

CVARS SERVEUR

-= Configuration serveur -=

sv_adminfile

défaut: "**admin.cfg**"

fonction: Définit le fichier **admin.cfg** qui enregistre le GUID des Admins.

sv_sysopfile

défaut: "**sysop.cfg**"

fonction: Définit le fichier **sysop.cfg** qui enregistre le GUID des Sysops.

sv_extracmdsfile

défaut: "**extracmds.cfg**"

fonction: Définit le fichier qui fixe les commandes attribuées aux Admins.

sv_voicecmdsfile

défaut: "**voicecmds.cfg**"

fonction: Définit le fichier qui contient les commandes de chat.

sv_clanfile

défaut: "**clan.cfg**"

fonction: Définit le fichier qui contient le GUID des membres du clan.

sv_minRate

défaut: **9000**

fonction: Spécifie le rate minimum auquel un joueur peut se connecter avant d'être averti ou éventuellement éjecté du jeu.

sv_filterchatfile

défaut: "**chatfilter.cfg**"

fonction: Spécifie le fichier qui contient la liste des mots interdits dans les chats. Un mot par ligne.

g_weaponMod

défaut: "**ext_data/real.wpn**"

fonction: Détermine le fichier de configuration des armes.

g_duplicatePlayerMax

défaut: **3**

fonction: Fixe le nombre maximum de joueurs autorisés à se connecter avec la même IP.

sv_adminControl

défaut: **0**

fonction: Spécifie si les Admins et les Sysops peuvent être ajoutés ou supprimés par le biais de la console ou seulement par le rcon.

0 = Admins/sysops ne peuvent être ajoutés ou supprimés que par le rcon

1 = Admins/sysops peuvent être ajoutés ou supprimés par le rcon ou la console

g_adminlog

défaut: **"admin.log"**

fonction: Définit le fichier **admin.log** qui enregistre toutes les actions effectuées par les Admins.

g_scannerlog

défaut: **"scanner.log"**

fonction: Définit le fichier scanner.log qui enregistre tous les résultats de la fonction scanner.

sv_scannerfile

défaut: **"scan_adm.cfg"**

fonction: Définit les fichiers scan qui référencient les shaders natifs assortis de leur clef MD5 et les actions à mener vers les clients.

== Vérification du mode ==

sv_modClient

défaut: **1**

fonction: Normalement Rocmod fonctionne comme un mode client/serveur nécessitant que les clients doivent utiliser le même mode que le serveur afin de bénéficier de toutes les fonctionnalités.

Si vous souhaitez exécuter le mode côté serveur uniquement avec des fonctionnalités réduites, définissez ce CVAR à 0 et supprimez le fichier client du serveur.

g_verifyClients

défaut: **1**

fonction: Si défini à 1, les clients seront vérifiés pour s'assurer qu'ils utilisent la même version du mode que le serveur. Les clients non vérifiés recevront un message d'avertissement périodique.

g_verifyClientsTime

défaut: **30**

fonction: Fixe la durée en secondes entre chaque message d'avertissement aux clients non vérifiés.

g_verifyClientsMax

défaut: **0**

fonction: Fixe le nombre de fois qu'un client non vérifié recevra des avertissements avant d'être expulsé. Désactivé à 0.

== MOTD ==

g_motdEnabled

défaut: **1**

fonction: Valide ou non les messages au lancement du serveur. Désactivé à 0.

g_motdDisplayTime

défaut: **10**

fonction: Durée d'affichage des textes en secondes.

g_motd1 ""

g_motd2 ""

g_motd3 ""

g_motd4 ""
g_motd5 ""
g_motd6 ""
g_motd7 ""
g_motd8 ""
g_motd9 ""
g_motd10 ""
défaut: ""

fonction: Textes de votre choix à insérer entre les "".

-= Teamkill/Spawnkill/Prise de drapeau -=

Teamkill : action de tuer un coéquipier

Spawnkill: action de tuer un joueur à son point de réapparition sur la map

g_teamkillNoDouble

défaut: **0**

fonction: Par défaut, SOF2 double le taux de teamkill lorsque la personne que vous avez tuée portait un drapeau.

Définissez à 1 ce cvar pour désactiver cet effet. Ceci est particulièrement utile lorsqu'il est utilisé avec les cvars de pénalités de drapeau.

g_teamkillAutoPenaltyBox

défaut: **200**

fonction: Niveau de dégâts qu'un joueur peut infliger à ses coéquipiers avant d'être enfermé dans le box de pénalité. Désactivé à 0.

g_teamkillAutoPenaltyBoxTime

défaut: **60**

fonction: Durée en secondes pendant laquelle un joueur reste enfermé dans la boîte de pénalité lorsqu'il a été sanctionné pour un Teamkill.

g_teamkillWarning

défaut: **0**

fonction: Si fixé à 1, les joueurs reçoivent un avertissement chaque fois qu'ils blessent un coéquipier.

g_teamkillBackfire

défaut: **0**

fonction: Taux de dommages infligés à un coéquipier avant l'éradication de l'attaquant. Désactivé à 0.

g_teamkillVoteKick

défaut: **75**

fonction: Détermine le taux de dommages qu'un joueur peut infliger à un coéquipier avant qu'un vote ne soit lancé pour l'éjecter. Désactivé à 0.

g_flagstealAutoPenaltyBox

défaut: **1**

fonction: Si validé à 1, les joueurs qui dérobent le drapeau à leurs coéquipiers sont automatiquement projetés dans le box de pénalités.

g_flagstealAutoPenaltyBoxTime

défaut: **60**

fonction: Période en secondes durant laquelle un joueur est maintenu dans le box de pénalités lorsqu'il a été puni pour vol de drapeau.

g_flagstealWarning

défaut: **1**

fonction: Si validé à 1, les joueurs reçoivent un avertissement quand il récupèrent un drapeau volé.

g_spawnkillAutoPenaltyBox

défaut: **200**

fonction: Niveau de dommage qu'un joueur peut infliger à un autre joueur venant de réapparaître sur la map, avant d'être automatiquement projeté dans le box de pénalités. Mettre à 0 pour invalider.

g_spawnkillAutoPenaltyBoxTime

défaut: **60**

fonction: Durée en secondes pendant laquelle un joueur reste dans le box de pénalités lorsqu'il a été puni pour un Spawnkill.

g_spawnkillWarning

défaut: **0**

fonction: si validé à 1, les joueurs reçoivent un avertissement chaque fois qu'ils exécutent un Spawnkill.

g_spawnkillBackfire

défaut: **0**

fonction: Taux de dommage suite à des Spawnkills avant qu'un backfire soit infligé à l'attaquant.

Mettre à 0 pour désactiver.

g_spawnkillDeathmatch

défaut: **0**

fonction: Si validé à 1, la protection contre le Spawnkill est appliquée au DM. Normalement cette protection ne s'applique qu'aux jeux en équipe.

== Commandes Admins ==

g_sysopImmuneToAdmin

défaut: **1**

fonction: Si validé à 1, les Admins ne peuvent pas exécuter des commandes d'administrateur à l'encontre du Sysop, comme : strike, slap, penalty, mute, etc.

g_disableAdminInPenaltyBox

défaut: **1**

fonction: Si validé à 1, les Admins qui sont jetés dans le box de pénalités ne peuvent utiliser aucune commande d'Admin jusqu'à ce qu'ils en sortent.

g_enableAdmin

défaut: **1**

fonction: Si validé à 1, les Admins sont autorisés sur le serveur.

g_enableReferee

défaut: **1**

fonction: Si validé à 1, les Arbitres sont autorisés sur le serveur.

g_enableModerator

défaut: **1**

fonction: Si validé à 1, les Modérateurs sont autorisés sur le serveur.

g_adminVote

défaut: **1**

fonction: Spécifie comment le vote est géré pour les Admins.

0 = Les Admins ne peuvent pas appeler à un vote si le vote est désactivé

1 = Les Admins peuvent appeler à un vote à tout moment, même si il est désactivé

2 = Les Admins peuvent appeler à un vote à tout moment et le vote sera immédiatement conclu

g_défautBanTime

défaut: **15**

fonction: Spécifie le temps de bannissement par défaut en minutes.

g_défautPenaltyBoxTime

défaut: **60**

fonction: Durée par défaut en secondes, pendant laquelle un joueur restera dans le box de pénalités lorsqu'aucun délai n'a été spécifié par un Admin.

g_refereePass

défaut: **"none"**

fonction: Définit un mot de passe global d'Arbitre, qui peut être utilisé par les joueurs pour devenir eux-mêmes arbitres.

g_suspendedAdmin

défaut: **0**

fonction: Si défini à 1 les Admins et le Sysop sont automatiquement suspendus lorsqu'ils rejoignent le serveur.

Ils doivent réactiver manuellement la suspension pour recouvrer leurs privilèges.

g_anonymousAdmin

défaut: **0**

fonction: Détermine si le statut d'Admin d'un joueur est révélé et si toutes les actions des Admins sont rendues anonymes.

0 = Le statut d'Admin d'un joueur n'est pas masqué

1 = Le statut d'Admin d'un joueur est masqué et toutes ses actions sont anonymes

g_allowAdminGhost

défaut: **0**

fonction: Si validé à 1, les Admins peuvent annuler leur réapparition sur la map et passer en mode GHOST.

g_adminBackfire

défaut: **0**

fonction: Si validé à 1, les backfire pour cause de Teamkill et de Spawnkill seront aussi appliqués aux Admins.

g_protectClan

défaut: **1**

fonction: Si validé à 1, les membres du clan ne peuvent pas être expulsés du vote ou bannis du serveur.

g_dummyReward

défaut: **1**

fonction: Des points seront accordés si vous tuez une cible marquée d'un dummy.

== Réalisme ==

g_realisticSniper

défaut: **1**

fonction: Si validé à 1, la précision du sniper est considérablement réduite pendant la course et le saut, pour éviter les tirs irréalistes sans lunette de visée.

g_realisticShotgun

défaut: **0**

fonction: Si validé à 1, les tirs du shotgun sont appliqués sur la silhouette réelle de la cible plutôt que sur le cadre qui la délimite. Cela corrige les erreurs dans les surfaces apparentes liées à certaines positions de la cible comme accroupi ou penché. Ce cvar est désactivé par défaut car il peut générer du lag.

g_realisticAmmo

défaut: **0**

fonction: Si validé à 1, le rechargement d'une arme remplacera tout le chargeur, plutôt que de le compléter.

==Messages serveur ==

g_message1 ""

g_message2 ""

g_message3 ""

g_message4 ""

g_message5 ""

g_message6 ""

g_message7 ""

g_message8 ""

g_message9 ""

g_message10 ""

défaut: ""

fonction: Texte pour la messagerie périodique du serveur.

REMARQUE : En raison des contraintes de taille des fichiers cfg, les modifications apportées à ces cvars dans le jeu, ne sont plus sauvegardées automatiquement.

g_messageEnabled

défaut: **0**

fonction: Valide ou invalide la diffusion des messages périodiques.

g_messageStart

défaut: **60**

fonction: Durée en secondes après le dernier message du serveur avant le retour au premier.

g_messageInterval

défaut: **60**

fonction: Durée en secondes entre l'affichage de chaque message du serveur.

g_messageNew

défaut: ""

fonction: Texte émis quand un nouveau joueur rejoint le serveur.

-- Camping --

g_camper

défaut: **0**

fonction: Spécifie la durée en secondes pendant laquelle un joueur peut camper dans une zone avant d'être averti et éventuellement tué, pour cause de camping. Mettre à 0 pour désactiver.

g_camperRadius

défaut: **200**

fonction: Spécifie le rayon d'évolution dans lequel un joueur est considéré comme campeur. Cette valeur est approximativement exprimée en pouces.

g_camperMode

défaut: **0**

fonction : Détermine comment les campeurs sont traités après une période de temps spécifié par le cvar **g_camper**.

0 = Tous les joueurs sont avertis et punis pour avoir campé

1 = Tous les joueurs, à l'exception des snipers, sont avertis et punis pour avoir campé

g_camperAction

défaut: **0**

fonction: Fixe la punition infligée aux campeurs.

0 = Les campeurs sont tués

1 = Les campeurs sont éjectés

2 = Les campeurs sont marqués par un dummy

3 = Les campeurs sont plantés dans le sol

4 = Les campeurs sont désarmés

-- Personnalisation des équipes --

g_allowCustomTeams

défaut: **0**

fonction: Si validé à 1, les noms et les couleurs des équipes peuvent être personnalisés.

g_customBlueName

défaut: "Blue"

fonction: Nom de l'équipe bleue.

g_customBlueCode

défaut: "4"

fonction: Code de couleur pour l'équipe bleue.

g_customBlueShade

défaut: "30,30,100"

fonction: Nuance de couleur RVB pour l'équipe bleue. Utilisée pour la coloration du client.

REMARQUE : Chaque nombre est écrit sous forme de pourcentage, de 0 à 100, plutôt que de 0 à 255.

g_customRedName

défaut: "Red"

fonction: Idem ci-dessus pour l'équipe rouge.

g_customRedCode

défaut: "1"

fonction: Code de couleur pour l'équipe rouge.

g_customRedShade

défaut: "100,10,10"

fonction: Nuance de couleur RVB pour l'équipe rouge. Utilisée pour la coloration du client.

REMARQUE : Chaque nombre est écrit sous forme de pourcentage, de 0 à 100, plutôt que de 0 à 255.

g_customClanShade

défaut: "100,50,0"

fonction : Nuance de couleur RVB pour les membres du clan. Utilisée pour colorer le tableau des scores.

REMARQUE : Chaque nombre est écrit sous forme de pourcentage, de 0 à 100, plutôt que de 0 à 255.

- Chat -

g_voiceCommandsEnabled

défaut: 1

fonction : Détermine si les sons des commandes vocales seront joués ou non.

0 = Toutes les commandes vocales sont désactivées

1 = Toutes les commandes vocales sont activées en mode normal

2 = Toutes les commandes vocales sont activées en mode serveur, cela peut réduire le lag du serveur

mais annulera également l'action du cvar **cg_allowVoiceCommandSounds** du client

g_voiceTalkingGhosts

défaut: 1

fonction : Si activé, les joueurs morts peuvent parler aux joueurs vivants dans des gametypes sans réapparition tels que inf et dem.

g_filterChat

défaut: 0

fonction: Si validé à 1, tout le texte du chat est filtré à la recherche des mots interdits enregistrés dans le fichier chatfilter.cfg.

g_globalMute

défaut: **0**

fonction: Si validé à 1, tous les joueurs sont définitivement interdits de parole sauf pendant l'échauffement, l'intermission et pause.

-- Caractéristiques des joueurs --

g_allowColorNames

défaut: **1**

fonction: Si validé à 1, les noms en couleur des joueurs sont affichés dans les jeux en équipe.

Mettre à 0 pour utiliser uniquement les couleurs de l'équipe. Les modifications de ce cvar sont différées jusqu'à ce qu'un changement de joueur ou un cycle de map soit effectué

g_explosionGore

défaut: **0**

fonction: Si validé à 1, les explosions de grenades SMOHG92 et M203 provoquent des effets gore comme des démembrements massifs à bout portant.

REMARQUE : Ce cvar est désormais désactivée par défaut, en raison du lag vidéo qu'il peut entraîner s'il y a de nombreuses explosions visibles en même temps.

g_clientFeatures

défaut: **3**

fonction : Détermine la fréquence (en secondes) à laquelle les caractéristiques client, contrôlées par le serveur, sont envoyées aux joueurs.

Ces caractéristiques nécessitent des actualisations périodiques et peuvent légèrement augmenter le lag.

Cela inclut actuellement les fonctionnalités suivantes :

- Informations sur les coéquipiers
- Liste des spectateurs
- Superposition d'équipe

Mettre à 0 pour désactiver.

g_punishRecon

défaut: **0**

fonction : Si validé, les joueurs ne pourront pas échapper à la punition en se reconnectant.

0 = Aucune donnée du joueur n'est enregistrée lors d'une reconnexion

1 = Les punitions sont mémorisées et réappliquées après une reconnexion

2 = Les punitions et le score/statistiques du joueur sont mémorisés et réappliqués après une reconnexion

g_voteLimit

défaut: **5**

fonction: Nombre maximum de votes qu'un joueur peut appeler pendant une map.

g_autoMatchDemo

défaut: **1**

fonction : Détermine si tous les clients doivent démarrer automatiquement une démo lorsqu'un match commence.

0 = Une démo ne sera jamais lancée automatiquement

1 = Une démo peut être lancée si le joueur a activé **cg_autoDemo**

-= Gameplay -=

g_mapcycleSwapTeams

défaut: **0**

fonction: Si validé à 1, les équipes sont automatiquement permutées à la fin d'une map.

g_mapcycleShuffleTeams

défaut: **0**

fonction: Si validé à 1, les équipes sont automatiquement mélangées à la fin d'une map.

g_bestStatsMinKills

défaut: **0**

fonction: Détermine le nombre minimum de kills qu'un joueur doit réaliser pour être inclus dans les statistiques du "*Meilleur joueur*".

g_bestStatsTime

défaut: **10**

fonction : Spécifie combien de temps les statistiques d'intermission sont affichées avant de passer dans le tableau des scores. S'applique uniquement lorsque le serveur est en mode server-side.

g_allowWarmupFriendlyFire

défaut: **0**

fonction : Détermine si le tir ami est activé pendant l'échauffement, et comment la réapparition de l'échauffement est gérée.

0 = Le tir ami est désactivé

1 = Le tir ami est activé et les respawn du gametype sont utilisés

2 = Le tir ami est activé et les respawn en DM sont utilisés

g_intermissionDelay

défaut: **10**

fonction: Spécifie le temps en secondes pendant lequel l'intermission restera visible une fois que les joueurs auront cliqué sur "READY"

g_timeRemaining

défaut: **1**

fonction: Si validé à 1, les joueurs seront avertis à 5, 3 et 1 minute du scorelimit.

g_inactivitySpectator

défaut: **0**

fonction: Si validé à 1, les spectateurs seront éjectés pour inactivité, au même titre que les joueurs réguliers.

g_killsSpree

défaut: **0**

fonction: Si validé à 1, le jeu annoncera quand les joueurs auront accompli une série de kills.

g_doWarmup

défaut: **0**

fonction : Ce cvar contrôle l'échauffement.

0 = L'échauffement est désactivé

1 = L'échauffement est activé au début de chaque map

2 = L'échauffement est activé au début de chaque map et lorsqu'il y a moins de 2 joueurs

g_emptyMapcycle

défaut: **0**

fonction : Si validé à 1, le serveur continuera à changer de maps en utilisant le mapcycle, même si le serveur est vide.

g_alternateSort

défaut: **0**

fonction : Détermine le type de système de notation à utiliser.

0 = Les scores sont basés sur les kills et les captures de flag (SOF2 par défaut)

1 = Les scores sont basés sur les taux de mortalité

g_allowItemDrop

défaut: **1**

fonction : Spécifie si les joueurs peuvent jeter des objets du gametype après les avoir récupérés.

g_dropWeapon

défaut: **0**

fonction : Détermine si un tir bien placé dans la main d'un joueur lui fera lâcher l'arme qu'il tient actuellement.

0 = Désactivé

1 = L'arme sera abandonnée, le joueur passera au couteau

2 = L'arme sera abandonnée, le joueur passera à l'arme suivante

g_lastPlayer

défaut: **0**

fonction : Si validé à 1 lors d'un gametype sans respawn (INF ou ELIM), les joueurs recevront un message leur indiquant quand ils seront le dernier joueur en vie de leur équipe.

g_lockSpec

défaut: **1**

fonction: Si validé à 1, les spectateurs ne peuvent pas regarder les équipes verrouillées, à moins d'y être invité.

g_suicideTeamPenalty

défaut: **0**

fonction : Normalement si un joueur se suicide, seul son propre score est pénalisé. Ce cvar détermine également dans quelle mesure l'équipe dans son ensemble sera pénalisée. Ce nombre sera normalement négatif. Mettre à 0 pour désactiver.

g_teamChangeDeath

défaut: **1**

fonction : Par défaut, changer d'équipe en cours de partie comptera comme une mort pour le joueur. Mettre ce cvar sur 0 pour désactiver ce comportement.

g_inactivityAction

défaut: **0**

fonction : Détermine la façon dont les joueurs inactifs sont traités.

0 = Le joueur est expulsé

1 = Le joueur est déplacé vers spectateur

2 = Les deux, le joueur sera déplacé vers le statut de spectateur s'il ne l'est pas déjà, puis expulsé s'il est toujours inactif.

g_allowVote

défaut: **1**

fonction : Ce cvar contrôle le vote.

0 = Le vote est désactivé

1 = Le vote est activé, au moins la moitié de tous les joueurs doivent accepter de voter

2 = Le vote est activé, au moins la moitié des votants doivent accepter de voter

g_autoEvenTeams

défaut: **0**

fonction : Spécifie à quel point les équipes peuvent être déséquilibrées (combien de joueurs de plus dans une équipe que dans l'autre) avant que les équipes ne soient automatiquement à égalité. Mettre à 0 pour désactiver.

-= Scanning des fichiers -=

g_scannerInterval

défaut: **0**

fonction : Détermine la fréquence à laquelle, en secondes, les demandes de vérification de fichiers doivent être envoyées à tous les joueurs.

Un réglage trop bas peut entraîner des réponses manquées ou même un certain lag du client.

Mettre à 0 pour désactiver.

g_scannerRepeat

défaut: **3**

fonction : Spécifie le nombre de fois qu'une requête de scan sera répétée avant de supposer qu'il n'y a pas de correspondance et d'agir (utilise l'action par défaut). Détermine également le nombre de fois où les messages d'avertissement le cas échéant, seront affichés avant de reprendre l'analyse.

g_scannerdéfautAction

défaut: **0**

fonction : Détermine quelle action sera prise par défaut lorsqu'une non-concordance de vérification est trouvée.

0 = Le joueur est expulsé

1 = Un message d'avertissement est diffusé par le serveur

2 = Le message d'avertissement est diffusé à tous les administrateurs

3 = Les résultats sont uniquement écrits dans le journal.