

Руководство по настройке Counter Strike: Source*

* Данное руководство 100% подходит для обычной версии (non steam), и по аналогии все действия можно приспособить к steam версии

Включение консоли:

Консоль – это командная строка игры, через которую можно управлять всеми переменными и функциями. Для ее включения необходимо добавить в ярлык запуска игры параметр `-console`. В моем случае это выглядит так:

```
hl2.exe -game cstrike -console
```

Консоль показывается в виде окна при запуске игры. Во время самой игры вызвать консоль можно нажатием на кнопку [~]. Удобным также является то, что при вводе первой буквы команды или переменной появляется выпадающий список, из которого можно выбрать необходимую команду. К примеру, для игры по локальной сети наиболее частыми являются команды `bot_add`, `bot_difficulty`, `bot_kill`, `bot_kick`, но об этом позднее.

Создание конфигурации кнопок:

Файл конфигурации кнопок по умолчанию находится в каталоге `\cstrike\cfg\` в файлах `config.cfg` и `config_default.cfg`. Кнопки задаются командой `bind` в виде `bind "кнопка" "действие"`. В этом же файле находятся настройки видео, звука и т.п. Для удобства мы не будем править файлы по умолчанию, а создадим свой собственный файл конфигурации, к примеру `primer.cfg` в том же каталоге. В этом файле мы сохраним дополнительные феньки, которые бывают полезны при игре. У каждого они могут быть своими, я лишь приведу пример тех, которые включены у меня:

```
// Быстро достать пистолет
alias +gun "slot2; +attack;"
alias -gun "-attack;"
```

```
bind "q" "+gun"
```

```
// Быстрая винтовка
alias +wpn "slot1; +attack;"
alias -wpn "-attack;"
```

```
bind "ALT" "+wpn"
```

```
bind "F3" "exit"
bind "=" "bot_add"
bind "z" "+voicerecord"
```

```
name "СТРЕ/\OK"
```

Команда `alias` создает последовательность действий, при этом действие с плюсовым названием происходит при нажатии на кнопку, с минусовым – при отпускании кнопки. Данной командой можно только создать последовательность, назначить ее на кнопку необходимо также командой `bind`. В данном примере показаны последовательности для быстрого выбора винтовки и пистолета. Также на кнопку [F3] назначен выход из игры, на кнопку [z] – передача голоса и т.д.

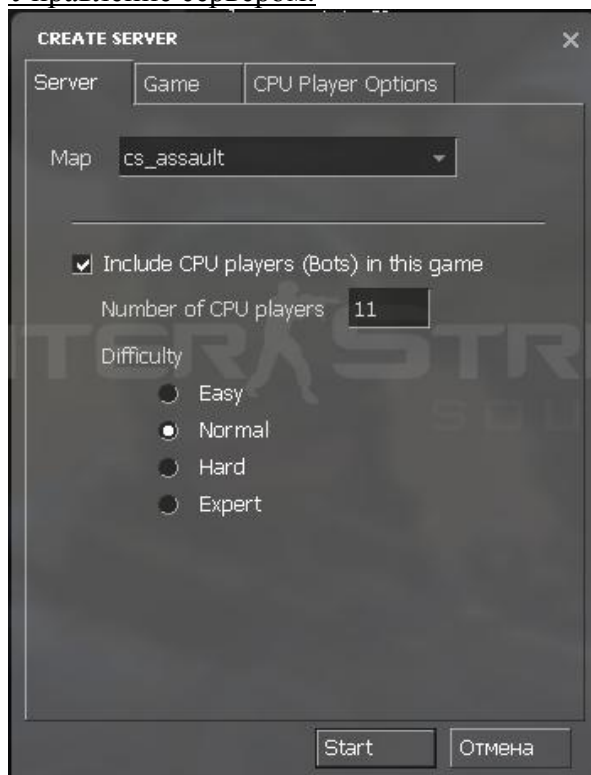
Чтобы данный файл конфигурации запускался автоматически при запуске игры, необходимо в файле `valve.rc` в секции `// run a user script file if present` прописать:

```
exec autoexec.cfg
exec primer.cfg
```

именно в такой последовательности. При невозможности сделать это свой конфигурационный файл можно загружать каждый раз вручную из консоли командой `exec primer.cfg`

Удобство такого переназначения кнопок в отдельном файле заключается в том, что при переустановке игры или при игре на другом компьютере можно всегда принести с собой свой файл конфигурации, подключить его и не заморачиваться с переназначением кнопок.

Управление сервером:



Управление сервером может осуществляться как из консоли, так и из графической оболочки, вызываемой при нажатии на кнопку Create Server. При этом можно выбрать уровень, количество автоматически добавляемых ботов и их сложность. Во вкладке Game устанавливаются следующие полезные настройки: наибольшее число игроков (`maxplayers`), время игры на одной карте (смена карт осуществляется автоматически из файла `/strike/mapcycle.txt` или вручную с помощью команды `changelevel уровень`, при этом высвечивается список уровней), время самого раунда, время на покупки, время неподвижности при старте, количество денег при старте и т.д. Для большего реализма можно поставить флажок на пункте "Повреждения от своих", тогда можно месить друг друга. Во вкладке CPU Player Options можно настроить имена ботов, каким оружием они могут пользоваться и т.д. Все команды могут дублироваться консолью

Управление ботами:

Для управления ботами используются следующие основные команды:

- `bot_difficulty значение` – задает уровень крутизны ботов. Команда должна быть запущена перед добавлением ботов, т.е. когда на уровне ботов еще нет. Пример запуска: `bot_difficulty 2`
Значение может изменяться от 1 до 4.
- `bot_add` – добавляет случайного бота на уровень. Из предыдущего примера видно, что эта команда обычно добавляется на быструю кнопку (например [=]). При этом максимальное количество ботов ограничивается переменной `maxplayers`. По умолчанию ей присваивают значение 32 (это можно сделать в настройках сервера или в консоли)
- `bot_add_ct` и `bot_add_t` – специализированные команды для добавления ботов в определенную команду (террористов или контров).
- `bot_kick` – удаляет всех ботов из игры. Может пригодиться при смене уровня крутизны, например играли на 2, чтобы поставить 3 надо сначала убрать ботов, выставить сложность, потом заново добавить
- `bot_kill` – убивает ботов в процессе раунда, но они остаются в игре. Пригодится, когда все люди подошли, а смотреть, как играют боты не очень интересно.

Необходимо отметить, что все эти команды выполняются только на сервере, т.е. компьютере, который создал игру. При наличии выделенного сервера должен быть настроен административный интерфейс.