

## ConFig DoD\_French

~~~~

Configuration Rcon du serveur (dont matchs)  
via Menu de commandes

version 4.2 du 20/02/2005

RENSEIGNEZ LE RCON DANS 'rcon.cfg' AVANT TOUTE UTILISATION  
Si VOUS NE VOULEZ PAS VOUS FAIRE BAN IP DE VOTRE SERV...

Par Spotty (Spirzouf sur DodFrance)  
[spirou.lefou@laposte.net](mailto:spirou.lefou@laposte.net) - <http://logitek.maXXimum.org>

### *Avant-propos :*

---

Ce "LISEZ-MOI" est à la fois un manuel d'utilisateur de Config DoD\_French, ainsi qu'un tutoriel pour la réalisation de vos propre menus / binds.

#### *Bref résumé des fonctions principales de Config-DoD\_French :*

- **Binds complexes** : utilisation du couteau, messages joueur et serveur.
- **Gestion RCON du serveur et des matchs** (avec scoring officiel), fonctionnant SANS configuration préalable du serveur.
- **Intégration des principales fonctions AMX** dans le menu de commande in-game de DoD.
- **Traduction française du menu clavier** de DoD, avec **ajout d'options** diverses de gestion du serveur et de messages pré-enregistrés. Toutes les options du menu de commande aussi disponibles par le bind d'une touche dans le menu clavier, sont signalées dans le menu de commande par une astérisque « \* ».

*Pour le détails des fonctions du Menu de commande, rendez-vous directement au chapitre 4.2 (page 6).*

### *TroubleShooting :*

---

Si le pack ne fonctionne pas, vérifiez que :

- l'installation est faite dans le **bon répertoire** :  
C:\Program Files\Steam\SteamApps\votre.mail@steam.ici\day of defeat\dod\_french  
(ou "dod" si "dod\_french" n'existe pas).
- la commande "**exec config-dod\_french.cfg**" se trouve bien à la fin de **userconfig.cfg**  
(supprimez les doublons éventuels dûs à des réinstallation sauvages)
- la commande "**exec userconfig.cfg**" se trouve bien à la fin de **config.cfg** (cette commande est normalement présente par défaut à l'installation de DoD).
- le **rcon** a bien été renseigné (rcon.cfg).

Si, malgré cela, Config-dod\_french ne fonctionne pas, envoyez moi un email détaillant le problème avec en fichier joint un zip du répertoire dod-french (ou dod si vous n'avez pas de dod\_french)...

## ***Installation manuelle à partir du ZIP (sans l'installeur)***

---

(Toutes les étapes décrites ci dessous sont automatiquement réalisées par l'installeur automatique. De plus, l'installation automatique créé des raccourcis dans le menu démarrer pour la configuration du pack et la désinstallation. Enfin, vu sa complexité, l'installation manuelle n'est pas conseillée, mais pourra cependant être utilisée en cas de bug de l'installeur)

### **1ère installation :**

1- Copiez le contenu du répertoire "INSTALLATION MANUELLE - Config DoD\_French" dans :

C:\Program Files\Steam\SteamApps\votre@mail.net\day of defeat\dod\_french

(ou, si vous n'avez pas de dod\_french,

C:\Program Files\Steam\SteamApps\votre@mail.net\day of defeat\dod )

2- Ajoutez (sans les guillemets...) "**exec config-dod\_french.cfg**" à la fin de **userconfig.cfg** (créez le s'il n'existe pas ; utilisez alors le bloc-note comme éditeur de texte). Ce fichier doit se trouver dans le même répertoire que précédemment :

C:\Program Files\Steam\SteamApps\votre.mail@steam.ici\day of defeat\dod\_french  
(ou "dod" si "dod\_french" n'existe pas)

3- **Changez l'extension de tous les fichiers "tmp" en "cfg"** (nécessite donc l'affichage de l'extension dans les propriétés d'affichage des dossiers de windows)

4- IMPORTANT !!! **Editez le fichier rcon.cfg** avec le bloc-note et renseignez votre rcon à l'endroit indiqué (sinon vous serez banni de votre serveur après plusieurs commandes comprenant un rcon erroné).

5- Optionnel : **éditez les autres fichiers (ou lancez "config.bat") :**

- message.cfg : message de votre team
- pseudo.cfg : vos pseudos, jusqu'à 4
- hostname\_pass\_ffa.cfg : nom du serv et pass pour le ffa
- hostname\_pass\_train.cfg : nom du serv et pass pour le train au sein de votre team
- hostname\_pass\_match.cfg : nom du serv et pass pour les matchs
- rules\_fr.cfg et rules\_en.cfg : règles du serveur, déjà rempli en français correct et anglais approximatif ;)

6- **Lancez Day Of Defeat**, allez dans le menu "**Options > Clavier**" et renseignez au minimum la touche de lancement du **menu de commande GUI** de Config-DoD\_French. Configurez si vous le souhaitez les autres touches pour les pseudos, les say\_team, l'utilisation rapide du couteau, le masquer/afficher arme (personnellement, j'utilise cette commande avec le gun british, en attendant que l'on puisse utiliser de nouveau le switch arme à gauche - arme à droite), ...

7- Voilà, **normalement, vous êtes prêt à jouer**. La première pression de la touche du menu de commande envoie le rcon. Par la suite, le menu s'affiche à chaque pression. Rappuyez pour fermer le menu si vous ne lancez aucune commande. ATTENTION, si à la première pression de la touche du CommandMenu, la confirmation du serveur mentionnant que le rcon est valide ne s'affiche pas, c'est que le rcon n'a pas été reconnu ==> n'utilisez pas les commandes rcon dans ce cas !!! Sinon, vous serez BAN IP du serv...

### **Mise à jour des versions 0.x à 1.x :**

1- **Désinstaller** manuellement votre version de config DoD\_French

2- Faites ensuite une nouvelle **installation complète** avec la dernière version

### Mise à jour des versions 2.x :

1- Copiez le contenu du répertoire "INSTALLATION MANUELLE - Config DoD\_French" dans :

C:\Program Files\Steam\SteamApps\votre@mail.net\day of defeat\dod\_french

(ou, si vous n'avez pas de dod\_french,

C:\Program Files\Steam\SteamApps\votre@mail.net\day of defeat\dod )

*(Répondez "oui" pour le remplacement de tous les fichiers ; vos fichiers antérieurs message.cfg, rules\_fr.cfg, rules\_en.cfg, rcon.cfg et pseudo.cfg ne seront pas modifiés)*

2- Changez l'extension de tous les fichiers "**hostname\_pass\_XXX.tmp**" en "**hostname\_pass\_XXX.cfg**" (nécessite donc l'affichage de l'extension dans les propriétés d'affichage des dossiers de windows), puis effacer tous les fichiers tmp restants.

3- Optionnel : éditez les fichiers suivant (ou lancez "config.bat") :

- hostname\_pass\_ffa.cfg : nom du serv et pass pour le ffa

- hostname\_pass\_train.cfg : nom du serv et pass pour le train au sein de votre team

- hostname\_pass\_match.cfg : nom du serv et pass pour les matchs

### Informations d'ordre général

---

- Si le répertoire **dod\_french** existe (dans C:\Program Files\Steam\SteamApps\votre@mail.net\day of defeat\), les fichiers qui y sont contenus sont utilisés par steam à la place de leurs "jumeaux" contenu dans le répertoire **dod**. Assurez vous donc d'avoir bien fait l'installation dans **dod\_french** si votre version de DoD sous steam l'utilise.

- Le **RCON** est à renseigner dans rcon.cfg...

- Les **pseudos** sont à renseigner dans pseudo.cfg...

- Si vos fichiers de config se remodifient au lancement du jeu, mettez les en "lecture seule" (souris bouton droit > propriétés > cocher "lecture seule").

- Pour ajouter des lignes de commentaire dans les fichiers cfg, mettez // avant vos commentaires (en début de ligne ou bien à la fin d'une commande). Utilisez cette fonction pour activer/désactiver des commandes du commandmenu.txt... Syntaxe :

**// ligne de commentaire**

**commande quelconque // descriptif ou commentaire sur la commande**

- Pour exécuter un autre fichier de config à partir du fichier en cours :

**exec nom\_fichier.cfg**

### 1/ Rcon.cfg

Créé pour changer plus facilement le rcon dans votre configuration, ce fichier ne contient que la commande d'authentification rcon. Renseignez votre rcon à l'endroit indiqué dans ce fichier...

## 2/ Fichiers de configuration de DoD

### 2.1/ config.cfg

Ce fichier n'est pas joint dans le pack. Il vaut mieux éviter de le modifier, car vos changements sont susceptibles d'être effacés au lancement du jeu...

2 exceptions tout de même, à compléter si besoin :

- En **début de fichier**, ajouter ceci (pour être sûr de ne pas avoir de problème avec d'autres bind en mémoire) :

**unbindall**

- !!! IMPORTANT !!! ==> en **fin de fichier**, ajouter ceci pour faire fonctionner Config DoD\_French si cette ligne n'existe pas déjà :

**exec userconfig.cfg**

### 2.2/ userconfig.cfg

*(Ce fichier existe normalement à l'installation de steam/dod. Sinon il est créé par l'installateur de Config DoD\_French. Si malgré tout, ce fichier n'existe pas, il faut le créer avec un éditeur texte en prenant soin de l'enregistrer avec l'extension .cfg, et surtout pas .txt).*

**!!! IMPORTANT !!!**

==> Si elle n'existe pas déjà, ajoutez cette commande en dernière ligne pour faire fonctionner Config DoD\_French :

**exec config-dod\_french.cfg**

Ce fichier n'est plus joint dans le pack depuis la version 2.0, et ce afin de ne plus effacer vos binds lors des mises à jour.

Il se lance par la commande "exec userconfig.cfg" qui est à mettre à la fin du fichier config.cfg.

**!!! FAITES VOS BINDS PERSO DANS CE FICHIER !!!**

- Le principe est simple :

**bind "votre\_touche\_ici" "commande ou nom\_de\_l'alias"**

- Pour certains binds dont l'action ne doit être exécutée que quand la touche est enfoncée ou qui doit s'annuler quand on appuie une 2<sup>de</sup> fois dessus (c'est la fonction de la commande qui sera exécutée dans l'alias), il suffit de mettre "+" devant le nom du bind. Le signe "-" sera utilisé s'il y a besoin d'arrêter l'action (par exemple les attaques (attack) ou le micro (voice)) :

**bind "votre\_touche\_ici" "+nom\_du\_bind"**

- On peut aussi utiliser des alias, appelés par un bind ou un autre alias:

**alias nom\_du\_bind "commande1 ; commande2 ; .... ; commandeX"**

- Pour faire des boucles (passe aux commandes de la ligne suivante à chaque fois que la touche correspondant au bind est enfoncée, la dernière ligne renvoie à la 2<sup>de</sup> ligne) :

**alias nom\_du\_bind1 "commande1 ; commande2 ; .... ; alias nom\_du\_bind nom\_du\_bind2"**

// exécute les commandes et programme la ligne suivante pour la prochaine pression de la touche

**alias nom\_du\_bind2 "commande3 ; commande4 ; .... ; alias nom\_du\_bind nom\_du\_bindx"**

...

**alias nom\_du\_bindx "commandeX ; commandeY ; .... ; alias nom\_du\_bind nom\_du\_bind1"**

// exécute les commandes et programme la ligne "nom\_du\_bind1" pour la prochaine pression de la touche

### 3/ config-dod\_french.cfg

Il apparait dans la version 2.0 (en remplacement de l'ancien userconfig.cfg)

Le principe est exactement le même que userconfig.cfg. Cependant, il est recommandé de ne pas modifier ce fichier, à moins que vous sachiez exactement ce que vous faites. Sachez cependant que le fichier config-dod\_french.cfg est effacé et remplacé à chaque mise à jour.

### 4/ commandmenu.txt

#### 4.1/ Généralités

Permet l'apparition d'un menu et de sous-menus.

Necessite un bind appelant commandmenu (on met le signe "+" pour le faire disparaître après une nouvelle pression de la touche) :

**bind "votre\_touche" "+commandmenu"**

Les fonctions apparaissent et peuvent être exécuter soit en cliquant, soit en tapant sur la touche choisie dans "votre\_touche"

- Structure classique :

```
"votre_touche1" "Texte du menu" "Commande1; ...; commandeX"  
"votre_touche2" "Texte du menu" "Commande1; ...; commandeX"  
...  
"votre_toucheX" "Texte du menu" "Commande1; ...; commandeX"
```

- Sous-menus :

```
"votre_touche" "Texte du menu d'options"  
{  
    "votre_touche1" "Texte du menu" "Commande1; ...; commandeX"  
    ...  
    "votre_toucheX" "Texte du menu" "Commande1; ...; commandeX"  
}
```

(Limitations: Maximum de 40 menus et maximum de 100 item par menu)

- Items spécifiques à une classe (où <Class> peut être : SCOUT, SNIPER, SOLDIER, DEMOMAN, MEDIC, HWGUY, PYRO, SPY, ENGINEER ==> évidemment, c'est pour TFC, je n'est pas encore regardé si ça pouvait s'adpater pour DoD) :

<Class> "votre\_toucheX" "Texte du menu" "Commande1; ...; commandeX"

- Items spécifiques à une map (où <MapName> est le nom de la map, sans ".bsp") :

MAP <MapName> "votre\_toucheX" "Texte du menu" "Commande1; ...; commandeX"

En le testant, je me suis rendu compte qu'il faut (à moins que je ne me trompe...) impérativement utiliser des sous-menus pour utiliser cette fonction... Ce qui donne :

```
MAP <MapName> "votre_toucheX" "Texte du menu"  
{  
    "1" "Commande_1; ...; commande_X"  
    ...  
    "n" "Commande_n; ...; commande_y"  
}
```

- Items spécifiques à une team (où <MapName> est le nom de la map, sans ".bsp") :

TEAM1 "votre\_toucheX" "Texte du menu" "Commande1; ...; commandeX" // pour allié (non testé, sous réserve)  
TEAM2 "votre\_toucheX" "Texte du menu" "Commande1; ...; commandeX" // pour axis (non testé, sous réserve)  
TEAM3 "votre\_toucheX" "Texte du menu" "Commande1; ...; commandeX" // pour spectateur (non testé, sous réserve)

==> ce fonctionnement d'item spécifiques permet d'afficher des menus différents selon votre classe, votre équipe ou bien la map en cours (surtout utile pour faire des "say" appropriés)

- "CUSTOM" est utilisé pour certaines fonctions spéciales. Je n'ai pas plus de détail pour l'instant...

#### 4.2/ Détails des fonctions du présent commandmenu.txt

NB : certaines commandes (en particulier pour AMX) sont désactivées par défaut. Enlevez les « // » pour les activer.

##### 4.2.1/ Menu 1 : Petites phrases et pseudos

- Quelques raccourcis de **messages** avec les commandes "say" ou "say\_team" qui vous font parler en tant que joueur. Pour les railleries, soyez inventifs !!! (en ce qui concerne "Fumer", c pour tout ceux qui me disent, "je suis afk, v fumer un pet'... ", histoire de casser l'ambiance lol... je sais, je ne suis pas drôle, mais c'est pas grave !).  
- **Pseudos** pré-enregistrés (jusqu'à 4), et possibilité de choisir un pseudo quelconque IN-GAME, sans passer par la console.

##### 4.2.2/ Menu 2 : Admin Say / Kick/Ban (Rcon et AMX)

- "**Admin Say**" : Quelques raccourcis de **messages pré-enregistrés** en AMX ou avec la commande "**rcon say**" qui permet de faire parler le serveur.  
- "**Message**" et "**Règles/Rules**" permettent de lancer les messages écrits dans les fichiers cfg correspondants. Vous pouvez modifier ces fichiers selon vos besoins. Vos préférences seront conservées lors des mises à jour.

Les commandes rcon restantes requièrent plus d'explications :

- "**Kick**" : permet de kicker bien sûr. Cette option fait apparaître la liste des joueurs dans la console, (qui s'ouvre automatiquement). Repérez alors le nom du joueur à kicker. C'est le nombre juste après qu'il faut retenir. Tapez alors « rcon kick #n° Raison du kick ». Le joueur est kické... Même principe avec "**Ban**".  
- "**Admin say...**" : écrivez votre message, qui sera affiché comme venant du serveur.

##### 4.2.3/ Menu 3 : Commandes serveurs rcon et AMX

#### 3 types de commandes :

- Commandes **pré-enregistrées** : par exemple "Timelimit""15 min" ==> met le timelimit à 15...
- Commandes **semi-enregistrées** : par exemple "Timelimit""Perso" ==> tapez ensuite 32 pour mettre le timelimit à 32 min...
- Commandes **libres** : "**Commande locale**" permet de taper une commande locale (c'est à dire sans rcon) quelconque sans avoir à ouvrir la console (mais clavier anglais...). Idem avec "**Commande serveur**", à la différence près où il faut mettre ici les commandes destinées au serveur (votre commande est automatiquement lancée avec le préfixe « rcon » devant). Par exemple : pour changer la limite de snipe allié à 2 sur votre serveur, entrez « mp\_limitalliesspring 2 » via "Commande serveur" ; pour vous suicider parce que vous êtes bloqué sur un bug de map, entrez « kill » via "Commande locale" (NB : le caractère « \_ » s'obtient en clavier anglais par la combinaison SHIFT + « \_ »).

#### 4.2.4/ Menu 4 : Les commandes de match (NB : n'oubliez pas le réglage du FF, à part)

##### "MATCH (scoring default)"/

- Cliquer sur GO : lance la **config MATCH** par le rcon (lit le match.cfg que vous avez installé dans votre répertoire steam). A utiliser pour une map n'ayant pas de fichier scoring enregistré. Le scoring utilisé est alors celui par défaut.
- Option pour charger les **binds par défaut** de MAP (take/cover x<sup>ème</sup> flag).

##### "MATCH (scoring <map>"/

- Idem avec scoring préenregistré. Seule la ligne correspondant à la **MAP en cours** apparaît (rien n'apparaît si le fichier scoring de la map n'existe pas).
- Option pour charger les **binds personnalisés de la MAP** (à rédiger en fonction de vos strats, un exemple bidon est donné avec Kalt). NB : les MAP à objectif ont le scoring par défaut. **Voir Ch.10**

##### "MATCH (serv)"/

Lance la config MATCH par le serveur, si un match.cfg a été créé sur le serveur... (DEACTIVE PAR DEFAUT). On peut bien sur aussi créer une version en fonction des map en créant les fichier <map>.cfg sur le serv... Téléchargez alors les fichiers du MapConfigPack de DoDFrance prévus à cet effet.

##### "Timelimit"/

J'ai remis ici un "timelimit" ....

##### "Start/Restart Round"/

Commande manuelle pour lancer/relancer le round (évite les say "ready" des 2 teams).

##### "TRAIN (RCON)"/

Même principe que pour la config MATCH, permet de lancer la config TRAIN en lançant train.cfg. Ce fichier est à paufiner... A voir dans les prochaines versions à venir.

##### "FFA (RCON)"/

Même principe que pour la config MATCH, permet de revenir à la config FFA en lançant ffa.cfg.

##### "FFA (serveur)"/

Idem... (DEACTIVE PAR DEFAUT)

##### "PAUSE serveur"/

Pour mettre le serv en pause.

#### 4.2.5/ Menu 5 : Maps

ChangeMap préenregistrée : normalement, un message serveur s'affiche puis la map se charge.

ChangeMap personnel : à l'invite de commande, tapez **dod\_nomdelamap** (NB : le caractère « \_ » s'obtient en clavier anglais par la combinaison **SHIFT + « )** »)

#### 4.2.6/ Menu 6 : Videos

- **3 modes d'enregistrement** :
  - **"Record en boucle"** : pour enregistrer une vidéo différente à chaque fois que vous cliquez (ça passe automatiquement de Vidéo1 à vidéo2, etc..., jusqu'à 10 maxi ; ensuite ça repart en écrasant Vidéo1). Les fichiers créés se nomment "demo1.dem" à "demo10.dem"
  - **"Record Video #?"** : vous choisissez le numéro de la vidéo
  - **"Record Video ..."** : vous choisissez le nom de la vidéo. Le fichier créé sera "nom\_choisi.dem"
- **"Stop"** n'est utile que si vous arrêtez la vidéo sans en refaire une autre immédiatement. Toute

vidéo que vous démarrez arrête la précédente.  
– "**Lire Video#1** (deco serveur)" vous lis video1.dem (NB : vous serez déconnecté de la partie).  
"**Start Movie**" converti video1 (fichier demo1 dans votre répertoire) en une suite de bmp exploitable par les logiciels consacrés... (prend donc beaucoup de place sur DD avec environ 2 Mo / image, soit 60 Mo/s avec 30 images par sec (*c'est le réglage proposé ici*) !!!, utile seulement pour monter une vidéo pour vous ou le clan).

#### 4.2.7/ Menu 7 : Infos serveur

"1" "Status" / le status (liste des joueurs) apparaît dans la console ==> pratique pour un screenshot des steamid avant un match par exemple.

"2" "Timeleft" / affiche le "timeleft" (pratique si pas d'amx). NB : ne s'affiche pas chez les autres joueurs.

"3" "Nextmap" / idem avec "nextmap"...

"4" "Infos serveur" / ...

#### 4.2.8/ Menu 8 : Gestion du RCON

"1" "New RCON serveur" /

- Permet la mise en place d'un "**rcon temporaire**". Entrez le nouveau rcon désiré, ensuite il vous est normalement demandé de confirmer ce rcon (lance en fait automatiquement la fonction "New RCON client") afin de vous réauthentifier avec ce nouveau RCON ==> ATTENTION, en cas d'erreur, vous n'aurez plus accès aux commandes serveur et vous vous ferez bannir IP après 3 tentatives de commandes rcon.

- L'intérêt de cette fonction est surtout de **prêter un serveur** à une autre équipe pour un match par exemple, ou de permettre à quelqu'un d'exécuter des commandes rcon que vous n'arrivez pas à faire par exemple.

- C'est un rcon temporaire, puisqu'il n'est pas enregistré sur la configuration du serveur. **Au reboot du serveur, c'est le rcon habituel qui revient.**

- Cette manoeuvre bien sûr immédiatement réversible : il suffit de relancer "New RCON serveur" et de mettre le rcon habituel.

"2" "New RCON client" /

- Permet de **modifier le rcon que vous utilisez pour vous authentifier au serveur**. Le rcon par défaut est celui que vous avez inscrit dans "rcon.cfg" à l'installation.

- Cette commande est utile si vous gérez plusieurs serveurs, ou que l'on vous invite à utiliser le rcon pour configurer un autre serveur que le votre.

- Notez bien que **ce nouveau rcon n'est pas gardé en mémoire pour la prochaine partie**. Si vous voulez modifier définitivement le rcon que vous utilisez à la connexion de votre serveur, modifiez le fichier "rcon.cfg"

#### 5/ match.cfg et hostname\_pass\_match.cfg

Fichiers de config lancé pour les matchs.

Les 2 équipes n'ont plus qu'à dire "ready" pour démarrer le round.

Pour info, voici les variables intégrées :

...Dans **match.cfg** (ce fichier est effacé par les mises à jour) :

```
- hud_takeshots 1 // screenshot en fin de match
- mp_fadetoblack 1
- mp_forcechasecam 1
- sv_alltalk 0
- mp_clan_match 1
```



- mp\_clan\_scoring 1
- mp\_clan\_match\_warmup 1
- mp\_clan\_timer 10 // durée en secondes du compte à rebours lors d'un restartround
- mp\_clan\_ready\_signal "ready"
- mp\_clan\_readyrestart 1
- mp\_timelimit 15 (et le serveur dit "==== TIMELIMIT 15 MIN par défaut ; Modifier si besoin =====")

...Dans **hostname\_pass\_match.cfg** (ce fichier n'est PAS effacé par les mises à jour) :

- hostname "Nom de votre serveur -= MATCH EN COURS ="
- sv\_password "match"
- le serveur dit "==== Config MATCH chargée avec succès ! PASS=match ====="

### 6/ train.cfg et hostname\_pass\_train.cfg

Fichiers de config lancé pour le train.

Pour info, voici les variables intégrées :

...Dans **train.cfg** (ce fichier est effacé par les mises à jour) :

- hud\_takeshots 0
- mp\_limitalliesgarand "3"
- mp\_limitalliescarbine "3"
- mp\_limitalliesthompson "3"
- mp\_limitalliesgreasegun "3"
- mp\_limitalliespring "1"
- mp\_limitalliesbar "2"
- mp\_limitallies30cal "1"
- mp\_limitalliesbazooka "1"
- mp\_limitaxiskar "3"
- mp\_limitaxisk43 "3"
- mp\_limitaxisscopedkar "1"
- mp\_limitaxismp40 "3"
- mp\_limitaxismp44 "2"
- mp\_limitaxisfg42 "1"
- mp\_limitaxisfg42s "1"
- mp\_limitaxismg34 "0"
- mp\_limitaxismg42 "1"
- mp\_combinemglimits "1"
- mp\_limitaxispschreck "1"
- mp\_limitbritassault "3"
- mp\_limitbritlight "3"
- mp\_limitbritmg "2"
- mp\_limitbritsniper "1"
- mp\_limitbritpiat "1"
- mp\_fadetoblack 0
- mp\_forcechasecam 0
- sv\_alltalk 1
- mp\_clan\_match 1
- mp\_clan\_scoring 0 // à 0 pour utiliser le score par défaut en l'absence de fichier config de map ou de map à objectif
- mp\_clan\_timer 1 // durée en secondes du compte à rebours lors d'un restartround
- mp\_timelimit 0

...Dans **hostname\_pass\_train.cfg** (ce fichier n'est PAS effacé par les mises à jour) :

- hostname "Nom de votre serveur -= TRAIN EN COURS ="
- sv\_password "train"
- le serveur dit "==== Config TRAIN chargée avec succès ! PASS=train ====="

## 7/ ffa.cfg et hostname\_pass\_ffa.cfg

Vous avez compris je pense ? Idem que match, avec les commandes inverses :

...Dans **ffa.cfg** (ce fichier est effacé par les mises à jour) :

- hud\_takeshots 0
- mp\_fadetoblack 0
- mp\_forcechasecam 0
- sv\_alltalk 1
- mp\_clan\_scoring 0
- mp\_clan\_readyrestart 0
- mp\_clan\_match\_warmup 0
- mp\_clan\_match 0
- mp\_timelimit 35

...Dans **hostname\_pass\_ffa.cfg** (ce fichier n'est PAS effacé par les mises à jour) :

- hostname "Nom de votre serveur -= FFA ="
- sv\_password ""
- le serveur dit "Fin du mode MATCH, merci a tous! Retour mode FFA effectue"

## 8/ message.cfg, rules\_en.cfg, rules\_fr.cfg

On en a déjà parlé. Ils existent pour une modification plus simple du contenu des messages, ainsi que pour éviter de surcharger le commandmenu.txt...

Ne pas dépasser 5 lignes de texte (sinon les lignes précédentes sont effacées).

## 9/ scoring\_nom-de-la-map.cfg

Lance match.cfg puis ajoute les réglages de scoring, et aussi d'armes autorisées.

## 10/ say\_nom-de-la-map.cfg et say-defaut.cfg

Binds de strat personnalisés pour chaque map. A faire vous-même.

- Un exemple bidon est donné pour kalt. Les textes que vous avez pré-enregistré sont dit en say\_team par la pression des touches 1 à 9 du pavé numérique (attention : effacera vos binds pré-existant sur ces touches). Cette fonction est activée dans le menu "MATCH <==> FFA" > "MATCH (scoring MAP\_EN\_COURS)"

- Say\_default.cfg : idem pour les maps non connues de CDF. Le texte pré-enregistré est : « take/cover Xeme flag »

## 11/ pseudo.cfg

Fichier des pseudos (jusqu'à 4) utilisables avec les touches de votre choix, à déterminer dans la configuration clavier de DoD. *En modifiant ce fichier, on pourrait aussi faire en sorte qu'il y ait une rotation des pseudos (donc avec un nombre "illimité") et n'utiliser qu'une touche...*

**Le pseudo choisi en 1ère position sera remis automatiquement à chaque connexion sur un serveur**, choisissez le donc en conséquence (par ex, "player" si vous désirez toujours arriver incognito plutôt qu'avec un nom d'admin ;) )

## 12/ kb\_act.lst (dans dod\_french\gfx\shell\)

Remplace le menu "Options > clavier" de DoD et permet de binder les touches directement dans Day Of Defeat, sans effacer vos propres binds, contrairement aux versions antérieures à la 2.0.

## **CONCLUSION**

---

*Merci à tous ceux qui ont laissé des pistes et des réponses dans les forums (en particulier sur [www.dodfrance.com](http://www.dodfrance.com)) et m'ont ainsi permis de réaliser tout ceci.*

*C'est sûrement encore un peu confus, mais en regardant les fichiers, vous comprendrez vite (enfin j'espère) et pourrez modifier ça à votre sauce !*

**GL & HF**

***Spotty, la marmotte gé(n)ante***

\*\*\* [spirou.lefou@laposte.net](mailto:spirou.lefou@laposte.net) (les questions, remarques et corrections sont les bienvenues) \*\*\*

\*\*\* <http://logitek.maXimum.org> - Rubrique DoD \*\*\*

## Annexe I : touches du clavier anglais

---

|                    | <u>1ère ligne</u> | <u>2nde ligne</u> | <u>3ème ligne</u> | <u>4ème ligne</u> |
|--------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| CLAVIER FR         | 1234567890°+      | azertyuiop^\$     | qsdfghjklmù*      | wxcvbn,;:~!       |
| CLAVIER US         | 1234567890-=      | qwertyuiop[]      | asdfghjkl,.'\     | Zxcvbnm,./        |
| CLAVIER US + SHIFT | !@#%&*()_+        | QWERTYUIOP{}      | ASDFGHJKL:"       | ZXCVBNM<>?        |

## Annexe II : nom des touches du pavé numérique dans steam

---

|         |             |                    |                     |
|---------|-------------|--------------------|---------------------|
| "."     | ="KP_DEL"   | "0"="KP_INS"       | "5"="KP_5"          |
| "ENTER" | ="KP_ENTER" | "1"="KP_END"       | "6"="KP_RIGHTARROW" |
| "+"     | ="KP_PLUS"  | "2"="KP_DOWNARROW" | "7"="KP_HOME"       |
| "/"     | ="KP_SLASH" | "3"="KP_PGDN"      | "8"="KP_UPARROW"    |
| "*"     | ="*"        | "4"="KP_LEFTARROW" | "9"="KP_PGUP"       |
| "-"     | ="KP_MINUS" |                    |                     |