

[Communauté Steam :: Guide :: Monter son propre serveur Insurgency:Sandstorm coop, à la maison sur une machine dédiée \(ou non\)](#)

Monter son propre serveur Insurgency:Sandstorm coop, à la maison sur une machine dédiée (ou non)

De marcelglandier

1) le nécessaire :

Pour commencer ma vidéo en complément des explications, sur ce lien (La video est maintenant ancienne, le texte ci-dessous est plus à jour, surtout pour les nouvelles maps. Mais la video reste bonne sur le principe d'installation du serveur)

[Serveur insurgency:sandstorm dédié](#)

Et une version à jour :

<https://insurgencysandstorm.mod.io/guides/server-admin-guide>

- les redistribuables C++ 2015 et 2017 en faisant une recherche sur google avec les mots :

- microsoft visual c++ 2015 redistributable package (x64)
- microsoft visual c++ 2017 redistributable package (x64)

pour une machine en 64bits

puis installer sur sa machine

- Pour commencer l'installation du serveur il faut l'utilitaire steam **steamcmd**

Le lien de téléchargement de steamcmd pour windows : <https://steamcdn-a.akamaihd.net/client/installer/steamcmd.zip>

2) Installer le serveur :

Sur sa machine serveur créer les répertoires suivant par exemple à la racine d'un disque dur (ici E:)

E:\Serveur insurgency\steamcmd

décompresser steamcmd.zip

et placer le fichier steamcmd.exe dans E:\Serveur insurgency\steamcmd

- Création du fichier de paramétrage de steamCMD

Avec votre éditeur de texte créez un fichier **installation-miseajour.txt** avec ces lignes :

```
// update
//
@ShutdownOnFailedCommand 1 //set to 0 if updating multiple servers at once
@NoPromptForPassword 1
//login <username> <password>
//for servers which don't need a login
login anonymous
force_install_dir ../insurgency
app_update 581330 validate
quit
```

ce petit script va permettre l'installation de base du serveur ou **sa mise à jour** en lançant le fichier Bat suivant :

Toujours avec votre éditeur créez un fichier **install.bat** avec ces lignes :

```
steamcmd +runscript installation-miseajour.txt
```

puis enregistrez les fichiers :

installation-miseajour.txt

install.bat

dans

E:\Serveur insurgency\steamcmd

Vous pouvez maintenant faire un double clic sur le fichier **install.bat** pour installer votre serveur insurgency:sandstorm

Il vous faudra accepter la nouvelle règle du firewall de windows et attendre la fin du téléchargement,

Une fois la fenêtre de téléchargement fermée allez dans :

E:\Serveur insurgency\insurgency

et lancer le fichier **InsurgencyServer.exe**

Acceptez la création d'une nouvelle règle pour le firewall

cela va permettre la création des fichiers de configuration par défaut avec les répertoires nécessaires.

Pour couper le serveur il faut terminer la tâche avec la combinaison de touches

ctrl+alt+suppr

puis « gestionnaire de tâches » rechercher insurgency:sandstorm clic droit dessus et fin de tâche.

3) Le paramétrage du serveur pour le mode coop :

Le script de lancement du serveur

Avec l'éditeur de texte créez un fichier :

lancement_serveur.bat

avec la ligne suivante (sur une seule ligne) sans mot de passe :

```
InsurgencyServer.exe Town?Scenario=Scenario_Hideout_Checkpoint_Insurgents?MaxPlayers=8  
-MapCycle=MapCycle -Port=27102 -QueryPort=27131 -log -hostname="Fran6 ^_ ^"
```

avec la ligne suivante (sur une seule ligne) avec mot de passe (youpi) :

```
InsurgencyServer.exe  
Town?Scenario=Scenario_Hideout_Checkpoint_Insurgents?MaxPlayers=8?password=youpi -  
MapCycle=MapCycle -Port=27102 -QueryPort=27131 -log -hostname="[Fr] mon beau serveur"
```

Attention a bien conserver les ?

Explications :

Town?Scenario=Scenario_Hideout_Checkpoint_Insurgents?

Correspond à la map au lancement du serveur (voir les choix possibles dans le fichier Insurgency_Sandstorm Server Admin Guide.pdf), avec le mode de jeu coop où vous allez jouer les terrrrroristes.

ATTENTION:

utiliser Town? pour la map Hideout
utiliser Sinjar? pour la map Hillside
utiliser Canyon? pour la map Crossing
utiliser Ministry? pour la map Ministry
utiliser Compound? pour la map Outskirts
utiliser Oilfield? pour la map Refinery
Utiliser Mountain? pour la map Summit
Utiliser PowerPlant? pour la map Power Plant
Utiliser Buhriz? pour la map Tideway
Utiliser Tell? pour la map Tell
Utiliser Bab? pour la map Bab
Utiliser Citadel? pour la map Citadel

password=xxxxx

Ajout d'un mot de passe pour se connecter à votre serveur.

MaxPlayers=8

Le nombre de joueur pour ce mode de jeu

-MapCycle=MapCycle

Indique que le serveur va utiliser un fichier MapCycle contenant la liste des maps jouables

-Port=27102 -QueryPort=27131

Les ports nécessaires au serveur (attention à bien ouvrir ces ports dans sa box et à les rediriger vers l'adresse IP LAN de votre machine serveur) .

-log

Pour faire afficher la fenêtre des logs

-hostname="[Fr] Mon beau serveur"

Pour indiquer le nom de votre serveur

Vous pouvez maintenant enregistrer votre fichier **lancement_serveur.bat** dans :

E:\Serveur insurgency\insurgency

Le fichier MapCycle.txt

Avec l'éditeur de fichier de windows placez vous dans :

E:\Serveur insurgency\insurgency

créez les sous répertoires suivant :

Config\Server

vous aurez ceci :

E:\Serveur insurgency\insurgency\Config\Server

Puis avec votre éditeur de texte créez le fichier **MapCycle.txt** avec les lignes suivantes pour un jeu seulement de jour:

Scenario_Crossing_Checkpoint_Insurgents
Scenario_Crossing_Checkpoint_Security
Scenario_Farmhouse_Checkpoint_Insurgents
Scenario_Farmhouse_Checkpoint_Security
Scenario_Hideout_Checkpoint_Insurgents
Scenario_Hideout_Checkpoint_Security
Scenario_Hillside_Checkpoint_Insurgents
Scenario_Hillside_Checkpoint_Security
Scenario_Ministry_Checkpoint_Insurgents
Scenario_Ministry_Checkpoint_Security
Scenario_Outskirts_Checkpoint_Insurgents
Scenario_Outskirts_Checkpoint_Security
Scenario_Precinct_Checkpoint_Insurgents
Scenario_Precinct_Checkpoint_Security
Scenario_Refinery_Checkpoint_Insurgents
Scenario_Refinery_Checkpoint_Security
Scenario_Summit_Checkpoint_Insurgents
Scenario_Summit_Checkpoint_Security
Scenario_PowerPlant_Checkpoint_Insurgents
Scenario_PowerPlant_Checkpoint_Security
Scenario_Tell_Checkpoint_Insurgents
Scenario_Tell_Checkpoint_Security
Scenario_Tideway_Checkpoint_Insurgents
Scenario_Tideway_Checkpoint_Security
Scenario_Bab_Checkpoint_Insurgents
Scenario_Bab_Checkpoint_Security
Scenario_Citadel_Checkpoint_Insurgents
Scenario_Citadel_Checkpoint_Security

Si vous souhaitez jouer de jour ou de nuit, le fichier **MapCycle.txt** doit contenir ce type de lignes (exemple pour le Crossing et Farmhouse, même principe pour les autres map):

(Scenario="Scenario_Crossing_Checkpoint_Insurgents",Lighting="Day")
(Scenario="Scenario_Crossing_Checkpoint_Insurgents",Lighting="Night")
(Scenario="Scenario_Crossing_Checkpoint_Security",Lighting="Day")
(Scenario="Scenario_Crossing_Checkpoint_Security",Lighting="Night")
(Scenario="Scenario_Farmhouse_Checkpoint_Insurgents",Lighting="Day")
(Scenario="Scenario_Farmhouse_Checkpoint_Insurgents",Lighting="Night")
(Scenario="Scenario_Farmhouse_Checkpoint_Security",Lighting="Day")
(Scenario="Scenario_Farmhouse_Checkpoint_Security",Lighting="Night")
...

Cela va permettre le choix des maps dans le jeu, permettre le vote en fin round.

Dans ce cas nous n'utilisons que les scenarios Checkpoint qui correspondent au mode de jeu coop.

Vous pouvez maintenant enregistrer le fichier **MapCycle.txt** dans :

E:\Serveur insurgency\insurgency\Config\Server.

Le fichier game.ini

La partie la plus importante de la configuration des paramètres du serveur, ce fichier va régler les modes de jeux, le nombre de bots , le nombre de parties par round, le nombre de points à distribuer dans le matériel du joueur et bien d'autres choses que vous découvrirez à la lecture du document pdf.

Le fichier **game.ini** se trouve ici :

E:\Serveur insurgency\insurgency\Insurgency\Saved\Config\WindowsServer

Voici un exemple de fichier game.ini que vous pouvez modifier.

```
[Rcon]
bUseBroadcastAddress=False
ListenAddressOverride=0.0.0.0
IncorrectPasswordBanTime=30
MaxPasswordAttempts=3
bEnabled=True
Password=bofbof
ListenPort=27015
bAllowConsoleCommands=True

[/script/engine.gamenetworkmanager]
bMovementTimeDiscrepancyDetection=false
bMovementTimeDiscrepancyResolution=false

[/script/insurgency.insgamemode]
bKillFeed=True
bKillFeedSpectator=True
bKillerInfo=True
bKillerInfoRevealDistance=True
TeamKillLimit=3
TeamKillGrace=0.2
TeamKillReduceTime=90
bDeadSay=True
bDeadSayTeam=True
```

bVoiceAllowDeadChat=True
bVoiceEnemyHearsLocal=True
ObjectiveCaptureTime=60
ObjectiveResetTime=-1
ObjectiveSpeedup=0.25
ObjectiveMaxSpeedupPlayers=4

[/script/insurgency.insmultiplayermode]

GameStartingIntermissionTime=10
WinTime=5
PostRoundTime=5
PostGameTime=10
bAutoAssignTeams=True
bAllowFriendlyFire=True
FriendlyFireModifier=0.2
FriendlyFireReflect=0
bAutoBalanceTeams=False
AutoBalanceDelay=10
bMapVoting=True
bUseMapCycle=True
bVoiceIntermissionAllowAll=True
IdleLimit=150
IdleLimitLowReinforcements=90
IdleCheckFrequency=30
MinimumPlayers=1
RoundLimit=5
WinLimit=3
GameTimeLimit=-1
PreRoundTime=10
RoundTime=600
OverTime=60
TeamSwitchTime=0
SwitchTeamsEveryRound=0
bAllowPlayerTeamSelect=False
bBots=False
BotQuota=0
InitialSupply=25
MaximumSupply=35
bSupplyGainEnabled=True
bAwardSupplyInstantly=True
SupplyGainFrequency=150

[/script/insurgency.inscheckpointgamemode]

AI Difficulty=1
RoundTime=600
DefendTimer=90
DefendTimerFinal=200
RetreatTimer=30

RespawnDPR=0.1
RespawnDelay=1
PostCaptureRushTimer=30
CounterAttackRespawnDPR=0.2
CounterAttackRespawnDelay=20
ObjectiveTotalEnemyRespawnMultiplierMin=0.8
ObjectiveTotalEnemyRespawnMultiplierMax=1
FinalCacheBotQuotaMultiplier=1
BotAmbushRatioCheckpointMaxDeaths=0.8
BotAmbushRatioCheckpointMinDeaths=0.4
BotAmbushRatio=0.25
BotAmbushRadius=5000
BotTerritoryRadius=12000.0
BotWanderRadius=10000.0
bUseRandomCounterAttackTypes=True

[/script/insurgency.inpushgamemode]

RoundTimeExtension=300
AttackerWavesPerObjective=5
AttackerWaveDPR=0.25
AttackerWaveTimer=20
DefenderWavesPerObjective=5
DefenderWaveDPR=0.25
DefenderWaveTimer=35
LastStandSetupDelay=10
AdvanceAttackerSpawnsDelay=30

[/script/insurgency.insskirmishgamemode]

DefaultReinforcementWaves=5
CaptureBonusWaves=1

[/script/insurgency.inscoopmode]

bUseVehicleInsertion=True
MinimumEnemies=6
MaximumEnemies=15
bBots=False
FriendlyBotQuota=5
SoloWaves=0
SoloReinforcementTime=60
SoloWaveIncrementOnObjectiveCapture=0
SoloEnemies=30
SoloRoundTime=1080
bLoseWhenAllPlayersDead=True
AlarmDuration=60
MaxPlayersToScaleEnemyCount=8
AIDifficulty=1.0

Vous pouvez maintenant enregistrer ce fichier.

Pensez à ouvrir le port Rcon sur votre box.

4) Et pour finir

Vous pouvez maintenant lancer le serveur avec le fichier:

lancement_serveur.bat

Qui se trouve ici

E:\Serveur insurgency\insurgency

Remarques :

Encore une fois pensez à l'ouverture des ports sur votre box sinon cela ne fonctionnera pas.

Si votre serveur se trouve sur votre PC de jeu, il faut impérativement lancer le jeu insurgency :sandstorm AVANT de lancer le serveur.

Pour couper votre serveur, placez vous dans la fenêtre des logs et ctrl+c

Si il commence à y avoir de micros rollback dans le jeu pensez à relancer le serveur.

Voilà, vous pouvez jouer avec vos amis sur votre serveur de luxe.

Mise à jour:

Parfois votre serveur est lancé mais vous ne le trouvez pas sur le navigateur de serveurs du jeu (mais un ami peut le trouver lui...étonnant non ?)

essayez:

- Relancez insurgency sandstorm le jeu et cherchez à nouveau.

ou

- Lancez le jeu par l'adresse IP LAN (faire ipconfig pour la trouver) de votre machine en ajoutant :27102 à la suite

ou

-Lancez le jeu par l'adresse IP WAN (trouvable sur un site du type : <http://www.mon-ip.com/>) de votre machine en ajoutant :27102 à la suite

5) Et si ça ne fonctionne toujours pas...

Vous n'y arrivez toujours pas, votre serveur n'est pas visible d'internet ?

Alors le problème vient peut être de votre box, il n'est pas rare qu'elle puisse poser problème apres des mois de fonctionnement et même si vos règles de redirections de ports sont entrées elles ne sont pas forcément effectives.

Dans ce cas, n'hésitez pas à faire un **reset de la box**, elle va redémarrer avec les réglages de base d'usine et effacer toutes vos précédentes règles (bien vérifier ce point, sinon ce n'est pas un reset),

Une fois fait, entrez à nouveau vos règles de redirection de ports et testez