



Documentation SAS (Super Admin Script)

Introduction :

SAS est un **Script Mattie Eventscripts** qui va vous permettre de **gérer** votre **serveur** ainsi que les **joueurs** présents sur celui-ci. **SAS** gère le **Multi Droit**.

Requis :

- [Mattie EventScripts CS:S Public Beta: OrangeBox v2.1.1.338](#) au minimum
- Un Serveur dédié ou local
- **SAS** [Lien1](#) [Lien2](#)

Configuration :

Avant d'installer **SAS**, il convient de le **configurer** pour que vous puissiez l'utiliser selon vos besoins. Pour ce faire, une fois l'**archive ZIP décompressée**, il vous faudra **entrer dans le dossier cfg/sas**



Je vais vous **détailler** les différents **fichiers et dossiers**.

On commence par les **fichiers visibles** dès notre entrée **dans le dossier cfg**

downloads.txt

Il va contenir la **liste des fichiers à Télécharger**.

Il faut ajouter le chemin complet vers le fichier en question suivi de son nom, il faudra un seul fichier par ligne.

Le dossier parent par défaut du fichier à Télécharger et le dossier **cstrike**, donc pas besoin de le mentionner dans le chemin.

Par exemple pour faire Télécharger le fichier son coucou.mp3 situé dans le dossier **sound/mes_sons**.

Dans le fichier il devra y avoir

sound/mes_sons/coucou.mp3

Tout les fichiers qui figureront dans ce fichier, seront Télécharger par les joueurs qui rejoindront votre serveur.

Par contre il n'est pas nécessaire de mettre les fichiers de Skins et les sons mis dans le fichier **soundlist.txt**.

Et c'est valable pour tout ce qui pourrait être contenu dans un fichier TXT de configuration du script, le **Téléchargement** est **automatique**.

rcon.txt

Ce fichier contient toutes les **commandes Rcon** pouvant être utilisées dans le Menu d'Administration des commandes Rcon du Script.
La syntaxe est simple, une seule commande par ligne.

"Nom affiché dans le Menu" Commande Rcon

Exemple :

"Restart Map" mp_restartgame 1

Si je veux mettre plusieurs commandes, il faudra les séparer par un ;

"Restart Map + Kick Bot" mp_restartgame 1; bot_kick

soundlist.txt

Ce fichier contiendra **tout les sons** qui seront listés dans le Menu d'Administration des Sons afin d'être joués sur le Serveur.
Tout les sons présents dans ce Fichier seront automatiquement télécharger par les joueurs à leur entrée sur le Serveur.

La syntaxe :

"Nom affiché dans le Menu Sons" "Chemin vers le fichier son"

transform.txt

Il contient le chemin vers différents **fichiers** comportant l'extension MDL, donc des **modèles**.

Ce fichier est utilisé par la commande **Transformation** du Menu de Gestion Fun des Joueurs.

Les éléments listés dans ce fichier seront choisis au hasard.

Si un modèle 3D n'est par présent par défaut dans le jeu côté client, il faudra le faire Télécharger grâce au fichier **downloads.txt**

vote_map.txt

Contient les **votes de Maps** pouvant être choisis dans le Menu de Gestion des Votes de Maps.

La syntaxe :

Nom de la Map affiché dans le Menu : Nom de la Map sans l'extension le .BSP

vote_question.txt

Ce fichier contient la liste des **votes** de **questions**.

La syntaxe :

Texte affiché dans le Menu : Question affiché aux joueurs

vote_rcon.txt

Liste des **votes** de **Commandes Rcon**.

La Syntaxe :

Texte affiché dans le Menu : Commande Rcon

Le contenu des dossiers

Passons maintenant aux **dossiers** et leur **contenu**.

menu

Le dossier le plus important du Script.

Celui-ci contient des fichiers de configuration des Menus suivant :

- Index
- Gestion des Joueurs
- Gestion Fun des Joueurs
- Gestion des Droits d'accès des Admins
- Restriction des Armes

Nous allons les détailler ensemble.

En aucun cas vous ne devrez modifier le nombre d'éléments par fichier.

En modifiant l'ordre des éléments de ces différents fichiers, vous allez pouvoir modifier leur ordre d'affichage.

Index = sas_menu_index.txt

Voici la signification des éléments contenus dans ce fichier :

gestion_joueurs = Gestion des joueurs (Kick, banne, swap, mute)

gestion_fun_joueurs = Gestion Fun des Joueurs (Baliser, transformer, etc...)

jouer_sons = Permet de jouer des sons

gestion_armes = Gérer la restriction des armes

gestion_maps = Action concernant les Maps (Changer de Maps, définir la prochaine Map, Vote Map, Générer le fichier mapcycle.txt)

gestion_serveur = (Commandes Rcon, votes, exécution du fichier server.cfg, reboot du serveur)

player_access = Gestion des droits des Admins

informations = Page Motd d'information du Script.

Gestion des Joueurs = sas_menu_gestion_joueurs.txt

debanne = Débannir un Steamid du fichier banned_user.cfg

banne = Bannir un joueur du serveur avec un choix sur la durée de ce Banne

swapct = Swap un joueur en CT

swapt = Swap un joueur en T

swapspec = Swap un joueur en Spectateur

muter = Muter un joueur, il ne pourra plus utiliser les communications vocales et chat

kick = Kick un joueur du serveur

Gestion Fun des Joueurs = sas_menu_gestion_joueurs.txt

Concernant les éléments présents dans ces fichiers je n'ai pas besoin de vous les détailler un à un, étant donné que j'ai fait en sorte qu'ils portent tous un nom explicite.

En voyant le nom vous serez ce à quoi il se rapporte.

Gestion des Droits d'accès des Admins = sas_menu_player_access.txt

liste_access = Liste les accès d'un Admin

delete_access = Supprime les accès d'un Admin

add_access = Donner un accès à un joueur

pause_access = Mettre en pause les accès d'un Admin

edit_access = Modifier les accès d'un joueur

Restriction des Armes = sas_menu_arme_restriction.txt

Dans ces fichiers, les armes sont listées, à vous de les mettre dans l'ordre que vous préférez.

Ce sont les armes qui apparaîtront dans le Menu de restriction des Armes

modules

Ce dossier contiendra tout les fichier de configurations des modules SAS (CFG)

Les modules SAS sont tous simplement des Script développé pour SAS afin de s'ajouter à ces fonctions existantes.

skins

Contient des fichiers TXT, le nom de chaque fichier sera affiché dans le Menu de définition de Skin d'un joueur.

Donc le nom du fichier sera le nom du Skin affiché dans le Menu.

Concernant son contenu, c'est tout simplement la liste des fichiers nécessaires à son utilisation.

Les fichiers le composant seront Téléchargés par els joueurs joignant le Serveur.

Et enfin concernant le fichier **sas.cfg**

Sa configuration est détaillée en elle-même à l'intérieur grâce à des commentaires.

Mais nous n'avons pas fini, maintenant voyons un peu comment fonctionne les droits d'accès de SAS.

Dans le fichier **sas.cfg**

Tout les **Steamid** listés dans la **variable sas_root** auront les **pleins pouvoirs**.

Ils peuvent **gérer les accès des autres Admins, mais pas ceux qui sont dans cette même variable**.

Si un Admin est Root lui aussi **mais en étant ajouté via le Menu du Script, il aura aussi les plein pouvoirs, mais sur les utilisateurs ajoutés aussi via ce procédé**, les Admins ajoutés dans la variable **sas_root**, sont non modifiable, sauf en modifiant le fichier **sas.cfg** et en retirant le Steamid du dit Admin.

Dans ce cas un **Reboot serveur** est **nécessaire**.

Voici la liste des Accès et leur description :

Attention, ce sont la liste des accès donnés via le Menu de gestion des droits

Root = Utilisateur plein pouvoir, il a accès à toutes les options.

Admin = Il a accès à tout sauf à la gestion des droits

Animateur = il n'a accès qu'au Menu pour jouer les sons

Modérateur Fun = Il n'a accès qu'an Menu de Gestion Fun des Joueurs

Modérateur Abuse = Il n'a accès qu'au Menu de Gestion des Joueurs

Modérateur = Il n'a accès qu'aux Menus Gestion Fun des Joueurs et Gestion des Joueurs

Restricteur = Il n'a accès qu'au Menu de Restriction des Armes

Manageur = Il n'a accès qu'au Menu de Gestion des Droits

Multi Access = Permet de définir plusieurs droits à un Admin, sauf Root, Admin et Manageur

*Quand vous donnez le droit **Multi Access** à un joueur, il se retrouve avec le droit **Animateur** par défaut, ensuite il vous faudra choisir de modifier ces droits pour lui en ajouter ou lui en retirer, toutefois faites attention, si il n'a qu'un seul droit et que vous lui retirez, il perdra tout ces droits.*

Les droits sont stockés dans une base de données MySQLite dans le dossier addons/events/scripts/sas/database

Le Script ne doit en aucun cas être rechargé, il n'a pas été conçu pour sa.

Si vous souhaitez redémarrer le Script, il faudra redémarrer votre serveur.

De plus nous vous conseillons de charger le script au lancement du Serveur, et non une fois celui-ci lancé.

Je pense avoir énuméré le principal, si vous avez des questions, n'hésitez pas à me contacter via

[Le Forum Mattie Eventscripts FR](#)

Ou

[Le Forum officiel du Script CSS-Ressource.com](#)

Installation :

Une fois le script configuré il vous faudra l'envoyer par FTP sur votre serveur dédié distant.
Pour ce faire envoyez les dossiers addons, cfg et sound dans le dossier cstrike de votre serveur.

Ensuite éditez votre fichier cfg/autoexec.cfg
Si il n'existe pas, crée le.

Dans celui-ci ajoutez

```
es_xload sas
```

Et redémarrez votre Serveur.

Les Commandes Rcon de SAS :

Afin de faciliter son utilisation, SAS est utilisable via u Menu d'Administration, mais il est possible que vous aillez à exécuter une commande à distance.
Voici la liste des commandes et leur syntaxe.

<Option de la commande>
| Signifie ou

Tout ce qui sera entre <> est obligatoire tandis que ce qui se trouve entre [] est optionnel, bien sur ne mettez pas ces éléments, mais uniquement ce qui devrait être entre les deux.

sas <gifler|slap> <userid> = Slap (Claquer) le joueur

sas <kick> <userid> [raison] = Kick le joueur du serveur

sas <baliser|beacon> <userid> = Balise le joueur

sas <transformer|transform> <userid> = Transforme le joueur en un objet

sas <gainhp|hp> <userid> <Nombre de HP> = Donne des HP au joueur

sas <renaitre|respawn> <userid> = Fait renaître le joueur

sas <banne|ban> <Durée du banne en minutes> <userid> = Banne le joueur du Serveur pour une durée déterminée

sas <droguer|drug> <userid> = Drogue le joueur

sas <gainarmure|armure|armor> <userid> <armure> = Donne de l'armure au joueur

sas <swapct> <userid> = Swap le joueur en CT

sas <swapt> <userid> = Swap le joueur en T

sas <teleporter|tele> = Téléporte le joueur aux coordonnées mise en mémoire par la command de sauvegarde des coordonnées d'un joueur

sas <gainammo|ammo> <userid> <ammo> = Donne des munitions au joueur, les munitions seront ajoutées à l'arme en cours d'utilisation

sas <speedplayer|speed|vitesse> <userid> <vitesse> = Changer la vitesse de déplacement du joueur

sas <noclip> <userid> = Met le joueur en mode NoClip

sas <freeze> <userid> = Freeze le joueur (Gel)

sas <gainarme|weapon|arme> <userid> <arme> = Donne une arme au joueur

sas <graviteplayer|gravite|gravity> <userid> <gravite> = Change la gravité du joueur

sas <swapspec> <userid> = Swap le joueur en Spectateur

sas <vue3personne|thirdperson|cam> <userid> = Met la vue du joueur en 3^{ème} Personne

sas <colorjoueur|colorj> <userid> <R> <G> <Alpha> = Colore un joueur, R = Rouge, G = Vert, B = Bleu, Alpha = Opacité.
Toutes ces valeurs sont comprises entre 0 et 255

sas <defskin|skin> <userid> <Skin> = Change le Skin du joueur

sas <gainmoney|money|cash|argent> <userid> <money> = Donne de l'argent au joueur

sas <muter|mute> <userid> = Mute le joueur, il ne pourra plus parler ni écrire

sas <colorscreen|colors> <userid> = Colore l'écran du joueur

sas <blindjoueur|aveugler|blind> <userid> = Rend aveugle un joueur

sas <timebombe> <userid> = Transforme le joueur en bombe à retardement

sas <invisible|ghost> <userid> = Rend le joueur invisible

sas <exploder|slay> <userid> = Fait exploser le joueur (Slay)

sas <timefreeze> <userid> = Le joueur gel petit à petit

sas <shake|secouer> <userid> = Secoue le joueur

sas <bruler|burn> <userid> = Brûle le joueur

sas <god|invincible> <userid> = Rend le joueur invincible ou mortel

sas <champignon|mushroom> <userid> = Met la vue du joueur en vue d'hallucination.

sas_restrict <arme> <nombre> = Restreint une arme, nombre = 1 à 9, nombre d'arme autorisée par équipe, si = all, restreint entièrement l'arme.

Pour restreindre un arme sur une Map précise, aller dans le dossier **maps/cfg**, **créer un fichier cfg** portant **le nom de la Map** en question.

Exemple :

de_dust2.cfg

Son contenu

sas_restrict awp 1

Restreint l'Awp à **une par équipe**.

Depuis le Chat

@sas

Suivi d'une commande Rcon permet de l'exécuter.
Que ce soit une commande Rcon Serveur, ou SAS.

Exemple :

@sas mp_restartgame 1

Crédit :

Merci à :

[Nicolous](#) et [Embout](#) pour leur aide concernant les petits problèmes que j'avais pus rencontrer.
[Tomsawyer](#), [Owned](#), [vinz](#) et toutes les personnes qui m'ont aidés à déboguer le script.
Et enfin merci à vous d'utiliser ce script et toutes personnes que j'aurais pu oublier ☺