@gosa.bug-clan .

5.2 FAQ

Die FAQ auf unserer Webseite (<http://gosa.bug-clan.de>) ist auch sehr hilfreich.