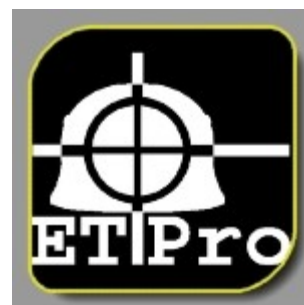
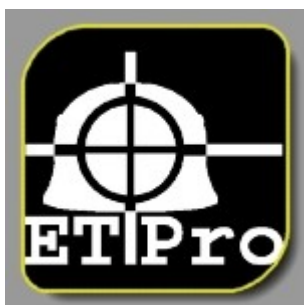




Configuration d'un serveur

Wolfenstein Enemy Territory Pro 3.2.6 V 2.60b



Prélude

Ce document n'est nullement issu des fabricants du jeux, il est le résultat d'années de travail d'un passionné du jeu Wolfenstein Enemy Territory. Il a été créé par un joueur, @rT.Wolverine. Il fait part de son expérience en tant que joueur et administrateur serveur des @rT et anciennement des CoS. Pour ce faire vous pouvez lire ce document et faire comme je (moi Wolverine) le dis, ou bien vous remettre à vos propres tests. Grâce à ce document votre serveur devrait être opérationnel dans les 3 heures qui suivent la lecture de ce document, qui se compose de la façon suivante :

Niveau débutant:

- Vous initier à la configuration d'un serveur de jeu wolf.....p.3
- Vous expliquer la signification de chaque commande et les valeurs recommandées.....p.3
- Création de l'accès au FTP.....p.12
- Config clanwar, clanbase etc.....p.12
- Création d'une configuration pour etpro.....p.12

Niveau medium

- Bannière de jeux.....p.14
- Création d'un StopWatch.....p.10
- Configuration de son PunkBuster.....p.10
- Creation de niveau d'admin.....p.13
- Configuration pour rechercher votre serveur.....p.13

Niveau expérimenté

- Configuration de son serveur avec PBBans (streaming via HUB).....p.15
- Configuration des PB_SV_SS.....p.15
- Configuration d'un ETTV.....p.14

Pour aller plus loin

- Lexique des termes.....p.16
- Sources.....p.16

Légende

Cette couleur correspond aux procédures

Cette couleur indique que le terme se trouve dans le lexique

Cette couleur correspond à l'information à saisir

Cette couleur correspond aux commandes à taper dans la console

Remerciements

Dalynx de PBBans.com et Wolf18 des ET4LIFE pour leurs corrections orthographique et leur aide apportée au présent document.

Merci à PBBans.com pour l'autorisation d'utiliser leur base de documentation.

Initiation

Pour commencer, vous devez créer un document config (*.cfg). Pour ce faire rien de bien compliqué, il suffit de suivre les étapes décrites au point **A** pour créer ce fichier que l'on nommera `server.cfg`. Le nom du fichier est très important car par défaut **ET** se base sur ce fichier pour créer votre serveur.

On peut dire que lors de chaque reboot le serveur est réinstallé, car lorsque vous redémarrez le serveur, ET va regarder ce fichier `server.cfg` pour démarrer selon les instructions que vous lui donnez dans ce document. Donc si vous avez changé le password du serveur et que vous redémarrez votre serveur ; dans ce cas la config que ET vous chargera sera celle contenue dans le nouveau fichier `server.cfg`

A

- 1 Cliquez droit sur le bureau
- 2 Nouveau
- 3 Document texte
- 4 Puis vous l'appelez `server.cfg`
- 5 Valider le changement de l'extension (s'il vous demande de valider)

Une fois cette étape accomplie nous allons remplir ce document.

Commandes

Dans cette étape nous vous parlerons du contenu du fichier `server.cfg`. Dès à présent vous le savez le fichier `server.cfg` est le coeur de votre serveur de jeu ET, c'est pourquoi il est si important. Ce fichier se compose de plusieurs parties dont voici les noms (**B**). Il faut juste savoir que dans votre fichier `cfg` toutes les lignes qui commenceront par `//` seront prises comme commentaires et ne seront pas prises en considération lors du redémarrage de votre serveur. Toutes les valeurs sont indiquées entre guillemets. De plus à chaque fois que vous modifiez, ajoutez, ou enlevez un fichier vous devez redémarrer votre serveur pour que les changements soient pris en compte.

B

- B1** Password et Clients
- B2** Public Info
- B3** DL et Rate
- B4** MOTD
- B5** Misc Setting
- B6** Voting
- B7** Logging
- B8** PunkBuster
- B9** GameType

B1 Password et Clients

Ici nous allons vous détailler les commandes à mettre et les valeurs que vous devrez entrer. À chaque fois qu'il y a des guillemets il faut entrer une information. Si vous ne mettez aucune information, le serveur considèrera la valeur comme NULL (nulle) soit rien ou la valeur par défaut du jeu.

- Mot de passe

```
set g_password ""
```

Vous mettez le password que vous souhaitez avoir pour vous connecter sur le serveur. Si c'est un serveur public alors laissez vide.

```
set rconpassword ""
```

Ici vous spécifiez le **MDP** de votre choix pour le rcon. Le rcon est une autorité supérieure au refereee **/rcon MDP**

```
set refereePassword ""
```

Ici vous spécifiez le MDP de votre choix pour le refereee. Le refereee peut kicker des joueurs et charger des configs / map sans faire appel aux votes **/ref MDP**

- Place(s) Privée(s)

```
set sv_privateclients ""
```

Ici vous indiquez le nombre de places réservées. Ce sont des places qui seront mises de côté (Pratique sur les serveurs publics)

```
set sv_privatepassword ""
```

Ici vous indiquez le MDP pour vous connecter en place privée. En cours de connexion tapez **/sv_privateclient MDP**

Voici le résultat une fois terminé de cette partie

```
// PASSWORDS & CLIENTS
```

```
set g_password "test1"
```

```
set sv_privateclients "2"
```

```
set sv_privatepassword "test2"
```

```
set rconpassword "test3"
```

```
set refereePassword "test4"
```

B2 Public Info

Dans cette partie vous trouverez toutes les informations qui se retrouveront dans *server info* une fois dans le jeu. Pratique si les joueurs veulent vous contacter, vous poser des questions, ou bien même intégrer votre team. Donc cette partie est bien pour faire de la publicité en cours de jeu (attention publicité utile).

Pour ce faire il suffit juste de mettre sets suivi d'un espace avec un point suivi du nom de l'information que vous souhaitez faire apparaître.

Par exemple

```
sets .IRC "#@rT.et"
```

```
sets .Admin "@rT.Wolverine"
```

```
sets .Xfire "wolverine1047"
```

B3 DL et Rate

Dans cette partie vous trouverez comment faire pour que les joueurs à qui il manque un fichier puissent l'obtenir en le téléchargeant tout en se connectant sur votre serveur.

- Vitesse de téléchargement

```
set sv_maxRate "0"
```

Si =0 alors le serveur prendra la valeur maximum pour jouer. Ce qui se repercutera sur le ping du jeux qui sera faible.

```
set sv_dl_maxRate "42000"
```

Ici vous définissez la vitesse de téléchargement des fichiers manquant. La vitesse est affichée en o/s (octet par seconde). J'ai mis une vitesse de 4Ko/s ainsi ça ne pénalise pas les personnes qui jouent sur le serveur.

- Téléchargement

```
set sv_allowDownload "0"
```

Ici vous autorisez ou non le téléchargement des fichiers dans le *awaiting game stats* du jeux si vous souhaitez l'activer mettez la valeur sur 1.

```
set sv_wwwDownload "1"
```

Ici vous autorisez ou non à télécharger les fichiers dans une fenêtre internet explorer si vous souhaitez le désactiver mettre la valeur à 0.

```
set sv_wwwBaseURL "http://pk3.gameservers.net/rtcwet/etmain/"
```

Ici vous spécifiez l'endroit où les personnes qui téléchargeront votre fichier seront redirigées.

```
set sv_wwwDIDisconnected "0"
```

Ici vous spécifiez si les joueurs qui téléchargent les fichiers sont deconnectés ou connectés si vous souhaitez les deconnecter pendant le téléchargement mettre la valeur à 1 et ne pas mettre le download en awaiting game stats.

```
set sv_wwwFallbackURL ""
```

Ici vous spécifiez une adresse secondaire en cas de problème avec le premier lien.

Voici le résultat une fois cette partie terminée.

```
// DL, RATE
```

```
set sv_maxRate "0"
```

```
set sv_dl_maxRate "42000"
```

```
set sv_allowDownload "0"
```

```
set sv_wwwDownload "1"
```

```
set sv_wwwBaseURL "http://pk3.gameservers.net/rtcwet/etmain/"
```

```
set sv_wwwDIDisconnected "0"
```

```
set sv_wwwFallbackURL ""
```

B4 MOTD

Cette partie est l'affichage en cours de connexion c'est le nom de votre serveur et 2 ou 3 informations complémentaires dans le cadre d'en bas a droite durant la connexion toujours.

- Nom de votre serveur

```
set sv_hostname ""
```

Ici vous spécifiez le nom de votre serveur. Nom visible par les joueurs qui ont votre serveur ou bien qui recherchent votre serveur

```
set server_motd0 "" set server_motd1 ""set server_motd2 ""set server_motd3 ""set server_motd4 ""set server_motd5 ""
```

Ici vous spécifiez ce que vous souhaitez afficher dans le cadre en bas a droite durant la connexion.

Voici ce que cela donne une fois terminé

```
set sv_hostname "Serveur des Rats transgeniques"
```

```
set server_motd0 " ^S***** " "
```

```
set server_motd1 " ^S*  Serveur de war  * "
```

```
set server_motd2 " ^S*   Only @rT.   * "
```

```
set server_motd3 " ^S*  Admin et leader  * "
```

```
set server_motd4 " ^S*   @rT.Wolverine  * "
```

```
set server_motd5 " ^S***** " "
```

B5 Misc Setting

Dans cette partie nous allons nous attaquer aux règles et à la configuration dans le jeu. C'est le point qui fera que votre serveur tourne bien ou est mal configuré. Si vous n'êtes pas sûr de certaines valeurs (que vous souhaitez personnaliser) ne le faites pas avant d'avoir cherché des renseignements s'y référants, car si vous faites une erreur et que ça rentre en conflit avec une **CVAR**, alors vous vous ferez **busted** par le PunkBuster de votre propre serveur. Et vous serez banni de ET pendant un certain temps ! (**cheater**)

Pour toute la liste des commandes ci-jointes je ne vous expliquerai que les valeurs et vous donnerai « les meilleurs » réglages de mon point de vue. Si vous souhaitez modifier les valeurs par les vôtres recherchez d'abord sur www.google.com en tapant la commande souhaitée. Ainsi vous saurez quelle plage maximum et minimum vous pourrez mettre sans entrer en conflit.

Ici les valeurs sont soit désactivées (0) soit activées (1). Si il y a plusieurs valeurs à la suite, 100 par exemple cela veut dire première partie activée et les 2 autres parties désactivées et recherchez sur Google à quoi correspondent les valeurs.

- Classe

```
set g_heavyWeaponRestriction "100"
```

Ici vous paramétrez le type de jeu, c'est à dire vous définissez le nombre maximum de personnes par classe, le nombre max de mines, max de fo, etc.

- Effet graphique

```
set g_antilag "1"
```

Ici vous activez au désactivez l'anti-lag de l'etpro. Pratique si vous ne connaissez rien en config perso de jeu ça créera une config standard chez le client. L'anti-lag permet d'augmenter le **buffer** afin que le **ping** soit régulier.

set g_autofireteams "1"

Permet au client de joindre automatiquement une fireteam à la connexion pour désactiver mettre 0.

set g_friendlyFire "1"

Ici vous activez ou désactivez le **teamkill**.

- Jeux

set g_gametype "1"

Ici vous définissez le type de jeu stopwatch, lms, etc voir partie consacré à ce sujet plus bas.

set g_teamforcebalance "1"

Permet d'équilibrer les équipes en fin de match. Le meilleur des gagnants échange sa place avec le plus faible des perdants – 0 = désactivé.

set g_complaintlimit "4"

Ici vous définissez le nombre maximum de complain tolérés par un client. Donc vous si vous complainez 4 fois la même personne elle se fera kicker puis bannir du serveur.

set g_ipcomplaintlimit "2"

Ici vous définissez le nombre maximum de complain tolérés par adresse **IP**. Donc vous si vous complainez 4 fois la même personne elle se fera kicker puis bannir du serveur.

set g_noTeamSwitching "0"

Permet en cours de partie de changer d'équipe de passer d'alliés à axis 1 pour l'activer

set g_doWarmup "0"

Pendant le Warmup teamkill et kill autorisés ainsi que les dommages - 1 pour l'activé

set g_warmup "30"

Durée du warmup avant le début du match en mode public bien entendu le temps se définit en secondes

set match_warmupDamage "1"

Permet de faire des dommages aux ennemis comme la commande précédente.

set sv_floodProtect "1"

Petite protection de quelques secondes après le **spawn**. Désactivé 0

set sv_pure "1"

Exige la même configuration pour les CVAR que le serveur. Permet d'avoir les CVAR conformes entre le client et le serveur. Pour le désactiver 0

set match_minplayers "2"

Nombre de clients minimum sur le serveur pour commencer une partie De préférence de 2 car pour faire un duel on est minimum 2.

- Divers

set g_altStopwatchMode "0"

Inconnu mais c'est certainement le temps entre les stopwatch. Si 0 alors temps par défaut mais jamais personne ne l'a changé sur un serveur à ma connaissance.

set g_fastres "0"

Inconnu mais la valeur par défaut est à 1 donc laissez à 1 car personne ne le change car personne ne sait exactement à quoi ça correspond.

set g_maxlives "0"

Ici vous définissez si il y a le droit d'avoir plus de vie si il y a plus de medic dans le jeux ou pas. Par défaut et en mode compet 0 la valeur de ce point determine le point suivant.

set g_alliedmaxlives "0"

set g_axismaxlives "0"

Ici vous definissez le nombre maximum de vie par équipe mais c'est dépendant de l'activation du point précédent.

set g_voiceChatsAllowed "4"

Autorise de faire un tchat vocal sur le serveur si 0 nul. Activer avec une autre valeur indiquant le nombre max de clients

set g_spectatorInactivity "0"

Permet de kicker les players spectateurs inactifs depuis un certain temps. Définissez la valeur que vous souhaitez. Temps en secondes.

set sv_allowDownload "1"

Autorise ou non le téléchargement comme vu auparavant

set sv_minping "0"

set sv_maxping "0"

Permet de définir le ping minimum et maximum du client si il depasse ces limites il se fera deconnecter. Définissez vous même vos valeurs entre 10 et 999.

set match_latejoin "1"

Autorise les gens à joindre en cours de partie.

set match_mutespecs "0"

Rend silencieux les spectateurs par défaut. Possibilité de les unmute par vote ou bien en activant (valeur à 1).

set match_readypercent "80"

Permet de faire passer le vote. Les 100% ne sont pas souhaités car il y a toujours 1 ou 2 personnes qui ne font pas F+ oui pour voter. Définissez la valeur que vous souhaitez en %.

set match_timeoutcount "0"

Permet d'afficher le timeout des clients, c'est quand un client commence à lagger et qu'il se fait expulser. Par default valeur à 0 jamais vu une autre config.

set team_maxplayers "0"

Permet de définir un nombre maximum de joueurs dans une équipe. Préférable de le laisser à 0 sinon ça peut rentrer en conflit avec des config clanwar et clanbase.

set team_nocontrols "1"

Permet de faire l'xp shuffle en fin de partie automatiquement. Ca équilibre les équipes en fonction des xp acquis mais etpro reset les xp à la fin de chaque campagne, donc attention.

set pmove_fixed "0"

Config qui permet de sauter plus haut mais dérègle légèrement la visée pratique pour faire du trickjump car on saute légèrement plus haut. Actif de 1 à 8 par défaut 0 c'est au client de le définir dans sa config.

set pmove_msec "8"

Temps de réponse du pmove donc du saut temps en millièmes de seconde à modifier avec précaution.

Voici le résultat de cette partie une fois le tout configuré :

// MISC SETTINGS

```
set g_heavyWeaponRestriction "100"   set g_antilag "1"                   set g_altStopwatchMode "0"
set g_autofluorescence "1"           set g_complaintlimit "4"           set g_ipcomplaintlimit "2"
set g_fastres "0"                    set g_friendlyFire "1"            set g_gametype "1"
set g_maxlives "0"                   set g_alliedmaxlives "0"           set g_axismaxlives "0"
set g_teamforcebalance "1"           set g_noTeamSwitching "0"         set g_voiceChatsAllowed "4"
set g_doWarmup "0"                   set g_warmup "30"                 set g_spectatorInactivity "0"
set sv_floodProtect "1"              set sv_allowDownload "1"           set sv_pure "1"
set sv_minping "0"                   set sv_maxping "0"                set match_latejoin "1"
set match_minplayers "2"             set match_mutespecs "0"           set match_readypercent "80"
set match_timeoutcount "0"           set match_warmupDamage "1"        set team_maxplayers "0"
set team_nocontrols "1"              set pmove_fixed "0"               set pmove_msec "8"
```

Bien entendu chaque commande doit être mise sur une ligne ^^

B6 Voting

Cette partie est importante, car si elle est mal configurée elle permettra à quiconque de faire un vote pour se mettre referee

Les valeurs sont toujours définies par : 1 activé ; 0 désactivé

Les valeurs ici sont celles que j'ai appliquées à mes serveurs mais vous pouvez les modifier à volonté. La correspondance (pour savoir ce que fait chaque vote se référer aux misc settings (le point [B5](#)).

```
set vote_limit "3"                   set vote_percent "80"              set vote_allow_comp "1"
set vote_allow_gametype "0"          set vote_allow_kick "1"            set vote_allow_map "1"
set vote_allow_matchreset "1"        set vote_allow_mutespecs "1"       set vote_allow_nextmap "1"
set vote_allow_pub "0"               set vote_allow_referee "0"         set vote_allow_shuffleteams "1"
set vote_allow_swaptteams "1"        set vote_allow_friendlyfire "0"    set vote_allow_timelimit "0"
set vote_allow_warmupdamage "0"      set vote_allow_antilag "1"         set vote_allow_balancedteams "1"
set vote_allow_muting "1"
```

B7 Logging

Permet d'avoir un fichier où est sauvegardé chaque mouvement sur le serveur. C'est à dire la connexion / déconnexion d'un client, le kick avec ses raisons, les phrases dites sur le serveur par qui et quand, les map jouées etc. Pour ce faire, il suffit de joindre cette commande à la configuration du serveur.

```
set g_log "etserver.log"
```

Cette commande créera un fichier qui s'appellera etserver.log où il vous mettra toutes les informations qui se sont déroulées sur votre serveur.

et g_logsync 0 permet de synchroniser le fichier log avec un autre ftp pour ce faire il faut une ligne supplémentaire pour lui indiquer le chemin mais pas nécessaire car par défaut le fichier log se trouve sur votre ftp.

```
set logfile 1
```

Cette commande permet d'activer les logs, 0 pour la désactiver.

B8 PunkBuster

PunkBuster peut être assimilé à la police. C'est à dire que c'est une entité responsable de s'occuper que les gens qui jouent respectent les règles du jeu et ne cheat pas. Pour ce faire il y a PunkBuster, qui est là et évite que des gens trichent. Pour protéger son serveur il y a plusieurs façons de la plus simple à la plus compliquée cette étape est la plus simple, nous verrons par la suite les autres procédés de protection contre de tels individus. Toutes les commandes qui touchent au **PB** ne peuvent être exécutées que par le ou les détenteurs du rcon, de plus toutes les commandes du PB commencent par pb_sv_. Nous n'expliquerons pas en détail cette partie car elle requiert un niveau de connaissance supplémentaire dans le jeu. Il vous suffit juste de reprendre cette configuration pour la partie PB

pb_sv_enable	pb_sv_autoUpdBan 1	pb_sv_CQC 1
pb_sv_KickLen 2	pb_sv_MaxConDIs 4	pb_sv_MaxDIRate 4
Pb_sv_noguidgrace 30	pb_sv_updategrace 300	pb_sv_guidrelax 0
pb_sv_scoreKick -4	pb_sv_specname ETTV	pb_sv_dupNameGrace 20
pb_sv_changePeriod 20	pb_sv_changeMax 6	pb_sv_EmptyName 0
pb_sv_minName 1	pb_sv_extChar 1	pb_sv_badname 20 TEAMMATE
pb_sv_badname 20 teammate	pb_sv_badname 20 disguised	pb_sv_badname 20 teamkill
pb_sv_badname 20 nazi	pb_sv_badname 20 hitler	

B9 GameType

Le game type que nous évoquons plus haut dans les misc settings est une partie importante. C'est le type de jeu. Vous me direz mais le type de jeu c'est wolfenstein enemy territory pro 3.2.6, non ce n'est pas exactement ça. Le type de jeux est en réalité le type dans lequel va se dérouler la map je m'explique voici la liste des mods principaux concernant etpro.

- Stopwatch

Qui fait faire au joueur un match allé et un match retour le premier qui joue sur la map fait un certain temps qui servira ensuite de baromètre pour l'autre équipe le but étant de faire mieux que les adversaires. **Gametype 3**

- Campaign

Fichier .pk3 de campagne soit créé par soi-même soit celle de base C'est une rotation de map avec des objectifs mais pas les points entre les équipes : **Gametype 4**

- LMS

Type de jeux sur l'objectif. Configuration étrange et mod de jeux pas habituel donc je m'abstiendrai de commentaires : **Gametype 5**

Pour créer un fichier de rotation des maps avec stopwatch voilà ce qu'il faut faire après si vous souhaitez le mettre en campagne ou même en lms ou stopwatch à vous de changer le game type.

Attention les maps doivent être uploadées sur le ftp pour pouvoir les jouer.

```
//****Supply Stopwatch Game
```

```
set m2r1 "g_gametype 3; map supply; set nextmap vstr m2r2; sets StopwatchRound 1;"
```

```
set m2r2 "map_restart 0; set nextmap vstr m2r3; sets StopwatchRound 2;"
```

```
set m2r3 "map_restart 0; set nextmap vstr m2r4; sets StopwatchRound 3;"
```

```
set m2r4 "map_restart 0; set nextmap vstr m2r5; sets StopwatchRound 4;"
```

m2 est le nom du groupe pour cette map.

r1 est l'identifiant qui permet de lui donner différentes lignes de commande pour qu'il effectue une seule action.

```
//****Et_ice Stopwatch Game
```

```
set m2r5 "g_gametype 3; map et_ice; set nextmap vstr m2r6; sets StopwatchRound 1;"
```

```
set m2r6 "map_restart 0; set nextmap vstr m2r7; sets StopwatchRound 2;"
```

```
set m2r7 "map_restart 0; set nextmap vstr m2r8; sets StopwatchRound 3;"
```

```
set m2r8 "map_restart 0; set nextmap vstr m2r9; sets StopwatchRound 4;"
```

[Téléchargement du fichier de config server de base à personnaliser](#)

FTP

Pour accéder a votre FTP sur lequel se trouve votre jeu il suffit de suivre les etapes suivantes (seulement pour windows)

- 1 ouvrir les voisinages réseaux
- 2 Ajout d'un favoris réseau
- 3 Suivant (le blabla n'est pas important)
- 4 Double-cliquer sur le dossier « choisissez un autre emplacement réseau », entrer l'adresse de votre ftp de la manière suivante
Exemple: <ftp://user:MDP@ftp.verygames.net/> pour verygames apres renseignez vous auprès de votre fournisseur pour savoir quelle est l'adresse exacte.
- 5 Terminer
- 6 Sinon vous pouvez utiliser votre propre programme pour accédez aux données sur votre ftp

Et voila un dossier a été rajouté dans vos favoris réseau et c'est votre ftp il ne reste plus qu'à uploader le fichier server.cfg complètement rempli sur votre ftp dans les repertoires suivants et de redémarrer votre serveur pour que les nouveaux paramètres soient pris en considération.

ftp://games/enemy_territory/etmain/

ftp://games/enemy_territory/etpro/

Config

Une fois dans le dossier etpro de votre ftp créez un nouveau dossier qui s'appelera configs dans ce dossier vous mettrez les configs suivantes, en cliquant sur le nom vous downloaderez les configs.

[Clanwar1v1](#)

[Clanwar3v3](#)

[Clanwar](#)

[Euro1v1](#)

[Euro2v2](#)

[Euro3V3](#)

[Euro5v5](#)

[Euro6v6](#)

[TFET](#)

Exemple

[/ref MDP config clanwar](#) et le nom des configs d'au-dessus pour charger une config.

Configuration supplémentaire

Le point que nous allons traiter maintenant regroupe diverses commandes utiles pour votre serveur de jeux. Elles ne sont pas obligatoires mais sont là pour un meilleur rendu de votre serveur et de votre team. Certaines de ces commandes permettent d'effectuer des rajouts sur votre serveur. C'est à dire par exemple avoir une bannière, avoir différent niveau d'admin etc... Attention nous passons à la vitesse supérieure et les commandes seront plus compliquées et impliqueront plus de connaissances du jeux

Différent niveau d'accès

Ici nous verons command créer différents niveaux d'accès. Ce ne sont pas des referee mais si vous avez desctivé tous les votes alors seules les personnes avec le referee ou les semiadmin pourront faire des votes / kick / etc

```
set b_semiAdminLevels "1"
```

Permet de définir le niveau d'administration. Cette information est uniquement pour vous y retrouver une fois dans toute les lignes semiadmin.

```
set b_semiadminpass1 "test6"
```

Ici vous définissez le MDP de la personne. Grâce à ce MDP elle pourra s'identifier et aura les droits que vous lui attribuez

```
set b_semiadmincmds1 "map_restart kick shuffle_teams timelimit"
```

Dans cette partie vous définissez les droits du client. Donc : redémarrer la map, kicker un client, faire xpshuffler et différentes valeurs (pour l'instant je n'ai pas trouvé d'autres variables). Ces variables se mettent à la suite sans séparation à par l'espace qu'il y a entre chacune des valeurs.

Recherche de votre serveur

Il existe différents programmes qui vous permettront de rechercher des serveurs sur le web. Ces programmes sont

ALLSEEINGEYES, HLSW, XFIRE

et plein d'autres encore. Ils permettent tous d'administrer son serveur à distance, de plus ils permettent aussi de rechercher des serveurs mais pour que les recherches de votre serveur se fassent plus vite et que les recherches soient le plus fructueuse possible pour vos clients il est bien de donner quelques DNS pour faciliter le temps de rafraichissement.

Toutes ces lignes sont des DNS pour le jeux il suffit d'aller sur google et d'effectuer une recherche sur DNS etpro pour trouver ces différentes informations.

```
set sv_master1 "etmaster.idsoftware.com"
```

```
set sv_master2 "master.gamespy.com:27900"
```

```
set sv_master3 "master0.gamespy.com"
```

```
set sv_master4 "clanservers.net"
```

```
set sv_master5 ""
```

Les bannières

Les bannières sont là pour faire de la publicité pour une quelconque information. Les bannières peuvent être placées à différents endroits de votre serveur pour le bien-être du client. Voici les commandes nécessaires pour que les bannières soit actives :

```
//BANNERS
```

```
set b_banners 5
```

Permet de définir le nombre maximum de bannières que vous souhaitez afficher. Si la valeur 0 est attribuée alors les bannières seront désactivées la valeur max pour les bannières est de 999.

```
set b_banner1 "Welcome to the @rT.Team serveur"
```

```
set b_banner1 "This server is streaming via HUB with PBBans"
```

```
set b_banner2 "Good Luck and Good Game"
```

```
set b_banner3 "http://teamrt.verygames.net"
```

```
set b_banner4 "Channel Irc on quakenet #@rT.et"
```

```
set b_banner5 "Respect rules, And the cheat are not allowed"
```

Ici vous définissez ce que vous voulez afficher comme texte dans vos bannières. Le numéro après le mot banner permet d'identifier les bannières.

```
set b_bannertime 30
```

Temps d'affichage de la bannière en secondes. Par défaut 0.

```
set b_bannerlocation 128
```

Ici vous définissez où l'affichage de vos bannières s'effectuera, voici la liste des valeurs possibles :

- set b_bannerlocation 8 zone de chat du client
- set b_bannerlocation 16 popup à gauche de l'écran (pas recommandé)
- set b_bannerlocation 32 au centre de l'écran (pas pratique si c'est un serveur de match)
- set b_bannerlocation 64 apparaît seulement dans la console
- set b_bannerlocation 128 apparaît en haut de l'écran (position centrée)

Pour une compatibilité entre les versions d'etpro les styles de 0-4 sont compatibles toute version. Valeur pour forcer l'affichage de la bannière 0-248.

Shoutcaster

Le mode shoutcaster (assimilé au mod ETTV) est pratique si vous êtes en train de regarder un match (fonction ettv) pour ce faire il suffit d'implémenter une ligne dans votre config pour que vous puissiez regarder un match d'une autre façon.

```
set b_shoutcastpassword "ETTV"
```

Cette commande implémente dans votre fichier server.cfg permettra de voir les matchs joués sur votre serveur comme un ettv. Petit truc pas mal mais à ne pas être sur le même TS car même si les clients font /speclock vous pourrez les voir avec leurs noms affichés dessus.

Streaming Via HUB

Ce document est la propriété de PBBans.com L'autorisation m'a été accordée par Dalynx et Benway pour l'implémenter dans ce document.

NOTE 1 : PBUcon est la propriété de EvenBalance Inc.

NOTE 2 : Vous n'avez rien besoin de télécharger pour installer le Hub

Le Hub PBBans est idéal pour streamer vos serveurs publics et est plutôt facile à mettre en place, même pour les admins les moins expérimentés.

Si vous voulez comprendre ce qu'est réellement le Hub PBBans, merci de prendre le temps de lire ce topic (en anglais) :

<http://www.pbbans.com/forums/index.php?showtopic=19661>

Le Hub PBBans utilise la technologie PBUCON, intégrée récemment dans PunkBuster, mais il faut insister sur le fait que **les seules commandes utilisées sont écrites "en dur" dans le système de PBBans** et donc **aucun admin ne peut envoyer d'autres commandes à votre serveur par le Hub**, pour plus d'information, merci de lire :

<http://www.pbbans.com/forums/index.php?showtopic=19386> (en anglais)

Les seuls types de pbucon autorisés sont 1 (si vous voulez profiter du live-banning - mise à jour automatique des bans par le Hub) ou 0 (si vous ne le voulez pas).

Si nous trouvons des serveurs utilisant les types 2 ou 3 (ce qui provoque le streaming des logs de jeu dans leur intégralité) nous considérerons cette configuration comme une tentative de surcharger le hub, votre serveur sera alors immédiatement supprimé et votre compte suspendu pour un mois !

[Installation du Hub streaming via rcon](#) - (le plus simple et pratique à mon goût)

Tapez ces commandes dans votre utilitaire RCON favori (je vous conseille HLSW) ou directement depuis le jeu (ajoutez alors /rcon devant chaque commande).

```
/rcon pb_sv_writecfg pbucon.use
/rcon pb_sv_restart
/rcon pb_sv_USessionLimit 2
/rcon pb_sv_uconadd 1 63.171.64.245 pbbans pbbans
/rcon pb_sv_AutoUpdBan 1
/rcon pb_sv_writecfg
```

NOTE : Si vous voulez désactiver la fonction "live banning" et autres fonctions proposées par le Hub, utilisez la commande /rcon `pb_sv_uconadd 0 63.171.64.245 pbbans pbbans`

Pour vérifier que tout marche bien, tapez /rcon `pb_sv_uconlist`, le serveur devrait répondre de la façon suivante :

```
CODE
PunkBuster Client: [Slot] [Type] [Mask] [Name]
PunkBuster Client: 1 1 63.171.64.245 pbbans
PunkBuster Client: End of PB UCON Profile List (1 Entry)
```

Allez ensuite poster [ici](#) avec comme titre de post adresseIP:port de votre serveur, merci de préciser Hub, le nom du jeu et le tag de votre clan.

Exemple :

```
CODE
Topic Title: 195.137.204.28:27960
Hub
Game: ET
Clantag; ::llama::
```

NOTE : si votre serveur est vide pendant un long moment, il se peut qu'il soit considéré comme ne streamant pas. Pour éviter ça, exécutez cette commande via rcon : /rcon `pb_sv_task 0 3600 pb_sv_ver` puis relancez PB. (/rcon `pb_sv_restart`) Ceci aura pour effet d'envoyer régulièrement des requêtes au Hub.

Traduction par DaLynX

Lexique des termes

ET --> Jeux Enemy territory

MDP --> Mot de Passe (à définir vous même)

Busted --> Personne interdit de jouer car elle a triché

CVAR --> Règle du PunkBuster

Cheater --> Tricheur

Buffer --> Taille de la mémoire (tampon soite intermediaire)

Ping --> Temps de réponse en miliseconde entre le client et le serveur

Teamkill --> Tuer un coéquipier

IP --> Internet Protocol. Il permet d'avoir une adresse Ip ce qui correspond a l'adresse et le numero d'une rue dans une ville c'est un numéro unique distribuer aléatoirement pour une durée entre 6 et 72heure

Spawn --> Point de vie. Lieu où l'on réapparaît

Sources

<http://teamrt.verygames.net>

<http://www.pbbans.com> ou channel mirc #pbbans on quakenet

<http://www.et4life.fr/> Site communautaire sur Enemy Territory (#ET4LIFE)

Ce document a été entièrement rédigé par Wolverine, toute utilisation sans son accord est strictement interdite ! Ce document est sponsirisé par la communauté ET4LIFE.