

## Counter-Strike Source

### Dodatki – poradnik

#### Mani admin plugin:

- Jak zainstalować Mani Admin Plugin?
- Gdzie mogę znaleźć komendy, dokumentacje itp. do Mani Admin Plugin?
- Jak uaktualnić Mani Admin Plugin?
- Jak dodać admina do Mani Admin Plugin?
- Jak dodać mapy do Mani Admin Plugin?
- Jak wgrać Quake Sounds (mani admin plugin)?
- Jak ustawić w Manim muzykę na wejście, głosowanie itd.?
- Jak dodać skiny admina i graczy?
- Jak włączyć rtv, nominate itp.?
- Nie mogę edytować pliku clients.txt, server.cfg itp. (zablokowane pliki), co zrobić?

#### SourceMod:

- Jak zainstalować SourceMod oraz jakie są komendy?
- Jak dodać admina do SourceMod?
- Jak instalować pluginy?
- Jak zainstalować QuakeSounds pod sourcemod?
- Jak zmienić muzykę na swoją w knifefight, bombtimer, quakesounds itp.?
- Gdzie mogę znaleźć pluginy do sourcemod?

#### Eventscripts

- Jak zainstalować eventscripts?
- Jak dodawać skrypty/pluginy?
- Skąd pobrać skrypty/pluginy?
- Servsecurity, a blokada plików przed edycją.
- Roundsound - muzyka na koniec rundy

## Mani Admin Plugin:

### 1. Jak zainstalować oraz skonfigurować Mani Admin Plugin?

Szczegółowy opis instalacji i konfiguracji opisany jest na stronie:

[http://hlds.pl/Mani\\_Admin\\_Plugin](http://hlds.pl/Mani_Admin_Plugin)

Należy pamiętać, aby na stronie projektu wygenerować plik "gametypes.txt" dla gry cs source i podmienić go w *cstrike/cfg/mani\_admin\_plugin*

Można również skorzystać z przygotowanych przez nas gotowych plików, które można pobrać z naszej strony:

[www.mojeserwery.pl/download/css/mani.rar](http://www.mojeserwery.pl/download/css/mani.rar) - dla serwerów steam

[www.mojeserwery.pl/download/css/mani\\_p7.rar](http://www.mojeserwery.pl/download/css/mani_p7.rar) – dla serwerów z protokołem 7

Wystarczy powyższe pliki rozpakować i wgrać na serwer ftp, zachowując strukturę katalogów.

### 2. Gdzie mogę znaleźć komendy, dokumentacje itp. do Mani Admin Plugin?

Wszystko dostępne jest na stronie:

[http://www.mani-admin-plugin.com/joomla/index.php?option=com\\_content&view=section&id=1&Itemid=2](http://www.mani-admin-plugin.com/joomla/index.php?option=com_content&view=section&id=1&Itemid=2)

### 3. Jak uaktualnić Mani Admin Plugin?

Jeżeli chcesz wgrać nową wersję Mani Admin Plugin na swój serwer to w tym celu udaj się na oficjalną stronę projektu: <http://www.mani-admin-plugin.com> i pobierz. Następnie rozpakuj i wgraj gotowe pliki pogrupowane w katalogach na serwer za pomocą ftp podmieniając wszystkie istniejące pliki.

Pamiętaj wygenerować na stronie także plik "gametypes.txt" (Link: [http://www.mani-admin-plugin.com/joomla/index.php?option=com\\_content&view=article&id=90&Itemid=73](http://www.mani-admin-plugin.com/joomla/index.php?option=com_content&view=article&id=90&Itemid=73)) i podmienić go w katalogu *cstrike/cfg/mani\_admin\_plugin*.

Restart serwera i gotowe.

### 4. Jak dodać mapy do Mani Admin Plugin?

Wpisz nazwy map (każda w osobnej linii, bez końcówki .bsp) do plików: votemaplist.txt, maplist.txt oraz także mapcycle.txt

### 5. Jak dodać admina do Mani Admin Plugin?

- **Sposób pierwszy** – kreator pliku clients.txt

Pobieramy plik: <http://www.moje-serwery.pl/download/ClientsCreatorToolv2.1.zip>

Rozpakowujemy, uruchamiamy i wpisujemy swój nick, na którym gramy. Program ten wygeneruje nam gotowy plik clients.txt z adresem ip, id steam'a oraz nickiem. Plik ten wgrywamy na serwer poprzez ftp do katalogu *cstrike/cfg/mani\_admin\_plugin/*

- **Sposób drugi** – przykładowy, do uzupełnienia plik clients.txt

Pod linkiem <http://www.moje-serwery.pl/download/clients.txt> udostępniamy gotowy plik `clients.txt`, z przykładami adminów (na nick + hasło, na ip, na steam id). Wystarczy podmienić w nim dane na swoje i wgrać na serwer.

## 6. Jak wgrać Quake Sounds?

- W pierwszej kolejności musimy pobrać i rozpakować pliki z linku:  
[http://www.mani-admin-plugin.com/mani\\_admin\\_plugin/quake\\_pack/quake\\_pack.zip](http://www.mani-admin-plugin.com/mani_admin_plugin/quake_pack/quake_pack.zip)  
Po rozpakowaniu wgrywamy pliki na nasz serwer poprzez ftp do katalogu `cstrike`.
- Kolejnym krokiem jest włączenie dźwięków, w tym celu otwieramy plik:  
`mani_quake_sounds.cfg` i ustawiamy linię na:  
`mani_quake_sound 1`  
i po tym zapisujemy plik.
- Następnie otwieramy plik `mani_server.cfg` i wstawiamy linię:  
`exec mani_quake_sounds.cfg`
- Sprawdź czy posiadasz w katalogu `/cstrike/cfg/mani_admin_plugin` plik `quakesoundlist.txt`
- Jeżeli nie posiadasz powyższego pliku utwórz go i uzupełnij poniższymi danymi:  

```
"firstblood" quake/firstblood.mp3  
"humiliation" quake/humiliation.mp3  
"multikill" quake/multikill.mp3  
"monsterkill" quake/monsterkill.mp3  
"ultrakill" quake/ultrakill.mp3  
"godlike" quake/godlike.mp3  
"headshot" quake/headshot.mp3  
"dominating" quake/dominating.mp3  
"hollyshit" quake/hollyshit.mp3  
"killingspree" quake/killingspree.mp3  
"ludicrouskill"quake/ludicrouskill.mp3  
"prepare" quake/prepare.mp3  
"rampage" quake/rampage.mp3  
"unstoppable" quake/unstoppable.mp3  
"wicked sick" quake/wicked sick.mp3  
"teamkiller" quake/teamkiller.mp3
```

## 7. Dodawanie muzyki na wejście, głosowanie itd.

W pierwszej kolejności wgrywamy pliki `.mp3` poprzez ftp do katalogu:  
`cstrike/sound/admin_plugin/actions`

Następnie otwieramy plik `cstrike/cfg/mani_admin_plugin/actionsoundlist.txt` i zmieniamy w nim odpowiednie linie:

```
// "joinserver" admin_plugin/actions/joinserver.mp3  
"votestart" admin_plugin/actions/startyourvoting.mp3  
"voteend" admin_plugin/actions/endofvote.mp3  
// "roundstart" admin_plugin/actions/roundstart.mp3  
// "roundend" admin_plugin/actions/roundend.mp3  
"restrictedweapon" admin_plugin/actions/restrictedweapon.wav
```

Pierwsza linia odpowiada za muzykę odtwarzaną podczas wejścia na serwer, druga i trzecia za rozpoczęcie/zakończenie głosowania. Czwarta i piąta za rozpoczęcie/zakończenie rundy.

Jeżeli przed daną linią znajdują się znaki „/” oznacza to zablokowanie danej funkcji i jeżeli chcemy, aby tak jak w przykładzie powyżej działała funkcja odtwarzania muzyki na wejście, to należy te dwa znaki usunąć.

Po edycji pliku zapisujemy zmiany i restartujemy serwer.

## 8. Jak dodać skiny admina i graczy?

W pierwszej kolejności wchodzimy na stronę i pobieramy wybrane skiny. Z naszej strony polecamy stronę:

Skiny admina: [http://ics-base.net/css\\_skins/admin\\_skins.php](http://ics-base.net/css_skins/admin_skins.php)

Skiny graczy: [http://ics-base.net/css\\_skins/normal\\_skins.php](http://ics-base.net/css_skins/normal_skins.php)

Rozpakowujemy i wgrywamy katalog *cstrike* na serwer poprzez ftp. Każdy ze skinów ma zawarty w archiwum plik „read\_this.txt”, w którym jest opisany dokładny sposób instalacji wybranego skina (każdy skin ma inną formę instalacji, z racji innych ścieżek plików).

Poniżej podajemy gotową paczkę najpopularniejszych skinów. Wystarczy pobrać, rozpakować i wgrać na serwer ftp gry (nie trzeba nic ustawiać):

Skiny adminów: [www.mojeserwery.pl/download/css/skiny\\_adminow.rar](http://www.mojeserwery.pl/download/css/skiny_adminow.rar)

Skiny graczy: [www.mojeserwery.pl/download/css/skiny\\_graczy.rar](http://www.mojeserwery.pl/download/css/skiny_graczy.rar)

## 9. Jak włączyć rtv, nominate itp.?

Aby ustawić w/w ustawienia, należy zalogować się na serwer ftp, przejść do *cstrike/cfg/* i otworzyć plik *mani\_server.cfg*. Aby włączyć rtv, należy znaleźć linię „*rock the vote*” i zmienić linię z:

```
mani_vote_allow_rock_the_vote 0
```

na

```
mani_vote_allow_rock_the_vote 1
```

Poniżej tej linii znajdują się pozostałe ustawienia rtv m.in. od ilu graczy funkcja ta ma działać itp. Pozostałe ustawienia takie jak np. ustawienie wyrzucenia graczy za wysoki ping, głosowanie map, ranking itd. również znajdują się w tym pliku. Wystarczy odnaleźć linię odpowiadającą za daną funkcję i ją włączyć.

## 10. Nie mogę edytować pliku clients.txt, server.cfg itp. (zablokowane pliki), co zrobić?

Przejdź do punktu **Eventscripts: Servsecurity, a blokada plików przed edycją.**

## SourceMod

### 1. Jak zainstalować SourceMod oraz jakie są komendy?

Aby zainstalować w najprostszy sposób wystarczy pobrać przygotowane przez nas pliki, rozpakować i wgrać na serwer ftp:

Sourcemod i metamod (steam): [www.mojeserwery.pl/download/css/sm.rar](http://www.mojeserwery.pl/download/css/sm.rar)

Sourcemod i metamod protocol 7: [www.mojeserwery.pl/download/css/sm\\_p7.rar](http://www.mojeserwery.pl/download/css/sm_p7.rar)

Szczegółowa instalacja, oraz wszystkie komendy oraz inne informacje dostępne są pod linkiem: <http://hlds.pl/SourceMod>

### 2. Jak dodać admina do SourceMod?

- Otwieramy plik *cstrike/addons/sourcemod/configs/admins\_simple.ini*
- Mamy przed sobą trzy rodzaje ustawienia administratora:

```
"STEAM_0:1:1234567"    "99:z"  
"!12.23.344.56"      "99:z"  
"NickGracza"         "99:z" "hasło dostępu"
```

- Z tego co widzimy możemy ustawić admina na steam id, ip lub nick + hasło, po tym ustawiamy flagi dostępu. Wybieramy dla nas dogodny sposób i ustawiamy siebie jako admina.

Flagi dostępu:

"reservation"	"a"	Rezerwacja slotów
"generic"	"b"	Wymagania dla adminów
"kick"	"c"	Wyrzucanie graczy
"ban"	"d"	Banowanie graczy
"unban"	"e"	Usuwanie banów
"slay"	"f"	Możliwość slay'owania graczy
"changemap"	"g"	Zmiana mapy
"cvars"	"h"	Zmiana cvar'ów
"config"	"i"	Zmiana ustawień serwera
"chat"	"j"	Specjalnie uprawnienia rozmów
"vote"	"k"	Głosowanie
"password"	"l"	Ustawianie hasła dla serwera
"rcon"	"m"	Konsola rcon
"cheats"	"n"	Włączanie cheat'ów
"root"	"z"	Pełen dostęp

Flaga "99:z" nadaje wszystkie uprawnienia (head admin).

Jeżeli ustawiliśmy administratora na nick + hasło to, aby się zalogować na administratora należy przed wejściem na serwer wpisać w konsoli polecenie:

```
setinfo "_password" "swoje_hasło"
```

### 3. Jak zainstalować pluginy?

Podstawowe informacje na temat plików, które może zawierać dany plugin:

nazwa\_pliku.smx - główny plik pluginu – wrzucamy do *cstrike/addons/sourcemod/plugins*

nazwa\_pliku.sp - plik źródłowy pluginu - wrzucamy do *cstrike/addons/sourcemod/scripting*

plugin.nazwa.txt - plik wykorzystujący silnik gry - wrzucamy *cstrike/addons/sourcemod/gamedata*

nazwa.phrases.txt - plik tłumaczenia – wrzucamy do *cstrike/addons/sourcemod/translations*

nazwa\_pliku.cfg - plik konfiguracyjny pluginu – wrzucamy do *cstrike/addons/sourcemod/configs*

lub *cstrike/cfg/sourcemod* (zależne od danego pluginu)

Jeżeli dany plugin zawiera w paczce katalogi np. *cfg*, *sound* itp. wrzucamy je na serwer ftp do katalogu *cstrike*. Część pluginów wymaga dodatkowych bibliotek (hacks), wrzucamy je do *cstrike/addons/sourcemod/extensions*

Po wgraniu plików do odpowiednich katalogów nic więcej nie trzeba ustawiać.

### 4. Jak zainstalować QuakeSounds pod sourcemod?

Instalacja Quake Sounds pod sourcemod jest banalna. Odwiedzamy stronę:

<http://forums.alliedmods.net/showthread.php?t=58548> , pobieramy plik *quake sounds1.8.zip*,

rozpakowujemy i wgrujemy katalogi *addons*, *cfg* i *sound* na serwer gry do katalogu *cstrike*.

Prawda, że proste? ;)

### 5. Jak zmienić muzykę na swoją w knifefight, bombtimer, quakesounds itp.?

Każdy z wymienionych wyżej pluginów posiada swój plik konfiguracyjny (.cfg), w którym to dokonujemy wszelkich zmian. Do edycji tych plików polecamy program NotePad++ , dzięki któremu wszystko jest bardzo czytelne. W pierwszej kolejności wgrujemy swoje pliki muzyczne (mp3/wav) do odpowiednich katalogów na ftp serwera:

dla knifefight: *cstrike/sound/knifefight*

dla quakesounds: *cstrike/sound/quake*

dla bombtimer: *cstrike/sound/bombtimer*

Po tym możemy przystąpić do ustawienia (podmiany) muzyki w danym pluginie na swoją:

- Knifefight:

Logujemy się na serwer ftp, przechodzimy do *cstrike/cfg/sourcemod* i otwieramy plik "*knifefight.cfg*".

Szukamy w nim linii *sm\_knifefight\_fightsongs* , w której ustawiamy nazwy naszych plików (jeżeli wgraliśmy więcej niż jeden plik, ustawiamy nazwy po przecinku).

Przykład:

```
sm_knifefight_fightsongs „muzyka_knife1.mp3,muzyka_knife2.mp3”
```

- Bombtimer:

Logujemy się na serwer ftp, przechodzimy do *cstrike/addons/sourcemod/configs* i otwieramy plik: *c4soundslist.cfg*

Po otwarciu widzimy listę plików, które są odtwarzane przez plugin. Wystarczy tylko podmienić nazwy *1sec.mp3*, *2sec.mp3* itd. na nazwy swoich plików, które wcześniej wgraliśmy. Po edycji zapisujemy plik i gotowe.

- Quakesounds:  
Logujemy się na serwer ftp, przechodzimy do *cstrike/addons/sourcemod/configs* i otwieramy plik: *quakesoundslist.cfg*  
Po otwarciu widzimy listę plików z opisami, które pliki są odtwarzane przez plugin w danym momencie. Podmieniamy nazwy plików na swoje np.

```
"headshot"  
{  
    "standard"      "quake/headshot.mp3"  
    "female"       "quake/female/headshot.mp3"  
    "config"       "18"  
}
```

zmieniamy na:

```
"headshot"  
{  
    "standard"      "quake/lebszot.mp3"  
    "female"       "quake/female/headshot.mp3"  
    "config"       "18"  
}
```

Zapisujemy plik i gotowe. Od teraz będzie odtwarzany nasz plik „lebszot.mp3” zamiast oryginalnego.

## 6. Gdzie mogę znaleźć pluginy do sourcemod?

Największą bazą pluginów dla sourcemod jest strona pod poniższym adresem:

<http://forums.alliedmods.net/forumdisplay.php?f=123>

## Eventscripts

### 1. Jak zainstalować eventscripts?

- Instalacja dla serwerów steam:  
Wchodzimy na stronę: <http://forums.eventscripts.com/viewtopic.php?f=128&t=40765> i pobieramy „CS:S and TF2 (Orangebox) Linux download”. Po pobraniu rozpakowujemy archiwum i wgrywamy katalogi *addons* i *cfg* na serwer ftp do katalogu *cstrike*. Restartujemy serwer i cieszymy się zainstalowanym eventscripts.
- Instalacja starszej wersji (dla serwerów z protokołem 7)  
Pobieramy paczkę z: [www.mojeserwery.pl/download/css/es\\_p7.rar](http://www.mojeserwery.pl/download/css/es_p7.rar) rozpakowujemy i wgrywamy na serwer ftp zgodnie z strukturą katalogów. Po restarcie serwera, ES będzie działał.

### 2. Jak dodawać skrypty/pluginy?

Pobrany skrypt/plugin wypakuj i wgraj folder ze skryptem na serwer ftp, do katalogu */cstrike/addons/eventscripts/*.

Po wgraniu skryptu, przechodzimy do *cstrike/cfg* i otwieramy plik "*autoexec.cfg*" (jeżeli nie mamy takiego pliku, to go tworzymy). Dopisujemy w wymienionym pliku linię:  
*es\_load nazwa\_folderu\_w\_którym\_jest\_skrypt*

Przykład poprawnie dodanych skryptów:

```
es_load bomb_timer  
es_load servsecurity  
es_load mugmod
```

Po dodaniu danego skryptu restartujemy serwer lub zmieniamy mapę.

### 3. Skąd pobrać skrypty/pluginy?

Wszystkie wybrane przez nas skrypty znajdziemy na stronach:

<http://forums.eventscripts.com>

<http://addons.eventscripts.com/addons>

### 4. Servsecurity, a blokada plików przed edycją.

Servsecurity blokuje część z plików konfiguracyjnych serwera m.in. *server.cfg*, oraz *clients.txt* zmieniając jego atrybuty (*chmod*) na wartość 444, a także tworzy kopie wymienionych plików (po jakiegokolwiek zmianie, skrypt przywraca kopię danego pliku). W celu edycji w/w plików należy:

- wejść do katalogu: *cstrike/addons/eventscripts/servsecurity/backup* i usunąć wybrany plik kopii np. plik *clients.txt* (usuujemy plik, który w nazwie zawiera frazę „*clients.txt*”)
- wracamy do *cstrike/cfg/mani\_admin\_plugin* i zaznaczamy plik *clients.txt*
- jeżeli używamy do obsługi ftp program „Total commander”, wybieramy z górnego menu „Plik(i)”, a następnie „zmień atrybuty pliku”
- zmieniamy wartość z 444 na 777, klikamy ok
- edytujemy wybrany plik i go zapisujemy. Wykonujemy restart serwera

Opisany wyżej przykład, stosujemy w analogiczny sposób do innych plików np. *server.cfg*

## 5. Roundsound - muzyka na koniec rundy

W związku, że spora ilość Klientów ma problem z instalacją roundsound, przedstawiamy możliwie najprostszy sposób instalacji.

- Pobieramy plik: [www.mojeserwery.pl/download/css/roundendsound.rar](http://www.mojeserwery.pl/download/css/roundendsound.rar) , rozpakowujemy i wgrujemy katalog roundsound do *cstrike/addons/eventscripts/*
- W *cstrike/cfg/autoexec.cfg* dopisujemy linię:  
`es_load roundsound`
- Przechodzimy do *cstrike/sound* i tworzy katalog o nazwie „*winsounds*”
- W nowo utworzonym katalogu *winsounds* tworzymy dwa katalogi:  
*ctwin*  
*ttwin*
- Do utworzonych katalogów wgrujemy swoją muzykę mp3/wav. Plugin automatycznie będzie odtwarzał muzykę (nie trzeba nic dodatkowo ustawiać itp.)