

**TeeWorlds fanweb vydává manuál**

# REMOTE CONSOLE

---

K čemu slouží a jak ji používat

## RCON (Konzole správce serveru)

Serverová RCONSOLE je mocný nástroj, asi jako příkazový řádek systému Windows. Jde o konzoli správce serveru. Správce nebo osoba s platným přístupovým heslem odsud může vyhazovat hráče, měnit jejich týmy, psát do chatu bez uživatelského jména a hesla ve formátu `*** Text k napsání a mnoho více.`

### Jak se dostat do RCON

1. Připojte se na Váš server
2. Stiskněte klávesu F2
3. Zadejte vaše heslo a potvrďte jej stisknutím klávesy [ENTER]
4. Pokud konzole vrátila text Invalid Password, zadali jste špatné heslo. Pokud vrátila Remote console access granted, byli jste přihlášení do RCON

### Jak zjistit/nastavit heslo do RCON

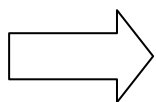
Při tvorbě serverů vytváří jeho vlastník soubor autoexec.cfg, který určuje vlastnosti serveru. Jednou z jeho položek je nastavování proměnné

```
sv_rcon_password 123456
```

Pokud byste nastavili stejnou hodnotu proměnné `sv_rcon_password 123456`, heslo do správcovské konzole (RCON) by bylo 123456 .

Konečně jsme se přihlásili do RCON, takže následuje seznam příkazů, které lze v RCON uplatnit. Najdete jej na další stránce.

## Příkazy použitelné v RCON



**Formát příkazů: příkaz <hodnota k doplnění>**

### status

Jedná se o příkaz vypisující seznam připojených hráčů. Vypisuje ID hráče, IP adresu hráče, jeho tým a skóre. Tento příkaz nemá žádné hodnoty k doplnění.

### restart <warmup>

Jak již název napovídá, jedná se o příkaz restartující hru. Má 1 nepovinnou hodnotu k doplnění nazvanou warmup. Jedná se o hodnotu v sekundách, po jejímž uplynutí se příkaz provede.

### broadcast <text>

Jedná se o příkaz vypisující text, jak již napovídá název povinné hodnoty tohoto příkazu. Příkaz vypíše text větším písmem pod časoměru ve hře (Je li nastavena hodnota sv\_timelimit, pokud ne, vypíše se text pod nápisem Sudden death)

Příklad (použitý příkaz: **broadcast Text** )



### say <text>

Opět se jedná o příkaz vypisující text, ovšem do prostoru chatu ve formátu \*\*\* Text zadaný k zobrazení . Hodnota <text> je povinná.

Příklad (použitý příkaz: **say Text** ):



**Pokračování na další stránce.**

**set\_team <id hráče> <id teamu>**

Příkaz sloužící k změně týmu jistého hráče. Příkaz má 2 povinné hodnoty:

- ID hráče (viz. příkaz status)
- ID týmu, do kterého má být hráč přiřazen – přípustné hodnoty:
  - -1 Spectators; Tým pozorovatelů
  - 0 Red team; Tým červených
  - 1 Blue team; Tým modrých

## Příkaz tune

Slouží k tuningu serverů. Subpříkazy:

- **tune\_reset** - Zruší veškerý zadaný serverový tuning
- **tune\_dump** – Vypíše dostupné tuningové příkazy a jejich výchozí hodnoty.

Dostupné příkazy k tuningu:

### Základní tuning

#### **ground\_control\_speed**

Rychlost pohybu všech Tee. (*výchozí hodnota: 10.0*)

#### **ground\_control\_accel**

Rychlost akcelerace pohybu (čas než se Tee uvede do pohybu). (*výchozí hodnota: 2.0*)

#### **ground\_friction**

Tření Tee o zem. (*výchozí hodnota: 0.5*)

#### **ground\_jump\_impulse**

Velikost impulzu výskoku (výška výskoku). (*výchozí hodnota: 12.6*)

#### **air\_jump\_impulse**

Velikost impulzu druhého výskoku (opakované stisknutí mezerníku po výskoku) (jeho výška).. (*výchozí hodnota: 11.5*)

#### **air\_control\_speed**

Maximální rychlost získatelná pro Tee ve výskoku . (*výchozí hodnota: 5.0*)

### **air\_control\_accel**

Rychlost akcelerace pohybu ve vzduchu. (*výchozí hodnota: 1.5*)

### **air\_friction**

Tření Tee ve vzduchu. (*výchozí hodnota: 0.95*)

### **hook\_length**

Délka hook. (*výchozí hodnota: 380.0*)

### **hook\_fire\_speed**

Max. rychlost hook než se zahákne. (*výchozí hodnota: 80.0*)

### **hook\_drag\_accel**

Akcelerace zaháknuté hook. (*výchozí hodnota: 3.0*)

### **hook\_drag\_speed**

Rychlost zaháknuté hook. (*výchozí hodnota: 15.0*)

### **gravity**

Gravitace serveru. (*výchozí hodnota: 0.5*)

## **Tunning zbraní**

### **gun\_curvature**

Zakřivení vystřeleného náboje z pistole. (*výchozí hodnota: 1.25*)

### **gun\_speed**

Rychlost vystřeleného náboje z pistole. (*výchozí hodnota: 2200.0*)

### **gun\_lifetime**

Doba existence náboje vystřeleného z pistole. (*výchozí hodnota: 2.0*)

### **shotgun\_curvature**

Zakřivení náboje vystřeleného z brokovnice. (*výchozí hodnota: 1.25*)

### **shotgun\_speed**

Rychlost náboje vystřeleného z brokovnice. (*výchozí hodnota: 2200.0*)

### **shotgun\_speeddiff**

Rychlostní rozdíl rozdělených nábojů vystřelených z brokovnice. (*výchozí hodnota: 0.8*)

### **shotgun\_lifetime**

Doba existence náboje vystřeleného z brokovnice. (*výchozí hodnota: 0.25*)

### **grenade\_curvature**

Zakřivení náboje vystřeleného z bazuky. (*výchozí hodnota: 7.0*)

### **grenade\_speed**

Rychlost náboje vystřeleného z bazuky. (*výchozí hodnota: 1000.0*)

### **grenade\_lifetime**

Doba existence náboje vystřeleného z bazuky (*výchozí hodnota: 2.0*)

### **laser\_reach**

Dosah laserového paprsku. (*výchozí hodnota: 800.0*)

### **laser\_bounce\_delay**

Při odražení laserového paprsku trvá odražení zadanou hodnotu. (*výchozí hodnota: 150.0*)

### **laser\_bounce\_num**

Čas po který se může laser odrážet. (*výchozí hodnota: 1.0*)

### **laser\_bounce\_cost**

Remove this much from reach when laser is bouncing. (*výchozí hodnota: 0.0*)

### **laser\_damage**

Kolik „zdraví“ se odebere Tee zasaženému laserem. (*výchozí hodnota: 5.0*)

# Konec

---

**©Jakub Víšek pro TeeWorlds fanweb 2008.**

**Kopírování, komerční využití, reprodukce nebo zveřejňování částí tohoto dokumentu bez souhlasu autora je zakázáno zákony České republiky.**

**Kontakt na autora:**

**[jakubviseko@seznam.cz](mailto:jakubviseko@seznam.cz) , ICQ 368-983-464, QIP a Jabber! : khubajsn@qip.ru**