



# Poradnik

## Spis treści, ogólne:

- [Co to rcon i do czego służy?](#)
- [Jak używać rcon'a?](#)
- [Podstawowe komendy rcon](#)
- [Mam problem z konsolą, nie mogę jej otworzyć, co zrobić?](#)
- [Gdzie i jak zmienić nazwę serwera na własną?](#)
- [Jak i gdzie dodać mapę na serwer?](#)
- [Wgrałem mapę, która dużo waży, gracze nie mogą jej pobrać ponieważ jest jakiś limit, jak się pozbyć tego limitu?](#)
- [Jak edytować motd.txt?](#)
- [Jak sprawdzić id steam'a?](#)
- [Jak odbanować gracza?](#)
- [Czy jest możliwość zablokowania pobierania np. dźwięków z serwera?](#)
- [Aktualizacja serwera – jak wykonać?](#)
- [Jak zainstalować emulację steam id? \(dotyczy serwerów protokół 7\)](#)
- [Problem z pobieraniem map „Missing map”](#)
- [Nie pobiera żadnych plików z serwera.](#)
- [Host\\_Error: Server is enforcing file consistency for scripts\dsp\\_presets.txt](#)
- [Zamiast modeli pokazuje error/różowe tekstury.](#)
- [Kupiłem serwer gry css, a pokazuje mi na Gametracker.com inną grę, co zrobić?](#)



## 1. Co to rcon i do czego służy?

Rcon to zdalna konsola służąca do zarządzania serwerem. Dzięki temu możesz wykonywać komendy (np. na zmianę mapy) z konsoli serwera lub też za pomocą specjalnego oprogramowania poza serwerem.

## 2. Jak używać rcon'a?

Są 2 metody. Pierwsza z nich to używanie podczas gry w konsoli (otwarcie konsoli przez klawisz [~]) w następujący sposób: rcon komenda

Drugi sposób to używanie programu HLSW (więcej na: <http://hlds.pl/HLSW> )

W HLSW podajesz hasło rcon i masz już kontrolę nad serwerem. Jeżeli nie masz pola rcon, to z menu *WIDOK* zaznacz *SEKCJA RCON*.

Dokładny poradnik obsługi HLSW znajduje się pod linkiem: <http://cs-guide.net/hlsw-tutorial/>

## 3. Podstawowe komendy rcon: (wpisujemy je w konsoli [~])

rcon\_password hasło – logowanie

rcon status – lista graczy

rcon sv\_restartround 1 – restart rundy

rcon changelevel de\_dust – zmiana mapy na de\_dust

rcon map de\_dust – zmiana mapy na de\_dust z wyrzuceniem graczy

rcon kick Player – wyrzucenie gracza Player

rcon ban Player – zbanowanie gracza Player

rcon mp\_timelimit 20 – zmiana czasu rozgrywania mapy na 20 minut

rcon mp\_winlimit 12 - zmiana mapy po 12 wygranych rundach

rcon mp\_buytime 0.25 – ilość czasu na kupowanie broni ( 0.25 to 15sek.)

rcon mp\_roundtime 2 – zmiana czasu rundy na 2 minuty

rcon hostname "Moj serwer" - zmiana nazwy serwera

rcon sv\_password "nowe\_haslo" - zmiana hasła dostępu do serwera

rcon exec server.cfg - wczytanie configu serwera „server.cfg”

rcon mp\_winlimit 10 - limit wygranych rund

rcon sv\_restart 1 - restart rundy

## 4. Mam problem z konsolą, nie mogę jej otworzyć, co zrobić?

Masz wyłączoną opcję. Udaj się do opcji gry - **options**, następnie zakładkę **keyboard, advanced** i zaznacz **enable console**.

## 5. Gdzie i jak zmienić nazwę serwera na własną?

Nazwę serwera oraz inne parametry zmieniasz w pliku server.cfg który znajduje się w katalogu: cstrike/cfg

Nazwę serwera zmieniasz w linii hostname.

## 6. Jak i gdzie dodać mapę na serwer?

Plik z mapą (plik w formacie .bsp) wgraj za pomocą ftp do folderu cstrike/maps.

Często autorzy map udostępniają cały katalog cstrike, ponieważ dana mapka może wymagać dodatkowe tekstury, dźwięki itp., wtedy należy wgrać cały ten katalog (cstrike).

## 7. Wgrałem mapę, która dużo waży, gracze nie mogą jej pobrać ponieważ jest jakiś limit, jak się pozbyć tego limitu?

Za ten limit odpowiada zmienna: `net_maxfilesize`

Zmień jej wartość na np. 25 , wtedy limit będzie wynosił 25MB

## 8. Jak edytować motd.txt?

Plik ten wykorzystuje kod html, dlatego możesz go zmodyfikować jak sobie życzysz.

Jeżeli masz problem z html lub go nie znasz, wykorzystaj generator html, który jest dostępny na stronie:

<http://www.kurshtml.boo.pl/generatory/generator.html>

Po edycji tego pliku zrestartuj serwer lub zmień mapę.

## 9. Jak sprawdzić id steam'a?

W konsoli wpisz: `rcon status`

## 10. Jak odbanować gracza?

- Odbanować można za pomocą komend:

```
removeid SteamID_zbanowanego  
removeip IP_zbanowanego
```

- Bany można usunąć także w plikach:

```
cstrike/cfg/banned_ip.cfg
```

lub

```
cstrike/cfg/mani_admin_plugin/banlist.txt
```

- Można także skorzystać z programu HLSW, który został opisany w punkcie 2.

## 11. Czy jest możliwość zablokowania pobierania np. dźwięków z serwera?

Jest taka możliwość, do swojego pliku konfiguracyjnego (cfg) dodaj linię:

```
cl_downloadfilter "none"
```

## 12. Jak zainstalować emulację steam id? (dotyczy serwerów protokół 7)

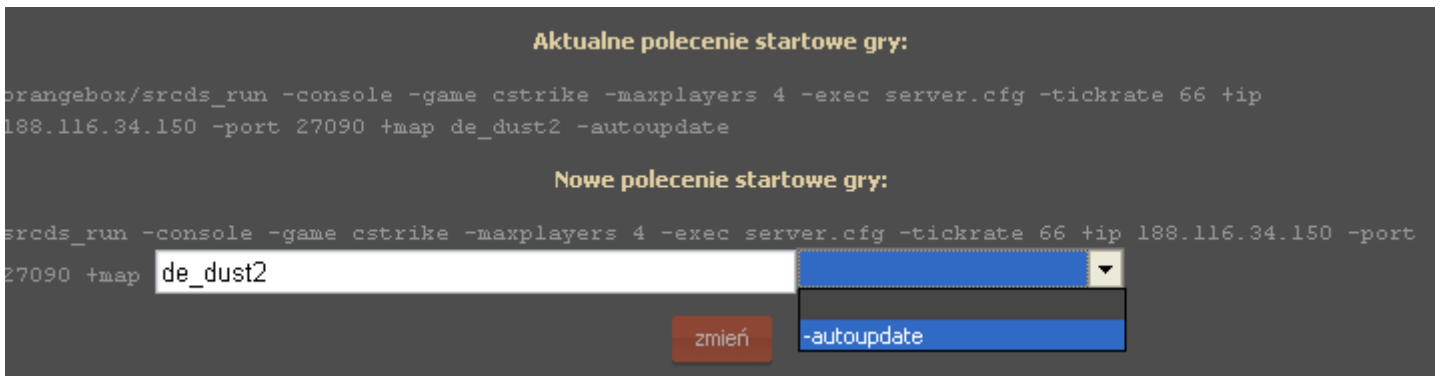
Zaloguj się na ftp serwera gry, a następnie przejdź do `css/bin`. Zmień nazwę pliku `steamclient_i486.so` na `steamclient_valve.so`

Po wykonaniu tej zmiany pobierz i rozpakuj pliki z: [www.mojeserwery.pl/download/css/emu.rar](http://www.mojeserwery.pl/download/css/emu.rar)

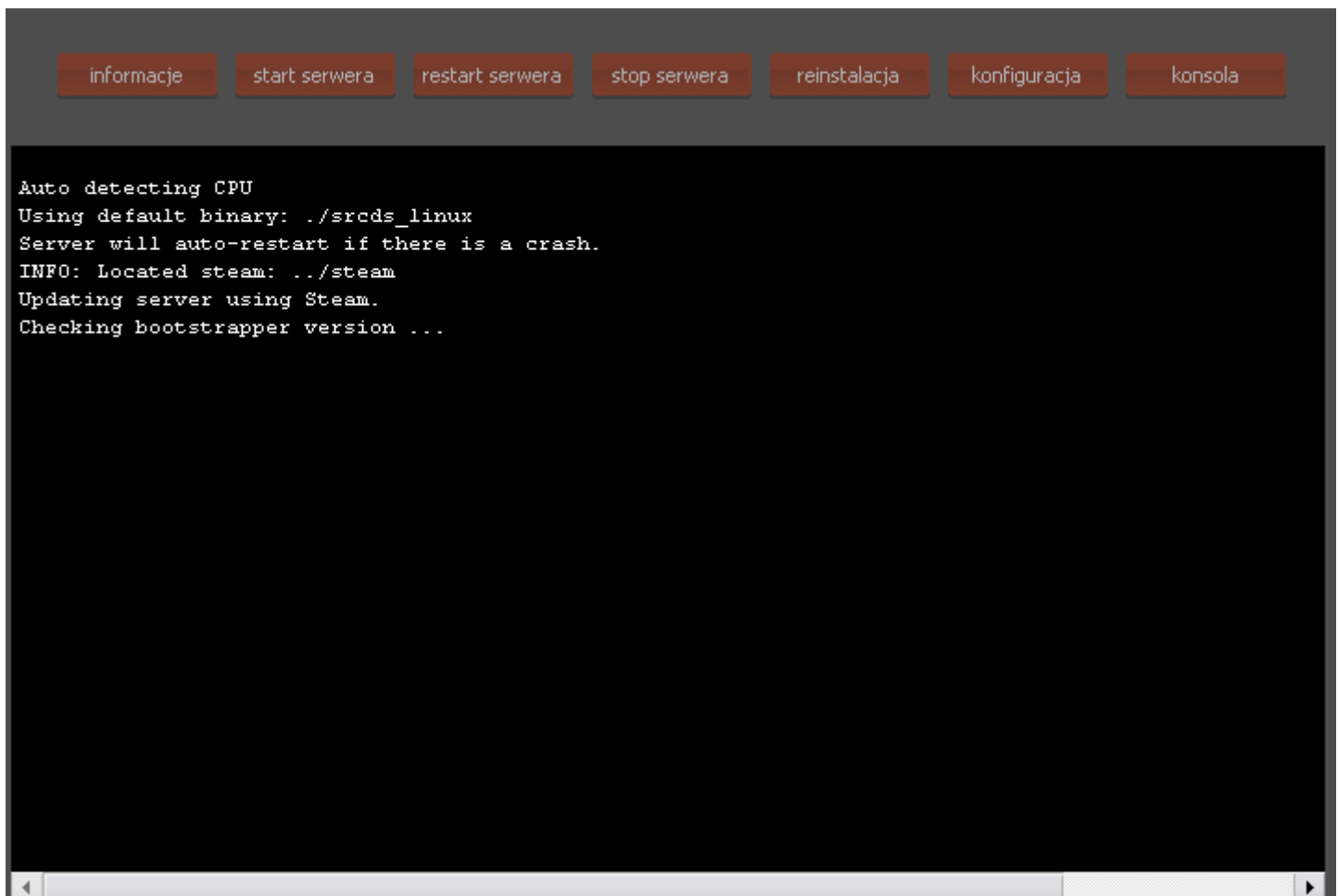
Wypakowane pliki wgraj do katalogu `css`. Restart serwera i gotowe. Jeżeli po wgraniu występują jakieś błędy, skontaktuj się z nami: [bok@mojeserwery.pl](mailto:bok@mojeserwery.pl)

### 13. Jak dokonać aktualizacji serwera?

- Jeżeli posiadamy nieaktualną wersję serwera, pierwsze co należy zrobić to dodać do komendy startowej (w panelu administracyjnym zakładka „konfiguracja”) parametr `-autoupdate` i kliknąć na przycisk „zmień”.

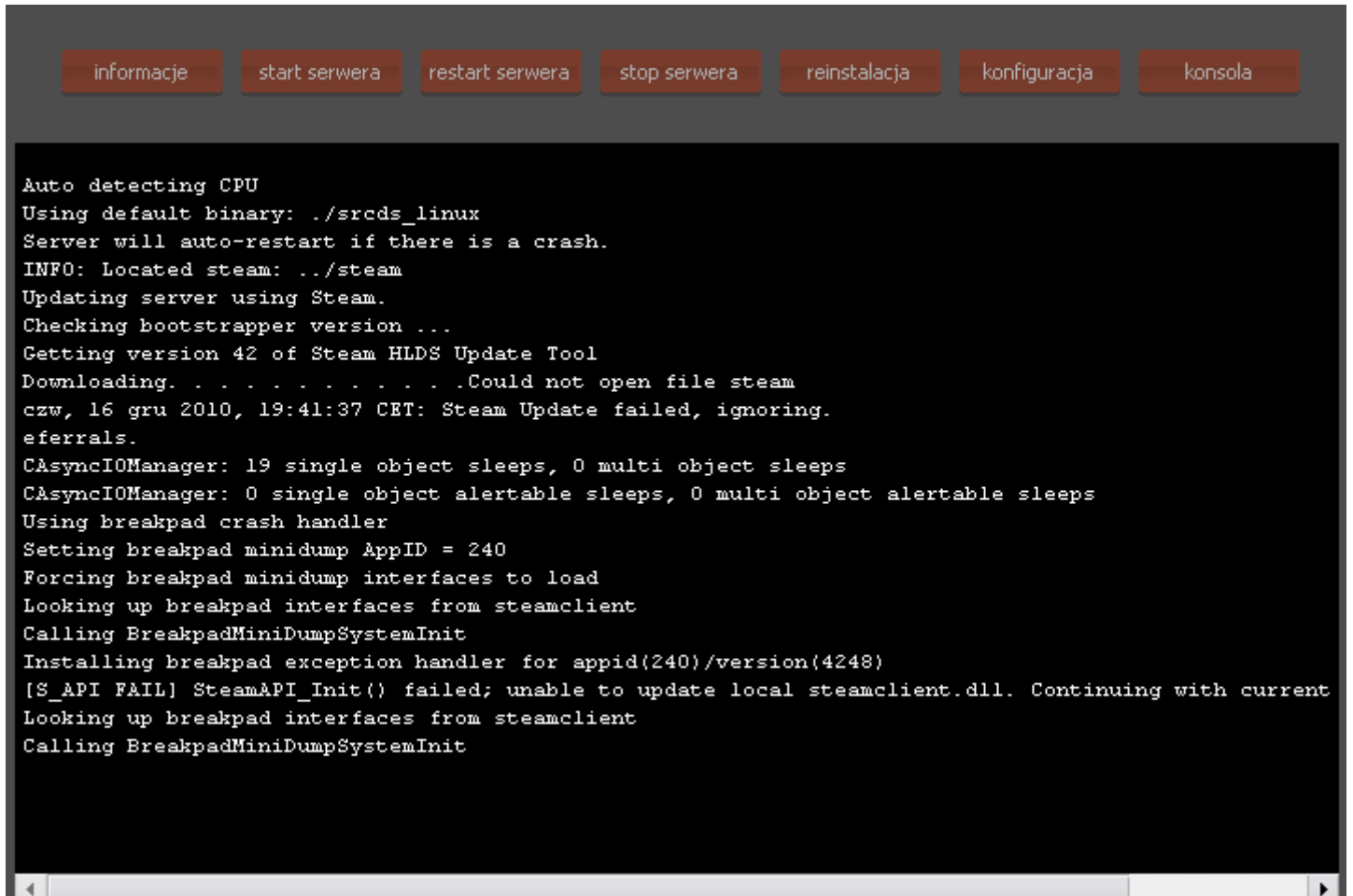


- Jeżeli ustawiliśmy nowe polecenie startowe, to klikamy na „restart serwera” i przechodzimy do konsoli. Powinniśmy zobaczyć coś takiego:



Powyższy komunikat oznacza, że serwer sprawdza aktualną wersję gry, po czym przystąpi do aktualizacji.

- Aktualizacja może potrwać kilka minut, dlatego też nie poza odświeżaniem okna „konsola” nie klikamy i cierpliwie czekamy aż serwer się uruchomi. Jeżeli wykonamy w tym czasie restart, to serwer się nieuruchomi, ponieważ nie będzie posiadał głównych plików służących do uruchomienia.
- Może pokazać nam się komunikat jak na poniższym screenie. Oznacza to, że serwer nie pobrał jeszcze aktualizacji (ponieważ nie mógł uruchomić pliku "steam") i się uruchomił. Klikamy w takim przypadku jeszcze raz na „restart serwera” i przechodzimy do konsoli.



The screenshot shows a server management interface with a dark background and a terminal window. At the top, there are several buttons: "informacje", "start serwera", "restart serwera", "stop serwera", "reinstalacja", "konfiguracja", and "konsola". The terminal window displays the following text:

```
Auto detecting CPU
Using default binary: ./srcds_linux
Server will auto-restart if there is a crash.
INFO: Located steam: ../steam
Updating server using Steam.
Checking bootstrapper version ...
Getting version 42 of Steam HLDS Update Tool
Downloading. . . . .Could not open file steam
czw, 16 gru 2010, 19:41:37 CET: Steam Update failed, ignoring.
eferrals.
CAsyncIOManager: 19 single object sleeps, 0 multi object sleeps
CAsyncIOManager: 0 single object alertable sleeps, 0 multi object alertable sleeps
Using breakpad crash handler
Setting breakpad minidump AppID = 240
Forcing breakpad minidump interfaces to load
Looking up breakpad interfaces from steamclient
Calling BreakpadMiniDumpSystemInit
Installing breakpad exception handler for appid(240)/version(4248)
[S_API FAIL] SteamAPI_Init() failed; unable to update local steamclient.dll. Continuing with current
Looking up breakpad interfaces from steamclient
Calling BreakpadMiniDumpSystemInit
```

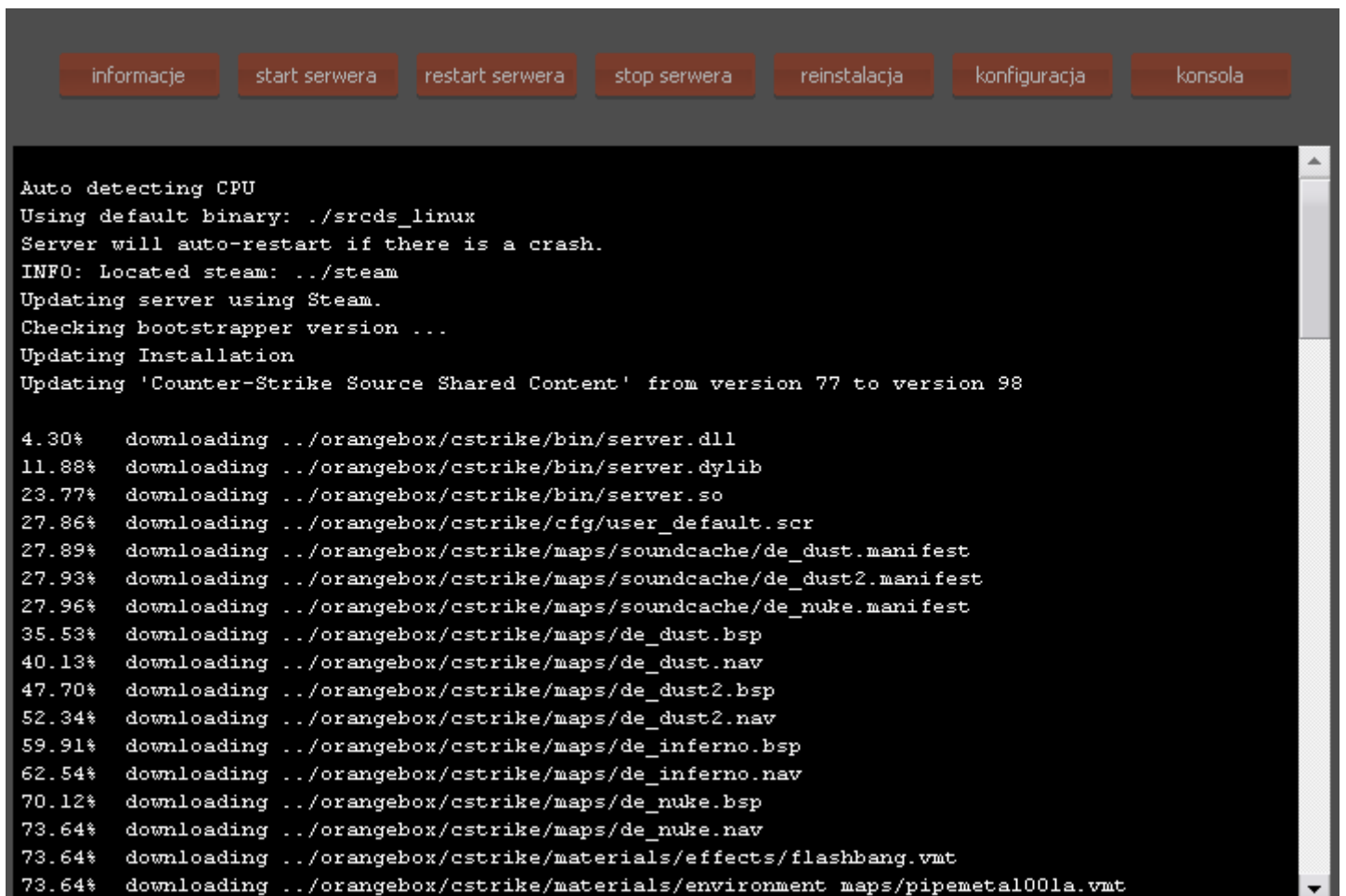
- Po restarcie przechodzimy ponownie do konsoli i jeżeli widzimy taki widok jak poniżej, to oznacza, że serwer oczekuje na pobranie aktualizacji. Odświeżamy co jakiś czas konsolę i sprawdzamy czy pokazała nam się informacja o pobieraniu nowych plików.



The screenshot shows a web-based console interface with a dark background and a light-colored terminal window. At the top, there are several navigation buttons: 'informacje', 'start serwera', 'restart serwera', 'stop serwera', 'reinstalacja', 'konfiguracja', and 'konsola'. The terminal output displays the following text:

```
Auto detecting CPU
Using default binary: ./srcds_linux
Server will auto-restart if there is a crash.
INFO: Located steam: ../steam
Updating server using Steam.
Checking bootstrapper version ...
Updating Installation
re last operated on by process 17360 with name OeBlobRegistryMutex_887D9010BE63720418FA359B9DE7DCF7
removing stale semaphore last operated on by process 17360 with name OeBlobRegistrySignal_887D9010BE6
removing stale semaphore last operated on by process 17360 with name OeBlobRegistryMutex_EE6355E11AB0
removing stale semaphore last operated on by process 17360 with name OeBlobRegistrySignal_EE6355E11AE
```

- Jeżeli ukaże nam się informacja o pobieraniu nowych plików to pozostaje nam już tylko czekać, aż wszystkie pliki aktualizacji zostaną pobrane w 100%, po czym serwer będzie gotowy do gry. Zalecamy mieć ustawiony parametr „-autoupdate” cały czas – dzięki temu wszystkie aktualizacje będą pobierane na bieżąco.



This screenshot shows the same console interface as above, but with a scroll bar on the right side of the terminal window. The terminal output continues with the following text:

```
Updating 'Counter-Strike Source Shared Content' from version 77 to version 98
4.30% downloading ../orangebox/cstrike/bin/server.dll
11.88% downloading ../orangebox/cstrike/bin/server.dylib
23.77% downloading ../orangebox/cstrike/bin/server.so
27.86% downloading ../orangebox/cstrike/cfg/user_default.scr
27.89% downloading ../orangebox/cstrike/maps/soundcache/de_dust.manifest
27.93% downloading ../orangebox/cstrike/maps/soundcache/de_dust2.manifest
27.96% downloading ../orangebox/cstrike/maps/soundcache/de_nuke.manifest
35.53% downloading ../orangebox/cstrike/maps/de_dust.bsp
40.13% downloading ../orangebox/cstrike/maps/de_dust.nav
47.70% downloading ../orangebox/cstrike/maps/de_dust2.bsp
52.34% downloading ../orangebox/cstrike/maps/de_dust2.nav
59.91% downloading ../orangebox/cstrike/maps/de_inferno.bsp
62.54% downloading ../orangebox/cstrike/maps/de_inferno.nav
70.12% downloading ../orangebox/cstrike/maps/de_nuke.bsp
73.64% downloading ../orangebox/cstrike/maps/de_nuke.nav
73.64% downloading ../orangebox/cstrike/materials/effects/flashbang.vmt
73.64% downloading ../orangebox/cstrike/materials/environment maps/pipemetal001a.vmt
```

#### 14. Problem z pobieraniem map „Missing map”

Jeżeli pokazuje błąd „missing map maps/nazwa\_mapy.bsp”, oznacza to, że prawdopodobnie korzystasz z zewnętrznego serwera fast download, na którym nie ma wgranej danej mapy. Po wgraniu danej mapy na serwer fast download, problem powinien zniknąć. Błąd ten może również wystąpić w przypadku błędnego adresu fast download w pliku server.cfg

#### 15. Nie pobiera żadnych plików z serwera.

Mogą być tego dwie przyczyny:

- Korzystasz z serwera fast download, na który nie wgrane są wszystkie dodatkowe pliki (mapy, dźwięki, muzyka itd.). Po wgraniu wszystkich dodatkowych plików, problem powinien w tym przypadku zniknąć, lub w pliku server.cfg jest wpisany błędny adres serwera fast download.
- W przypadku nie korzystania z serwera FD, pobierz z naszej strony plugin d-fens: [www.mojeserwery.pl/download/css/dfens.rar](http://www.mojeserwery.pl/download/css/dfens.rar), rozpakuj i wgraj katalog *addons* do katalogu *cstrike*

#### 16. Host\_Error: Server is enforcing file consistency for scripts\dsp\_presets.txt

W pierwszej kolejności sprawdź, czy masz ustawioną linię *sv\_consistency 0* w pliku *cstrike/cfg/server/cfg*. Jeżeli takiej linii nie ma, to należy ją dodać. Jeżeli po dodaniu w/w linii nadal występuje problem, pobierz z naszej strony plik: [www.mojeserwery.pl/download/css/dsp\\_presets.txt](http://www.mojeserwery.pl/download/css/dsp_presets.txt) i wgraj go do *cstrike/scripts/*  
W przypadku dalszych problemów skontaktuj się z nami: [bok@mojeserwery.pl](mailto:bok@mojeserwery.pl)

#### 17. Zamiast modeli pokazuje error/różowe tekstury.

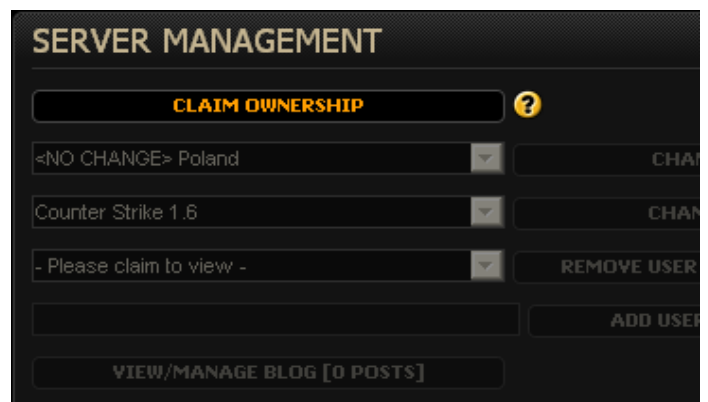
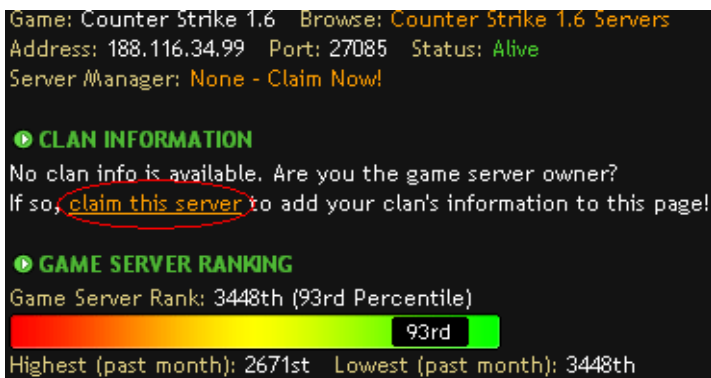
Najprawdopodobniej nie zostały wgrane modele/tekstury na serwer gry lub fast download. Po dograniu brakujących modeli/tekstur np. wybranego pluginu, modu czy też innego dodatku na serwer gry/fast download, wszystko powinno działać już poprawnie.

Modele znajdują się w katalogu *models*, natomiast za tekstury odpowiada katalog o nazwie *materials*.

#### 18. Kupiłem serwer gry css, a pokazuje mi na Gametracker.com inną grę, co zrobić?

Aby zmienić rodzaj gry w serwisie gametracker.com należy:

- Założyć konto na gametracker.com, zalogować się i przejść na stronę z swoim serwerem
- Następnie na swoim serwerze ustawiamy nazwę “GameTracker” (w pliku server.cfg) i restartujemy serwer.
- Na stronie gametracker klikamy w „claim this server”, a następnie w „claim ownership”



- Jeżeli weryfikacja zakończyła się sukcesem, możemy zmienić wszystkie ustawienia, jakie tylko chcemy.