

# Créer et modifier le menu de Counter-Strike: Source (et autres jeux Valve)

Par MisterJ



[www.openclassrooms.com](http://www.openclassrooms.com)



## Sommaire

Sommaire .....	2
Lire aussi .....	1
Créer et modifier le menu de Counter-Strike: Source (et autres jeux Valve) .....	3
Comment se procurer le fichier du menu ? .....	3
Modifier les lignes du menu du jeu .....	4
Signification des titres #GameUI_GameMenu_ .....	5
Inclure des commandes spéciales au menu .....	6
Activer la console et la désactiver .....	6
Joindre un serveur plus rapidement .....	6
Afficher mes FPS et les cacher .....	7
Activer la commande de cheats et la désactiver .....	7
Multi-Session / Multi-Pseudo .....	7
Fichier-joint : GameMenu.res .....	8
Partager .....	10

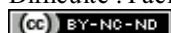


# Créer et modifier le menu de Counter-Strike: Source (et autres jeux Valve)



Mise à jour : 02/03/2011

Difficulté : Facile Durée d'étude : 1 heure



Vous avez toujours voulu modifier le menu officiel de Counter-Strike: Source en y modifiant les lignes ou en créant d'autres ?  
Vous avez toujours aimé avoir un raccourci simple de la console de jeu sur votre menu et qu'elle se lance parfaitement ?  
Alors... Lisez la suite !



Si vous désirez seulement avoir le fichier final du cours qui inclut seulement la console dans le menu de CS:S, rendez-vous dans la partie "*Fichier-joint : GameMenu.res*".

Sommaire du tutoriel :



- [Comment se procurer le fichier du menu ?](#)
- [Modifier les lignes du menu du jeu](#)
- [Inclure des commandes spéciales au menu](#)
- [Fichier-joint : GameMenu.res](#)

## Comment se procurer le fichier du menu ?

Pour commencer, nous avons besoin du fichier **GameMenu.res** qui ne se trouve que dans l'archive du jeu.  
Mais vu que je suis bon, je vous donne le fichier en citation ici même ! 😊

**OPTIONNEL** - Si vous voulez trouver ce fichier, sachez seulement que le programme qui ouvre le fichier archive du jeu se nomme **GCFscape** (gcf pour l'extension du fichier archive), qu'il n'existe qu'un fichier archive (.gcf) pour chaque jeu et que les fichiers archives se trouvent dans le répertoire : **C:/Program Files/Steam/steamapps/**



Pour Counter-Strike 1.6, le fichier archive se nomme **counter-strike.gcf**

Pour Counter-Strike: Condition Zero, le fichier archive se nomme **condition zero.gcf**

Pour Counter-Strike: Source, le fichier archive se nomme **<italique>counter-strike source shared.gcf**

Pour Team Fortress 2, le fichier archive se nomme **team fortress 2 content.gcf**

Pour Left 4 Dead, vous allez dans **\common\left 4 dead\left4dead\resource\GameMenu.res**

Pour Left 4 Dead 2, vous allez dans **\common\left 4 dead 2\left4dead2\resource\GameMenu.res**

Alors ! Les lignes suivantes se sont les lignes par défaut du fichier GameMenu.res de Counter-Strike: Source.  
Sélectionnez toutes les lignes de la citation, copiez-les et collez-les dans un éditeur de texte (Ex. Bloc-notes) et enregistrez le fichier sous le nom : **GameMenu.res**, dans le répertoire :

**C:/Program Files/Steam/steamapps/\*compte\*/counter-strike source/cstrike/resource/**

### Code : Autre

```
"GameMenu"
{
    "1"
    {
        "label" "#GameUI_GameMenu_ResumeGame"
        "command" "ResumeGame"
        "OnlyInGame" "1"
    }
}
```

```

    "2"
    {
        "label" "#GameUI_GameMenu_Disconnect"
        "command" "Disconnect"
        "OnlyInGame" "1"
    }
    "3"
    {
        "label" "#GameUI_GameMenu_PlayerList"
        "command" "OpenPlayerListDialog"
        "OnlyInGame" "1"
    }
    "4"
    {
        "label" ""
        "command" ""
        "OnlyInGame" "1"
    }
    "5"
    {
        "label" "#GameUI_GameMenu_FindServers"
        "command" "OpenServerBrowser"
    }
    "6"
    {
        "label" "#GameUI_GameMenu_CreateServer"
        "command" "OpenCreateMultiplayerGameDialog"
    }
    "7"
    {
        "label" "#GameUI_GameMenu_Achievements"
        "command" "OpenCSAchievementsDialog"
    }
    "8"
    {
        "label" "#GameUI_ReportBug"
        "command" "engine bug"
    }
    "9"
    {
        "label" "#GameUI_LaunchBenchmark"
        "command" "OpenBenchmarkDialog"
    }
    "10"
    {
        "label" "#GameUI_GameMenu_Options"
        "command" "OpenOptionsDialog"
    }
    "11"
    {
        "label" "#GameUI_GameMenu_Quit"
        "command" "Quit"
    }
}

```

Laissez votre éditeur de texte ouvert pour continuer l'édition du fichier 🤖.

## Modifier les lignes du menu du jeu

Voici la structure d'une seule ligne du menu de CS:S.

### Code : Autre

```

"1"
{

```

```

        "label" "#GameUI_GameMenu_ResumeGame"
        "command" "ResumeGame"
        "OnlyInGame" "1"
    }

```

Ce que vous devez comprendre c'est que vous ne devez pas effacer un seul guillemet " ou accolade { et également ne pas toucher aux variables telles que **label**, **command**, **onlyingame**, sous peine de voir une ligne défectueuse 😞.

Alors, voilà ce que vous pouvez changer :

Commande	Signification	Exemple	Note
"1"	C'est la position de la ligne. Bien s'assurer qu'ils sont tous en ordre et qu'ils ne se répètent pas 2 fois. Par exemple, 2 fois le numéro "6".	N/A	N/A
"label"	C'est le texte qui apparaîtra sur la ligne.	"label" "#GameUI_GameMenu_FindServers", le #GameUI_GameMenu_FindServers est la valeur à modifier.</couleur>	Le titre #GameUI_GameMenu_FindServers peut être remplacé par <i>Search Server</i> , par exemple, si vous n'aimiez pas le titre donné par Valve.
"command"	C'est la commande qui sera exécutée.	"command" "Disconnect", le Disconnect est la valeur à modifier.	N/A
"OnlyInGame"	Ceci activera la ligne du menu seulement durant une partie, le 0 désactivera la ligne.	"OnlyInGame" "1", le 1 est la valeur à modifier.	Tant qu'à mettre 0, effacez la commande.
"notsingle"	Ceci permet de ne rien voir tant que le joueur n'est pas dans le jeu.	"notsingle" "1", le 1 est la valeur à modifier.	Autrement dit, on ne voit pas le "Loading..." d'une connexion à un serveur.

### Signification des titres #GameUI\_GameMenu\_

Maintenant voici ce que veulent dire les textes des labels.

Par exemple ceci #GameUI\_GameMenu\_ResumeGame est une entité qui affichera un texte en fonction de la langue de l'utilisateur. Ainsi il n'y a pas besoin de faire plusieurs menus différents pour chaque langue, il suffit de donner une signification à cette entité.

Titre	Signification
#GameUI_GameMenu_ResumeGame	RESUME GAME
#GameUI_GameMenu_Disconnect	DISCONNECT
#GameUI_GameMenu_PlayerList	PLAYER LIST
#GameUI_GameMenu_FindServers	FIND SERVERS
#GameUI_GameMenu_CreateServer	CREATE SERVER
#GameUI_GameMenu_Achievements	ACHIEVEMENTS
#GameUI_ReportBug	REPORT BUG
#GameUI_LaunchBenchmark	VIDEO STRESS TEST
#GameUI_GameMenu_Options	OPTIONS
#GameUI_GameMenu_Quit	QUIT

## Inclure des commandes spéciales au menu

On commence tout d'abord par expliquer le fonctionnement du code.

Code : Autre

```
"5"
{
    "label" "EXEMPLE"
    "command" "engine cl_exemple"
    "notsingle" "1"
}
```

Remarquez que le numéro de la ligne est "5".

Assurez-vous de copier ce code et de le coller au bon endroit dans le fichier *GameMenu.res* après le } du code de la ligne "4". On le met à la position 5, vu que les numéros au-dessus de celui-ci (1, 2, 3, 4 (4 étant un saut de ligne)) n'apparaissent que lors d'une partie. Alors que l'on veut voir cette ligne directement au menu principal. Donc, rappelez-vous que si vous voulez afficher une ligne sur le menu principal, on commence au numéro 5. 🤔



N'oubliez pas de bien réorganiser les positions !

Comme ici, il y a un code avec la position 5, alors vous devez reculer d'une position toutes les lignes suivantes 5 deviennent 6, 6 devient 7, 7 devient 8, etc.

Maintenant, nous allons passer aux commandes spéciales ! 🤔

### Activer la console et la désactiver

Code : Autre

```
"6"
{
    "label" "CONSOLE"
    "command" "engine toggleconsole;echo "
```

**Note :** Il est important de laisser le **echo** (avec l'espace) pour que la console s'ouvre. Vous pouvez, par contre, rajouter du texte après le **echo**.

Exemple : echo CONSOLE ENABLED

### Joindre un serveur plus rapidement

Code : Autre

```
"7"
{
    "label" "QUICK MATCH"
    "command" "engine connect 64.15.62.140:27015"
    "notsingle" "1"
}
```

**Note :** La commande pour joindre le serveur est ["engine connect 64.15.62.140:27015"] et l'adresse IP [64.15.62.140:27015] est l'adresse du serveur que vous désirez rejoindre. L'adresse dans l'exemple ne correspond à aucun serveur existant.

### *Afficher mes FPS et les cacher*

#### Code : Autre

```
"8"
{
    "label" "SHOW FPS ON/OFF"
    "command" "engine toggle net_graph 3 0"
}
```

**Note :** J'ai mis deux options 3 et 0. Ainsi à chaque fois qu'on clique sur la ligne une nouvelle commande se passe. 3 = fps en affichage graphique avec d'autres options, 0 = off.

Vous pouvez mettre plusieurs options pour une commande comme celle-ci.

Si vous ne désirez pas afficher les FPS en graphique, vous pouvez prendre la 2<sup>ème</sup> option ci-dessous.

#### Code : Autre

```
"8"
{
    "label" "SHOW FPS ON/OFF"
    "command" "engine toggle cl_showfps 2 0"
}
```

**Note :** J'ai mis deux options 2 et 0. Ainsi à chaque fois qu'on clique sur la ligne une nouvelle commande se passe. 2 = fps détaillés dans le coin de l'écran, 1 = fps seulement dans le coin de l'écran, 0 = off.

### *Activer la commande de cheats et la désactiver*

#### Code : Autre

```
"9"
{
    "label" "sv_cheats ON/OFF"
    "command" "engine toggle sv_cheats 1 0"
}
```

**Note :** Sachant que par défaut la commande est toujours à 0 (Off) à chaque démarrage du jeu, il ne sert à rien d'ouvrir la console pour y taper la commande pour savoir si elle est activée. On gagne un peu plus de temps à activer la commande par le menu que par la console. Vous pouvez mettre toute autre commande que sv\_cheats.

### *Multi-Session / Multi-Pseudo* 🎩👤

Vous êtes plusieurs personnes à utiliser un même compte Steam et vous vous êtes lassés de toujours modifier les configurations de celui qui est passé juste avant vous sur le jeu pour mettre les vôtres ? Voici la solution miracle !

#### Code : Autre

```
"10"
{
    "label" "FRED'S CONFIG"
    "command" "engine exec fred"
}
```



```

    "11"
    {
        "label" "PAMELA'S CONFIG"
        "command" "engine exec pamy"
    }
    "12"
    {
        "label" "ALEX'S CONFIG"
        "command" "engine exec alex"
    }

```

**Note :** Encore une fois on a plusieurs valeurs *Fred*, *Pamela* et *Alex* et à chaque clic sur un des trois menus la configuration d'un des comptes s'appliquera. Mais comment tout ceci prendra-t-il effet ? Voici comment !

Vous devez tout d'abord vous rendre ici :

`C:\Program Files\Steam\SteamApps\*Compte*\Counter-Strike Source\Cstrike\Cfg\`

Puis, on doit s'assurer que vous pourrez modifier le type d'extension des fichiers. Il faut se rendre dans les Options des dossiers pour faire cela.



Allez dans *Outils > Options des dossiers*. Ensuite allez dans l'onglet *Affichage*.

Puis dans les paramètres avancés, descendez la liste des options jusqu'à ce que vous voyez l'option intitulée **Masquer les extensions des fichiers dont le type est connu**. Une fois trouvée, **décochez-la** (si ce n'était pas déjà fait) !

Puis vous allez créer trois fichiers texte avec l'extension **.cfg**.

Faites *Fichier > Nouveau > Document Texte* (x3 fois, pour l'exemple)

Renommez ensuite les fichiers texte selon le nom de chaque joueur qui joue au jeu :

- fred.cfg
- pamy.cfg
- alex.cfg

Ensuite ouvrez chacun des 3 fichiers, un à la fois, pour y inclure les commandes de console qui diffèrent d'un compte à l'autre. Comme le pseudo du joueur par exemple. Les autres commandes classiques iront dans le fichier config.cfg ou autoexec.cfg.

Voici des commandes personnelles qui peuvent changer d'une personne à l'autre:

- Name "Nom du joueur" (pseudo du joueur)
- cl\_crosshairscale "2500" (petite mire, aide à faire des headshots)
- sensitivity "2.5" (sensibilité de la souris)
- cl\_logofile "materials/vgui/logos/Spray\_Tag.vtf" (Tag perso du joueur)
- bind "Key" "commande" (éditer une touche du clavier/souris qui diffère d'un joueur à l'autre)

Enregistrez tous les fichiers et vous êtes prêt à jouer !

## Fichier-joint : GameMenu.res



Vous vous trouvez dans la partie du cours où vous pouvez vous procurer le fichier qui modifie le menu du jeu en y incluant (seulement) la console.

Pour se faire, copiez et collez le code ci-dessous dans un éditeur de texte (ex. Bloc-notes) et enregistrez le fichier sous le nom de : **GameMenu.res** dans le répertoire : `C:/Program Files/Steam/steamapps/*compte*/counter-strike source/cstrike/resource/`

```
"GameMenu"
{
    "1"
    {
        "label" "#GameUI_GameMenu_ResumeGame"
        "command" "ResumeGame"
        "OnlyInGame" "1"
    }
    "2"
    {
        "label" "#GameUI_GameMenu_Disconnect"
        "command" "Disconnect"
        "OnlyInGame" "1"
    }
    "3"
    {
        "label" "#GameUI_GameMenu_PlayerList"
        "command" "OpenPlayerListDialog"
        "OnlyInGame" "1"
    }
    "4"
    {
        "label" ""
        "command" ""
        "OnlyInGame" "1"
    }
    "5"
    {
        "label" "CONSOLE"
        "command" "engine toggleconsole;echo "
    }
    "6"
    {
        "label" "#GameUI_GameMenu_FindServers"
        "command" "OpenServerBrowser"
    }
    "7"
    {
        "label" "#GameUI_GameMenu_CreateServer"
        "command" "OpenCreateMultiplayerGameDialog"
    }
    "8"
    {
        "label" "#GameUI_GameMenu_Achievements"
        "command" "OpenCSAchievementsDialog"
    }
    "9"
    {
        "label" "#GameUI_ReportBug"
        "command" "engine bug"
    }
    "10"
    {
        "label" "#GameUI_LaunchBenchmark"
        "command" "OpenBenchmarkDialog"
    }
    "11"
    {
        "label" "#GameUI_GameMenu_Options"
        "command" "OpenOptionsDialog"
    }
    "12"
    {
        "label" "#GameUI_GameMenu_Quit"
        "command" "Quit"
    }
}
```

C'est tout ! Bon Match !

Vous pouvez répéter la manipulation pour les autres jeux de Valve dont vous désirez modifier le menu. Comme Team Fortress 2 !



**Partager**

