

## **Dodatki dla serwerów source - poradnik (CSS, TF2, CSGO itd.)**

### **Mani admin plugin:**

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

### **SourceMod:**

1. Jak zainstalować SourceMod oraz jakie są komendy?
2. Jak dodać admina do SourceMod?
3. Jak instalować pluginy?
4. Jak zainstalować QuakeSounds pod sourcemod?
5. Jak zmienić muzykę na swoją w knifefight, bombtimer, quakesounds itp.?
6. Jak ustawić muzykę na koniec rund (roundsound)?
7. Gdzie mogę znaleźć pluginy do sourcemod?

### **Eventscripts**

1. Jak zainstalować eventscripts?
2. Jak dodawać skrypty/pluginy?
3. Skąd pobrać skrypty/pluginy?
4. Servsecurity, a blokada plików przed edycją.

## Mani Admin Plugin:

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

Instalacja mani'ego krok po kroku dla gier CSS protokół 17, CSGO, TF2:

- Otwieramy stronę: <http://www.mani-admin-plugin.com/cms/index.php/releases> i pobieramy najnowszą wersję mani admin plugin dla danego typu gry.
- Rozpakowane katalogi z archiwum zip, wgrywamy na ftp serwera gry:
  - dla gry css wgrywamy do katalogu: *css/cstrike/*
  - dla gry tf2 wgrywamy do katalogu: *orangebox/tf/*
  - dla csgo wgrywamy do katalogu: *csgo/*
- Pobieramy plik .vdf dla odpowiedniej gry i wgrywamy go na ftp serwera gry, do katalogu "addons".
  - css: [http://mojeserwery.pl/download/vdf/mani\\_admin\\_plugin\\_css.vdf](http://mojeserwery.pl/download/vdf/mani_admin_plugin_css.vdf)
  - tf2: [http://mojeserwery.pl/download/vdf/mani\\_admin\\_plugin\\_tf2.vdf](http://mojeserwery.pl/download/vdf/mani_admin_plugin_tf2.vdf)
  - csgo: [http://mojeserwery.pl/download/vdf/mani\\_admin\\_plugin\\_csgo.vdf](http://mojeserwery.pl/download/vdf/mani_admin_plugin_csgo.vdf)
- Pozostaje nam wykonać restart serwera i gotowe.

Dla serwerów gry CSS protokół 7 wystarczy pobrać gotową paczkę z poniższego linku i rozpakowany katalog "css" wgrać na ftp serwera gry  
[www.mojserwery.pl/download/css/mani\\_p7.rar](http://www.mojserwery.pl/download/css/mani_p7.rar)

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

Wszystkie wymienione informacje dostępne są na stronie:

<http://www.mani-admin-plugin.com/cms/index.php/documentation>

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

Wpisz nazwy map (każda w osobnej linii, bez końcówki .bsp) do plików:

css/cstrike/cfg/mani\_admin\_plugin/votemaplist.txt

css/cstrike/maplist.txt

css/cstrike/mapcycle.txt

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

Adminów ustawiamy w pliku *css/cstrike/cfg/mani\_admin\_plugin/clients.txt*.

Pod linkiem <http://www.moj-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 ftp serwera gry. Kolejnych adminów dodajemy w analogiczny sposób, zachowując strukturę pliku.

## 5. 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 *css/cstrike/cfg/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  
"holysht" quake/holysht.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
```

## 6. 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.

## 7. Jak dodać skiny admina i graczy?

W pierwszej kolejności wchodzimy na stronę ze skinami i pobieramy wybrane skiny.

Przykładowe skiny można znaleźć na poniższej stronie.

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

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

Rozpakujemy 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):

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

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

## 8. 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 w analogiczny sposób.

## 9. 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?

Instalacja sourcemod krok po kroku dla gier CSS protokół 17:

- Otwieramy stronę: <http://www.sourcemod.net/downloads.php> i pobieramy najnowszą wersję sourcemod pod system linux.
- Pobieramy także metamod, który konieczny jest do działania sm: <http://www.sourcemm.net/downloads/mmsource-1.9.2-linux.tar.gz>
- Pobrane pliki rozpakujemy.
- Rozpakowane katalogi „addons” i „cfg” (z metamod i sourcemod) wgrywamy na ftp serwera gry do css/cstrike/
- Pobieramy plik .vdf z: <http://mojeserwery.pl/download/vdf/metamod.vdf> i wgrywamy go na ftp serwera gry do katalogu css/cstrike/addons. Restart serwera i gotowe.

Sourcemod i metamod CSS protokół 7 przygotowaliśmy w gotowej paczce. Wystarczy ją pobrać, rozpakować i wgrać na ftp serwera gry: [www.mojeserwery.pl/download/css/sm\\_p7.rar](http://www.mojeserwery.pl/download/css/sm_p7.rar)

Instalacja sourcemod krok po kroku dla gier tf2, csgo:

- Otwieramy stronę: <http://www.sourcemod.net/snapshots.php> i pobieramy najnowszą wersję sourcemod 1.5 pod system linux.
- Pobieramy także najnowszy metamod z wersji 1.10, który konieczny jest do działania sm: <http://www.sourcemm.net/snapshots>
- Pobrane pliki rozpakujemy.
- Rozpakowane katalogi „addons” i „cfg” (z metamod i sourcemod) wgrywamy na ftp serwera gry do katalogu:
  - dla tf2: orangebox/tf/
  - dla csgo: csgo/
- Pobieramy plik .vdf pod daną grę z poniższej strony i wgrywamy go na ftp serwera gry do katalogu „addons”.
  - tf2: [http://mojeserwery.pl/download/vdf/metamod\\_tf2.vdf](http://mojeserwery.pl/download/vdf/metamod_tf2.vdf)
  - csgo: [http://mojeserwery.pl/download/vdf/metamod\\_csgo.vdf](http://mojeserwery.pl/download/vdf/metamod_csgo.vdf)

Restart serwera i gotowe.

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"      "abcdef"  
"NickGracza"         "ghjik"           "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"
```

Po wejściu jako admin na serwer, w czacie wpisujemy komendę „!admin”, którą otwieramy menu admina.

Jeżeli chcemy zmienić komendę logowania na inną np. setinfo „\_pw” „hasło”, otwieramy plik *addons/sourcemod/configs/core.cfg*, szukamy linii: "PassInfoVar" "\_password" i zmieniamy \_password na swój parametr. Po edycji, zapisujemy plik.

### 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 wgrywamy 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 wgrywamy 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. Jak ustawić muzykę na koniec rund (roundsound)?

- Pobieramy plugin ze strony: [http://mojeserwery.pl/download/css/rs\\_sm.zip](http://mojeserwery.pl/download/css/rs_sm.zip) , następnie go rozpakowujemy i rozpakowane katalogi „addons”, „cfg” wgrywamy na ftp serwera gry do *css/cstrike/*.
- Na ftp serwera gry, w katalogu *css/cstrike/sound* tworzymy nowy katalog o wybranej nazwie np. „*moje\_rs*” i tam wgrywamy pliki muzyczne z nazwami np. *tt1.mp3*, *tt2*, *mp3*, *ct1.mp3*, *ct2.mp3* itd.
- Otwieramy plik z *res\_list.cfg* z katalogu *css/cstrike/addons/sourcemod/configs/* i wpisujemy w nim ścieżki do wgranych przez nas wcześniej plików muzycznych w postaci:

```

moje_rs/tt1.mp3=T
moje_rs/tt2.mp3=T
moje_rs/ct1.mp3=CT
moje_rs/ct2.mp3=CT

```

Widzimy na powyższym przykładzie, że w pierwszej kolejności podany jest katalog, do którego wgraliśmy naszą muzykę, następnie nazwa pliku mp3 i na końcu ustawienie, czy dany plik ma być odgrywany dla drużyny TT, czy CT.

- Po edycji zapisujemy plik i wykonujemy restart serwera.



## 7. Gdzie mogę znaleźć pluginy do sourcemod?

Największą bazą pluginów dla sourcemod jest strona pod poniższym adresem:  
<http://forums.alliedmods.net/forumdisplay.php?f=123>

Najpopularniejsze pluginy:

- Knifefight: <https://forums.alliedmods.net/showthread.php?t=94572>
- C4Timer: <http://forums.alliedmods.net/showthread.php?t=58760>
- QuakeSounds: <http://forums.alliedmods.net/showthread.php?t=58548>
- Roundsound: <http://forums.alliedmods.net/showthread.php?t=143016>
- QuickDefuse (kabelki po polsku):  
[http://www.team.4game.pl/forum/viewthread.php?forum\\_id=83&thread\\_id=893](http://www.team.4game.pl/forum/viewthread.php?forum_id=83&thread_id=893)
- Super Admin: <https://forums.alliedmods.net/showthread.php?t=70658>
- RankMe (ranking): <https://forums.alliedmods.net/showthread.php?t=155621>
- Healthkit of death (apteczka): <https://forums.alliedmods.net/showthread.php?t=56494>
- sdkhooks (dodatkowe biblioteki, wymagane przez część pluginów):  
<http://forums.alliedmods.net/showthread.php?t=106748>
- Sm hosties: <http://forums.alliedmods.net/showthread.php?t=108810>
- Roll the dice (ruletka): <http://forums.alliedmods.net/showthread.php?p=849987>
- Skinchooser (obsługa skinów pod sourcemod):  
<http://forums.alliedmods.net/showthread.php?t=87597>
- Medic: <http://forums.alliedmods.net/showthread.php?t=98961>
- Custom chat colors (kolorowe tagi):  
<http://forums.alliedmods.net/showthread.php?p=1721580>
- Terms Agreement (regulamin): <https://forums.alliedmods.net/showthread.php?t=57589>

## 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* (usuwamy 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*

**Poradnik jest integralną częścią strony Moje-Serwery.pl Kopiowanie bez zgody autora zabronione!**