

# Super Admin Script



## Index :

- Introduction
- Installation
- Configuration
- Les Modules
- Les Menus
- Les Commandes
- Développement de Modules
- Remerciements & About

## Introduction :

Bonjour à tous, et merci de vous intéresser à S.A.S (Super Admin Script)

Ce script a été développé par mes soins (Fantole) pour <http://www.css-ressource.com>

Etant développer en Python il se devrait d'être orienté objet, mais il est codé principalement dans un seul fichier mis à par quelques commandes.

Je ne corrigerais pas ce point là, sa me ferait recoder tout le script, et j'ai déjà mis beaucoup de temps à le réaliser.

Mais assez parlé de moi et de mon codage, SAS c'est quoi ?

C'est un script qui permet de gérer son serveur et les joueurs présents sur celui-ci avec des commandes spécifique.

Vous en serez un peu plus en le testant, expliquer toutes ces possibilités serait trop long.

Actuellement S.A.S ne fonctionne que sur Counter Strike Source.

Pour vous donner un ordre d'idée, c'est un peu un Mani Admin Like, mais avec moins d'option, car, S.A.S, n'a pas été conçu pour rivaliser avec Mani.

## Installation :

Afin de fonctionner, il est nécessaire d'installer au préalable Mattie Eventscripts disponible sur son site officiel

<http://www.mattie.info/cs/>

Pour fonctionner S.A.S nécessite au minimum la version [EventScripts](#) v2.0.0.250i Public Beta2.

Et EsTools V.420 disponible au lien suivant <http://forums.eventscripts.com/viewtopic.php?t=3413>

Mais il vous faudra aussi installer le Patch nécessaire au Respawn de joueurs.

<http://forums.eventscripts.com/viewtopic.php?t=33405>

Bien sur il est possible de trouver tout ce qui est requis ci-dessus sur notre site <http://www.css-ressource.com>

Aller dans la Rubrique Téléchargement, ou alors utiliser la fonctionne rechercher du site pour aller d'avantage plus vite.

Une fois tout les éléments requis en votre possession est installé sur votre serveur (Pour l'installation voir sur la page de Téléchargement ou sur le Wiki de <http://www.css-ressource.com>)

Il vous faudra installer le script S.A.S

Pour ce faire rien de plus simple, envoyez le contenu du dossier cstrike de l'archive du script dans le dossier cstrike de votre serveur Counter Strike Source.

Ensuite dans votre fichier cstrike/cfg/autoexec.cfg ajoutez la ligne

es\_load sas

Et redémarrer votre serveur.

Note : Lors de la modification de la configuration du script S.A.S il est recommandé de faire un Reboot du serveur, et non un es\_reload ou es\_unload suivi d'un es\_load.

## Configuration :

Afin de configurer S.A.S selon vos souhaits en ce qui concerne ces options, il vous faut aller dans le dossier cstrike/cfg/sas, bien, maintenant voyons ce qui peut être configuré et comment faire.

Configuration principale : (Variable Serveur de S.A.S)

Ouvrez le fichier sas.cfg.

Voici les différentes variables pouvant être modifiée avec une explication complète de celles-ci.

sas\_admin : Contient les Steamid des joueurs qui auront accès à l'administration du serveur via S.A.S Sela inclus tout les Menus. Pour le moment il n'est pas possible d'effectuer une restriction de droits, et je ne promet pas que sa soit réalisé un jour. Seul l'avenir nous le dira.

Défaut = STEAM\_ID\_LAN

sas\_beacon\_team : Cette variable peut prendre pour valeur 0 ou 1.

0 les joueurs seront balisés de la couleur définit par les variables sas\_beacon\_r, sas\_beacon\_v, sas\_beacon\_b.  
1 les joueurs seront balisés de la couleur de leur Team, Bleu pour les CT et Rouge pour les T.

Défaut = 0

sas\_beacon\_size : Rayon du cercle de balisage autour d'un joueur.

Défaut = 800

sas\_beacon\_r : Cette variable peut prendre n'importe quel valeur numérique comprise entre 0 et 255.  
Cette valeur est l'intensité de la couleur, ici le Rouge.

Plus cette valeur sera grande et plus la couleur Rouge sera vive.

Défaut : 255

sas\_beacon\_v : Cette variable peut prendre n'importe quel valeur numérique comprise entre 0 et 255.  
Cette valeur est l'intensité de la couleur, ici le Vert.

Plus cette valeur sera grande et plus la couleur Vert sera vive.

Défaut : 255

sas\_beacon\_b : Cette variable peut prendre n'importe quel valeur numérique comprise entre 0 et 255.  
Cette valeur est l'intensité de la couleur, ici le Bleu.

Plus cette valeur sera grande et plus la couleur Bleu sera vive.

Défaut : 0

sas\_timebombe\_size : Rayon du cercle de balisage autour d'un joueur qui est mis en bombe à retardement (Time Bombe)

Défaut : 800

sas\_timebombe\_r : Cette variable peut prendre n'importe quel valeur numérique comprise entre 0 et 255.  
Cette valeur est l'intensité de la couleur, ici le Rouge.

Plus cette valeur sera grande et plus la couleur Rouge sera vive.

Défaut : 113

`sas_timebombe_v` : Cette variable peut prendre n'importe quel valeur numérique comprise entre 0 et 255.  
Cette valeur est l'intensité de la couleur, ici le Vert.  
Plus cette valeur sera grande et plus la couleur Vert sera vive.  
Défaut : 0

`sas_timebombe_b` : Cette variable peut prendre n'importe quel valeur numérique comprise entre 0 et 255.  
Cette valeur est l'intensité de la couleur, ici le Bleu.  
Plus cette valeur sera grande et plus la couleur Bleu sera vive.  
Défaut : 114

`sas_timebombe_time` : Temps en secondes avant que le joueur n'explose.  
Défaut : 10

`sas_timefreeze_size` : Rayon du cercle de balisage autour d'un joueur qui est mis en Time Freeze  
Défaut : 800

`sas_timefreeze_r` : Cette variable peut prendre n'importe quel valeur numérique comprise entre 0 et 255.  
Cette valeur est l'intensité de la couleur, ici le Rouge.  
Plus cette valeur sera grande et plus la couleur Rouge sera vive.  
Défaut : 20

`sas_timebombe_v` : Cette variable peut prendre n'importe quel valeur numérique comprise entre 0 et 255.  
Cette valeur est l'intensité de la couleur, ici le Vert.  
Plus cette valeur sera grande et plus la couleur Vert sera vive.  
Défaut : 188

`sas_timebombe_b` : Cette variable peut prendre n'importe quel valeur numérique comprise entre 0 et 255.  
Cette valeur est l'intensité de la couleur, ici le Bleu.  
Plus cette valeur sera grande et plus la couleur Bleu sera vive.  
Défaut : 162

`sas_timefreeze_time` : Temps en secondes avant que le joueur ne soit totalement gelé et donc qu'il ne puisse plus bouger.  
Défaut : 10

`sas_couleur1`, `sas_couleur2`, `sas_couleur3`, `sas_couleur4`, `sas_couleur5`, `sas_couleur6`, `sas_couleur7` :  
Couleur pouvant être appliqué sur un joueur via le Menu.

Syntaxe : <Couleur>+<R V B A>

Où :

Couleur = Nom de la couleur, sera affichée dans le Menu

R = Intensité de la couleur Rouge, valeur comprise entre 0 et 255

V = Intensité de la couleur Verte, valeur comprise entre 0 et 255

B = Intensité de la couleur Bleu, valeur comprise entre 0 et 255

A = Valeur Alpha de la couleur finale (Opacité de la couleur)

`sas_hp1`, `sas_hp2`, `sas_hp3`, `sas_hp4`, `sas_hp5`, `sas_hp6`, `sas_hp7` :  
Nombre de point de vie (HP, Health Point) pouvant être donné à un joueur via le Menu.

`sas_ammo1`, `sas_ammo2`, `sas_ammo3`, `sas_ammo4`, `sas_ammo5`, `sas_ammo6`, `sas_ammo7` :  
Nombre de munition pouvant être donnée à un joueur via le Menu.

`sas_arme1`, `sas_arme2`, `sas_arme3`, `sas_arme4`, `sas_arme5`, `sas_arme6`, `sas_arme7` :  
Armes pouvant être données à un joueur via le Menu.

sas\_skin1, sas\_skin2, sas\_skin3, sas\_skin4, sas\_skin5, sas\_skin6, sas\_skin7 :

Skins pouvant être attribués à un joueur.

Il faut mettre le nom du fichier TXT créé dans le dossier skins.

Pour en savoir plus, voir le fichier exemple de skin.txt ou la partie parlant de la configuration des Skins qui se trouve plus bas.

sas\_speed1, sas\_speed2, sas\_speed3, sas\_speed4, sas\_speed5, sas\_speed6, sas\_speed7 :

Permet de modifier la vitesse d'un joueur, 1 est la valeur par défaut d'un joueur, 2 doublera sa vitesse, -2 la divisera par 2, des chiffres à virgules peuvent être utilisés (Exemple : 1.5)

sas\_gravite1, sas\_gravite2, sas\_gravite3, sas\_gravite4, sas\_gravite5, sas\_gravite6, sas\_gravite7 :

Permet de modifier la gravité d'un joueur, 1 est la valeur par défaut d'un joueur, 2 doublera sa la gravité sur lui, -2 la divisera par 2, des chiffres à virgules peuvent être utilisés (Exemple : 1.5)

sas\_money1, sas\_money2, sas\_money3, sas\_money4, sas\_money5, sas\_money6, sas\_money7 :

Permet de donner de l'argent à un joueur, pas de valeur à virgule !

sas\_annonce : Active ou no l'annonce d'une action sur un joueur par un Admin.

0 = Désactivé, 1 = Activé.

sas\_mute : Active ou non la possibilité de rendre muet un joueur au niveau de son micro.

Pour le moment il ne peut être rendu muet dans le Chat, mais sa viendra par la suite.

0 = Désactiver l'option Mute, 1 = Activer l'option Mute.

Note : Si vous activez l'option Mute, vous ne verrez plus de messages d'erreur dans votre console serveur.

Pourquoi ?

Pour fonctionner cette option nécessite d'être exécutée à chaque Tick.

Une variable serveur est modifiée pour éviter du Flood intempestif d'un texte affiché par Eventscripts.

De plus cette fonction peut diminuer un peu le Tick d'un serveur selon sa robustesse.

C'est pourquoi cette option est désactivée par défaut, après à vous de tester.

Défaut : 0

sas\_check\_update : Activer ou non la vérification d'une mise à jour sur le script, si activé, quelques secondes après un chargement de Map, la vérification est effectuée et un message d'informations s'affiche.

Défaut : 1

### **Le fichier downloads.txt :**

Ce fichier va vous permettre de faire Télécharger des fichiers mis sur votre serveur par les joueurs s'y connectant, ça peut être des fichiers nécessaires à une Map qui n'a pas son fichier RES de créé, etc...

Il n'est pas nécessaire de mettre les Skins ajoutés, S.A.S effectue cette opération automatiquement en se basant sur les fichiers du dossier skins. Il en va de même pour les sons, ils seront ajoutés au Téléchargement grâce au fichier soundslst.txt.

Tout les fichiers à Télécharger devront être ajoutés ligne par ligne avec leur chemin complet en partant de cstrike pour racine, sans le mettre bien sûr.

### **Le fichier rcon.txt :**

Ce fichier contiendra toutes les commandes Rcon que vous désirez exécuter via le Menu Rcon.

Voir les exemples du fichier.

### **Le fichier soundslist.txt :**

Ce fichier contient tous les sons que vous désirez jouer sur votre serveur, pour ce faire il vous faudra aller dans le Menu des sons.

Les fichiers ajoutés dans ce fichier seront automatiquement Téléchargés par les joueurs entrant sur le serveur.

### **Le fichier transform.txt :**

Ce fichier contient le chemin vers un fichier model présent sur le serveur afin de pouvoir le choisir via le Menu de transformation d'un joueur.

Tout les chemins mis par défaut dans le fichier, ne seront pas téléchargé par les joueurs, car présent dans le cache du jeu.

Si vous ajouté d'autre modèles, il vous faudra ajouter tout les fichiers les composants avec leur chemin complet dans le fichier downloads.txt afin de permettre aux joueurs de télécharger les fichiers qu'ils ne posséderont pas.

### **Le fichier vote\_map.txt :**

Ce fichier permet d'ajouter des Maps pouvant êtres votés grâce à un vote lancé par un Admin via le Menu approprié.

### **Le fichier vote\_question.txt :**

Ce fichier contient les questions pouvant êtres posées au joueurs du serveur sous forme de vote.

### **Le fichier vote\_rcon.txt :**

Ce fichier contient des commandes Rcon pouvant être lancée en vote afin de savoir si les joueurs sont d'accord ou non pour l'exécution de celle-ci.

### **Le dossier menu :**

Ce dossier contient plusieurs fichiers que nous allons voir 1 à 1.

#### ***sas\_menu\_index.txt :***

Chaque ligne de ce fichier contient une variable, il ne faut pas les modifier, mais vous pouvez les intervertir entre elle.

Par exemple par défaut dans le menu principal, le premier choix est Gestion des Joueurs, il vous est possible de mettre une autre option en première place.

A vous d'intervertir les lignes selon vos souhaits.

#### ***sas\_menu\_gestion\_joueurs.txt :***

Même procédé que le Menu principal mais avec les options de modérations sur les joueurs.

***sas\_menu\_gestion\_joueurs\_fun.txt, sas\_menu\_gestion\_joueurs\_fun2.txt,  
sas\_menu\_gestion\_joueurs\_fun3.txt, sas\_menu\_gestion\_joueurs\_fun4.txt,  
sas\_menu\_gestion\_joueurs\_fun5.txt :***

Même procédé que les précédents menus, mais cette fois avec les options funs pouvant êtres réalisés sur les joueurs.

*sas\_menu\_arme\_restriction.txt, sas\_menu\_arme\_restriction2.txt, sas\_menu\_arme\_restriction3.txt, sas\_menu\_arme\_restriction4.txt* : Même procédé que pour les menu précédents, mais avec les armes pouvant être restreintes.

### ***Le dossier modules :***

Ce dossier contient les fichiers de configuration (cfg) des modules de S.A.S pouvant être ajoutés.

### ***Le dossier skins :***

Ce dossier contient des fichiers TXT.

Ces fichiers permettent de faire télécharger des Skins aux joueurs joignant votre serveur pour ensuite les définir sur eux via le Menu de Gestion des Skins de S.A.S.

Comment ça fonctionne ?

Le nom du fichier TXT sera le nom du Skin dans le Menu de Gestion des Skins.

Sont contenues des listes de tous les fichiers nécessaires au fonctionnement du Skin, donc tout fichier le composant, leur chemin devra être spécifié ligne par ligne.

## **Les Modules :**

Les Modules doivent être placés dans le dossier `cstrike/addons/eventscripts/sas/modules/`

Ces Modules ne sont rien d'autre que des Scripts écrits en Python ou en Shell et qui s'ajoute au fonctionnement principal de S.A.S en utilisant ces variables principales.

Ça peut être un Script Anti-AFK, ou alors un autre pour permettre aux joueurs de choisir un Skin.

Etc...

Un Module fonctionne aussi avec un fichier CFG qui devra être placé dans le dossier `cstrike/cfg/sas/modules/`

Si vous avez le courage de créer un module, n'hésitez pas 🍌

## Les Menus :

Voici une partie très intéressante, puisque nous allons voir toutes les options disponibles dans tout les Menus et leur fonction.

### Le Menu Principal :

```
*[-- Menu : Index --]*  
1] Gestion des Joueurs  
2] Gestion Fun des Joueurs  
3] Restriction des Armes  
4] Jouer Sons  
5] Gestion des Maps  
6] Gestion Serveur  
7] Informations
```

Gestion des Joueurs : Modération des joueurs

Gestion Fun des Joueurs : Gestion Fun des joueurs

Restriction des Armes : Gestion de la restriction des armes

Jouer Sons : Permet de jouer des sons

Gestion des Maps : Permet de gérer les Maps du serveur.

Gestion Serveur, gérer différentes options du serveur, et lancer des votes.

Informations : Les dernières informations concernant S.A.S

### Gestion des Joueurs :

```
*[-- Menu : Gestion des Joueurs --]*  
1] Bannir  
2] Déplacer en CT  
3] Déplacer en T  
4] Déplacer en Spectateur  
5] Muter  
6] Kicker  
8] Retour  
0] Annuler
```

Bannir : Permet de Bannir un joueur, voir durée plus bas.

Déplacer en CT : Déplace un joueur en CT

Déplacer en T : Déplace un joueur en T

Déplacer en Spectateur : Déplace un joueur en Spectateur.

Muter : Mute un joueur si l'option est activée.

Kicker : Kick un joueur du serveur.

```
*[-- Banne d'un joueur --]*  
1] Permanent  
2] 5 minutes  
3] 10 minutes  
4] 20 minutes  
5] 30 minutes  
6] 60 minutes  
8] Retour  
0] Annuler
```

## Gestion Fun des Joueurs :

**\*[-- Menu : Gestion Fun des Joueurs --]\***

- 1] Droguer
- 2] Gifler
- 3] No Clip
- 4] Vue 3<sup>ème</sup> Personne
- 5] Colorer Ecran
- 6] Invisible
- 7] Baliser
- 8] Retour
- 9] Suivant
- 0] Annuler

Droguer : Drogue un Joueur

Gifler : Gifle un joueur (Slap)

No Clip : Met le joueur en mode No Clip

Vue 3<sup>ème</sup> Personne : Met le joueur en Mode 3<sup>ème</sup> Personne

Colorer Ecran : Colore l'écran du joueur

Invisible : rend invisible un joueur

Baliser : Balise un joueur

**\*[-- Menu : Gestion Fun des Joueurs --]\***

- 1] Transformer
- 2] Sauvegarder Point
- 3] Téléporter
- 4] Freezer
- 5] Colorer Joueur
- 6] Aveugler
- 7] Exploder
- 8] Retour
- 9] Suivant
- 0] Annuler

Transformer : Transforme un joueur

Sauvegarder Point : Sauvegarde l'emplacement du joueur en cours

Téléporter : Téléporte un joueur au dernier emplacement sauvegardé

Freezer : Gèle un joueur (Freeze)

Colorer Joueur : Colore un joueur

Aveugler : Rend aveugle un joueur

Exploder : Faire exploser un joueur

**\*[-- Menu : Gestion Fun des Joueurs --]\***

- 1] Donner HP
- 2] Donner Armure
- 3] Donne Munition
- 4] Donner Arme
- 5] Définir Skin
- 6] Time Bombe
- 7] Time Freeze
- 8] Retour
- 9] Suivant
- 0] Annuler

Donner HP : Donner des HP à un joueur

Donner Armure : Donner de l'armure à un joueur

Donner Munition : Donner des munitions à un joueur pour l'arme qu'il tient en main.

Donner Arme : Donner une arme à un joueur

Définir Skin : Définir un Skin sur un joueur

Time Bombe : Mettre un joueur en Time Bombe

Time Freeze : Mettre un joueur en Time Freeze progressif

**\*[-- Menu : Gestion Fun des Joueurs --]\***

- 1] Renaître
- 2] Rocket
- 3] Changer Vitesse
- 4] Gravité
- 5] Donner Argent
- 6] Secouer
- 7] Brûler
- 8] Retour
- 9] Suivant
- 0] Annuler

Renaître : Faire renaître un joueur mort

Rocket : Transformer un joueur en Rocket Explosive

Changer Vitesse : Changer la vitesse d'un joueur

Gravité : Changer la gravité d'un joueur

Donner Argent : Donner de l'argent à un joueur

Secouer : Secouer un joueur

Brûler : Brûler un joueur

**\*[-- Menu : Gestion Fun des Joueurs --]\***

- 1] Mode GOD
- 2] Champignon Hallucinogène
- 8] Retour
- 0] Annuler

Mode GOD : Mettre un joueur invincible

Champignon Hallucinogène : Rend malade un joueur



## Restriction des Armes :

Permet de restreindre les armes, vous pouvez restreindre une arme de 1 à 10 par équipe.  
0 ne restreint pas l'arme, et all, restreint l'arme pour tous.

```
*[-- Restriction Arme --]*  
  
1] m249 0  
2] aug 0  
3] sg552 0  
4] awp 0  
5] g3sg1 0  
6] sg550 0  
7] m4a1 0  
8] Retour  
9] Suivant  
0] Annuler
```

```
*[-- Restriction Arme --]*  
  
1] scout 0  
2] ak47 0  
3] galil 0  
4] famas 0  
5] p90 0  
6] ump45 0  
7] mp5navy 0  
8] Retour  
9] Suivant  
0] Annuler
```

```
*[-- Restriction Arme --]*  
  
1] elite 0  
2] fiveseven 0  
3] deagle 0  
4] p228 0  
5] usp 0  
6] glock 0  
7] mac10 0  
8] Retour  
9] Suivant  
0] Annuler
```

```
*[-- Restriction Arme --]*  
  
1] tmp 0  
2] xm1014 0  
3] m3 0  
4] hegrenade 0  
5] flashbang 0  
6] smokegrenade 0  
8] Retour  
0] Annuler
```

## Jouer Sons :

```
*[-- Jouer Sons --]*  
  
1] Refus  
2] Roll  
0] Annuler
```

## Gestion des Maps :

```
*[-- Gestion Maps --]*  
1] Changé de Map  
2] Définir la prochaine Map  
3] Générer Mapcycle  
8] Retour  
0] Annuler
```

Changé de Map : Change la Map

Définir la prochaine Map : Modifie le prochaine Map

Générer Mapcycle : Génère le fichier mapcycle.txt du serveur

## Gestion Serveur :

```
*[-- Gestion Serveur --]*  
1] Commande Rcon  
2] Lancer un Vote  
3] Exécuter server.cfg  
4] Reboot Serveur  
8] Retour  
0] Annuler
```

Commande Rcon : Exécuter une commande Rcon

Lancer un Vote : Lance un vote voir plus bas

Exécuter server.cfg : Exécute le fichier server.cfg du serveur

Reboot Serveur : Fait Crash le serveur, si le serveur est paramétré pour se relance en cas de Crash sa effectue un reboot

## Le Menu Vote :

```
*[-- Menu Vote --]*  
1] Vote Map  
2] Vote Rcon  
3] Vote Question  
8] Retour  
0] Annuler
```

Vote Map : Lance un vote pour changer de Map

Vote Rcon : Lance un vote sur une commande Rcon

Vote Question : Lance un vote de Question

## Les Commandes :

Autres que d'administrer son serveur avec S.A.S via le Menu, il est possible de le gérer par commandes dans le Chat ou bien via commande Rcon à distance.

Voici la liste de ces commandes et leur fonctionnement.

Note : Les commandes doivent être préfixées avec un @

Syntaxe : @sas <commande> <userid> [argument]

Bien sûr si vous rencontrez une syntaxe du type <commande1|commande2>, c'est que vous avez le choix entre les 2.

@sas kick <userid> : Kick le joueur

@sas <gifler|slap> <userid> : Gifle le joueur

@sas <baliser|beacon> <userid> : Balise le joueur

@sas <transformer|transform> <userid> : Transforme le joueur

@sas <gainhp|hp> <userid> : Donne des HP au joueur

@sas <renaitre|respawn> <userid> : Fait renaître le joueur

@sas <banne|ban> <userid> [temps] : Banne un joueur du serveur

@sas\_<droguer|drug> <userid> : Drogue un joueur

@sas\_<saveteleporter|savetele> <userid> : Sauvegarde l'emplacement actuel du joueur

@sas\_<gainarmure|armure|armor> <userid> [valeur numérique] : Donner de l'armure à un joueur

@sas\_rocket <userid> : Transforme un joueur en Rocket qui explose

@sas\_swapct <userid> : Swap un joueur Terro ou Spectateur en CT

@sas\_swapt <userid> : Swap un joueur CT ou Spectateur en Terro

@sas\_swapspec <userid> : Swap un joueur en Spectateur

@sas\_<teleporter|tele> <userid> : Téléporte un joueur au dernier emplacement sauvegardé

@sas\_<gainammo|ammo> <userid> [Valeur numérique] : Donne des munitions à l'arme tenue en main par le joueur

@sas\_<speedplayer|speed|vitesse> <userid> [valeur numérique] : Change la vitesse d'un joueur, 1 par défaut

@sas\_noclip <userid> : Met un joueur en Mode No Clip

@sas\_freeze <userid> : Gèle un joueur

@sas\_<gainarme|weapon|arme> <userid> [nom d'une arme] Donne une arme au pied du joueur.

Liste des armes possibles : glock, usp, p228, deagle, elite, fiveseven, m3, xm1014, mac10, tmp, mp5navy, ump45, p90, galil, famas, ak47, m4a1, scout, sg550, aug, awp, g3sg1, sg552, m249, flashbang, hegrenade, smokegrenade, knife, c4.

@sas\_<graviteplayer|gravite|gravity> <userid> : Modifier la gravité sur un joueur, 1 par défaut

@sas\_<vue3personne|thirdperson|cam> <userid> : Met la caméra d'un joueur en 3ème personne

@sas\_<colorjoueur|colorj> <userid> [R V B A] : Colore un joueur, ou R = Rouge, V = Vert, B = Bleu, A = Alpha.

Ils prennent les valeurs de 0 à 255

@sas\_<defskin|skin> <userid> [nom du fichier skin] : Change le Skin d'un joueur, le dernier paramètre de la commande doit être le nom d'un fichier TXT créé dans le dossier skin du dossier CFG de sas

@sas\_<gainmoney|money|cash|argent> <userid> [montant] : Donne de l'argent à un joueur

@sas\_<muter|mute|> <userid> : Mute un joueur

@sas\_<colorscreen|colors> : Color l'écran d'un joueur, le choix de la couleur est générée aléatoirement.

@sas\_<blindjoueur|aveugler|blind> : Aveugle un joueur

@sas\_timebombe <userid> : Met un joueur en Bombe à retardement

@sas\_<invisible|ghost> <userid> : Rend un joueur invisible

@sas\_<exploder|slay> <userid> : Fait exploser un joueur

@sas\_timefreeze <userid> : Gèle un joueur progressivement

@sas\_<shake|secouer> <userid> : Secoue un joueur

@sas\_<bruler|burn> <userid> : Brûle un joueur

@sas\_<god|invincible> <userid> : Rend invincible un joueur

@sas\_<champignon|mushroom> <userid> : Donne un effet de champignon hallucinogène au joueur

## Supports et Aides :

Si Vous rencontrez des problèmes Techniques, ou que vous avez besoin d'aides afin de configurer le script, ou encore que vous avez des questions, n'hésitez pas, nous sommes la pour sa.

Pour obtenir de l'aide rien de bien compliqué.

Vous pouvez nous contacter sur le Forum de [Mattie Eventscripts](#) en postant dans le sujet présentant notre script, pour trouver le sujet rapidement, vous pouvez bien sur passer par la page des [Addons](#).

Le lien vers le sujet du forum y figure.

Ou alors vous pouvez vous rendre sur notre site officiel [CSS-Ressource](#), tout particulièrement sur le Forum. Voici le lien du [Sujet](#).

Les demandes de support effectué via notre site officiel passe avant tout support sur [Mattie Eventscripts](#). Sur ce, je vous dis à très bientôt.

## Développement des Modules :

Vous souhaitez apporter votre pierre à l'édifice en créant un Module pour SAS ?!

Mais c'est quoi un Module ?

C'est tout simplement un script banal comme tout autre script Eventscripts, sauf que ce script exploitera des variables de SAS.

Afin de vous aider dans votre développement voici la liste des variables que vous pourrez avoir besoin pour votre développement.

`sas_version` = La version actuelle du script S.A.S

`sas_admin` = Liste des Administrateurs

`est_version` = Version actuelle de EsTools

Bien sur à cette maigre liste s'ajoute toutes les variables de votre fichier CFG de S.A.S, c'est-à-dire `sas.cfg`

Sans oubliez la possibilité d'utiliser une commande S.A.S via la console du serveur.

## Remerciements & About:

Je tiens à remercier :

- Nicolous de Mattie Eventscripts
- Docky de Mattie Eventscripts
- SuperDave de Mattie Eventscripts
- Mattie de Mattie Eventscripts
- EmbouT de Mattie Eventscripts

Sans qui mon projet n'aurait pu voir le jour, ils m'ont aidés dans quelques problème ou alors ils ont contribué à développer ce Script, par exemple pour Mattie, sans Eventscripts, sa n'aurait pas été possible, un grand merci à lui.

Puis je continue mes remerciements, mais cette fois, pour les personnes qui m'ont aidés dans les tests :

- Tomsawyer Membre de la Team [°{GST}° GHOST](#) et Membre du Staff [CSS-Ressource](#)
- Phobos Membre de la Team [°{GST}° GHOST](#)
- Exalight Membre de la Team [°{GST}° GHOST](#) et Membre du Staff [CSS-Ressource](#)
- VinZ Membre de la Team [°{GST}° GHOST](#) et Membre du Staff [CSS-Ressource](#)
- Owned Ex-Membre de la Team [°{GST}° GHOST](#) et Ex-Membre du Staff [CSS-Ressource](#)

Et enfin, merci à vous usagé, pour avoir Téléchargé mon Script et de l'utiliser ou voir même de le tester.