

=====

Far Cry® 2 Multiplayer Dedicated Server

Version 1.03 R2

Readme

Poslední aktualizace: 2009-06-05

=====

!! DŮLEŽITÉ !!

Far Cry® 2 Multiplayer Dedicated Server NENÍ SOUČÁSTÍ zákaznické podpory Ubisoft. Pro tento účel jsme zřídili fórum, kde se budou shromažďovat informace o Dedikovaném serveru.

Zkušení administrátoři a někteří vývojáři sledují toto fórum a jsou připraveni odpovědět na slušně položené dotazy.

<http://forums.ubi.com/eve/forums/a/frm/f/1521068375>

=====

Změny

Verze 1.03 R2

- Oprava nemožnosti zadávat příkazy do okna aplikace
- Aktualizace souboru pro „Readme“ v souvislosti s místními a vzdálenými příkazy
- Oprava některých vzdálených nefungujících příkazů, které fungovali jen místně
- Přidání "-noredirectstdin" příkazový parameter. Spuštění tímto způsobem umožní externím aplikacím standardní přístup do příkazové konzole serveru
- Přidání části "Uživatelské mapy a dedikovaný server" do souboru „Readme“.

=====

Seznam součástí

1. Spuštění Far Cry® 2 Dedicated Server přes příkazový řádek
2. Správa Dedikovaného serveru lokálně
3. Správa Dedikovaného serveru vzdáleně
4. Příkazy a parametry pro lokální a vzdálenou správu Dedikovaného serveru
5. Uživatelské mapy a Dedikovaný server
6. Porty používané Dedikovaným serverem

=====

1. Spuštění Far Cry® 2 Dedikovaného serveru přes příkazový řádek

Přímé spuštění Far Cry® 2 Dedikovaného serveru přes příkazový řádek:

- 1 - Přejděte k umístění instalace Far Cry 2, (obvyčně složka Program Files).
- 2 - Přejděte do složky bin
- 3 - spusťte "fc2serverlauncher.exe".

Toto spustí dedikovaný server ve výchozím nastavení. Pokud si přejete nastavení změnit, můžete server spustit: fc2serverlauncher.exe -dedicated "C:\Documents and settings\Jméno\Dokumenty\My games\Far Cry 2\Server\dedicated_server.cfg" .

POZNÁMKA : soubor server.cfg je tímto ignorován a již není používán

2. Správa Dedikovaného serveru lokálně

----- SetSetting -----

Dovoluje administrátorovi spravovat server lokálně.

Například:

```
SetSetting gamemode Uprising
SetSetting minplayers 8
SetSetting friendly_fire 1
SetSetting weather_type 50
SetSetting map_cycle Last Bastion;Pit Bull;Love Shacks;Riot Control
```

Příkazy platné pouze pro hostitele serveru:

```
net_EndMatch          : ukončí probíhající hru.
net_RestartMatch      : restartuje probíhající hru.
net_ExtendMatch      : prodlouží probíhající hru.
net_ShuffleTeams     : promíchá týmy.
net_ChangeCaptain    : změní kapitána. Použití: net_ChangeCaptain <jméno týmu>
net_SkipMap          : přeskočí aktuální mapu.
net_KickClient       : vyhodí vybraného hráče. Použití: net_kickClient <jméno hráče>
net_KickBanClient    : vyhodí/zabanuje vybraného hráče. Použití: net_kickBanClient <jméno hráče>
net_TellClientId     : odešle zprávu vybranému hráči. Použití: net_tellClientId <číslo hráče> <zpráva>
net_KickClientId     : vyhodí vybraného hráče. Použití: net_kickClientId <číslo hráče>
net_KickBanClientId  : vyhodí/zabanuje vybraného hráče. Použití: net_kickBanClientId <číslo hráče>
net_ServeCustomMapEnabled : povolí stahování uživatelských map ze serveru.
```

Hostitelské a klientské příkazy:

```
net_GetCurrentMapName      : zobrazí název hrané mapy.
net_GetCurrentGameModeName : zobrazí název hraného modu hry.
net_GetHostAddress         : zobrazí IP adresu hostitele/serveru.
net_GetHostName           : zobrazí název hostitele/serveru.
net_GetCurrentSessionMaxPlayer : zobrazí nastavení maximální počet hráčů pro hru.
net_GetPlayerList         : zobrazí seznam hráčů.
net_GetPlayerListByTeam   : zobrazí seznam hráčů dle týmů.
net_GetCaptainNames       : zobrazí jména kapitánů.
net_GetGameScoreStats     : zobrazí statistiku probíhající hry.
call_vote_end_match       : spustí hlasování o ukončení probíhající hry.
call_vote_restart_match   : spustí hlasování o restartu hry.
call_vote_extend_match    : spustí hlasování o prodloužení zápasu.
call_vote_shuffle_teams   : spustí hlasování o promíchání týmů.
call_vote_change_captain  : spustí hlasování o změně kapitána.
call_vote_kick            : spustí hlasování o vyhození hráče. Použití: call_vote_kick <jméno hráče>
call_vote_kick_id         : spustí hlasování o vyhození hráče č.. použití: call_vote_kick_id <player id>
call_vote_skip_map        : spustí hlasování o přeskočení mapy.
vote                      : hlasování, použití: vote <yes/no>
ready                    : změna stavu připraven/nepřipraven
```

3. Správa Dedikovaného serveru vzdáleně

Aby jste mohli server spravovat vzdáleně, musíte spustit hru Far Cry® a připojit se na server. Poté stisknete klávesu "~" k otevření konzole a použijete přihlášení administrátora pomocí admin_login **heslo**

Zde je seznam příkazů, které můžete přes vzdálenou správu dedikovaného serveru Far Cry® 2 zadávat:

admin_login heslo

Dovoluje uživateli přihlásit se k administraci serveru, přičemž „heslo“ musí být nahrazeno heslem, jehož zadání je popsáno v části 4.

admin_logout

Odhlášení od administrace serveru

admin_setpassword

Dovoluje administrátorovi po úspěšném přihlášení změnit přihlašovací heslo

Po přihlášení na vzdálenou správu serveru:

admin_setsetting

Dovoluje administrátorovi změnit nastavení serveru vzdáleně.

Například:

admin_setsetting gamemode Uprising

admin_setsetting minplayers 8

admin_setsetting friendly_fire 1

admin_setsetting weather_type 50

admin_setsetting map_cycle Last Bastion;Green House;Pit Bull;Love Shacks;Riot Control

=====

4. Příkazy pro správu Dedikovaného serveru lokálně a vzdáleně

Zde je seznam příkazů pro správu Dedikovaného serveru lokálně a vzdáleně, (fungují stejně pro vzdálenou i lokální správu):

admin_setsetting net_EndMatch 1

admin_setsetting net_RestartMatch 1

admin_setsetting net_ExtendMatch 1

admin_setsetting net_ShuffleTeams 1

admin_setsetting net_ChangeCaptain 1

admin_setsetting net_SkipMap 1

admin_setsetting net_KickClient <player name>

admin_setsetting net_KickBanClient <player name>

admin_setsetting net_KickClientId <player id>

admin_setsetting net_KickBanClientId <player id>

admin_setsetting call_vote_end_match 1

admin_setsetting call_vote_restart_match 1

admin_setsetting call_vote_extend_match 1

admin_setsetting call_vote_shuffle_teams 1

admin_setsetting call_vote_change_captain 1

admin_setsetting call_vote_kick <player name>

admin_setsetting call_vote_kick_id <player id>

admin_setsetting call_vote_skip_map 1

admin_setsetting vote <yes/no>

admin_setsetting ready 1

Zde je seznam nastavení, jež se určují pomocí hodnoty **SetSetting** v souboru **dedicated_server.cfg** anebo pomocí příkazů administrátora přes **admin_setsetting** tak jak byly popsány v části 2 a 3.

SetSetting server_name

Dovoluje uživateli nastavit/změnit název serveru

SetSetting remotePassword

Nastavení administrátorského hesla

SetSetting matchPassword

Nastavení přístupového hesla pro připojení k serveru

SetSetting gamemode

Nastavení typu hry tento příkaz je možný pouze v tzv. lobby, před spuštěním samotné hry Deathmatch, TeamDeathmatch, Uprising, Ctf

SetSetting map_cycle

Nastavení rotace map na serveru, např:

```
mp_01_dirtywork;mp_02_lastbastion;mp_03_pitbull;mp_04_loveshacks;mp_05_mudmaze;mp_06_cutbait;mp_07_riotcontrol;mp_08_coupdetat;mp_09_rumblestrip;mp_10_rustybeef;mp_11_farcry;mp_12_crudeawakening;mp_13_clearcut;mp_14_sandblasted\n"
```

SetSetting match_pb_enabled

1=zapne Punkbuster (hodnota výchozí a hodnocená hra), 0=vypne PunkBuster
hodnota pro hodnocenou hru Punkbuster musí být zapnut jinak se hra nespustí

SetSetting minplayers

Nastavení minimálního počtu hráčů pro zahájení hry. 2=(hodnota pro hodnocenou hru)

SetSetting maxplayers

Maximální počet hráčů na zápas (16 je maximum a výchozí hodnota)

SetSetting teambalance

1=vyrovnává počet hráčů v týmech před započítím hry, 0= nedovoluje

SetSetting teamswap

1= dovoluje přepnutí týmu před započítím hry, 0=nedovoluje

SetSetting friendly_fire

1= střelba do vlastních zapnuta (hodnota pro hodnocenou hru), 0=střelba do vlastních vypnuta

SetSetting joinprogress

1= dovoluje hráčům připojit se v průběhu zápasu, 0= nedovoluje (hodnota pro hodnocenou hru)

SetSetting allow_voting

1= dovoluje hráčům hlasovat v průběhu zápasu, 0=nedovoluje hráčům hlasovat v průběhu zápasu

SetSetting inroundtime

Nastavení trvání hry v sekundách.

0=Infinite, 300=5min, 600=10min, 900=15min(hodnota výchozí a hodnocená hra), 1200=20min, 1500=25min, 1800=30min, 3600=60min

SetSetting start_rank

Nastavení počáteční hodnoty (pouze pro nehodnocenou/vlastní hru)

Hodnoty: 1 to 19

SetSetting max_score

Limit pro maximální počet bodů hry

Hodnoty pro Death Match = 5, 10, 20 (výchozí hodnota), 25 (hodnocená hra), 30, 40, 50, 100, 0 (bez omezení)

Hodnoty pro Team Death Match = 5, 10, 15, 20, 25, 30, 40, 50, 100(hodnota výchozí a hodnocená hra), 200, 0 (bez omezení)

Hodnoty pro Capture the Diamond = 3, 5(hodnota výchozí a hodnocená hra), 10, 20, 30, 40, 50, 100, 0 (bez omezení)

Hodnoty pro Uprising = 1(hodnota výchozí a hodnocená hra)

SetSetting time_of_day

Nastavení denní doby pro začátek zápasu

0=dle mapy (hodnota pro hodnocenou hru), -1=proměnná, 6=úsvit, 11=poledne, 21=soumrak, 23= noc

SetSetting weather_type

Nastavení počasí pro server. Hodnocená hra použije nastavení mapy.

0=Jasno, 25=větrno, 50=proměnné, 75=zataženo, 100=Bouřka, -1=dle mapy (hodnota pro hodnocenou hru)

SetSetting frameRateCaps

nastavení maximální hodnoty FPS pro server, 30=upřednostněná hodnota

SetSetting detectPublicAddress

Detekování veřejné ip adresy (zapnuto = 1 je výchozí hodnota)

0 = vynucení detekování veřejné IP adresy, 1 = použití vaší místní IP adresy

Toto vynutí pokus o detekování vaší IP adresy pokud jste připojeni přes router.

=====

5. Uživatelské mapy a dedikovaný server

Pro použití uživatelských map musíte nastavit cestu pro výběr map, pokud je máte uloženy ve výchozím umístění, pak nastavení vypadá takto:

SetSetting map_cycle User Maps\custommap.fc2map;User Maps\anothermap.fc2map

=====

6. Porty používané dedikovaným serverem

Inbound/Outbound UDP/TCP - 9000-9003 (Game)

Outbound UDP - 3074 (STUN services)

Inbound UDP - 3074-3080 (STUN services)

Příklad obsahu konfiguračního souboru dedicated_server.cfg

```

; Server name: maximum of 32 characters (single-byte)
SetSetting server_name 1# FarCry CZ server

;Deathmatch, TeamDeathmatch, Uprising, Ctf
SetSetting gamemode Ctf

; Map cycle: available maps:
mp_01_dirtywork;mp_02_lastbastion;mp_03_pitbull;mp_04_loveshacks;mp_05_mudmaze;mp_06_cutbait;mp_07_riotcontrol;mp_08_coup
detat;mp_09_rumblestrip;mp_10_rustybeef;mp_11_farcry;mp_12_crudeawakening;mp_13_clearcut;mp_14_sandblasted;

SetSetting map_cycle User Maps\Sanatorium.fc2map;User Maps\acropolis.fc2map;User Maps\rebels hell.fc2map;User Maps\eko-
kyoten_ffurioss_2585795260324097999.fc2map;User Maps\forgotten.fc2map;User Maps\Golf Course.fc2map;User Maps\rebels-
outpost.fc2map;User Maps\u.s.base.fc2map;User Maps\paola2.fc2map;User Maps\city_diamonds_v1.1.fc2map;User Maps\humpolec
predmesti_petrasph.fc2map;User Maps\LITICE Castle.fc2map;User Maps\fc2_monkeybay.fc2map;User Maps\nadrazi humpolec_petrasph -
petrpechac_2419161381464538470.fc2map;User Maps\taste of combat.fc2map

; Network type, 1 = Online, 2 = LAN
SetSetting network_type 1

; Ranked match, 0 = unranked player match, 1 = ranked match
SetSetting ranked_match 0

;Sets password for entering a password protected match
;SetSetting matchPassword

;Sets password for admin
SetSetting remotePassword xxxxx

;Set hardcore mode on or off
SetSetting hardcore_mode 1

;Set starting rank for server
SetSetting start_rank 4

; Punkbuster (required for ranked matches) : 1 = Enables Punkbuster(Default and Ranked match value), 0 = Disables PunkBuster
SetSetting match_pb_enabled 1

; Sets the minimum number of players before a match can start. 2=(Ranked match value)
SetSetting minplayers 2

; Sets the maximum number of players for a match (16 is the Maximum and Default value)
SetSetting maxplayers 16

; 1 = Balances teams in the lobby before the match starts, 0 = Otherwise
SetSetting teambalance 1

; 1 = Allows team swap in the lobby, 0 = Otherwise
SetSetting teamswap 1

; 1 = Friendly fire on (Ranked match value), 0=Friendly fire off
SetSetting friendly_fire 1

; 1 = Allows players to join in progress, 0 = Join in progress not allowed (Ranked match value)
SetSetting joinprogress 1

;Sets the match duration in seconds.
;0=Infinite, 300=5min, 600=10min, 900=15min(Default and Ranked match value), 1200=20min, 1500=25min, 1800=30min, 3600=60min
SetSetting inroundtime 1500

;Sets the limit of points for a match
;For Death Match values = 5, 10, 20 (Default value), 25(Ranked match value), 30, 40, 50, 100, 0(for no limit)
;For Team Death Match values = 5, 10, 15, 20, 25, 30, 40, 50, 100(Default and Ranked match value), 200, 0(for no limit)
;For Capture the Diamond values = 3, 5(Default and Ranked match value), 10, 20, 30, 40, 50, 100, 0(for no limit)
;For Uprising values = 1(Default and Ranked match value)
SetSetting max_score 5

;This forces the game to discover your public IP address if you are behind a router. Enabled by default.
;0 = force detection of your public IP address, 1 = uses your local IP address
SetSetting detectPublicAddress 1

;Sets the time of day for the beginning of the match.
;0=MapDefault(Ranked match value), -1=Random, 6=Dawn, 11=Midday, 21=Dusk, 23=Night
;SetSetting time_of_day 0

;Sets the weather for the match. Ranked match will use map default.
;0=Clear, 25=Windy, 50=Varied, 75=Overcast, 100=Stormy, -1=Random(Ranked match value)
;SetSetting weather_type -1

```