Управлять игровым сервером можно 3 основными способами:

1. Путем использования программ удаленного администрирования типа: HLSW,Cod RconTools - наличие rcon пароля необходимо.

2. Путем прямого ввода rcon команд через консоль непосредственно в игре (открывается кнопочкой ` или Shift+` ) подразумевает наличие rcon пароля от сервера.

3. Путем прямого ввода через консоль команд класса PB\_rcon, подразумевает возможность управления сервером в отсутствии пароля rcon, но при наличии установленных администратором сервера Power\_points для вашего гуида.

Я рассмотрю второй и третий случай, так как у всех этих программ есть один существенный недостаток - невозможность управления сервером непосредственно из игры.Т.е. если вы админите чью-то игру надо будет постоянно нажимать Alt+Tab для временного выхода из игры и ввода нужной команды, тем самым теряя контроль над происходящим на сервере, ну и я не говорю о том что будет если при подобных манипуляциях игра просто повиснет (а это бывает частенько), плюс потеря времени и т.п.

Поэтому мой Вам искренний совет если хотите продвинутся в администрировании и быть нормальным админом не вызывающим нареканий у игроков (народа очень язвительного и нервного на этот счет) учитесь пользоватся rcon командами из консоли находясь непосредственно в игре.

Прямое управление сервером через консоль в игре

1) Очень многие знают как вызвать игровую консоль находясь непосредственно на игровом сервере, делается это кнопочкой ` (тильда), можно раскрыть расширенную консоль нажав Shift+`.

Управление сервером производится набором rcon команд вводимыми последовательно в консоль.

Для доступа к управлению сервером вы должны иметь rcon пароль, который прописывается в основном конфиг-файле сервера при его настройке командой

Set rcon\_password "8140" где в кавычках указывается непосредственно пароль.

Для активации вас как администратора необходимо сначала пройти процедуру активации rcon пароля, делается это один раз в начале каждого сеанса вашей работы на сервере.

После коннекта находясь в игре вызываем консоль нажав ` и пишем /rcon login 8140 пароль вводится без кавычек, нажимаем enter.

Если пароль введен правильно, вы можете вводить rcon команды. Синтаксис устроен так что каждая rcon команда начинается как /rcon …….

Рассмотрим подробно rcon команды которые вам понадобятся.

/rcon g\_password пароль устанавливает пароль для доступа на сервер

Если вы хотите снять пароль, укажите просто пустую строчку, /rcon g\_password “”

Кавычки именно в этом случае обязательны.

/rcon status показывает список играющих на сервере что-то типа

Код:

num score ping guid name lastmsg address qport rate

--- ----- ---- ------ --------------- ------- --------------------- ----- -----

1 21 37 514524 dimon()rus^7 50 87.237.ххх.ххх:28960 2968 25000

В принципе все понятно номер игрока, счет, гуид, имя, адрес, порт, рэйт.

В данном случае мы имеем “игровые” гуиды игроков, которые отличаются от PB guid (гуид присвоенный панкбастером).

/rcon say ^2Играем на ^1ножах!!!^2play ^1knifes!!!

выводит строчку в игре типа сonsole: траблабалалала и все играющие понимают что вещает админ

/rcon g\_gametype sd – Найти и унечтожить

/rcon g\_gametype dm – Свободная игра

/rcon g\_gametype dom –первенство

/rcon g\_gametype war - Командный бай

/rcon g\_gametype sab - собатаж

/rcon g\_gametype koth - штаб

выбираем режим игры, после выбора режима надо либо перезапустить текущую карту, либо загрузить другую, только после этого происходит смена режима.

/rcon map - имя карты - загружает на сервере выбранную карту

Код:

/rcon map mp\_showdown - Занавес

/rcon map mp\_bloc -блок

/rcon map mp\_bog - болото

/rcon map mp\_cargoship – мокрое дело

/rcon map mp\_citystreets - раён

/rcon map mp\_convoy - засада

/rcon map mp\_countdown - отчёт

/rcon map mp\_crash - крушение

/rcon map mp\_crossfire - перестрелка

/rcon map mp\_farm - ливень

/rcon map mp\_overgrown - дебри

/rcon map mp\_pipeline - трубопровод

/rcon map mp\_backlot -площадка

/rcon map mp\_strike – удар

/rcon map mp\_vacant – офис

/rcon map mp\_shipment - отпровления

/rcon map\_rotate - загружает следующую в ротации карту, ротация прописывается в конфиг-файле сервера командой sv\_maprotate.

/rcon map\_restart - перезагружает текущую карту на сервере

/rcon fast\_restart - перезапускает карты без перезагрузки (просто обнуляется счетчик очков) наиболее часто встречающаяся команда на кланварах.

Далее описываются команды для бана и кика предоставляемые rcon сервисом самой игры, я не рекомендую вам их использовать по двум причинам

1. невозможность просмотреть банлист без ftp дроступа.

2. бан происходит по игровому гуиду, который изменить для знающего человека не составит особого труда.

Панкбастер предоставляет для этого куда более надежные и гибкие средства используйте его и проблем не будет.

В общеобразовательном плане:

/rcon onlykick - имя кикает игрока с указанным именем, коды цветов, если ник цветной при этом указывать не надо.

/rcon kick имя - кикает игрока, с указанным именем. Коды цветов указывать надо.

/rcon kick all - кикает всех игроков.

/rcon onlykick all - аналогично.

/rcon clientkick номер - кикает игрока, играющего под указанным номером (узнать можно командой /rcon status см. выше).

/rcon banUser - имя банит игрока с указанным именем. Гуид заносится в ban.txt

/rcon banClient номер - банит игрока под указанным номером (узнать можно командой /rcon status см. выше). Гуид заносится в ban.txt

/rcon tempBanUser - имя кикает и временно банит игрока с указанным именем на время указанное в переменной sv\_kickbantime.Гуид никуда при этом не записывается. Так сказать легкая карательная мера.

/rcon tempBanClient номер - кикает и временно банит игрока с указанным номером на время указанное в переменной .Гуид никуда при этом не записывается. Так сказать легкая карательная мера.

/rcon unbanuser имя - разбанивает игрока с указанным именем.

Так же с помощью rcon команд можно изменять любые dvar переменные прописанные в конфиг файле сервера,но если настройки самого провайдера который предоставил вам игровой сервер не позволяют перезаписывать без ftp доступа файлы находящиеся в игровой директории, все эти изменения коснутся только текущего сеанса игры, и в случае падения сервера или его перезапуска все вернется на круги своя т.е. к config.cfg который запускается при загрузке самой игры.

Рекомендую проэксперементировать для начала, что бы потом не обламаться. Делается это командой

/rcon writeconfig имя конфигфайла.

2) Управление сервером через Панкбастер

На самом деле эта античитерская программа предоставляет админу очень гибкое средство для управления сервером, включая возможность раздачи прав на определенные команды другим людям без выдачи rcon пароля.

Итак по порядку (все команды приведены в синтаксисе для консоли, если вы используете HLSW rcon перед каждой командой писать не надо).

/rcon pb\_sv\_plist - результат очень похож на результат команды /rcon status

Код:

player List:

[Slot #] [GUID] [Address] [Status] [Power] [Auth Rate] [Recent SS] [O/S] [Name]

3 e69e05b2\*\*\*\*\*3abb7e8f40\*\*\*\*\*(VALID) 87.240.15.5:28960 OK 0 3.2 1 (W)

4 111b5e469\*\*\*\*\*68b91761499a\*\*\*\*\*(VALID) 195.230.70.226:28960 OK 0 3.1 1 (W)

Только в данном случае мы имеем номер слота (не совпадает с номером id, команды /rcon status), PB guid (не путать с гуидом выдаваемым /rcon status), ip адрес, отчет по произведенным скриншотам, имя ну и т.п.

/rcon pb\_sv\_ver - выводит текущую версию панкбастера (иногда бывает полезно знать)

/rcon pb\_sv\_GuidRelax значение (0-7) - определяет поведение пакбастера при неопознанных гуидах

0 кикает за все

1 не кикает за неопознанный или неверный гуид

2 не кикает за неверный или неправильный ip адрес

3 = 1 и 2 вместе

4 не кикает за dublicate guid

5 =4 и 1 вместе

6 =2 и 4 вместе

7 = 4 и 3 и 1 вместе

/rcon pb\_sv\_ban имя (или номер слота) “пояснение 1” | “пояснение 2“ - Банит игрока с указанным именем или с указанным номером слота выводимым с помощью /rcon pb\_sv\_plist, записывает его в файл pbbans.dat находящегося в директории pb, пояснение 1 выводится на экран игроку после того как его кикает с сервака, можно написать что угодно типа “hvatit 4iterit yblydok”, пояснение 2 записывается в файл pbbans.dat после данных (имя, pb\_guid) игрока.

/rcon pb\_sv\_banguid гуид ip “имя” “пояснение” - записывает в файл pbbans.dat данные об игроке причем не важно находится ли в данный момент игрок на сервере или нет.

/rcon pb\_sv\_banload имяфайла - загружает в оперативную память банлист с указанным именем, если имя пустое загружается файл pbbans.dat

/rcon pb\_sv\_banlist текст поиска - выводит в консоль содержание файла pbbans.dat если указать текст будет выводить только строчки содержащие данный текст.

/rcon pb\_sv\_unban номер - выводит из банлиста игрока с указанным номером (номера показывает команда /rcon pb\_sv\_banlist) после этого необходимо воспользоваться командой /rcon pb\_sv\_updbanfile что бы изменения прописались в файл pbbans.dat

/rcon pb\_sv\_unbanguid гуид - команда аналогична предыдущей только указывается pb\_guid после этого необходимо воспользоваться командой /rcon pb\_sv\_updbanfile что бы изменения прописались в файл pbbans.dat

/rcon pb\_sv\_reban номер - возвращает игрока с указанным номером в банлист ошибочно удаленного из него командой /rcon pb\_sv\_unban после этого необходимо воспользоваться командой /rcon pb\_sv\_updbanfile что бы изменения прописались в файл pbbans.dat

/rcon pb\_sv\_updbanfile -обновляет файл pbbans.dat записывая в него последние изменения после команд Reban и Unban

/rcon pb\_sv\_autoupdban 1 или 0 - эта переменная устанавливает соответствие на автоматическое изменение файла pbbans.dat при любых изменениях банлиста находящегося в памяти панкбастера во время работы сервера (что бы каждый раз не писать /rcon pb\_sv\_updbanfile)

/rcon pb\_sv\_kick имя кол-воминут “пояснение 1” | “пояснение 2” - кикает с сервера игрока с указанным именем на указанное кол-во времени (если не указать время игрок будет забанен до рестарта сервера), информация не записывается в файл pbbans.dat, но ее можно просмотреть по команде /rcon pb\_sv\_banlist

3) Управление сервером в отсутствии rcon пароля или что такое PowerPoints .

Т.к. практически все знают или слышали ,что при помощи команд класса /Pb\_rcon и системы PB Player Power можно управлять сервером в отсутствии rcon пароля.

Для этого необходимо чтобы администратор имеющий ftp доступ к серверу или rcon пароль проделал следующие манипуляции:

1. определил rcon команды и кол-во поинтов необходимых игроку для доступа к ним при помощи команд:

/pb\_sv\_rlist - выводит в консоль разрешенные pb\_rcon префиксы, с указанием необходимого кол-во поинтов, для использования той или иной команды.

/pb\_sv\_rcon кол-вопоинтов префикс - добавляет новую команду в pb\_rcon лист и устанавливает необходимое кол-во поинтов для ее использования

Данные команды и префиксы записываются в файл pbrcon.dat находящийся в директории pb на сервере и который в принципе можно редактировать вручную .

Давайте например попробуем прописать наиболее необходимые rcon команды, я бы сделал это так

/pb\_sv\_rcon 25 status

/pb\_sv\_rcon 25 pb\_sv\_plist

/pb\_sv\_rcon 25 map\_rotate

/pb\_sv\_rcon 50 g\_gametype

/pb\_sv\_rcon 50 map\_restart

/pb\_sv\_rcon 50 fast\_restart

/pb\_sv\_rcon 50 sv\_pam

/pb\_sv\_rcon 50 pam\_mode

/pb\_sv\_rcon 75 g\_password

/pb\_sv\_rcon 100 pb\_sv\_

Теперь игрок имеющий 25 поинтов сможет как минимум сделать скриншоты гуидов играющих и поменять карту в ротации.

Игрок имеющий 50 поинтов сможет сделать тоже что и игрок с 25 поинтами но еще сможет менять режимы игры, карты, делать рестарты и изменять режимы пам мода.

Игрок имеющий 75 поинтов еще сможет менять пароль на сервере.

Ну а игрок имеющий 100 поинтов почти всемогущен при помощи полного доступа к командам класса pb\_sv\_

2. После того как мы прописали команды и поинты необходимые для их использования назначим игроков и раздадим им поинты в соответствии с их правами.

/pb\_sv\_powerguid гуид кол-вопоинтов имяигрока (необязательно) - с помощью этой команды администратор сервера может добавить игрока в базу сервера PB Player Power на управление посредством pb\_rcon без непосредственного подсоединения игрока к серверу (т.е. в отсутствии игрока на сервере) присвоив ему необходимое кол-во поинтов

/pb\_sv\_power номер кол-вопоинтов - добавляет игрока с указанным номером находящегося на сервере в базу игроков PB Player Power допущенных к команде /pb\_rcon и устанавливает определенное кол-во поинтов.

/pb\_sv\_powerlist - выводит в консоль перечень игроков занесенных в PB Player Power базу с указанием текущего кол-ва поинтов и номеров.

Игроки которым мы назначили права будут записаны в файл pbpower.dat находящийся в директории pb сервера и который при желании можно отредактировать вручную.

Как управлять сервером при помощи Power Points

Синтаксис написания команд следующий:

/pb\_rcon рконкоманда - зарегестрированная в rlist

Ну т.е. при смене карты пишем

/pb\_rcon map mp\_toujane

Смена режима игры

/pb\_rcon g\_gametype dm

/pb\_rcon fast\_restart

И далее в том же духе.

Console при этом будет писать, что типа игрок такой-то при помощи команды

Pb\_rcon изменил тип игры (или карту, или кикнул кого-то).

Вообщем все официально, народ видит кто им жизнь портит.

У системы PB Player Power есть еще одна интересная особенность своеобразная альтернатива голосованию на удаление игрока из игры. Действует это примерно следующим образом:

/pb\_sv\_powerkicklen минуты - указывает кол-во минут (по умолчанию 5) на которые игрок может быть кикнут при помощи команды pb\_kick

/pb\_sv\_powerdef кол-вопоинтов - устанавливает какое кол-во поинтов будут иметь игроки не входящие в базу PB Player Power

/pb\_sv\_powermin кол-во поинтов - устанавливает кол-во поинтов (по умолчанию 99) при наборе которых игрок будет выкинут с сервера.

Например, у нас на сервере выставлены следующие значения.

/pb\_sv\_powerdef 1

/pb\_sv\_powermin 10

Игрок даже не занесенный в базу PB Player Power и набирающий в консоли

/pb\_power - увидит следующее (пример)

Код:

[09.10.2006 01:28:11] Power Kicking Enabled: [Slot #] [Power] [Points Against] [GUID] [Name]<

1 1 0/10 xxxxxxxx(-) Kirka

2 1 0/10 xxxxxxxx(-) CoolBananas

3 1 0/10 xxxxxxxx(-) ESLIOTE

4 1 0/10 xxxxxxxx(-) DevenTERROR\_NL

5 1 0/10 xxxxxxxx(-) mick

6 1 0/10 xxxxxxxx(-) Jack

7 1 0/10 xxxxxxxx(-) =KERPO= $3oiwa

8 1 0/10 xxxxxxxx(-) Chellow

9 1 0/10 xxxxxxxx(-) =$1KERPO= $1Haba

10 1 0/10 xxxxxxxx(-) Kansa

13 1 0/10 xxxxxxxx(-) Crusader D.P.W.W.

15 1 0/10xxxxxxxx(-) \*KiLLa\_CH\*

End of Power List (12 Players)

Например мы хотим кикнуть игрока 6 Jack.

Любой из игроков ну например Kirka набирает у себя в консоле

/pb\_kick 6 и видит следующее

Код:

[09.10.2006 01:29:35] Kick Vote (1 point) against slot #6 (Jack) from Kirka

Предположим еще 3 игрока также проголосуют за кик #6

Код:

[09.10.2005 01:29:54] Kick Vote (1 point) against slot #6 (Jack) from CoolBananas

[09.10.2005 01:30:10] Kick Vote (1 point) against slot #6 (Jack) from =KERPO= oiwa

[09.10.2005 01:30:36] Kick Vote (1 point) against slot #6 (Jack) from =KERPO= Haba

Добавив тем самым еще 3 поинта.

Теперь если мы наберем в консоле /pb\_power мы увидим примерно следующее

Код:

09.10.2005 01:32:05] Power Kicking Enabled: [Slot #] [Power] [Points Against] [GUID] [Name]

1 1 0/10 xxxxxxxx(-) Kirka

2 1 0/10 xxxxxxxx(-) CoolBananas

3 1 0/10 xxxxxxxx(-) ESLIOTE

4 1 0/10 xxxxxxxx(-) DevenTERROR\_NL

5 1 0/10 xxxxxxxx(-) mick

6 1 4/10 xxxxxxxx(-) Jack

7 1 0/10 xxxxxxxx(-) =KERPO= oiwa

9 1 0/10 xxxxxxxx(-) =KERPO= Haba

10 1 0/10 xxxxxxxx(-) Kansa

11 1 0/10 xxxxxxxx(-) LGB Steffpouye

12 1 0/10 xxxxxxxx(-) Crusader D.P.W.W.

15 1 0/10 xxxxxxxx(-) \*KiLLa\_CH\*

End of Power List (12 Players)

Таким образом Мр. Jack набрал 4 поинта из 10 возможных как только он наберет 10 его кикнет с сервера на 5 минут.

Бинды

Очень надоедает набивать одно и тоже в консоле по многу раз.

Тем более что команды в основном однотипные.

На помощь как всегда в таких случаях приходят бинды.

Забиндить можно в своем конфиге любую rcon команду или последовательность таковых.

Ну например кусочек конфига:

Код:

/bind Y "rcon login \*\*\*\*\*\*"

/bind U "rcon fast\_restart"

/bind I "rcon g\_gametype tdm;wait 150;rcon fast\_restart"

/bind O "rcon g\_gametype dm;wait 150;rcon fast\_restart"

/bind P "rcon g\_gametype sd;wait 150;rcon fast\_restart"

/bind H "rcon map aim\_buddha2"

/bind K "rcon map mp\_hawkeyeaim"

/bind L "rcon map wawa\_3daim"

/bind G "rcon sv\_pam 0;wait 150;rcon pam\_mode cb;wait 150;rcon /sv\_pam 1;wait 150;rcon fast\_restart"

/bind ' "rcon scr\_killcam 1"

/bind N "rcon status"

/bind M "rcon pb\_sv\_plist"

/bind , "condump konsole.txt"

КОДЫ:

/rcon g\_gravity 15 – гравитация