

## Organiser une Lan'Party

Tutoriel

8 commentaires



Vous vous apprêtez à lire un tutoriel rédigé par un membre de ce site. Malgré tout le soin que ce membre a pu apporter au tutoriel, nous ne pouvons pas garantir que les informations contenues sur cette page sont exactes à 100%. Merci de garder cela en tête lorsque vous lirez cette page ;o)

Mise à jour 26/03/2008 : ajout du chapitre sur le site internet en partie III.

Bonjour à tous et bienvenue sur mon nouveau cours qui vous apprendra cette fois à organiser une LAN'Party ou pour les curieux, à découvrir l'organisation tant délicate de ce genre de rassemblement.

Une LAN'Party se compose de LAN qui signifie le réseau informatique (Local Area Network) et Party, la fête. Aller à une LAN'Party sous-entend donc le rassemblement de dizaines, voire de centaines de joueurs des environs à venir dans une même salle avec leur ordinateur personnel pour participer à des tournois de jeux informatiques en réseau et ce, pendant 2 ou 3 jours consécutifs non-stop.

Ici, nous ne parlons plus de Disc-Jockey ou de gogo-danceuses, là nous allons utiliser les doux mots de répartiteurs, prises, switches, serveurs, jeux... Fini les décibels, bienvenue aux milliers de mégabits et d'ampères qui courent dans vos câbles.

Ce tuto se veut être le plus complet possible, par conséquent cher lecteur, je vous accompagne tout au long de ce périple en étant à vos côtés de la création d'une association à la mise en place de la salle et des réseaux, en passant par la gestion des tournois, etc ... C'est au travers de mes écrits, mes photos et mes vidéos que je vais vous faire partager mon aventure, mon expérience et mes compétences, mais cela reste avant tout une passion.



[Cliquez pour agrandir](#)

Vous êtes prêt ? Dans ce cas, abordons la première partie 😊 . Je vous souhaite une agréable lecture sur le Site Du Zéro.



Ce tutoriel ne dispose pas de son propre forum, par conséquent en cas de demande de support, d'aide, merci de poster dans ce sujet (lien) ou ouvrir un sujet portant le préfixe "[LAN]", ça m'aide à mieux repérer mes lecteurs qui sont perdus 😊 .



L'association qui me sert de support est celle dont je fais partie, à savoir LanUp (enregistrée auprès du Tribunal d'Instance de Brumath (67171), présidée par M. Eric FOURNIER (admin @ lanup.org). Cela montre que le tutoriel est de qualité et les informations sont donc fiables.

---

Ce cours est composé des parties suivantes :

- I. Les préparatifs
- II. Les Serveurs de Jeux
- III. La vie de vos LAN'Partys et de votre association
- IV. Les Fiches Pratiques

---

## Partie 1 : Les préparatifs

Organiser une LAN est une activité beaucoup plus lourde en responsabilités et en travail qu'une fête traditionnelle (il y a aussi plus de filles dans cette dernière 😊), alors autant qu'elle se passe dans les meilleures conditions possibles.

Dans cette partie, nous allons voir le côté caché des LAN'Partys sur le terrain avec la création d'une couverture juridique (l'association), comment organiser votre événement sur le plan général, gérer le réseau électrique et informatique etc. Bref, c'est assez fastidieux au début, donc si c'est votre première grande LAN, je vous conseille de bien suivre chaque chapitre, tout est détaillé, expliqué. Au pire, imprimez le et gardez le près de votre chevet 😊.

 1) Une association associe des associés qui s'associent  
Une association c'est ...  
En route vers la préfecture  
Le régime local pour l'Alsace et la Moselle

 2) Le briefing avant la LAN'Party  
Lan'Party pour le fun ou LAN professionnelle ?  
La fixation des tarifs  
L'organisation horaire  
Tapis rouge pour les demoiselles

 3) Préparer la salle  
La recherche de la salle idéale  
L'agencement des tables  
Organiser les voyages du matériel  
Vidéo : l'installation d'une LanUp

 4) L'électricité : prévoir les bons tuyaux !  
Dans une LAN privée entre amis  
La prise triphasée et le répartiteur : vos nouveaux amis  
Vas y, branches-moi bébé :-p

 5) Que serait une Lan'Party sans réseau ?  
Les mégabits : ça coule de source !  
Branchons mes frères !  
Configuration des IPettes et test du réseau

 6) Vidéoprojo, sono et serveur  
Petit ou grand écran ? Non les 2 :-p  
Configurer un projo dans les règles de l'art  
Come on, monte le son !  
Yep garçon ! Un café et un gros donut s'il vous plait

 7) Le confort des gamers  
Santé et sommeil des joueurs  
La restauration

---

## Partie 2 : Les Serveurs de Jeux

Dans cette partie, nous allons aborder en douceur l'installation et la gestion des tournois pour chaque jeu séparément 😊. Sur ce, bonne lecture 😊.

 1) Counter-Strike  
L'installation  
La configuration

## Partie 3 : La vie de vos LAN'Partys et de votre association



### 1) Votre première assemblée générale

Le bilan de vos activités

Money, Money ; Get rich or die tryin'

Engagez-vous qu'il disait !



### 2) La vitrine de votre association : le site Internet

Chantier interdit au public

La feuille de route pour le codage

Les retours

---

## Partie 4 : Les Fiches Pratiques



### 1) Stopper une infection virale via le réseau

Maïs mais mais ... comment est-ce possible ?

Vas y sois fort : débranche les switches

Mettez vos masques à gaz : il faut désinfecter ^^

---

## Partie 1 : Les préparatifs

Organiser une LAN est une activité beaucoup plus lourde en responsabilités et en travail qu'une fête traditionnelle (il y a aussi plus de filles dans cette dernière 🤪), alors autant qu'elle se passe dans les meilleures conditions possibles.

Dans cette partie, nous allons voir le côté caché des LAN'Partys sur le terrain avec la création d'une couverture juridique (l'association), comment organiser votre événement sur le plan général, gérer le réseau électrique et informatique etc. Bref, c'est assez fastidieux au début, donc si c'est votre première grande LAN, je vous conseille de bien suivre chaque chapitre, tout est détaillé, expliqué. Au pire, imprimez le et gardez le près de votre chevet 🤪.

---

## Une association associe des associés qui s'associent

Dans ce premier chapitre, nous allons voir comment créer une association, c'est-à-dire une personne fictive qui est reconnue par la justice et par la société. Une association est vivement recommandée pour commencer vos séries de LAN qui nécessitent une salle, etc.

Donc si vous êtes motivés, vous avez des amis qui sont chauds pour vous accompagner dans l'aventure, c'est parti 🤪.

---

### Une association c'est ...

#### *Le but non-lucratif*

Une association est une organisation humaine (encore heureux 🤪) à but non-lucratif.



Mais qu'est-ce exactement le but lucratif ? 🤔

Dans la création d'une organisation (association, entreprise...), vous avez généralement un but, un objectif. Les entreprises ont comme priorité numéro 1 **de faire du fric (et le plus possible)**, c'est ce qu'on appelle le **but lucratif**. Une entreprise doit être compétitive sur son marché, donc elle doit énormément investir, chercher des capitaux, et générer des dividendes pour les propriétaires, etc. Même si vous pensez qu'une entreprise véhicule une image "innocente", détrompez-vous car au fond d'elle-même elle n'existe que pour son but lucratif.



Une entreprise française sur le marché boursier



Une association dite d'utilité publique

Une association n'a pas un tel but, ce dernier se limite à **la défense d'une cause** (une maladie, des personnes sans abri...) et **la promotion d'un sport ou d'un événement** (c'est notre cas). Elle peut générer des bénéfices certes, mais elle **ne peut pas partager ses gains** avec les membres. Par conséquent, l'argent gagné par l'association reste dans le patrimoine de celle-ci et est réutilisé pour acheter du matériel par exemple. Ainsi votre association est dite **association de mission de service public** 😊.

## Le patrimoine



A titre informatif, le patrimoine c'est tout ce que l'on possède et tout ce que l'on doit. En comptabilité, le patrimoine est représenté sous la forme d'un bilan qui est découpé en 2 parties : l'actif (les choses qu'on possède : immobilisations, trésorerie, créances...) et le passif (avec quoi on finance les choses qu'on possède et ce qu'on doit : capitaux, résultat, emprunts...).



Oula, l'association a son propre patrimoine tu veux dire ?

Exactement. Lors de sa création, vous donnez naissance à une personne fictive. Cette dernière porte un nom : celle de votre association. Par exemple pour la mienne c'est "LanUp". Cette personne est dirigée par une personne qu'on nomme le Président de l'association. C'est donc lui qui ouvre le compte à la banque au nom de l'association, qui la représente ET QUI LA DIRIGE (bien sûr ! 🤪). Là où je veux en venir, c'est que l'association est devenue une personne maintenant, donc elle a ses propres biens (vos apports). Vous devez donc au début remplir un peu ce nouveau patrimoine sous la forme de 3 apports :

- **Apport en argent** : dans ce cas, vous devez remplir le compte bancaire de l'association afin qu'elle puisse acheter du matériel (ici, des switchs, un répartiteur électrique...).
- **Apport en immobilisations** : là c'est quand vous donnez un objet durable (un switch par exemple) à l'association.
- **Apport en travail** : ici vous enrichissez le patrimoine par du travail bénévole, mais il n'est pas estimable financièrement.



L'utilisation des biens du patrimoine de l'association pour son usage privé constitue un **abus de biens sociaux** dont la peine s'élève à **5 ans d'emprisonnement et une amende de 375 000 EUR**. Autrement dit, il ne faut pas utiliser les switchs de l'association chez soi.

## Les statuts



Chaque organisation possède des statuts. Pour faire simple, disons que les statuts sont le contrat qui vous lie à l'association, aussi bien les organisateurs que les participants (les statuts donnent droit à l'établissement d'un règlement intérieur). Ce sont comme des lois pour l'association que vous rédigez et qui doivent servir à gérer la vie de l'association (qui a le pouvoir, qui peut y adhérer, comment gérer les situations de crises, etc). Dans ces statuts, il faut obligatoirement mentionner :

- **Le siège social** : une sorte de résidence primaire pour votre personne fictive, à laquelle sont disponibles les comptes rendus des assemblées générales, les comptes de l'association, etc.
- **L'objet de l'association** (organisation de marathons de tournois de jeux informatiques en réseau) ainsi que **les moyens mis en œuvre** qui permettent de répondre à l'objet.

- Les informations nécessaires à la **déclaration de votre association** (fournies).

En gros, vous devez écrire des procédures dont vous devez prévoir TOUS les cas de figures possibles. Ce serait stupide d'avoir une association bloquée, car le Président est décédé et les statuts ne prévoient pas de délégation de pouvoir 🤔. Dans ce cas, il serait judicieux lors de votre première assemblée générale de définir qui va prendre le pouvoir si le Président quitte l'association d'une manière ou d'une autre (vote à la majorité, vote à l'unanimité, personne désignée d'office, pouvoir délégué au secrétaire...). Heureusement pour vous, il existe des statuts-types, mais inutile de vous dire de lire attentivement et d'apporter des articles supplémentaires.

**Citation : Exemple > un article des statuts de l'association LanUp**

#### Article 56

L'inscription ne peut avoir lieu que si le nombre des membres est au moins de sept.

*PS : LanUp est une association alsacienne, voir la dernière partie de ce chapitre.*

#### Les membres



En France (hors Alsace-Moselle), il faut être **au moins 2 personnes** pour constituer une association. Cependant, même si vous êtes un zéro qui est encore jeune, donc **mineur (non-émancipé)**, vous avez quand même le droit de créer une association ou d'adhérer à une déjà existante, mais je vous recommande quand même d'être majeur afin d'avoir plus de crédibilité face à la mairie qui possède la salle ou encore pour ne pas avoir à subir de longues et fastidieuses procédures en cas de dissolution de l'association par exemple. J'ajouterais également que **même mineur** et à la tête d'une association, **vous restez sous la responsabilité civile de vos parents** ou de votre tuteur (en clair, entre nous, évitez de faire l'idiot 🤡).

Il n'est également **pas obligatoire d'avoir une structure hiérarchisée** dans votre association, mais encore une fois il est **vivement recommandé d'en avoir une** (Président, Secrétaire, Trésorier ...), car sinon ça devient vite le bordel avec un grand B 🤪. Vous définirez ainsi les **responsabilités fixes** à chacun de vos organisateurs pour éviter les "nooonn c'est po de ma faute, c'est lui qui a merdé !!" 🤡.

Cependant, ces lois ne font qu'augmenter les libertés, mais en pratique elles entraînent trop de dysfonctionnements dans votre association. Par conséquent, je vous propose de faire comme ceci :

- **Nombre de membres minimum : 7** (comme ici en Alsace)
- **Les postes :**
  - **Président :** c'est le chef qui va louer la salle, faire les assemblées générales et coordonner les organisateurs
  - **Secrétaire :** c'est lui qui assiste le Président, il peut gérer les partenariats, contacter les journaux etc.
  - **Trésorier :** il a la tâche de gérer les ressources financières de l'association, il a la responsabilité de la tenue de comptabilité !
  - **Admin réseau :** il a la responsabilité du réseau informatique lors des LANs
  - **Admin électricité :** il a la responsabilité du réseau électrique
  - **Organisateur :** il gère les tournois avec l'assistance d'autres membres ci-dessus
  - **Webmaster :** il gère la communication extérieure de l'association par le biais du site (l'admin réseau peut gérer aussi cette tâche)
- Un membre = un vote ; les décisions se votent à l'unanimité pour éviter les camps "c'est bien" "c'est nul"

## En route vers la préfecture

### La création de votre association

Afin que le monde entier connaisse votre association au grand jour, vous devez la déclarer, chose qui est vivement conseillée et pour ce faire, vous devez aller faire cette déclaration auprès d'une administration nommée... allez c'est pas dur... c'est marqué dans le titre... La Préfecture bien sûr ! 😊

Vous vous dites sûrement quels sont les documents à avoir sur soi pour que la déclaration soit complète et faisable. Eh bien, voici ce dont vous avez besoin :

- Une lettre en double exemplaire adressée (l'autre vous la garder dans vos archives) au Préfet, signée par tous les membres. Elle doit comporter les mentions suivantes :
  - Le titre de l'association

- Son objet
  - L'adresse du siège social
  - Les numéros de téléphone du Président et du Secrétaire
  - La liste des membres en précisant les mentions suivantes pour chacun d'eux :
    - Nom ou nom de jeune fille (eh oui, le nom reçu du mari lors du mariage ne compte pas 😊)
    - Prénoms
    - Date de naissance et lieu de naissance
    - Nationalité
    - Adresse
    - Profession
    - Fonction/Poste occupé dans l'association
    - Numéro de téléphone
- Double exemplaire des statuts de l'association, datés, signés par tous les membres
  - Un formulaire d'insertion au Journal Officiel, signé uniquement par le Président. Il sert à publier la création de votre personne morale, preuve que vous avez maintenant une couverture juridique. C'est dans ce journal que sont publiées également les liquidations judiciaires (la honte 😞).
  - L'attestation du siège social : il certifie que le siège social de l'association existe bien, signé par le responsable des lieux (le propriétaire en général).
  - Des sous ! La déclaration au Journal Officiel coûte dans les 30 à 40 EUR

### Des modèles

Puisque je suis de nature généreuse, je ne vais pas vous laisser vous noyer dans cet amas de documents. Ci-dessous, vous avez un modèle concernant l'attestation (simple) et la fameuse lettre 😊

#### Citation : Attestation du siège social

Je soussigné **M. Mickael KNIGHT, propriétaire** du logement domicilié au :  
**54, rue des dividendes**  
**67945 ACTIONNAIRES-LAND**

accepte la domiciliation et l'établissement du siège social de l'Association :  
**Zéro-Lan**  
 à l'adresse précisée ci-dessus.

Fait à **ACTIONNAIRES-LAND**, le **54 Février 2007**

#### Citation : Lettre de déclaration

**Mickael KNIGHT**  
**54, rue des dividendes**  
**67945 ACTIONNAIRES-LAND**

Le **54 Février 2007** à **ACTIONNAIRES-LAND**

Monsieur le Préfet,

Conformément à l'article 5 de la loi de 1901 relative à la libre création des Associations et à l'article 1er du décret du 16 août 1901, nous avons l'honneur de procéder à la déclaration de l'Association dite :

**Zéro-LAN**

dont son siège social est à l'adresse suivante :

**54, rue des dividendes**  
**67945 ACTIONNAIRES-LAND**

Cette Association a pour objet : **l'organisation de marathons de jeux informatiques en réseau.**

Les personnes chargées de son administration sont : *(ici listez chaque poste en gras et ses informations)*

**PRESIDENT : M. Mickael KNIGHT**, né à Strasbourg le 25 Février 1989, de nationalité française, domicilié à :

**54, rue des dividendes**  
**67945 ACTIONNAIRES-LAND**

de profession étudiant, joignable au 03 88 00 00 00

**SECRETAIRE : Mlle. Bonnie BARSTOW**, née (n'oubliez pas d'accorder vos verbes suivant le sexe !!) à Strasbourg le 25 Février 1989, de nationalité française, domiciliée à :  
55, rue des dividendes  
67945 ACTIONNAIRES-LAND  
de profession développeuse, joignable au 03 88 00 00 00

**TRESORIER : M. Devon MILES**, né à Strasbourg le 25 Février 1989, de nationalité française, domicilié à :  
53, rue des dividendes  
67945 ACTIONNAIRES-LAND  
de profession chef de projet, joignable au 03 88 00 00 00  
...

Ci-joint, un exemplaire des statuts approuvés par nos soins. Nous vous prions de bien vouloir nous adresser récépissé de la présente.

Veillez croire, Monsieur le Préfet, l'expression de mes sentiments les plus distingués.

Signature des membres :



N'oubliez pas de conjuguez cette lettre à la première personne du pluriel et de mettre Association avec une majuscule.

## Le régime local pour l'Alsace et la Moselle

L'Alsace et le département de la Moselle (région Lorraine) sont depuis 1920, sous le régime d'un droit local qui nous autorise encore à l'heure actuelle de certains avantages par rapport aux franciliens (c'est moche pour eux 😞).

 Le village\* de notre siège social et de la salle 😞

En effet, notre région (je compte la Lorraine avec) a subi de nombreux changements de citoyenneté durant les guerres franco-allemandes :

- ...
- Nous sommes Français avant 1871 (la classe 😊)
- Nous sommes Allemands en 1871 (Sehr gut...)
- Nous sommes Français en 1918 (les Français adorent les alsaciennes, le manque ne pouvait plus durer, c'est pour ça 😞)
- Nous sommes Allemands en 1939 (faudrait se décider hein 😞)
- Nous sommes Français en 1945 (youhou ils reviennent ça mérite un bisou ça 😞 soit sont-ils venus pour les alsaciennes soit pour notre choucroute xD ?)



Ce droit local est en quelques sortes un mix de certains droits allemands et français. Ainsi nous obtenons des libertés supplémentaires, telles que :

- **Des jours fériés supplémentaires** (dont la Saint Etienne)
- **La rémunération est conservée lors d'arrêts maladies** excédant plus de 3 jours (quelque chose comme ça 😞)
- **Le droit à la faillite civile** : lorsque vous êtes sur-endettés (passif excédant l'actif), vous faites un "reset" de votre patrimoine et vous repartez de 0. Dans le reste de la France, vous n'avez pas ce droit : vous continuez à payer jusqu'à la fin de vos jours et les enfants prennent le relais lors de l'héritage.
- ...

Parmi ces droits, on retrouve de nombreuses différences en ce qui concerne les associations qui sont exposées ici (Wikipédia) :

- **7 personnes sont nécessaires** pour créer une association inscrite (et non deux) ;
- L'inscription se fait **au registre des associations du tribunal d'instance** (et non à la préfecture ou à la sous-préfecture) ; (j'en connais qui vont quand même aller à la Préfecture 😊)
- Les associations peuvent dans certains cas **avoir des activités à but lucratif**, à condition de **ne pas faire de concurrence** directe à une entreprise (attendez avant de vous exciter).
- Les associations décidant de poursuivre un but lucratif (redistribution des bénéfices entre les membres), peuvent être **soumises à l'impôt sur les sociétés** (qu'est-ce que je vous disais ? 😊).
- La publication de l'inscription ne se fait pas au Journal officiel, mais **dans un journal local** (dit de publication légale), (à force l'Alsace va devenir un paradis fiscal 😊)

\* Le village se nomme "Saessolsheim" 😊

Pffffiuuuuu, enfin terminé 😊. Si vous lisez ceci, bravo, je suppose que vous avez rempli ce que ce tuto a de plus dur 😊.

Passons maintenant à nos plans, on reste sur du papier mais nous montons d'un cran dans l'échelle des "trucs intéressants" 😊.

## Le briefing avant la LAN'Party

Après la création de votre association, mettez nous en chemin vers votre première LAN de l'Histoire 😊.

Nous verrons quelle LAN vous voulez faire (et ce qu'il faut faire), où accueillir vos joueurs et quand organiser celle-ci. De plus nous verrons comment inciter les filles à venir 😊 héhé.

## Lan'Party pour le fun ou LAN professionnelle ?

### Le type de Lan'Party

La première question à vous poser : quelle type de LAN vais-je organiser ?

En effet, on distingue 3 types de LANs :

- **LAN privée** (appelée également "eine Keller-LAN") : c'est celle qu'on organise avec ses amis chez soi (salon, jardin, garage ...). Elle ne nécessite pas d'association et très très peu de matériel.
- **LAN pour le fun** : c'est le genre de grande LAN que j'organise. Le but c'est de jouer pour le plaisir et de passer un bon moment. Même s'il y a des tournois, il y a rien à gagner, si ce n'est une bonne partie de rigolade 😊 Le fair-play est donc à son maximum et aucune tension entre les joueurs 😊
- **LAN professionnelle** : ça c'est le must pour The Hall Of Gamers 😊. Ici, on joue pour gagner du fric et la toute dernière carte graphique de la mort qui tue. Alors évidemment c'est beaucoup plus tendu, il faut savoir contrôler son sommeil et sa vessie (si si 😊), car les tournois s'enchaînent (les morts aussi 😊).



Respectivement, une LAN privée, pour le fun et professionnelle.



Dans ce cours, nous allons essentiellement nous baser sur les LANs pour le fun, car les organisateurs de LANs pro sont en général déjà calés dans ce domaine, mais les LANs privés demandent également une infrastructure électrique et réseau adéquate 😊.

Pour ces 2 dernières, une salle polyvalente communale est donc nécessaire pour accueillir vos gamers.

### Les LANs professionnelles : la recherche de partenaires

En ce qui concerne les LANs pro, eh bien vous devez absolument **chercher des partenaires afin d'obtenir des prix** à très bas prix voire gratuitement pour vos gagnants. Quand je dis "à très bas prix", usez de vos qualités de commercial afin de pouvoir **acheter vos prix le moins cher possible** : ce serait ennuyeux de répercuter le prix d'achat sur le prix d'entrée (qui voudrait payer 50 EUR l'entrée

??). En général, vous **devez en retour afficher une grande banderole** en hauteur dans la salle.

De plus afin de soulager votre compte de l'association, veillez à ce que les joueurs soient bien présents. Par conséquent, demandez un prépaiement qui est une garantie très efficace afin de convaincre vos partenaires et surtout de soulager votre compte 😊 (car les découverts sont chers ... TRES CHERS !!! Voir la partie suivante). N'hésitez pas à consacrer des heures entières à poster à travers tous les forums que vous connaissez afin de propager l'information pour cibler les gros gamers (forum de jeux vidéo généralistes par exemple). Mais réfléchissez bien à vos partenaires, inutile de prendre l'épicerie de mamie, il faut qu'ils **soient d'un intérêt capital** pour vous. Je pense notamment en premier lieu à votre banque (une banderole contre une meilleure souplesse de votre compte en supprimant certains frais).



Par ailleurs, faites que **les prix correspondent au public ciblé**. Par exemple, il serait totalement stupide d'offrir une semaine de vacances aux Caraïbes aux gagnants, au contraire, un an d'abonnement à World Of Warcraft pour les gagnants de Warcraft III, ou encore pour cibler beaucoup plus large des entrées gratuites en discothèque, c'est toujours bon à prendre voyez. Pour les paresseux, il y a aussi la solution pas chère : fournir 10 entrées gratuites 😊. Par pitié ayez la présence d'esprit de **ne pas oublier de préciser que les prix ne sont ni échangeables ni remboursables**, car cela se joue sur votre trésorerie, faites attention. Pour commencer votre recherche de partenaires, commencez par Alienware (lien de partenariat) qui propose des goodies (des autocollants entre autres) contre une image sur votre site internet.

Pourtant si votre LAN est d'une envergure assez conséquente, n'hésitez pas à **contacter des radios FM** ou mieux, des webradios (elles peuvent se déplacer facilement si vous avez Internet dans la salle), car elles jouent **le rôle de communication** de l'ambiance de votre LAN et ce, en direct ! Il en découle **les journaux locaux**, etc ... bien entendu.

---

## La fixation des tarifs

Afin de rentabiliser vos frais de location et tout ça, il est nécessaire de faire face le plus possible à vos éventuels découverts, surtout si c'est votre première LAN. Je vous conseille fortement de **ne pas vous lancer dans des trucs genre "Offre de lancement"**, sinon ça va être la dèche niveau sousous 😞. Croyez-moi, ne songez même pas une seconde à ce genre d'illusions qui vous ruinent plus qu'autre chose.

### *La dure loi des finances*

D'un côté, vous ne faites que des LAN durant les vacances, donc 2 mois s'écoulent et les agios tombent tous les mois, voire toutes les quinzaines. Donc la priorité pour vous, c'est **de rentabiliser votre LAN et d'avoir une trésorerie excédentaire à la fin de celle-ci** afin de pouvoir lâcher la pression sur la prochaine LAN.

D'un autre côté, il ne faut pas monter les tarifs comme un dingue 😞. A titre de comparaison, LanUp fixe un prix d'entrée à 10 EUR sur place et gratuit pour les filles. Ainsi avec 45 joueurs, nous générons un chiffre d'affaire de 450 EUR, soit un bénéfice d'une centaine d'euros grosso-modo. Ce bénéfice servira à investir dans du matériel mais aussi à combler les éventuelles pertes lors de nos prochaines LANs. Vous en déduisez qu'il nous faut au moins 35 joueurs ne pas avoir de perte et avec nos gains, nous réduisons notre seuil à 25 joueurs (les 10 sont compensés par notre bénéfice que nous venons de générer). Tenez aussi compte des frais "invisibles" qui vous tombent dessus, par exemple l'hébergement de votre site internet (préférez un hébergement facturé par an), frais de tenue de compte etc ...



**Ne confondez pas le chiffre d'affaire et le bénéfice !**

**Chiffre d'affaire** : somme de toutes les ventes

**Bénéfice/Perte** : s'obtient en soustrayant le chiffre d'affaire par les coûts de revient (location, chauffage & compagnie). S'il est positif, c'est un bénéfice et le cas échéant une perte.



Un prix d'entrée acceptable serait de 20 EUR pour 2 jours et 25 à 30 EUR pour les 3 jours, ni trop cher ni trop peu 😊.

### *La solution du prépaiement*

Une majorité d'associations appliquent une réduction sur le prix d'entrée sur place si la réservation est passée par téléphone, mail ou via le site internet. Par exemple, le prix d'entrée est de 15 EUR sur place et de 10 EUR en prépaiement. Ce dernier n'étant pas remboursable, il constitue pour vous une garantie sur vos finances et "oblige" le joueur à venir 😊. Je vous recommande cette astuce pour commencer.

### *Qui paye quoi ?*

A noter également que souvent le petit déjeuner et le café est à la charge de l'association, le reste (pizzas, boissons & compagnie) est à la charge du joueur et ce dernier apporte toujours son pack de grignotage et ses boissons sur lui 😊 . Par conséquent, vous devez frapper là où tout le monde passe : le prix d'entrée (les admins payent aussi le prix d'entrée, sinon ça va être vite le massacre sur les amis des amis des admins quoi en vu d'obtenir une faveur sur le prix).



*Le petit-déjeuner pris en charge par l'association*

### **Un exemple de "frais invisibles" : l'hébergement du site**

J'attire enfin votre attention sur l'hébergement de votre site dont les frais doivent rester le plus bas possible, donc inutile de prendre un serveur dédié qui coûte 30 EUR ou plus par mois (sans compter le nom de domaine), car de Novembre (toussaint) à Février (hiver), soit 4 mois s'écoulent sans rentrée d'argent, donc 120 EUR rien que pour l'hébergement à amortir sur vos entrées des joueurs en Février, sans compter le chauffage en plus ... 😞  
Allez y molo pour votre site internet dans ce cas 😊 .

### **Ça passe toujours mieux avec de beaux dessins 😊**

Là aussi c'est un point important : la réalisation de vos prospectus (ou "flyers"). Si vous donnez un prospectus qui sort d'un traitement de texte, excusez-moi, mais vous aurez l'air vraiment ridicule 😞 . Vous devez user de vos talents de graphistes afin de faire des prospectus qui véhiculent l'image de votre association. Il faut absolument réussir votre premier flyer, car si votre flyer est mauvais, peu de monde viendra et ce manque de monde peut se répercuter sur la prochaine LAN, alors que le contraire est probable, donc ne gâchez pas vos chances 😊 .

Je crois quand même que vous savez quand même quoi mettre dessus 😊

- Les dates et le lieu de votre LAN en grand
- Le logo de votre LAN et/ou son nom
- "Pour plus d'informations, [www.lanup.org](http://www.lanup.org)", mettez donc l'adresse du site
- Une image qui représente le jeu/tournoi qui va être pratiqué

Voici quelques exemples dont vous pouvez vous en inspirer :



*Des exemples de nos prospectus*

---

## **L'organisation horaire**

Au niveau des dates, il faut être en accord avec les vacances scolaires de votre zone (A, B ou C), car vous visez les étudiants en priorité. Préférez donc le weekend juste au début des vacances, soit le weekend entre les 2 semaines de vacances. De plus, ne faites jamais une LAN durant les vacances de Noël, sinon peu de gens viendront (fêtes de fin d'année).

Pour les jours, prévoyez un jour supplémentaire avant pour les admins afin d'avoir le temps d'installer les tables, les réseaux, le chauffage et tout le reste avant l'arrivée des joueurs, donc si vous visez les 2 jours, réservez pour 3 jours 😊 . En général, les LANs se font sur 2 ou 3 jours au public (les admins un jour de plus si vous avez compris).

En ce qui concerne l'organisation des tournois sur la durée, les joueurs sont (beaucoup) moins nombreux dimanche, donc vous devez faire vos tournois dès samedi après midi genre 13h et jusqu'à tard dans la nuit 😊 .

Puisque je suis bon prince, je vous donne un exemple de planning :

- 13h : Début tournoi Counter-Strike
- 17h : Fin CS / Début Tournoi Warcraft III (DOTA 4vs4)
- 18h : Début des commandes de pizzas sur l'intranet
- 20h : Fin des commandes de pizzas
- 21h : Fin W3 / Miam Time (pizzas)
- 22h : Début tournoi TrackMania Nations ESWC ou FlatOut2



*La projection des horaires/résultats sur grand écran (youhou suis 1er 😊 )*

## Tapis rouge pour les demoiselles

Contrairement aux idées reçues, les filles prennent une place de plus en plus considérable sur le marché du jeu vidéo, donc vous devez effectuer des concessions sur ce type de public afin d'augmenter la proportion de filles dans votre LAN.



### Les jeux

Inutile de proposer de proposer un match de Counter-Strike à une miss, car c'est vraiment pas son truc de tenir un M4 ou de botter vos fesses avec un Desert Eagle 🙄

Les filles sont plus concentrées sur **les jeux de simulation** (dont le fameux Les Sims) ainsi que sur **les jeux d'arcade** sur Wii. Par conséquent, faites **des tournois adaptés pour elles** dans le genre fun. Par exemple : celle qui arrive à accoupler 4 Sims durant 48h in-game, celle qui arrive à faire remplir une jauge d'aptitude le plus rapidement possible et l'humeur au max ... dans ce genre là. Mais vu que ce n'est pas du réseau, il faudra **surveiller en permanence** et **rassembler les filles ensemble** (sinon bonjour la course 🙄).

### Les prix

La majorité des associations proposent **une entrée demi-tarif pour les miss voire proposer l'entrée gratuitement** dans le but d'attirer ce genre de clientèle. Afin de **les inciter à venir**, n'hésitez pas à jouer sur **leurs points faibles**, car elles aiment **se mettre en valeur**. Par conséquent adaptez vos récompenses lors des tournois si le gagnant est une fille (oui si vous lui offrez une GeForce 8600 vous aurez l'air stupide 🙄) en lui offrant **des entrées VIP dans une boîte de nuit renommée** dans votre région ou dans la capitale (de nom je connais le Redlight, le Queen, le Mix-Club). Il y a fort à parier que vous allez déclencher une vague de jalousie si elles voient "Entrées VIP dans telle boîte et trajet offert si gagnante" sur vos prospectus 🙄. A vous de jouer 🙄

### Les petits détails



La LAN reste un "sport" de mec. Par conséquent on y trouve de tout, même celui qui est uniquement venu pour pomper des films pornos des autres PCs. Dans un soucis de confort, invitez les filles à s'installer à côté de votre groupe "Staff" ou à coté des habitués en qui vous avez confiance, car elles ont besoin d'assistance (en général hein 🙄) et se lever à chaque soucis pour elles, c'est chiant 🙄. Lors de l'arrivée dans la salle de l'un d'elles, envoyez un autre organisateur aller vérifier les toilettes si ce n'est déjà fait et prenez la en charge dès le début (genre installer son PC, la brancher sur le réseau et fixer son IP).



Souvenez vous : une première expérience pleinement réussie fait de votre "client" un client fidèle 🙄. Le cas échéant, ne rêvez pas de la revoir dans vos LANs suivantes.

---

Bien, maintenant vous avez le terrain bien dégagée, vous êtes autorisé à décoller Alpha à Tango Charly 🙄

Maintenant, on attaque la salle 🙄

---

## Préparer la salle

Le grand moment approche un grand pas. C'est tellement excitant comme expérience que vous en rêvez la nuit 🙄.

Allez, histoire de calmer vos pulsions lannéennes (ça se dit ? 🙄), nous allons nous concentrer cette fois sur l'environnement de votre LAN : la salle qui va être transformée en arène dès votre arrivée 🙄. Astuces, conseils, explications, tout y passe avec moi et ce en toute simplicité 🙄.

Contactez vos membres et venez lire ce chapitre ensemble, vous êtes prêt ? C'est quand vous voulez 🙄.

---

## La recherche de la salle idéale



Afin d'accueillir vos joueurs, vous devez trouver une salle des fêtes, c'est ce qu'on utilise en général, car les tables et chaises sont déjà sur place et elle dispose aussi d'une scène pour les organisateurs ou pour le dortoir. Pour les tables, je les dispose généralement dans une situation rectangulaire avec des joueurs opposés et sur les côtés (voir les photos). De cette manière, le matériel est plus facile à disposer que si vous faites des rangées de joueurs (car vous mettez le matériel dans la partie intérieure et les joueurs dans la partie extérieure).

Au niveau de la location, essayez de recueillir un maximum d'informations sur la salle de votre commune, car étant résident de la même commune vous aurez un tarif privilégié, très utile lors de votre première LAN. Autrement, veillez aussi à vous prendre très tôt à l'avance, car la salle est rapidement prise par d'autres organisations si vous ne vous dépêchez pas. Pour votre gouverne, les associations qui font des fêtes annuelles, genre l'amicale des sapeurs pompiers réservent des dates jusqu'en 2010, donc voyez l'urgence si je puis dire 😊.

Assurez vous que la salle dispose également d'au moins une prise électrique triphasée, voire 2 si votre LAN compte dépasser les 50 joueurs.

En ce qui concerne le chauffage, il est en général facturé à part. Même si ce dernier peut paraître lourd sur votre budget selon le volume de la salle, il est toujours moins cher d'utiliser le chauffage de la salle au lieu d'utiliser des convecteurs d'appoints, car l'électricité est l'énergie la plus chère.

Au niveau sécurité, renseignez vous auprès de la mairie (ou le comité des fêtes) afin de savoir si l'assurance est comprise ou bien contracter soi-même l'assurance le cas échéant. Avec un peu de logique, vous devez savoir qu'il est interdit de verrouiller les issues de secours, les extincteurs doivent être faciles d'accès, un maximum de personnes sont admises (donc ne passer outre cette limite). Ce sont des règles importantes à respecter, car s'il arrive quelque chose, votre responsabilité sera engagée. 

Sur le plan hygiène/santé, il est nécessaire d'avoir le strict minimum dont les toilettes, lavabos ... qui doivent être impeccables, car l'image de votre association est véhiculée au travers de cette propreté 😊. Ça paraît idiot, mais vous aimeriez vous soulager avec une odeur difficilement supportable 😊? Les douches ne sont pas obligatoires, mais si vous comptez attirer des gameuses c'est un plus (tous les gymnases ont des douches) si vous prévoyez une LAN sur 2 jours et plus. Enfin ayez la présence d'esprit d'avoir un admin qui dispose d'un brevet de secourisme, car les joueurs souffrant de problèmes de santé se font petits et ne se signalent quasiment jamais. Pensez donc à vos gamers de ramener leurs médicaments s'ils sont délivrés sur ordonnance.

Enfin pour une question de commodité, il est préférable de faire un coin "repas" pour la fameuse pizza du samedi soir 😊 (voir photo sur la droite). De cette façon, les nouveaux venus seront intégrés encore plus facilement autour d'autres joueurs et les échanges de connaissances informatiques et autres peuvent avoir lieu dans une convivialité totalement inexistante si les joueurs restaient toujours devant l'écran.

---

## L'agencement des tables

Vous voilà devant la salle, clés en main 😊. Maintenant il est heure de se retrousser les manches et penser à l'agencement de vos places.



Sachez qu'une table peut accueillir 2 joueurs côte-à-côte. 😊

### **La disposition en rangées**

Cette disposition est la plus simple à mettre en oeuvre, mais nécessite davantage de matériel. Néanmoins, elle reste nécessaire pour les grandes LANs faute de place libre et les LANs professionnelles, car de cette manière une équipe occupe une rangée et l'équipe adverse la rangée opposée, telle est la disposition à ce que la triche ne soit pas possible.



L'agencement des tables en rangée - vue sur les "joueurs" (vous les imaginez 😊)



Ici les organisateurs occupent généralement la scène avec leurs ordinateurs (2e photo, pareil vous imaginez), les serveurs et la tête de réseau et ont ainsi une meilleure vue d'ensemble sur les joueurs.

Au niveau du matériel, déjà sur les photos vous rassemblez les rangées bleues et jaunes ensemble pour avoir votre rangée à vous (2 tables en largeur quoi). Ainsi sur la rangée bleue, vous allez de 5 en 5 pour composer une équipe par exemple. Afin de simplifier l'adressage réseau, il est préférable d'avoir des rangées égales (genre 3 rangées de 40 joueurs, donc 10 tables en longueur et 2 tables en largeur).

Sur le plan énergie, là par contre, il vous faut des rallonges plus longues (afin d'atteindre le bout de la rangée). Pour le réseau il va vous falloir mettre un switch au centre de la rangée, donc 1 switch par rangée. Sinon s'il y a qu'un seul switch pour 2 rangées, bonne chance à celui qui voudra se déplacer, de ne pas prendre les pieds dans ces câbles blancs 😊.

Mais vu que la partie admin est "à part", il va vous falloir du câble pour relier le vidéo-projecteur et les bafles. Je vous laisse la liberté de votre conception de l'arène 😊.

- **ADMINS** : 192.168.0.1 à 192.168.0.10
- **SERVEURS** : 192.168.0.11 à 192.168.0.20
- Rangée 1 - Equipe 1 : 192.168.0.30 à 192.168.0.34
- Rangée 1 - Equipe 2 : 192.168.0.35 à 192.168.0.39
- Rangée 2 - Equipe 3 : 192.168.0.40 à 192.168.0.44
- Rangée 2 - Equipe 4 : 192.168.0.45 à 192.168.0.49
- ...

Nous verrons l'adressage plus en détail sur le chapitre sur la mise en place du réseau informatique.

### La disposition rectangulaire

C'est ma préférée 😊, elle est plus complexe à mettre en place, mais elle nécessite moins de matériel. Cet agencement est le plus convivial, car il permet d'avoir une vue sur les joueurs sur le côté opposé et vos côtés adjacents (gauche et droite). Il vous permet aussi d'entreposer votre matériel à l'intérieur du rectangle, comme vous pouvez le voir sur les photos ci-dessous.



Vue d'ensemble de l'agencement rectangulaire (côté scène)



Respectivement, le coin du staff (2) et la vue sur notre matériel (version lite et ... en pire 😊) dans la grande salle

Notre partie staff se situe au même niveau que les joueurs et nous sommes davantage dans le rectangle de façon à avoir un espace de travail correct tout en étant proche du matériel (suffit de passer au dessus de la table et hop, le switch et le répartiteur à portée de main).

Sur le plan matériel, là vous mettez un switch par coin en gros et le switch Gigabit (la tête de réseau) au centre (sous le vidéoprojo). Vous verrez davantage de détails sur le chapitre sur les réseaux. Idem pour le répartiteur, vous mettez des multiprises à chaque groupe de 4 tables et c'est bon. Rien de bien compliqué.



**ASTUCE** : Les switchs sont "légers" et les câbles réseaux plus fragiles. Ayez la présence d'esprit de scotcher le switch à la table et enroulez le câble uplink (le câble qui relie le switch "esclave" à la tête de réseau) autour du pied de la table. Vous crierez "MERCi KNIGHT" dès que quelqu'un se prendra les pieds dans les câbles (le câble se tend entre les pieds des tables, mais plus au niveau des prises) sans faire sauter le réseau 😊.

Par contre ici, l'adressage réseau plus compliqué, mais pas de panique je vous donne quand même ma technique : assigner une plage d'IPs à un côté de votre rectangle avec une marge sur la dizaine supérieure (si 51, arrondir à 60).

En gros ça donne ça 😊 :

- **ADMINS** : 192.168.0.1 à 192.168.0.10
- **SERVEURS** : 192.168.0.11 à 192.168.0.20

- **Côté mur projection** : 192.168.0.30 à 192.168.0.51 (si 22 places)
- **Côté scène** : 192.168.0.60 à 192.168.0.75 (16 places)
- ...

Pour ce qui est du vidéoprojecteur, vous voyez que je l'éleve grâce à une chaise elle-même posée sur une table. C'est assez pratique comme technique, je vous invite à faire de même 😊. Quant à nos hauts-parleurs, il sont très souvent sur les côtés de la table accueillant notre vidéoprojecteur et les bafles en direction des joueurs 😊. Organisation simple et efficace en fin de compte 😊. Enfin nous n'avons pas besoin d'énormément de câble, car seulement 2 ou 3 mètres nous séparent du vidéo-projecteur ou encore de la table de mixage aux bafles.

## Organiser les voyages du matériel

Pour votre premier voyage, vous devez emmener le matériel vital : le répartiteur (vous verrez son utilisation dans le chapitre suivant) ainsi que les câbles maîtres. Il est en général assez grand pour rabattre vos sièges arrières (c'est le cas d'une Peugeot 307 Break, donc voyez 😊). Vous pouvez aussi vous débrouiller pour emmener les switchs avec vous pour que l'administrateur réseau ne se tourne pas les pouces 😊.

Lors de votre 2e voyage, vous devez emmener un gros rouleau de nappe blanche "jetable" quoi. Vous prenez soin de compter les multiprises que vous allez emmener afin de pouvoir comparer avec le nombre de multiprises à la fin de la LAN. Vous en profitez pour charger l'amplificateur et les enceintes qui vont avec, sans oublier le vidéo-projecteur qui sera très apprécié lors des tournois. Une fois sur les lieux, le responsable électricité aura la charge de mettre des multiprises sur les câbles primaires et à réviser son installation. L'administrateur réseau pourra faire l'adressage réseau en écrivant l'adresse IP sur chaque place sur la nappe. Vos autres organisateurs pourront s'occuper de l'installation sonore, du vidéo-projecteur, etc ...

3e voyage, vous devez prendre en charge le reste, c'est-à-dire les denrées alimentaires (petit déjeuner si vous le prenez en charge dans vos frais), les boissons ... mais aussi un petit four (type micro-ondes) et une machine à café peuvent se révéler très utile. Profitez-en aussi pour charger votre trousse de secours, votre matériel de "prêt" (un écran, quelques claviers, quelques souris, des piles, bref du matériel de secours quoi).

Enfin pour votre dernier voyage, vous emmenez votre belle et douce machine avec vous, vos affaires (sac de couchage et tout) ...



## Vidéo : l'installation d'une LanUp

Afin de voir le travail que tout cela représente, l'installation d'une de nos LanUp a été filmée. La vidéo dure 15 minutes, accélérée depuis la vidéo originale qui elle, dure 2h14 !

En ce qui concerne l'aspect technique, une version a été encodée en FLV pour être visionnée par la majorité des visiteurs sur une résolution de 512x384 sur un bitrate de 430 Kbits. Pour les lecteurs qui veulent s'aventurer à faire une LAN, une version DivX a été faite sur une résolution de 640x480 à un débit de 1500 Kbits en qualité folle sur DivX v6.8 pour davantage de détails, faire des arrêts sur image, ralentir la vidéo, etc. Les tailles de ces vidéos sont respectivement de 47 Mo (streaming) à 161 Mo. Je tiens à remercier mon ami [Nicholas Garry](#) pour l'hébergement de mes vidéos.



**Des soucis de ZCode m'obligent à vous donner l'adresse brute de l'hébergement. Celles-ci sont à coller dans votre barre d'adresse (respectivement le FLV streaming et le DivX) :**

**Code : Autre**

`ftp://member:fe*5e4.5d48@91.121.0.17:6750/video.html`

Code : Autre

ftp://member:fe\*5e4.5d48@91.121.0.17:6750/LanUp.avi

Bon la salle est prête, mais votre mission n'est pas terminée.

Allez, direction le prochain chapitre sur le réseau électrique.

**MISSION ACCOMPLIE**

## L'électricité : prévoir les bons tuyaux !

Une LANParty sollicite énormément les ressources électriques de votre salle. Lors de votre location, vous avez pris soin de prendre une salle pourvue d'une prise électrique dite "triphasee", nous allons donc voir à quoi cela sert et pourquoi on l'aime contrairement à une prise traditionnelle. Nous verrons également l'architecture du réseau parfait 😊.

Ce chapitre aborde tout de suite la partie électrique des LANParty en privé, chez soi donc. Nous apprendrons à lire une facture électrique (pour connaître l'ampérage), à connaître la consommation de vos appareils, comment est facturé l'électricité, comment brancher vos PCs intelligemment...

### **ATTENTION DANGER DE MORT & D'INCENDIE !**

Vous allez travailler sur des installations électriques dont la tension est suffisante pour provoquer la **mort ou un incendie** et vous pouvez avoir à faire face à des installations qui sont obsolètes donc hors normes (mauvais fusibles sur une installation neuve). **Je vous oblige à respecter mes procédures à la lettre pour éviter le sur-ampérage (qui déclenche un incendie) et contrer les risques d'électrocution.** Vous êtes entièrement responsable de vos agissements, donc je demande votre entière attention et tout devrait bien se passer.

 **SI VOUS AVEZ LE MOINDRE DOUTE OU SIMPLEMENT PEUR, DEMANDEZ DE L'AIDE SUR LE FORUM ! NE PRENEZ AUCUNE INITIATIVE SI VOUS N'ÊTES PAS EXPERIMENTÉ !**

## Dans une LAN privée entre amis

### Mieux connaître son installation électrique

#### *L'intensité disponible*

Dans un premier temps, il faut connaître la puissance que vous attribue EDF sur votre abonnement. Cette valeur est primordiale, car elle limite le budget (eh oui plus vous demandez une intensité maximale importante, plus vous payez) et le nombre de lanneurs que vous pouvez accueillir.



*Le repérage de votre puissance sur une facture EDF (source : le site officiel EDF)*

Cette valeur est indiquée au verso de votre facture EDF, tout en bas. Mais à votre grand regret, elle est exprimée en kW (Kilowatts). Pour transformer cette valeur en Ampères, il suffit d'appliquer cette simple formule : votre valeur multiplier par 1000 (pour obtenir des

Watts) et diviser par 230 (le voltage en France).

**Exemple :** vous avez 9 kW (Kilowatts) de puissance maximale ça équivaut à 40 Ampères et puisqu'un PC consomme environ 2 Ampères, vous pouvez accueillir un maximum de 19 machines théoriquement (oui faut compter le frigo 😊).



Si vous êtes alsacien, je parie que vous avez ES (le p'tit frère de EDF) qui signifie "Électricité de Strasbourg", en guise de fournisseur d'énergie électrique. Dans ce cas, vous avez de la chance, car votre intensité maximale est disponible sur le haut de votre facture, comme ci-dessous :



*Ma facture d'électricité (ES) - 30 Ampères*

Possédant cette valeur, vous êtes capable de savoir jusqu'où vous pouvez aller au niveau du nombre de joueurs. Mais ce nombre peut être encore restreint si vous n'êtes pas seul dans la maison lors d'une LAN, donc vous devez prendre en compte la consommation des appareils susceptibles d'être utilisés (sèche-cheveux de votre soeur, chauffe-eau, téléviseur...).



Mais pourquoi les fournisseurs d'électricités sont-ils totalement obsédés par le "kWh" ? 😊

L'ampère est une unité qui permet de savoir la quantité d'énergie qui passe dans le tuyau voyez. Seulement, si vous consommez 2 ampères, c'est une intensité constante en fonction du temps (que vous utilisez 1h ou 99h, l'ordinateur consommera toujours 2A), donc ce n'est pas possible de facturer ça (donc plus vous demandez de jus, plus vous payez l'**ABONNEMENT**).

Le kWh s'appelle le "Kilowattheure". Attention, c'est une grossière erreur de dire "Kilowatt PAR heure", c'est totalement faux. En effet, cette unité permet de savoir votre **CONSOMMATION** et d'y appliquer un prix unitaire (donc une p'tite multiplication s'impose).

**Exemple :** mon ordinateur consomme une moyenne de 370 Watts, ainsi que mes 2 écrans de 70 Watts chacun. J'arrive à 510 Watts qui n'est rien d'autre que 510 Wh, soit 0.51 kWh. Donc si j'utilise mon ordinateur pendant 2 heures, suffit de multiplier par 2, soit 1.02 kWh.

### **Connaître le coût de la consommation électrique de votre LAN**

Si vous avez bien compris ce que je viens de dire, ça devrait être très facile. Ça l'est encore plus avec un tableau Excel 😊 :



*Télécharger ce document Excel (enregistré sous le format 2003, compatible avec OpenOffice)*

Voilà bande de vénards, je vous ai concocté un superbe tableau Excel avec toutes les formules déjà insérées, vous avez juste à modifier les valeurs de la partie "Variables" 😊 . Par ailleurs, la feuille de calculs n'est pas protégée, vous pouvez donc la modifier à votre guise sans tout refaire.

### **La consommation des appareils ménagers**

"Il n'y a pas que les ordinateurs dans la vie" est une phrase que beaucoup d'entre vous ont entendu au moins une fois dans leur vie 😊 et aujourd'hui vous allez l'appliquer, puisque durant votre LAN, d'autres appareils nécessitent du courant en particulier le four, le réfrigérateur, le congélo... 

Voici quelques valeurs nominales :

- **Four électrique :** de 1000 à 2000 Watts (soit 8.7 Ampères max)
- **Four à micro-ondes :** environ 800 Watts (soit 3.5 Ampères)
- **Réfrigérateur :** environ 40 Watts à 100 Watts (soit 0.4 Ampères max)
- Pour le reste, vous prenez la valeur en Watts de votre appareil et vous divisez par le voltage (en France, c'est du 230V).

Vous devez connaître la puissance de ces appareils pour les ajouter dans "Watts sup" dans mon tableau Excel, car suffit qu'on allume le four pour commencer la tournée des pizzas que le courant coupe si on n'y prête pas assez d'attention 😊 .

### **Les prises électriques : tout un circuit** 😊

Dans un logement d'un particulier comme vous et moi, nous disposons de prises électriques de 10 ou 16 Ampères. Puisque nous sommes de nature très prudente, nous allons dire qu'une prise peut débiter du 10 Ampères, soit l'intensité maximale pour brancher 5 PCs. Un ensemble de ces prises est donc relié au tableau électrique et occupe une place (à cause du fusible) sur ce dernier : on appelle cela un circuit.

Seulement le problème, on est trop souvent tenté de mettre des fusibles de faible ampérage, car ils sont moins chers.

Donc pour éviter de ruiner votre stock de fusibles (chez un pote on en a bien bousillé 4 ou 5 à la suite 🤪), je vous conseille de **brancher 5 PCs par circuit** (vous pouvez rajouter une multiprise pour des p'tits appareils genre un switch, une lampe...). Cela implique qu'il va falloir chercher du courant dans les pièces voisines, voire à l'étage supérieur (une LAN se faisant généralement dans le salon) avec des rallonges assez longues (des dérouleurs par exemple).  
Donc si vous prévoyez d'être à 15 : 5 PCs au salon (je parle en terme de source de courant), 5 reliés à la cuisine et 5 reliés à l'une des chambres de l'étage (la rallonge descendra l'escalier, pas très esthétique, mais tant qu'il y a du courant on s'en fout 🤪).

### Une LAN'Party en plein air 🤪

Aussi insolite soit-elle, la LAN'Party peut aussi se faire en plein air pendant de belles journées d'été. Même si certains ont un peu peur, cette pratique nécessite un peu d'informations. En effet, il faut avoir à l'esprit que l'ordinateur c'est comme les chats, ça n'aime pas l'eau 🤪. Par conséquent, suivez mes quelques "astuces" pour éviter les accidents :



#### Astuces Lan'Partys en plein air :

- N'utilisez pas un parasol à base de coton, car cela infiltre l'eau. Préférez un parasol à revêtement imperméable.
- Les câbles d'alimentation sont parfaitement imperméables (sauf les prises, voir ci-dessous) et sont sous des normes très strictes, aucun soucis à se faire de ce côté là.
- Par contre, prévoyez de protéger les multiprises en les mettant dans un sachet fermé de telle sorte à ne laisser passer que les câbles.
- Faites de même pour tous les blocs d'alimentation, que ce soit pour les switches, les portables et les écrans.
- Laissez les tours sous la table et inclinez les écrans plats de façon à ce que les aérations ne sont pas accessibles directement depuis le haut du parasol, les gouttes tombent toujours à la verticale.  
<puce>Pour protéger les écrans cathodiques, utilisez du film qu'on utilise pour couvrir les livres scolaires et recouvrez le dessus de l'écran avec ce type de film, très pratique et l'enlevez dès que le parasol sera à nouveau sec (utilisez cette astuce en cas d'averse, car si ça dure trop longtemps, l'écran peut surchauffer).

De toutes façons, en cas de court-circuit dû à la pluie, le disjoncteur différentiel va s'enclencher en premier, donc théoriquement la maudite goutte n'aura pas le temps de faire des dégats, votre PC sera déjà éteint 🤪.

### **ALARME !!! Ça ne marche pas !!** 🤪

Si le courant n'arrête pas de couper, dans ce cas, vous avez 3 cas de figure :

- **Court-circuit** : cela coupe le disjoncteur différentiel du tableau (chez moi c'est une molette à tourner vers la droite) ou ça pète juste un fusible. Si vous n'arrivez pas à enclencher la molette (elle résiste à vos charmes 🤪) c'est que l'appareil défectueux est encore branché (ça apprendra à votre soeur à ne pas utiliser un sèche-cheveux en étant trempée 🤪).
- **Sur-ampérage (fusible)** : comme chez mon pote, vous avez un peu abusé sur l'alcool sur le jus délivré par le circuit. Cela se voit, car les autres pièces sont encore alimentées. Allez dans votre cave, cherchez une grosse rallonge et délocalisez certains PCs de votre circuit en rade 🤪. Reste plus qu'à changer de fusible (si vous en avez un 🤪).
- **Sur-ampérage (disjoncteur)** : alors là c'est parce que vous voulez trop faire la fiesta 🤪. En fait le disjoncteur a "sauté" car l'ampérage a dépassé celui de votre abonnement. Cela est provoqué par l'allumage collectif de tous les PCs en même temps (celui qui boot le plus vite), l'allumage d'un four (ou un autre appareil)... Il n'y a pas 36 solutions, prenez une grosse rallonge et allez demander du jus à votre voisin (bah ce serait moche de virer un joueur juste pour ça 🤪).



Un fusible fonctionne exactement comme une ampoule (sans le gaz qui la contient bien entendu) : un courant traverse le gros bout de cuivre à l'intérieur du fusible. Si le courant est trop intense, le bout de cuivre cède et le courant est coupé.



**NE REMPLACEZ JAMAIS UN FUSIBLE DEFECTUEUX PAR UN AUTRE CONDUCTEUR (papier alu...) !!**

Sinon c'est vous-même qui allez faire office de fusible (inutile de vous faire un dessin). 🤪🤪🤪

---

## La prise triphasée et le répartiteur : vos nouveaux amis

La prise aux 3 coeurs (tri-core ? 🤪)



Une prise triphasée signifie littéralement qu'elle possède 3 phases, alors qu'une prise traditionnelle n'en possède qu'une (les autres s'appellent le neutre et la terre).

Concrètement, ce genre de prise permet de tripler la puissance que peut supporter une prise traditionnelle. En général ce genre de prises va largement au-delà de 60 Ampères, par conséquent vous pouvez brancher au moins 30 ordinateurs dessus. C'est pas merveilleux tout ça ? 😊

Mais pour brancher les ordinateurs à ce genre de prises hors du commun, vous devez utiliser une "super" multiprise de la mort qui tue, appelée le répartiteur.

### **Le répartiteur : The Molosse** 😊



Un répartiteur, comme son nom l'indique, permet de répartir vos 60 Ampères en provenance d'une prise unique vers une multitude de multiprises (par exemple 10 multiprises avec chacune 6 Ampères, soit 3 PCs par

multiprises).

Il est en général grand, ~~beau~~, fort, musclé, ~~doux~~ ... 😊

En gros, c'est un coffret gris qu'on trouve sur les chantiers généralement (il peut être également sous la forme d'un coffret moins imposant), il porte un symbole d'éclair dans un triangle rouge avec "Danger de mort" dessus 😬. Il possède des prises mères (une ou 2) qui accueillent vos câbles qui sont reliés aux prises triphasées et des prises filles pour vos multiprises avec entre les 2, un tableau électrique, équivalent à celui que vous avez chez vous. Vous pouvez aller voir du côté des magasins de bricolage ou des chantiers, ils doivent normalement avoir ce genre d'équipement.

Même si la salle possède son propre tableau, il est toujours mieux d'avoir son propre tableau afin de diviser chaque multiprise pour chaque circuit. Pourquoi ? Bah quand un boulet renverse sa boisson et que celle-ci dégouline sur la multiprise, vous voulez qu'elle coupe respectivement toute la salle ou uniquement le circuit qui accueille 3 PCs ? Le tableau est donc primordial pour éviter de paralyser une LAN à cause d'un accident et joue aussi le rôle de sécurité.

Pour avoir ce genre d'engins, je vous conseille de les louer voire de demander un prêt gratuit si vous avez un proche qui travaille sur les chantiers ou dans le BTP où ils utilisent énormément ce genre de matériel, donc juste en prêter un ou 2 ça doit pas être compliqué pour eux. Pour vous donner un ordre de prix, un répartiteur neuf coûte plus de 1000 EUR 😬. La location ne coûte pas énormément cher, vous pouvez constater par vous-même [ici](#) ou de chercher "location coffret distribution".

### **Les fusibles (prises filles)**



Chaque prise fille possède son propre fusible, puisqu'une multiprise représente un circuit pour vous. Seulement, certains pensent que si une prise triphasée délivre du 60 Ampères, il est possible de faire 2 multiprises avec du 30 Ampères. Eh bah non, désolé, mais on ne peut pas faire n'importe quoi avec l'électricité 😬. Par conséquent, trêve de discours, je vais vous poser ma condition à moi pour votre sécurité :



**Prendre un fusible avec une trop grosse intensité diminue la sécurité et fait beaucoup chauffer la multiprise (jusqu'à fondre le plastique, l'isolant et bonjour l'incendie).**



**N'allez pas au-delà de 16 Ampères, ça vous permet de brancher 8 PCs au maximum (c'est pas mal). La chaleur est perceptible, mais trop faible pour générer un incendie.**

---

## **Vas y, branches-moi bébé :-p**

Tout d'abord, il faut que vous sachiez qu'un joueur consomme du 2 Ampères grosso-modo, voire 3 pour celui qui a 10 téraoctets de disque dur (prévoyez du Gigabit pour ce gaillard 😬). Bon en général c'est 2 Ampères par joueur hein, ça il faut le savoir impérativement (puissance de son alim + puissance de l'écran divisé par 230V).

Ensuite, c'est très simple, si vous accueillez 50 joueurs, vous prévoyez 100 Ampères pour ces derniers ainsi que 10 ou 20 Ampères pour les admins (vous + serveurs + switchs et le reste).

Si votre salle ne comporte qu'une seule prise triphasée, il y a de fortes chances qu'elle soit très puissante, donc n'ayez crainte en général ça tient le coup. Ici nous verrons plus compliqué avec le montage d'un réseau électrique sur 2 prises triphasées de 60A chacune.



### Une petite anecdote

LanUp s'est réunie un mois de Juillet avec 2 autres associations alsaciennes (Lan-United sur notre galerie photo) pour une grosse LAN'Party fun de 120 joueurs. Bon déjà le truc on s'attendait pas à un tel monde (c'est l'effet du "moi je viens si toi tu viens") et donc on a utilisé les 2 prises triphasées de la salle polyvalente de Saessolsheim, mais par malheur on manquait de courant. On a donc utilisé un transformateur qui est à l'autre bout du village, donc voyez le truc on a une grosse gaine rouge qui se ballade sur le trottoir à travers le village 🤪. Mais bon, merci quand même au technicien EDF qui nous a aidé et laissé l'accès au transfo sinon 1/3 de la LAN serait dans le "noir". 😊

### Les pré-requis

Bon allez, on retrouve les manches, il nous faut :

- 1 coffret de répartition ou un répartiteur par prise
- 1 câble mère par prise pour le relier au répartiteur, il doit être capable de supporter un fort ampérage. Il y a de fortes chances que le câble soit très gros en diamètre (si vous n'en n'avez jamais vu) 🤪
- 1 longue rallonge (avec la terre hein, pas utilisez une rallonge à 1 euro !) par prise fille offerte par le répartiteur
- 1 multiprise par rallonge

### La procédure

- Vérifier le bon état des prises. Si elle bouge trop ou autre chose de suspect (câbles qui se baladent hors de la gaine, grésillement quand le courant est activé), avertissez tout de suite la mairie et suspendez la procédure tant que ce n'est pas réglé
- Couper le courant des prises triphasées sur le tableau électrique de la salle et couper le disjoncteur sur votre répartiteur
- Branchez le câble mère sur cette prise et reliez le à la prise de votre répartiteur (vous ne pouvez pas vous tromper).
- Branchez une longue rallonge sur l'une des prises filles ainsi qu'une lampe au bout (qui servira de témoin).
- Réenclenchez le courant sur les prises triphasées, puis votre disjoncteur et le fusible du circuit sur lequel se trouve la lampe.
- Si la lampe brille correctement, branchez la rallonge sur toutes les prises filles une à une pour les tester. Le cas échéant si elle brille pas du tout ou si elle scintille bizarrement, revérifiez le 1er point ainsi que votre répartiteur.
- Enlever la lampe, vérifier la valeur des fusibles (pas plus de 16A sinon c'est le fouet 🤪) sur les circuits, fermer le répartiteur et branchez une rallonge sur chaque prise fille et la multiprise au bout de celle-ci.

### Le schéma



Bon, une bonne chose de faite déjà 🤪.

Mais mais mais ... que vois-je ??? L'administrateur réseau qui se tourne les pouces à rien faire ?? tssss 🤪

Rendez-vous au prochain chapitre et donnez lui du fil à retordre 🤪.

## Que serait une Lan'Party sans réseau ?

Bon fini le bourrage de crâne avec les ampères et les watts, maintenant on va parler de switches, de mégabits/mégaoctets... Dans une LAN'Party, vous êtes confrontés à la conception du réseau informatique, ce qui est sans doute nouveau pour vous. Ne vous inquiétez pas, nous allons voir ça ensemble... TOGETHER 🤪.

Concevoir un réseau informatique de grande taille et d'en avoir les pleins pouvoirs est sans doute le rêve des jeunes lecteurs pubères qui me lisent, à un tel point que certains en fantasment la nuit, voire jouissent carrément rien qu'à l'idée de gérer ces milliers de mégabits et de penser aux témoins clignotants des switches 🤪.

Donc dans ce chapitre, nous allons voir en premier les choses de bases à savoir absolument (notion de bits/octets, IPs), ensuite on

verra la mise en place du réseau physique (quels switchs acheter ? comment les brancher ...). Enfin nous verrons également comment on configure les IPs sur Windows XP et Vista ainsi comment superviser le réseau avec des superbes outils que je vous fais partager.

## Les mégabits : ça coule de source !

### Au début du commencement... (ou c'est le commencement du début ? 🤪)

#### Mégabit ou mégaoctet ? Telle est la question !

Dans un premier temps, vous devez avoir conscience de la notion qu'une LAN dispose d'un débit largement supérieur à Internet. Ainsi un réseau local débite en général du 100 Mégabits par seconde (on va dire Mbits pour faire court).



*Bits ou Octets ? Une question importante pour la gestion d'un serveur et du réseau.*

Pourtant, 100 Mégabits ne veulent pas dire 100 Mégaoctets, loin de là. Cette différence d'unité s'explique par le fait qu'une lettre alphabétique (1 octet) occupe une suite de 8 caractères binaires (appelés "bits"). On en déduit que 100 Mbits divisés par 8 est égal à 12.5 Mégaoctets.



Pour résumer : pour transformer une valeur en bits en une valeur en octets, il suffit de diviser le nombre de bits par 8.

Attendez, car 12.5 Mo/s c'est totalement illusoire, car c'est le débit maximal qui traverse nos précieux câbles blancs 🤪 : en effet seul 80% de ce débit est utilisable par le commun des mortels, le reste, 20% servent à la communication vitale entre 2 ordinateurs (on dira que c'est le bavardage superficiel des ordinateurs 🤪).

C'est exactement le même principe que le salaire en France : 12.5 Mo/s représentent le salaire brut et 10 Mo/s représentent le salaire net (le reste part à la Sécurité Sociale).

Enfin pour les joueurs disposant du Gigabit (1000Mbits), ne vous compliquez pas la vie, suffit de multiplier les résultats précédents par 10 🤪.

#### Tu connais l'histoire de Ping et Pong ? 😊



Tel un homme qui est obsédé par les poitrines féminines et tel est le joueur de Counter-Strike obsédé que le Ping. Alors il faut savoir qu'une information transmise sur le réseau nécessite un minimum de débit ainsi qu'une

**latence** acceptable et c'est sur ce dernier point que les joueurs de Counter-Strike sont très sensibles, appelé le **ping**. Dans les jeux en réseau, en particulier les jeux de tirs à la première personne, nécessitent **une réactivité accrue**, donc **les informations doivent circuler le plus rapidement possible**. Si vous avez bien compris, **moins vous avez de ping, mieux c'est** 😊.

Voyez quand les joueurs se disputent des matchs en ligne sur le net, eh bien les informations font énormément de chemin de chez eux au serveur et inversement, même si le serveur dispose d'un débit très important. En LAN c'est fini les centaines de kilomètres de fibres et de paires de cuivre, les informations peuvent circuler sur une courte (ping) autoroute assez large (débit). Pour vous donner une idée, sur le net on tourne à 60ms (millisecondes) avec une connexion traditionnelle et à moins de 1ms dans une LAN, je vois déjà une lueur dans vos yeux rien qu'à l'idée de gagner 59 ms 😊 (pour info c'est énorme !!! Sur le net un ping pareil, ça tient du rêve 🤪).

Cependant, il va falloir respecter certaines consignes pour bien mettre en place votre réseau, d'accord ? 😊

### L'adressage réseau

#### Tes nouveaux chiffres porte-bonheur : 192 et 168 🤪

Alors dans une LAN, vous devez prendre en charge la communication des ordinateurs. La communication n'est pas possible si les ordinateurs ne portent pas un numéro, dit l'adresse IP, même si la liaison physique est présente. Par conséquent, 2 solutions s'offrent à vous :

- **Fixer une adresse IP vous-mêmes par place** : c'est la solution que nous allons voir. Elle consiste à noter l'adresse IP qui sera incrémentée à chaque place où un joueur peut s'installer et ce dernier doit assigner lui-même l'IP à son ordinateur. Comme vous l'avez vu dans le chapitre sur la préparation de la salle, vous ferez des zones d'IPs pour chaque côté (si disposition rectangulaire) ou faire des plages d'IPs le cas échéant.
- **Distribuer des glaces adresses aux ordinateurs** : c'est la solution rêvée et qui est possible grâce à l'utilisation d'un serveur DHCP. En gros son boulot c'est de donner une IP à chaque ordinateur qui en veut, c'est tout simple et c'est pratique si vous avez des centaines de joueurs à gérer (LAN Professionnelle). Bon si tu es en LAN privée, suffit de mettre une Livebox ou autre sur le réseau et le tour est joué 😊. Personnellement je n'aime pas cette technique, car l'IP me sert à savoir qui a commandé telle pizza par exemple, donc en adressage automatique, c'est plus embêtant pour retrouver le joueur en question.

Dans le monde informatique, les "gens" (les ordinateurs hein 😊) ont l'habitude d'avoir des adresses semblables à 192.168. Il est bien entendu possible de faire des adresses en 172.16 ou encore en 10.0 ... mais dans la tradition on appelle les ordinateurs par 192.168, donc on va respecter cette belle tradition 😊.

---

## Branchons mes frères !

### Le matériel à utiliser

#### Les switches



Un switch, ou "commutateur", "brasseur"... est une sorte de multiprise réseau si vous voulez. On branche les ordinateurs dessus et pouf ils sont en réseau, c'est tout simple 😊. Mais attention, un switch est beaucoup plus intelligent qu'une bête multiprise qui renvoie les données à tout le monde et n'importe comment, non non, un switch sait quelle information doit aller à telle destination.

Cet appareil est caractérisé par son nombre de ports et sa vitesse. Ainsi il existe des petits switchs domestiques à 4/5 ports jusqu'à des gros musclés avec 48 ports 😊 !! Idem pour la vitesse, on trouve du 100Mbps généralement et des superbes switchs qui vont jusqu'à 1000Mbps (on appelle ça le Gigabit mes amis et croyez moi ça décoiffe au niveau des transferts 😊).

Certains ont même des options telles que le management via interface web (utilisé pour brider les transferts P2P, DHCP intégré ou d'autres trucs du genre), des ports à très haute vitesse en supplément (très pratique pour l'uplink et les serveurs), contrôle des flux ...

Afin de vous aiguiller dans votre choix, je vous conseille ceci :

- **Prendre de la marque** : D-Link, Linksys, Netgear... sont des marques ultra-connues dans le monde du réseau pour avoir fait leurs preuves dans toutes les situations. Ils vous garantissent du matériel de qualité, au lieu d'un switch sans marque dont le ping grimpe en flèche dès que vous commencez à pomper comme des porcs dessus 😊.
- **Des ports dédiés** : votre switch sera relié aux autres par le biais de l'uplink, donc il faut que la vitesse de cette liaison soit très importante, donc un port gigabit uniquement pour cet usage. Sinon les transferts à l'autre bout de la salle avec un switch différent, l'uplink va vite saturer et ralentir de façon draconienne les débits et provoquer des lags.
- **N'investissez pas dans un gros switch unique** : si vous êtes une trentaine, inutile de prendre un switch de 48 ports (n'oubliez pas les serveurs et les PCs du staff) car certains auront des câbles plus courts et ce n'est pas possible de condenser autant de joueurs juste pour gagner quelques centimètres de câble. Dans ce cas il est mieux d'investir dans 2 switchs de 24 ports (48 PCs max), soit 3 switchs de 16 ports (cette dernière configuration nécessite une tête de réseau, voir ci-dessous).
- **Le dernier cri est inutile** : interface web de gestion/management, restrictions des transferts, rails de rackage et tout ça c'est strictement inutile : nous tout ce qu'on veut c'est un switch pour brancher les joueurs, point. Le reste c'est uniquement pour faire beau et la frime (ça fait monter le prix du switch en flèche par contre 😊).



A titre d'information, LanUp dispose à l'heure actuelle de 3 switchs D-Link 1026G 24 Ports (plus 2 ports en Gigabit pour l'uplink et un serveur) et une tête de réseau Netgear GS108 Gigabit à 8 ports. Ces appareils seront très performants, donc n'hésitez pas à vous en inspirer 😊.

#### La tête de réseau et l'uplink

L'uplink est le terme qui désigne la liaison entre 2 switchs tout simplement. J'appelle la "tête de réseau", un petit switch de 8 ports très puissant (du gigabit s'il vous plaît 😊) sur lequel je branche mes autres switchs. Selon les personnes, elles se représentent cela sous la forme d'une pyramide (la tête en haut, les switchs en bas), ou sous la forme d'une étoile (la tête au centre).



Si vous n'avez besoin que d'un switch, vous n'avez pas besoin de cela et vous aurez du 100Mbps pur sur tous les ports sans saturation 😊.



Pourquoi l'uplink et la tête de réseau doivent être très puissants ? 😊

La tête de réseau est l'intermédiaire entre vos différents switches (si plus de 2). Afin de contacter l'autre bout de la salle, votre requête doit passer à travers l'uplink et la tête de réseau pour atteindre la destination, mais malheureusement vous n'êtes pas seul : d'autres personnes utilisent le réseau en même temps, donc cela facilite l'apparition de goulots d'étranglements. Tiens, prenons un exemple avec un réseau à 100Mbps côté joueurs :

- **Tête de réseau ou uplink en 100Mbps** : un joueur occupe déjà 100Mbps, donc si 2 joueurs pompent le réseau en même temps, l'uplink ou la tête de réseau sera déjà saturé. Cela provoque une baisse du débit et une augmentation sensible du ping. C'est une situation très fréquente dans une LAN moyenne (si plus de 12 joueurs) et très pénible 😞 . Il vous faudra établir plusieurs uplinks afin de désengorger le réseau.
- **Tête de réseau ou uplink en Gigabit** : il faut plus de 10 joueurs en train de pomper comme des brutes pour avoir les premiers signes de saturation. En pratique c'est hyper rare, car ce sont les disques durs qui commencent à souffrir s'ils sont soumis à de tels débits 🤖 .



Respectivement le schéma en uplink et le schéma avec la tête de réseau



L'uplink et la tête de réseau sont inutiles si tu fais une LAN privée. Tu as juste à prévoir un switch de 16 ports 10/100Mbps et ce sera nickel : tu n'auras pas ces contraintes de goulots d'étranglements ainsi.

### Les câbles Ethernet (RJ-45)

Dans une LANParty, on utilise toujours du câble réseau, le pur, le dur, le vrai 😊 . Le WiFi ne permet pas d'obtenir de bons débits en réseau local ni un ping digne d'un câble réseau, voilà pourquoi on utilise que du câble réseau. Seulement, il faut quelques nécessités, car si vous avez un câble avec une tonne de scotch et une dizaine de dominos dessus, ce n'est pas la peine de le ramener, il est trop sensible. Je vais vous expliquer pourquoi une telle sensibilité et les différences de câbles 😊 :



- **Le blindage** : cette technique permet d'entourer les fils par une fine couche d'aluminium ou autre dans le but de rendre le câble imperméable aux interférences. La majorité des câbles vendus disposent d'un blindage suffisant, mais attention toutefois si vous utilisez un câble "rafistolé", car l'utilisation de téléphones portables, four à micro-ondes... provoque la corruption des données, donc une baisse de débit et des pings aléatoires.
- **CAT-5 ou CAT-6** : cette dénomination est imprimée sur la gaine de votre câble. Ainsi le CAT-5 supporte le 100Mbps mais le CAT-6 supporte en plus le Gigabit (1000 Mbps).
- **Tiens-toi droit et ne restes pas les bras croisés !** Le câble réseau peut être droit ou croisé et la majorité des organisateurs préviennent l'utilisation d'un câble droit. Ce dernier se branche sur un switch, alors qu'un câble croisé est utilisé pour la connexion directe entre 2 ordinateurs. Personnellement, on s'en fout, car les switches d'aujourd'hui sont assez intelligents pour s'adapter en fonction du câble 😊 .
- **How long ?** Je vous conseille de prendre du 5 à 10 mètres, c'est ni trop long ni trop court 😊 . L'utilisation de câbles en couleurs (rouge pour l'uplink par exemple) est conseillé pour une meilleure réactivité en cas de panne pour l'administrateur réseau. Vous pouvez en trouver ici : [LDLC](#)

## Le schéma de notre infrastructure réseau



Un exemple d'infrastructure réseau (cliquez pour agrandir)

---

## Configuration des IPettes et test du réseau

### Configuration IP de Microsoft Windows XP

- Aller dans le "Panneau de Configuration"
- Aller dans "Connexions réseau"
- Cliquer droit sur la connexion réseau (hors 1394 !) et "Propriétés"



- Sélectionner "Protocole Internet (TCP/IP) et "Propriétés"
- Activer "Utiliser l'adresse IP suivante :"
- Remplir l'adresse IP inscrite sur votre place
- Juste cliquer dans "Masque de sous-réseau" pour le compléter automatiquement
- Mettre "192.168.0.1" dans "Passerelle", utile pour les PCs ayant des Windows XP modifiés/optimisés qui ont des options réseaux désactivées. C'est aussi utile pour la rapidité de certains logiciels/jeux, au lieu de perdre du temps à chercher une source Internet, ils vont aller sur 192.168.0.1 et ils verront bien si Internet est là ou pas.
- Activer "Utiliser l'adresse de serveur DNS suivante :" si le PC a du mal à scanner le réseau à la recherche de PCs dans son groupe de travail (c'est le cas de WinLSD et autres Windows XP modifiés) et mettre "192.168.0.1" en guise de serveur préféré. Ne pas remplir le DNS auxiliaire, ça va forcer Windows à utiliser le préféré.
- Valider vos changements, il se peut que la fenêtre mette du temps à se fermer : c'est normal 😊

## Configuration IP de Microsoft Windows Vista

- Aller dans le "Panneau de Configuration" 
- Aller dans "Centre de Réseau et de Partage"
- Cliquer sur "Voir le statut" en face de l'interface réseau
- Aller dans "Propriétés"
- Cliquer sur "Protocole Internet version 4 (TCP/IPv4) puis "Propriétés"
- Activer "Utiliser l'adresse IP suivante :"
- Remplir l'adresse IP inscrite sur votre place
- Juste cliquer dans "Masque de sous-réseau" pour le compléter automatiquement
- Mettre "192.168.0.1" dans "Passerelle", utile pour les PCs ayant des Windows Vista modifiés/optimisés qui ont des options réseaux désactivées. C'est aussi utile pour la rapidité de certains logiciels/jeux, au lieu de perdre du temps à chercher une source Internet, ils vont aller sur 192.168.0.1 et ils verront bien si Internet est là ou pas.
- Activer "Utiliser l'adresse de serveur DNS suivante :" si le PC a du mal à scanner le réseau à la recherche de PCs dans son groupe de travail et mettre "192.168.0.1" en guise de serveur préféré. Ne pas remplir le DNS auxiliaire, ça va forcer Windows à utiliser le préféré.
- Valider vos changements, il se peut que la fenêtre mette du temps à se fermer : c'est normal 😊
- Pour les partages, prenez soin de modifier vos options comme chez moi 😊 . Cela active le partage public en lecture seule de vos dossiers que vous souhaitez partager selon votre gré.

## Vérifier le bon fonctionnement du réseau

### Avec ping !

La commande "ping" permet d'interroger un ordinateur quel qu'il soit et de mesurer le temps qu'il met à nous répondre. Cela nous permet donc de voir d'un côté si la liaison fonctionne bien (le PC nous répond) et si la structure du réseau est optimale (temps de réponse inférieur à 1ms). Cette commande s'utilise de cette manière (Touche Windows + R, tapez "cmd") :

#### Code : Console

```
ping 192.168.0.XXX
```

#### Code : Console

```
ping knight-computer
```

Vous remarquez qu'il est aussi préférable de tester les noms des ordinateurs afin de voir si Windows peut scanner le réseau en utilisant les Favoris Réseau.

Le retour de la commande donne :

#### Code : Console

```
Envoi d'une requête 'ping' sur knight-portable [172.16.0.5] avec 32 octets de données :
Réponse de 172.16.0.5 : octets=32 temps<1ms TTL=128
Réponse de 172.16.0.5 : octets=32 temps<1ms TTL=128
Réponse de 172.16.0.5 : octets=32 temps<1ms TTL=128
```

```
Réponse de 172.16.0.5 : octets=32 temps<1ms TTL=128
```

```
Statistiques Ping pour 172.16.0.5:
```

```
Paquets : envoyés = 4, reçus = 4, perdus = 0 (perte 0%),  
Durée approximative des boucles en millisecondes :  
Minimum = 0ms, Maximum = 0ms, Moyenne = 0ms
```

Vous aurez aussi la présence d'esprit de surtout tester de pinger les ordinateurs qui sont à l'autre bout de la salle pour tester les uplinks des switches et la tête de réseau 😊.

Si vous n'avez pas du tout la même chose que le retour que ma commande ci-dessus, c'est que ton réseau merde quelque part. Si les timings sont plus importants, des ralentissements sont présents sur le réseau. Mais vu les trop nombreuses possibilités d'erreurs, il faut que vous passez me voir sur le forum et nous poser votre question (clairement avec le maximum de détails).

### Avec Look@Lan



Aaah je l'aime ce p'tit logiciel 😊. Look@Lan (prononce Louck At Lanne 🗺️) permet de voir en quelques secondes les machines connectées à votre réseau ainsi que leurs noms, l'IP etc ...

Tout d'abord, je vous invite à le télécharger, il est disponible à cette adresse : sur Clubic bien sûr ! 😊. Je vous laisse le soin de l'installer par vous-mêmes 😊.

Après l'avoir lancé, vous aurez un menu avec l'option "Create New Profile", tu rentres dedans. Ensuite il faut donner un nom de profil genre "Ma Lan" et cliquer sur l'interface réseau à droite, puis "Next". Maintenant le logiciel va commencer à scanner le réseau, c'est très rapide, vous devrez déjà avoir une liste quasi-complète de vos amis organisateurs connectés sur le réseau. Ci-dessous vous voyez ce que j'avais, moi, sur mon écran lors de la LAN (j'ai relancé le logiciel chez moi hors LAN, d'où les "OFFLINE") :



Pas mal de participants à cette 16e édition LanUp 🗺️. Merci encore à eux.

---

## Vidéoprojo, sono et serveur

Ça y est, votre réseau tourne enfin 😊. Toutes mes félicitations, ce n'était pas du gâteau à faire tout ça si c'est votre première fois 😊.

Allons, encore un petit effort, car nous abordons maintenant l'installation et la configuration d'un vidéoprojecteur, un grand écran comme dans vos rêves (en général c'est toujours comme ça les rêves : tout est grand, beau, bien... et gratuit 🗺️). Un projo est donc un élément clé dans votre LAN, et nous allons également aborder l'installation sonore et également brièvement un p'tit sujet sur les serveurs à utiliser.

Vas-y descends la page, je sais que tu meurs d'envie de lire 🗺️.

---

## Petit ou grand écran ? Non les 2 :-p

Dans une LANParty, il est recommandé d'avoir un vidéoprojecteur dans la salle et qui projette en direction d'un mur (blanc de préférence 🗺️). Je vous invite à suivre ce conseil pour l'utiliser dans 2 buts précis :

### Le but informatif



Tout d'abord le but essentiel c'est la **diffusion rapide et efficace de l'information**. En effet, même si un micro fait la même chose, une projection est plus agréable à lire car chacun lit à son rythme, contrairement à une diffusion sonore de l'information où l'acoustique de la salle ferait défaut ou avec les joueurs avec leurs casques sur les oreilles.

Les exemples sont multiples, mais on l'utilise en général pour indiquer l'URL de notre intranet (application web interne au réseau pour la commande des pizzas), pour projeter notre tableau Excel pour les tournois, pour indiquer les IPs des serveurs en fonction de chaque poule, pour indiquer l'organisation horaire et tout ça...

### Le but que-tout-le-monde-aime 🗺️



Aaaah projeter les images d'un tournoi en direct (en mode spectateur), c'est LE truc qui met l'ambiance dans votre LAN à coup sûr. Ça évite justement le "oh purée viens voir le truc de fou", non avec un vidéo projecteur, il suffit simplement de rester à sa place et de lever un peu les yeux 😊. Il vous permet également de projeter des clips, des extraits de films, et même d'y brancher une console de jeu 😊, voyez par vous-même sur la photo ci-dessous.



La projection des images d'un jeu vidéo, le PC doit être configuré en mode affichage clone (l'écran du PC = écran du projo) pour de meilleures performances et pour davantage de simplicité.



Un vidéoprojecteur peut être associé avec un ordinateur et une console de jeux, ici une Wii (le boîtier sous la chaise).

## Moi aussi j'en veux un ! 😊

Avant de vous ruer sur les rayons de votre magasin d'informatique, il faut que vous sachiez qu'un vidéoprojecteur ça coûte la peau des fesses 😊. Pour vous donner une idée, ça coûte grosso-modo entre 500 et 1000 EUR, donc voyez 😊.

*Si vous comptez faire comme moi 😊*



En effet, moi (au nom de l'association LanUp) je ne suis pas propriétaire du projo que vous pouvez voir sur notre album photo : il appartient à la mairie de Saessolsheim (notre village 😊). Donc pareil : je vous recommande de demander si vos collectivités locales ont un ou des vidéos projecteurs à vous prêter durant le weekend (plusieurs si c'est vraiment une grosse LAN 😊). Vous pouvez demander à la **mairie et aux établissements scolaires** (écoles, collèges, lycées...) qui ont l'habitude d'utiliser ce genre de périphériques et en ont en grand nombre (pour les lycées notamment). De plus, ces établissements sont fermés le weekend, donc raison de plus pour saisir cette opportunité. Au pire, vous pouvez toujours demander pour une location quoi si vous n'arrivez pas à en avoir un.

*Si vous vous appelez Picsou et que vous souhaitez en acheter un...*

Afin de vous aiguillez dans votre choix, je vous conseille sur quelques points d'un bon vidéoprojecteur :

- **Sa résolution** : c'est la même chose que celle d'un écran traditionnel, c'est-à-dire que plus elle est élevée, plus le bureau sur le grand écran sera spacieux. Mais ne reprenez pas du 9999x6666 sinon personne n'arrive à lire sans que vous mettiez une taille de police à 200 😊. Je vous conseille du 1024\*768, c'est une résolution "normale" et les prix seront ainsi raisonnables 😊.
- **Sa luminosité** : inutile de prendre le minimum pour économiser l'ampoule hein, car vous allez l'utiliser en pleine journée où le soleil tape fort et on verra quasiment rien. Par conséquent, prenez du 2000 Lumens minimum. Au pire, prenez le maximum, car vous n'allez l'utiliser qu'une cinquantaine d'heures par LAN de toutes manières, l'ampoule va tenir assez longtemps vu votre faible utilisation.
- **Son contraste** : là bof, j'impose rien, car on est pas là pour regarder des films en haute définition de la mort qui tue où on recherche le noir le plus profond. Pour l'utilisation bureautique (Excel & PowerPoint) et les quelques jeux, même un faible contraste suffira largement.



## Configurer un projo dans les règles de l'art

### Installation et branchement

Même si pour vous, considérer un vidéoprojecteur ultra-cher à un écran traditionnel peut paraître comme une aberration pour vous, eh bien pour l'ordinateur il ne sait pas encore bien faire la différence 😊.

Bon, vu que vous êtes pratiquement tous de nature impatience, je suppose que vous avez déjà branché l'engin en question sur votre ordinateur, le tout sans lire la notice. Il faut croire que c'est un don 😊. Rien de bien compliqué en soi, si ce n'est de trouver un long câble VGA pour le branchement. J'espère pour vous que vous avez une sortie VGA ou autre (avec adaptateur) de libre sur votre carte graphique, sinon z'êtes mal barré 😊. Bon c'est pas trop grave, il y a toujours un organisateur qui peut se brancher dessus 😊.



**ASTUCE** : Afin d'éviter que l'image projetée n'est pas une forme de trapèze (bref, l'image n'est pas rectangulaire), **surélevez l'appareil en le posant sur une chaise, elle-même posée sur une table** (voir la photo ci-dessus). Si des joueurs se trouvent à proximité (LAN en rangées par exemple), **scotcher les pieds de la chaise à la table** pour éviter tout incident.

Je vous invite donc à aller dans vos propriétés de votre affichage. Sous Windows, il vous suffit de cliquer droit sur votre Bureau et de faire "Propriétés" (pour Windows XP) ou "Paramètres d'affichage" (pour Windows Vista) puis rendez-vous dans la configuration avancée. Vous devriez ainsi avoir une fenêtre ressemblant à ci-dessous :



### Activation

Vous remarquerez que j'ai sélectionné mon 2e écran (normalement il doit être plus petit, car vous ne l'avez pas encore configuré). La première chose à faire c'est de l'activer en lui fixant une résolution, mettez donc sa résolution native (celle indiquée dans les caractéristiques de votre projo). Faites "Appliquer" et votre projecteur doit afficher ce que vous avez sur votre écran : Sésame, allume-toi 🤖 .



Sur les ordinateurs portables, il suffit d'effectuer une combinaison de touches (Fn+F5 par exemple), regardez sur vos touches en haut du clavier : un écran doit être symbolisé. Une ou 2 pressions suffisent à activer votre sortie vidéo.

### Réunir votre nouveau couple 🤖

Maintenant que votre projo affiche (enfin) quelque chose, l'image n'est rien d'autre que ce que vous avez sur votre écran : c'est l'affichage en mode clone. Ce mode est très performant pour les jeux, si vous comptez projeter un Counter-Strike en mode spectateur pendant un match par exemple.

Par contre, il est plus intéressant d'utiliser nos deux écrans ensemble : avoir un bureau unique et plus grand. On appelle ça l'affichage en bureau étendu, d'autres termes y sont associés dont le "dualscreen", "dualview" et le "bi-écran". En fait pour être plus clair, c'est comme si nos 2 écrans sont réunis en un seul écran large 🤖 . Ainsi notre souris peut passer d'un écran à l'autre sans aucun problème, on peut également travailler sur notre écran et afficher autre chose sur le vidéoprojecteur, voyez ? Pour cela, activez simplement l'option "Étendre le Bureau Windows à ce moniteur" et validez votre changement.



Meuh moi maintenant j'ai uniquement mon fond d'écran sur le projo ! 🤖

C'est un comportement tout à fait normal, cela est une bonne chose, car ça prouve que ça marche justement. Alors pour les non-initiés, je vous invite à approcher votre pointeur de souris sur la droite de votre écran et allez lentement vers la droite jusqu'à la faire disparaître. Maintenant levez les yeux en direction du mur et vous voyez votre pointeur ! 🤖

Allons faire un autre essai : lancez la Calculatrice ou autre et faites la glisser vers la droite : votre application doit pointer son nez sur le projo 🤖 . Faites des va-et-vient jusqu'à ce que vous avez compris comment ça marche 🤖 . Incredible isn't it ?

Alors, vu que moi j'ai 2 superbes mamelons de 22 pouces chacun, je vous ai mis une capture d'exemple pour vous montrer son usage (ne soyez pas choqués par ma résolution 🤖 ) :



Voilà comment on gère nos commandes de pizzas 🤖



**ASTUCE** : Je vais vous révéler un secret : j'utilise UltraMon (payant 🤖 ) pour gérer mes fenêtres sur mon bi-écran 🤖 . En effet cette application est pratique pour gérer l'agencement des fenêtres lorsque vous agrandissez, ça crée aussi une barre des tâches sur l'autre écran et tout, c'est sympa, je vous le recommande.

---

**Come on, monte le son !**



## Les généralités

En LAN, on utilise très souvent un système de sonorisation pour couvrir l'événement.

Alors je vous le dit tout de suite : inutile de sortir votre matos de DJ, ça ne sert strictement à rien. Les joueurs écoutent votre musique de façon passive, contrairement à une écoute active en discothèque où le public est concentré sur votre musique. Pour le volume, vous prenez soin de modérer le volume quand même, car avec un casque ça peut être gênant d'entendre la musique de la LAN au lieu de la sienne côté joueur. Enfin, c'est à vous de voir, mais durant le repas quand personne n'est à son PC, là vous pouvez vous lâcher sur le volume 😊. Pour votre gouverne, sachez que ce n'est pas très bien vu le bruitage des jeux vidéos projetés sur le grand écran, par soucis de confusion entre le jeu sur grand écran et le jeu du joueur.

## Le style de musique

Au niveau du style de musique, le public visé est plutôt du côté Rock/Metal. Ça passe très bien du Rammstein ou autre musique du genre qui motive vos frageurs durant un tournoi, rien de tel qu'une bonne musique entraînante. Après, vous pouvez varier avec de la techno/trance et du dancefloor/house/dance (durant le repas par exemple). Par contre, évitez les musiques du genre rap et tout ce qui en découle, classique, slow, ballades... ces genres de musiques peut servir de berceuse, puisqu'on ne fait pas attention aux paroles. Bref, vous verrez bien 😊.



Attention, diffuser de la musique protégée par des droits d'auteurs légalement est possible en déclarant votre événement à la SACEM. Cliquez ici pour plus d'informations.

## Le matériel

Ensuite pour le matériel, ça dépend de l'environnement de votre LAN : si vous êtes une vingtaine dans une petite salle, une chaîne HiFi ou un système 5.1 suffit amplement. Par contre, au-delà prévoyez un système de sonorisation plus important. Encore une fois, pour éviter d'acheter, demandez aux autres associations de votre canton si l'une d'elles aurait un sono à vous prêter et les enceintes qui vont avec. LanUp utilise l'ensemble d'une association culturelle du même village, donc voyez, c'est toujours des économies sur votre trésorerie 😊. Ainsi avec cette économie, vous pouvez contracter avec la SACEM pour diffuser de la musique protégée durant votre LAN 😊. Ci-dessous, la sonorisation utilisée à la LanUp :



Pour le branchement, un simple câble mini-jack sur la sortie son de votre PC suffit amplement. En général, on utilise ce type de câble : voir la fiche sur LDLC.com.

---

# Yep garçon ! Un café et un gros donut s'il vous plait

Vous vous doutez bien que cette fois ci dans notre dernière partie, nous allons parler des serveurs utilisés en LAN. Alors, j'ai fait abstraction de cette partie dans le chapitre des réseaux, tout simplement parce que je pense que vous avez souffert en câblant votre réseau, par conséquent je vous laisse un peu de répis. Maintenant, ouvrez grand vos zoreilles, on va aborder le sujet 😊.

## Que puis-je vous servir Monsieur ?

Un serveur est utile dans le sens où sa tâche est de rendre un service et il ne doit faire que ça. On appelle cela un serveur dédié. Un serveur dédié est donc plus rapide puisqu'on lui fout la paix tout simplement. Vous pourriez, vous, travailler correctement si je vous sonne toutes les 5 minutes en plein dans votre rapport 😊 ? Bah là c'est pareil, il est par conséquent, déconseillé d'utiliser votre ordinateur personnel pour les tournois et héberger les jeux.



C'est aussi déconseillé même si j'ai un processeur 3 546 Ghz et 6 521 321 Giga de mémoire ? 😊

Exactement. Le simple fait d'interagir avec l'ordinateur qui héberge vos parties, vos tournois, vos poules, bref, cela peut causer de gros lags même si vous lancez une simple application genre Excel ou si vous ouvrez le Poste de Travail. Cela peut s'imager sur un dialogue suivant :

- **PC du Gamer** : "Hey mec, grouilles toi j'attends la position du joueur #2 et enregistre que je me déplace vers tel endroit et que j'ai commencé à tirer 3 balles vers tel joueur".
- **Votre PC** : "Ola ola doucement, mon maître vient de lancer Excel, je charge son programme sur mon disque dur, un instant je te

prie."

- **PC du Gamer** : "pfff, bon voila je viens de vider tout mon chargeur sur tel joueur, je me dirige maintenant vers tel endroit".
- **Votre PC** : "Du calme, je suis en train de charger l'interface graphique d'Excel là. Encore un instant stp".
- **PC du Gamer** : "Mais tu veux des claques ?? Bon je viens de ramasser telle arme avec tant de munitions, je viens de tirer quelques balles pour tester, je me dirige maintenant vers tel endroit."
- **Votre PC** : "Voila, je viens d'effectuer toutes tes demandes".



Même si ce dialogue s'effectue en quelques millisecondes, même pas, vous voyez que l'ordinateur est occupé à une tâche (le lancement d'Excel) qui demande pas mal de jus au détriment de la partie de jeu. Même si vous avez un processeur double-cœur ou que sais-je encore, des ralentissements peuvent se faire sentir. Ainsi au bout de son traitement, l'ordinateur effectue les opérations qui sont en retard, mais trop tardivement. Pourtant, même si votre joueur a tiré sur un autre, ce dernier a envoyé d'autres coordonnées, donc il était "autre part" quand l'ordinateur était occupé. Cela se traduit concrètement par le fait qu'on voit l'avatar du joueur avancer par saccade ou carrément disparaître et apparaître à un endroit totalement différent si il y a trop de retard qui a été accumulé. Ce gêne du joueur, c'est ce qu'on appelle un "lag".

### ***Pss, Mélodie\*, tu as vu comme il est craquant ? Ohh trop chou 😊***

Alors certains peuvent effectivement s'interroger sur le physique d'un serveur. Ceux du Site Du Zéro ressemble à des grands pavés assez fins, mais bon ce sont des serveurs Web, donc nous n'avons pas besoin de ce genre de bécanes 😊.



2 serveurs du Site Du Zéro

En revanche, un simple ordinateur peut faire l'affaire, tant que vous ne le touchez pas physiquement durant les tournois. Certains possèdent plusieurs ordinateurs chez eux, en plus de leur ordinateur personnel (le fixe en général qu'on utilise), donc son portable, son ancienne brouette (pas trop vieille quand même) peuvent faire l'affaire. Veillez à ce qu'il dispose de beaucoup de mémoire (minimum 512 Mo ou 1 Go), car les parties de jeux requièrent beaucoup de mémoire 😊.



Des portables en guise de serveurs

### ***Windows ou Linux ?***

Le choix du système d'exploitation n'est pas d'une importance capitale. Ici, nous n'avons pas besoin de beaucoup de performances à gagner envers des milliers de requêtes. Là pour une LAN de 50 joueurs, même Windows XP suffit pour faire tourner nos jeux dédiés dessus et il s'en sors très bien 😊. Tout ce que je demande, c'est que vous soyez à l'aise avec le système d'exploitation, c'est tout. Ne vous sentez pas obligés d'utiliser Linux, même s'il est légèrement plus performant, si vous avez des lacunes avec la console. De toutes façons, je ferais la procédure d'installation de chaque serveur de jeux par chapitre du jeu concerné à la fois pour Windows et pour Linux, histoire que tout le monde soit content.

---

\* -> Si vous êtes une lectrice nommée Mélodie, sachez que ce prénom a été choisi par pur hasard... bon d'accord j'avoue, une p'tite pensée à Mélodie dans ma classe alors 😊 (si je l'avais pas dit des membres vont tout faire pour me sortir les vers du nez côté forum, hein azer ty31700 ? 😊).

Bon allez, les joueurs arriveront dans quelques heures, encore un dernier chapitre à gober et vous êtes à la fin de cette première partie des préparatifs. 😊

Courage ! 😊

---

## **Le confort des gamers**

Dans ce dernier chapitre de cette partie, nous allons nous intéresser sur le confort des participants durant votre LAN.

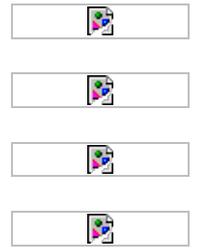
Nous avons vu pas mal au niveau de la partie technique, mais nous revenons un instant sur les participants qui doivent se sentir bien et à l'aise durant votre événement. En effet, je constate que de nombreux organisateurs ne pensent qu'à la partie technique et délaisse le reste. Grossière erreur à ne pas commettre : une LAN'Party reste avant tout un lieu d'échange et de communication.

---

## **Santé et sommeil des joueurs**

## Bonne nuit les petits 🤪

Une LAN'Party s'effectue en général sur plusieurs jours consécutifs, par conséquent vos joueurs doivent disposer d'un espace isolé du bruit dans lequel ils peuvent se reposer. On peut distinguer 3 types de joueurs :



- Le joueur qui ne dort jamais : rien de bien compliqué, vous le verrez toujours illuminé devant son écran 🤪
- Le joueur qui dort mais sans quitter sa machine : soit il est affalé sur la table avec son clavier et son coussin ou soit il dort sous la table à côté de sa tour 🤪
- Le joueur qui dort mais dans le calme : il dort dans notre espace "dortoir", donc rien de bien spécial quoi 🤪

Votre dortoir improvisé peut se faire dans une salle annexe si vous en avez une, en utilisant la scène ou faisant un espace "dortoir", dans la même salle que la LAN, mais avec un "mur de chaises", enfin bref vous verrez bien ^^ . Le tout est de réduire les nuisances sonores et d'écartier les lumières des écrans, voilà pourquoi nous, on se démerde avec des murs de chaises 🤪 .

Mais bon ayez quand même une scène ou une salle annexe quoi, c'est toujours un confort supplémentaire et cela augmente sans aucun doute votre réputation auprès de vos joueurs.

### La dame nuit blanche 🧙

Même si les joueurs croient que le corps ne travaille pas physiquement, donc qu'ils pensent largement tenir une nuit blanche (c'est-à-dire tenir toute la nuit devant l'écran), invitez les à se reposer pendant quelques heures quand le réseau devient inactif (pas de tournois, peu de gens sur le réseau ou qui regardent des films) histoire de laisser reposer le cerveau qui a suffisamment fourni d'efforts intellectuels pour les jeux. Le cerveau est l'organe le plus cher qu'on possède, puisqu'il supervise l'ensemble du fonctionnement de votre corps, donc prenez soin de vérifier l'état de fatigue de vos joueurs. En général, on fait un tour de la salle et on répète au joueur que s'il est "mort" (sens figuré hein 🤪 ) il peut aller se coucher, ça vaut surtout pour les joueurs mineurs qui prennent l'image des plus grands, donc qui font tout pour résister à la fatigue, ce qui peut être mortel pour la santé du joueur.



Les organisateurs peuvent se fier à certains points suivants pour évaluer la fatigue du joueur :

- Beaucoup d'aller/retour pour se ravitailler en café ou bois pas mal de jus de fruits, etc.
- S'étire plein de fois et/ou voix pâteuse dès qu'il répond à l'organisateur
- Change de jeu sans cesse / parcourt du réseau à la recherche de tout et n'importe quoi
- Devient passif : regarde un film en étant affalé sur la table, regarde les écrans des autres sans rien faire...

Alors évidemment, il y a des joueurs qui sont très timides 🤪 . Une bonne idée serait que des organisateurs se couchent et ensuite le peuple suit l'exemple généralement, pour éviter de se coucher le premier dans une salle annexe ... vide 🤪 .

Ces conseils ne doivent pas être pris à la légère, car des "hardcore gamers" (des personnes qui restent à jouer pendant 50h d'affilées) en sont morts. Certes c'est très très rare, mais cela est suffisant pour montrer qu'il ne faut pas trop se forcer pour rester éveillé lors d'une LAN 🤪 .

## Si un joueur fait un malaise 🤪

Les malaises sont monnaie courante chez les non-sportifs, même si le joueur est en bonne santé. M'enfin personne n'est épargné et cela peut vous arriver qu'un de vos participants comme à se sentir mal. Ci-dessous, vous trouvez les malaises les plus fréquents en LAN'Party. Alors dans un premier temps, c'est en général un voisin du joueur en difficultés qui vient vous prévenir, il faut immédiatement le rejoindre et lui parler. La première chose, il faut lui demander s'il est allergique à certains aliments, médicaments et s'il a des médicaments à prendre sur ordonnance (car vous ne pouvez pas vous procurer ces derniers). Pendant ce temps, chargez un autre admin d'ouvrir quelques portes histoire d'aérer la salle.

### L'hypotension

Demandez au joueur l'état de ses sens : s'il vous répond que sa vue devient noire, l'audition qui devient sourde (il demande sans cesse de répéter ce que vous venez de dire), qu'il se sent extrêmement vulnérable (les signes extérieurs sont la couleur du visage, des mains qui deviennent blancs), ce sont les premiers signes d'hypotension (le coeur ne bat pas suffisamment vite et le cerveau n'a plus assez de "jus", donc les sens "sautent"). Dans ce cas, allongez le joueur par terre sur un sac de couchage et surélevez ses jambes sur sa chaise, ça aide pas mal. Si ça empire, appelez les urgences.



### L'épilepsie

Tout le monde, je pense, a au moins vu ce nom mystérieux sur les manuels de jeux qu'on achète dans le commerce ? Alors pour faire simple, le cerveau c'est comme votre propre centrale électrique, votre petit ordinateur. Ainsi votre cerveau est composé de milliards de câbles qui relient vos différentes parties du cerveau entre elles. Malheureusement, il arrive que le cerveau fasse une erreur dans les branchements, cette dernière est plus fréquente si on est fatigué, stressé et si on joue beaucoup à des jeux, eh ouaip à cause des "flashes" et des animations rapides. Bah ouaip, vous jouez comme un forcené à Counter-Strike, c'est tellement réactif et rapide, bah votre cerveau il est pas aussi rapide, mais vous forcez : au final il est hyperactif et se plante totalement. Ainsi le sujet peut faire l'objet d'hallucinations, de contractions involontaires de tous les muscles, de convulsions, voire d'une perte de conscience (bah là le cerveau a surchauffé) et qui peut donner lieu à une incontinence (le corps se relâche totalement, y compris les urines ...). Ces crises sont passagères et aucun traitement ne peut guérir de telles crises (à part jouer moins 😊). Heureusement que cela ne provoque pas de séquelles (le joueur peut avoir la mémoire la plus récente défaillante, il ne se souvient plus de la crise et des quelques minutes précédentes) et les enfants sont les plus exposés à ces crises.

### L'hypoglycémie



#### La molécule de glucose

Demandez au joueur ce qu'il ressent : s'il vous répond une fatigue soudaine, des palpitations cardiaques, des vertiges, sensation de faim, cela s'apparente à une hypoglycémie, autrement dit le joueur a consommé tout son "sucre" disponible. Cela se produit généralement quand les joueurs viennent à 10h le samedi en

ayant pris un bon petit-dej et attendent jusqu'à 21/22h pour la livraison des pizzas, donc en ne mangeant pas suffisamment durant ces 2 repas. Donc à quelques heures ou minutes de la livraison, le corps ne tient plus. De plus, ce malaise est également causé par une prise plus ou moins importante d'alcool, donc posez lui la question. Pour palier à cela, le coeur bat plus vite et les bronches se dilatent (respiration profonde). La solution est d'allonger le joueur sur un sac de couchage et lui faire prendre du sucre (pour le café) sans attendre ou une boisson très sucrée (Soda & cie ...).

### La crise d'angoisse

La crise d'angoisse est une crise de panique importante ou à une accumulation trop importante du stress. Cela arrive chez les **personnes anxieuses et timides** (qui prévoient tous les cas de figure en fonction d'une situation) et les **personnes connaissant une réussite scolaire (peur de l'échec)**. Ces crises se manifestent aussi chez les joueurs qui sont immergés dans les nouveaux jeux nouvelle génération d'un réalisme inégalé et jouant en pleine obscurité (sans l'arme (habitué à celle du jeu), le joueur a l'impression d'être en danger dans la vie réelle). Demandez ce que ressent le joueur : s'il répond des palpitations (accélération des battements du coeur), une transpiration (chaleur insupportable), sensations d'étouffement/d'étranglement, peur de "perdre le contrôle de soi", ou encore une confusion de la réalité (10sec lui paraissent une éternité, distances disproportionnées), ce sont bien les symptômes d'une crise d'angoisse. L'ennui c'est ce que ces crises sont une boucle infinie, autrement dit, **un cercle vicieux** puisque le joueur a peur de ces crises, donc ça accentue encore les crises. Malheureusement, il n'y a pas grand chose à faire sur le moment et les médecins n'y consacrent que trop peu d'intérêts (ils ne sont pas psy 😊).. Par contre, il est très efficace de vous tenir prêt du joueur, allongé et tenez lui la main très fort. Pendant ce temps, **déconcentrez le dans sa peur** en le focalisant sur autre chose et demandez lui de parler en continu pendant quelques minutes sur le sujet histoire d'être sûr qu'il reste focalisé dessus (genre "alors racontes moi comment ça c'est passé ta première LAN ? Qu'est ce qui t'a plu ? Toujours un grand défonceur de caisses dans FlatOut à ce qu'il paraît" ....). Evitez par contre de lui parler des filles, car elles sont l'une des sources importantes de stress chez les personnes timides (peur qu'elle dise "non", peur de l'infidélité pendant votre LAN par exemple), vous ne ferrez qu'aggraver la situation.

## Mieux vaut prévenir que guérir !

Une bonne organisation de sa LAN'Party signifie aussi prévoir les imprévus imprévisibles mais qui sont prévisibles 😊. J'entends par là si votre LAN dépasse les 50 joueurs, il est conseillé de faire appel au SDIS (Service Départemental d'Incendie et de Secours) qui peut décider de déployer un faible nombre de pompiers sur place, prêts à intervenir en cas de besoin. Vous pouvez également demander au préfet ou à la mairie du village (qui régissent les services de pompiers) qui ont l'habilité de faire cela.

Enfin je vous recommande d'avoir un ou plusieurs organisateurs qui doivent être titulaires du PSC (Premiers Secours Civiques) 1 & 2 (la nouvelle version de l'ancienne AFPS : Attestation de Formation aux Premiers Secours). Rendez vous sur le site de la [Croix Rouge](#) pour davantage d'informations.

*(Je remercie FeNiX57 pour son intervention dans cette partie qui est utile pour sauver beaucoup de vies si on connaît les gestes de base).*



**Je rappelle que vous êtes responsable de la santé de vos joueurs. Un accident peut vous conduire à une non-assistance à personne en danger, autrement dit 5 ans de prison et 100 000 EUR d'amende qui vous pendent au nez.**



**Les numéros d'urgences français (Wikipedia) :**

- « 15 » (secours médicaux, SAMU)

- « 17 » (police et gendarmerie)
- « 18 » (incendie et secours)
- **Numéro EUROPÉEN** : « 112 » donne le SAMU ou les pompiers (selon les départements ou localités : plus de 3000 centres d'appel sur le territoire)

---

## La restauration

**Marcel, tu n'as pas oublié la bouffe ?** 🤔

Les joueurs en général apportent eux-mêmes leurs réserves de nourriture vitales pour leur survie 😊 . Ils mangent tout ce qui est grignotage : chips, biscuits apéritifs... Pareil pour les boissons, les joueurs emmènent leurs bouteilles avec eux. Rien de bien surprenant dans cette partie, mais bon prévoyez quand même des sacs poubelle assez grands, car au final ça fait un bon paquet de déchets tout ça 😊 . N'oubliez pas de rappeler aux joueurs d'amener de quoi manger et boire pendant 2 ou 3 jours, ça va leur coûter moins cher que si c'est vous qui fournissez et qui faites payer.



Le buveur de Coca 😊

**Les repas et boissons gérés par l'association** 😊

 Alors chez nous, les repas et les boissons sont à la charge du joueur. Ainsi les pizzas ou les repas en provenance du traiteur sont payés par les joueurs. Par conséquent pour les repas du traiteur et les pizzas, prévenez votre fournisseur en semaine que vous allez passer une grosse commande en weekend, histoire qu'il est le temps de s'approvisionner et de se préparer 😊 . Il nous arrive aussi de faire une navette en direction du MacDo le plus proche et de manger là-bas si les joueurs le souhaitent.

Pour le bar, on achète des canettes en gros pour ainsi les vendre au détail, dont vous pouvez librement fixer le prix. Maintenant pour le café, je vous conseille de ramener des machines à café de la part de vos organisateurs ou soit investir dans un percolateur si vous avez pas mal de joueurs.

### Le logiciel de commande de pizzas

 Pour vous faciliter la tâche, je vous donne comme promis, mon logiciel de commande de pizzas, créé spécialement pour le tuto du Site Du Zéro 🤖 . Il est prêt à être utilisé, vous avez juste à modifier les pizzas en utilisant PhpMyAdmin.

## Télécharger !

Il vous faut, en outre, avoir PHP5 pour faire tourner le logiciel, ainsi que MySQL (avec gestion InnoDB) et enfin du mod\_rewrite activé.



Je vous laisse la liberté de modifier librement ce logiciel intranet (d'ailleurs il est fait pour ça), par contre je vous demande de laisser s'il vous plaît mon nom "Cédric SCHWOERER", la mention "Site Du Zéro" et "LanUp" visibles dans vos sources et dans l'application. Mais bon, dès que vous avez compris comment ça marche, vous pouvez recréer un intranet vous-même à partir de zéro, donc vous n'avez plus besoin de les mettre (vu que vous le faites vous-mêmes 😊 ). La version officielle de ce logiciel est uniquement téléchargeable sur le Site Du Zéro et sur LanUp.org. Les mises à jour futures de ce logiciel seront assurées par Adrien SITTER.

### La mini-documentation

- Décompressez le contenu du fichier ZIP dans votre dossier du serveur Web.
- Mettez le dossier "cache" et "templates\_c" et le fichier "config.inc.php" en lecture et écriture si vous avez Linux. Les gens sous Windows n'ont rien à faire.
- Lancez l'application web avec votre navigateur web en vous rendant sur la page principale. Exemple [http://127.0.0.1/sdz\\_pizzas/index.html](http://127.0.0.1/sdz_pizzas/index.html) (activez le mod\_rewrite si vous obtenez un 404 Introuvable)



- Renseignez toutes les informations nécessaires à l'installation et validez (la base de données va se préparer à l'accueil des données).
- Modifiez les pizzas à l'aide de PhpMyAdmin (pas modifiables dans l'administration du logiciel, car on fixe ue fois les pizzas et ensuite c'est bon) avec en "status" 1 pour les pizzas et 2 pour les tartes flambées 😊 .
- Le logiciel est prêt à être utilisé ! Bonne commande et bon appétit 🍷 .

*Si ça marche po :*

- Unknow function ... : vous n'avez pas PHP5.
- 404 lors de l'installation : URL Rewriting non activé sur le serveur Web (Apache ou IIS).
- Toujours une page d'installation en boucle : problème de droits sur "config.inc.php".
- Les requêtes plantent : erreur lors de la création des tables, vérifiez les permissions SQL.
- Pas de lien d'administration : tapez "administration.html" 😊

---

## Partie 2 : Les Serveurs de Jeux

Dans cette partie, nous allons aborder en douceur l'installation et la gestion des tournois pour chaque jeu séparément 😊 . Sur ce, bonne lecture 😊 .

---

# Counter-Strike

Bonjour et bienvenue dans ce premier cours de cette seconde partie. Aujourd'hui nous consacrons ce dernier à la réalisation des tournois dudit jeu à succès : Counter-Strike.



### Citation : Wikipedia

Counter-Strike, ou CS, signifiant littéralement contre-offensive, est un jeu vidéo de tir subjectif multijoueur en ligne basé sur le jeu d'équipe. C'est une modification complète du jeu Half-Life, réalisée par Minh Le et Jess Cliffe, dont la première version est sortie le 18 juin 1999. Le jeu fait s'affronter une équipe de terroristes et d'antiterroristes au cours de plusieurs manches. Les joueurs marquent des points en accomplissant les objectifs de la carte de jeu et en éliminant leurs adversaires, dans le but de faire gagner leur équipe.

Bon allez, maintenant que les présentations sont faites, passons à l'installation du jeu et des serveurs 😊 .

---

## L'installation



L'installation qui va suivre porte sur la **version 1.6 de Counter-Strike**. Cette dernière, bien qu'étant ancienne, est à l'aise même sur des configurations modestes, donc vous aurez davantage de joueurs potentiels ainsi.

### L'installation du serveur CS sous un système Windows

#### *Se procurer Steam*

Tout d'abord, je vous invite à télécharger cet installateur qui va installer le fichier de base qui va se charger de vous rapatrier le serveur dédié de CS.

## Télécharger !

Ensuite, vous l'installez normalement et je vous invite à démarrer votre invite de commande, accessible grâce à la combinaison Touche Windows + R.

Commençons par nous rendre dans le dossier d'installation par défaut, pour cela tapez "cd c:\hlserver" :

### Code : Console

```
Microsoft Windows [version 6.0.6001]
Copyright (c) 2006 Microsoft Corporation. Tous droits réservés.

C:\Users\Mickael Knight>cd c:\hlserver
```

### Mettre à jour Steam

Maintenant nous allons taper une commande qui va mettre à jour les fichiers de la plateforme Steam.

### Code : Console

```
c:\HLServer>hldsupdate tool -command update -dir c:\hlserver
```

### Télécharger le serveur dédié CS

Dès que vous voyez "HLDS installation up to date" vous pouvez faire la combinaison Ctrl+C pour arrêter le programme et pour taper une autre commande. Cette fois-ci c'est vraiment du sérieux, puisque nous allons demander à Steam de récupérer les fichiers propres au serveur dédié CS :

### Code : Console

```
c:\HLServer>hldsupdate tool -command update -game "cstrike" -dir c:\hlServer
```

Théoriquement, vous devez avoir une liste de fichiers qui défilent avec le pourcentage global effectué sur la droite. Cette étape dure une bonne dizaine de minutes, donc vous avez le temps de vous chauffer un café ☺ .

### Citation : Pas de titre

```
2.33% c:\HLServer\cstrike\events\vehicle.sc
2.33% c:\HLServer\cstrike\events\xm1014.sc
2.35% c:\HLServer\cstrike>manual>manual.htm
2.38% c:\HLServer\cstrike\maps\as_oilrig.bsp
3.00% c:\HLServer\cstrike\maps\cs_747.bsp
3.52% c:\HLServer\cstrike\maps\cs_assault.bsp
3.84% c:\HLServer\cstrike\maps\cs_backalley.bsp
...
```

Quant à moi, je vous retrouve juste après, juste le temps d'expliquer à nos amis Linuxiens comment faire cette manip sous Linux et je vous reviens, à tout de suite ☺ .

## L'installation d'un serveur CS sous GNU/Linux

Afin de gagner davantage de performances, il est intéressant si vous avez un nombre de participants assez élevé et des machines un peu modestes, d'utiliser un système d'exploitation à base de GNU/Linux. Ici nous allons utiliser uniquement la console, donc cela suppose que vous avez déjà les compétences nécessaires pour la manier.



L'installation et les manipulations qui vont suivre ne doivent jamais être faites sous root pour des raisons de sécurité !  
Votre compte utilisateur UNIX suffit largement.

## Se procurer Steam

Tout d'abord, nous allons créer un dossier dans notre répertoire personnel qui porte le nom de "cs-srv" afin bien ranger nos fichiers 😊

### Code : Console

```
cedric@knight-portable:~$ mkdir cs-srv
```

Maintenant, rendons-nous dans ce nouveau dossier et téléchargeons l'installateur Steam.

### Code : Console

```
cedric@knight-portable:~$ cd cs-srv
```

### Code : Console

```
cedric@knight-portable:~/cs-srv$ wget <lien url="http://www.lanup.org/pub/sdz/hldsupdateool.bi
```



Retour de la commande :

### Code : Console

```
--13:57:28-- <lien url="http://www.lanup.org/pub/sdz/hldsupdateool.bi">http://www.lanup.org/pub/sdz/hldsupdateool.bin'
=> `hldsupdateool.bin'
Résolution de www.lanup.org... 193.25.197.70
Connexion vers www.lanup.org|193.25.197.70|:80... connecté.
requête HTTP transmise, en attente de la réponse... 200 OK
Longueur: 2 981 254 (2.8M) [application/octet-stream]

100%[=====]
13:57:31 (1.06 MB/s) - « hldsupdateool.bin » sauvegardé [2981254/2981254]
```

Maintenant nous allons rendre le fichier exécutable en tapant la commande suivante :

### Code : Console

```
cedric@knight-portable:~/cs-srv$ chmod 777 hldsupdateool.bin
```

Je vous invite maintenant à exécuter le fichier :

### Code : Console

```
cedric@knight-portable:~/cs-srv$ ./hldsupdateool.bin
```

Toute la licence s'affiche alors, avec une question en-dessous qui vous demande si vous acceptez la licence ou non. Tapez "yes" et validez. "extracting steam...done" vous signale que la décompression s'est bien faite 😊.

Maintenant que la décompression de Steam est faite, nous pouvons supprimer le fichier "hldsupdateool.bin".

### Code : Console

```
cedric@knight-portable:~/cs-srv$ rm -f hldsupdateool.bin
```

## Mettre à jour Steam

Maintenant il est temps de mettre à jour Steam et de télécharger tous les fichiers dont votre serveur dédié a besoin, car avec seulement 3 mégaoctets de fichier, il ne faut pas de faire d'illusions : votre serveur dédié CS n'est pas encore sur votre machine. Lançons donc Steam avec cette commande :

**Code : Console**

```
cedric@knight-portable:~/cs-srv$ ./steam update
```



Vous devriez avoir quelque chose de semblable à ça :

**Code : Console**

```
Checking bootstrapper version ...
Getting version 27 of Steam HLDS Update Tool
Downloading. . . . .
Steam Linux Client updated, please retry the command
```

### Télécharger le serveur dédié CS

Pour ce faire, il suffit de taper la commande qui va suivre. Cette étape est relativement longue, car le programme va télécharger tous les fichiers du serveur dédié un par un.

**Code : Console**

```
cedric@knight-portable:~/cs-srv$ ./steam -command update -game "cstrike" -dir .
```

Une liste de fichiers doit défiler avec à gauche le pourcentage global effectué :

**Citation : Extrait de la liste de fichiers**

```
0.02% .\cstrike\cl_dlls\client.dll
0.30% .\cstrike\dlls\cs_amd64.so
1.09% .\cstrike\dlls\cs_i386.so
1.82% .\cstrike\dlls\mp.dll
2.20% .\cstrike\events\ak47.sc
2.20% .\cstrike\events\aug.sc
```

Le téléchargement et la fin de cette sous-partie se termine par un "HLDS installation up to date".

---

## La configuration

### Le fichier "autoexec.cfg"

Ce fichier permet de lancer automatiquement des paramètres que l'on insère dans la ligne de commandes pour lancer le serveur. En effet, souvenez-vous de la longue ligne pour tester si votre serveur fonctionne bien : eh bien c'est grâce au fichier "autoexec.cfg" qui nous permet de raccourcir la commande en tapant seulement hlds ou ./hlds pour Linux !

Il se trouve dans le répertoire "cstrike", s'il n'est pas présent, je vous invite à le créer.

Alors au niveau du contenu, nous allons mettre les lignes suivantes :

- **map de\_dust2** (on spécifie la carte qui doit être chargée en premier)
- **maxplayers 10** (on lui indique le nombre de joueurs maximum, ici 2 équipes de 5 généralement)
- **sv\_lan 1** (on lui dit que c'est pour un réseau local, donc on l'active)

### Le fichier "liblist.gam"

Ce fichier configure plutôt les rouages du serveur de jeu. Théoriquement le fichier doit être déjà créé et possède ces lignes :

### Citation : liblist.gam

```
game "Counter-Strike"
url_info "www.counter-strike.net"
url_dl ""
version "1.6"
size "184000000"
svonly "0"
secure "1" <== si 1 active la protection anti-triche, mais attention nécessite Internet : donc désactiver si vous n'êtes pas
connecté.
type "multiplayer_only"
cddl "1" <== si 1, le serveur vérifie que le joueur a les mêmes fichiers DLL que lui, pour éviter la triche. Si des problèmes de
version se posent (joueur avec une version LAN contre un serveur officiel mis à jour), désactivez en mettant cette valeur à 1.
hlversion "1111"
nomodels "1"
nohimodel "1"
mpentity "info_player_start"
gamedll "dls\mp.dll" <== Ces 2 lignes permettent à CS de lancer une DLL différente afin de charger un gestionnaire de plugin,
genre AMX, MetaMod & compagnie. Cette ligne concerne les serveurs sous Microsoft Windows ...
gamedll_linux "dls/cs_i386.so" <== ... et elle pour les serveurs sous Linux.
trainmap "tr_1"
```

Voilà un peu ce qu'il y a à changer là-dedans 😊 .

### Le fichier "server.cfg"

Ce fichier nous permet de modifier la configuration du serveur en lui assignant un mot de passe administrateur, le nom qu'il porte, si on autorise les spectateurs, etc.

Il se trouve dans le répertoire "cstrike", s'il n'est pas présent, je vous invite à le créer.

Alors au niveau du contenu, nous allons mettre les lignes suivantes :

- **hostname "SDZ-Lan -- Poule #1"** (on lui donne le nom qu'il doit porter dans les listings des serveurs quand on scanne le réseau)
- **sv\_password "sdzwar1"** (sv\_password permet de rendre le serveur privé, car il demande ce mot de passe au joueur lors de sa connexion)
- **rcon\_password "ISGFP8QSO8IFG"** (ici, contrairement à sv\_password, c'est le mot de passe pour administrer le serveur, donc inutile de vous dire qu'il faut un pass en béton 🤪)
- **allow\_spectators 1** (permet aux spectateurs de se connecter si 1, utile pour le vidéoprojecteur ou HLTV)
- **sv\_proxies 1** (un peu compliqué, mais retenez juste que ça sert pour HLTV)
- **pausable 0** (si 0, le jeu ne pourra pas se mettre en pause. Il est toujours désactivé en général)
- **sv\_cheats 0** (désactive les codes de triche si 0 🤪)
- **log 1** (active la journalisation de l'activité du serveur si 1)
- **mp\_logdetail 3** (je veux tous les détails - échelle de 0 à 3)
- **sv\_alltalk 0** (la voix d'un joueur au micro s'entend uniquement dans sa propre équipe à 0, à 1 sa voix s'entend dans les deux camps)

Maintenant je demande votre entière attention, puisqu'on va parler de performances :

- **sv\_minrate 10000** (définit la bande passante minimale par joueur en octets/sec)
- **sv\_maxrate 20000** (définit la bande passante maximale par joueur en octets/sec)
- **sv\_minupdaterate 10** (définit le nombre de fois par seconde au minimum où l'on fait appel à un transfert du serveur vers le client)
- **sv\_maxupdaterate 100** (définit le nombre de fois par seconde au maximum où l'on fait appel à un transfert du serveur vers le client)

Alors pour les "rates" ci-dessus, nous avons fixé une limite maximale de 20000 octets/sec, soit 19.5 Ko/s par joueur. Ainsi sur un serveur avec 10 joueurs, votre serveur devra débitier du 195 Ko/s ce qui est largement réalisable avec des câbles Ethernet. Pour aller plus loin avec 5 serveurs CS qui tournent sur la même machine, cela fait au total 975 Ko/s de trafic maximal pour servir 50 joueurs. Inutile de mettre ces configurations à fond, même si le réseau le permet, car le gain de performances est imperceptible.

En ce qui concerne les "updaterates" ce sont des paramètres qui limitent le nombre de requêtes effectués au serveur en une seconde.

Ainsi, plus vous demandez d'informations au serveur en l'espace d'une seconde, meilleure en sera la réactivité au sein du jeu. Par contre, cela se traduit par une montée de l'utilisation du processeur, donc prenez garde si vous faites tourner plusieurs poules sur la même bécane. Un minimum de 10 et un maximum de 100 me semblent être un bon compromis entre confort de jeux et performances.

Alors bien évidemment, il y a d'autres paramètres qui existent notamment le tickrate & compagnie, mais en LAN les pings sont largement réduits ce qui donne une fluidité adéquate pour vos tournois. En revanche, ces paramètres sont, je l'avoue, assez intéressants dès lors qu'on joue à travers l'Internet où les temps de latences sont grosso-modo dix fois supérieur à une latence en LAN'Party.

### **Le fichier "game.cfg"**

Ce fichier nous permet de configurer vraiment l'environnement propre du jeu en définissant si on peut utiliser la lampe-torche ou non, dans combien de temps la bombe explose, si on peut tirer sur ses équipiers, etc.

- **mp\_fadetoblack 1** (lorsque vous crevez, votre écran devient noir en attendant le prochain round)
- **mp\_forcecamera 1** (force la caméra spectateur)
- **mp\_forcechasecam 1** (permet de modifier le type de caméra à forcer au joueur. 0 on peut voir sa propre équipe et l'équipe adverse, 1 sa propre équipe, et 2 on reste sur le lieu du décès)
- **mp\_friendlyfire 1** (si 1, tirer sur vos coéquipiers les blessent)
- **mp\_tkpunish 1** (si vous avez tuer un coéquipier, vous ne participez pas au round suivant en guise de punition)
- **mp\_hostagepenality 0** (désormais tuer tous les otages ne vous fera pas quitter le serveur)
- **mp\_autokick 0** (le serveur ne vous déconnecte plus automatiquement si vous n'êtes pas devant l'ordi pendant un moment)
- **mp\_c4timer 40** (définit le temps en secondes de la durée du détonateur avant explosion)
- **mp\_flashlight 1** (active la possibilité au joueur d'utiliser la lampe-torche)
- **mp\_startmoney 2000** (permet de modifier le montant des disponibilités de départ en USD en sachant que 16000 est le maximum)
- **mp\_autoteambalance 0** (permet au serveur d'équilibrer lui-même les équipes si 1, mais là les joueurs sont assez intelligents pour se placer eux-mêmes)
- **mp\_freezetime 0** (permet de bloquer le joueur selon x secondes en début de manche, ici on peut commencer à jouer sans attendre)
- **mp\_chattime 10** (définit le temps entre la fin de la partie et le changement de map, temps durant lequel les joueurs peuvent converser)
- **mp\_roundtime 3** (permet de fixer à x minutes le temps d'une manche en sachant que 10 minutes est le maximum)
- **mp\_buytime 1.5** (fixe le temps limite d'achat des armes & compagnie, ici on a 1 minute 30 secondes pour acheter son arme)
- **mp\_timelimit 30** (ici, la partie dure 30 minutes au total avant de changer de carte)

---

## Gérer les tournois

### Démarrage des serveurs

Sur Internet, ce ne sont pas les serveurs dédiés qui manquent, mais en LAN'Party ... si 😞. Par conséquent il est intéressant de lancer plusieurs serveurs CS sur la même bécane. Pour cela c'est très simple il faut copier vos fichiers de configuration par autant de serveurs que vous voulez lancer. La seule modification qu'on va apporter c'est le nom du serveur qui va changer. Le port devra être aussi changé, mais nous le ferons directement dans la ligne de commande lors du lancement.

#### **Pour les pros...**

D'abord, il va falloir modifier le nom du serveur dans le fichier "server.cfg" et copier plusieurs fois ce fichier avec autant de serveurs que vous souhaitez, toujours en modifiant le nom des serveurs, comme "SDZ-LAN :: Poule 1", "SDZ-LAN :: Poule 2"... Vous pouvez aussi modifier les mots de passe, nombre de joueurs maxi...

Ainsi je me retrouve avec des fichiers "server1.cfg", "server2.cfg", nous allons maintenant lancer nos serveurs en indiquant quel fichier utiliser :

#### **Code : Console**

```
cedric@knight-portable:~/cs-srv$ ./hlds_run -game cstrike -nomaster -insecure +port 27015 +serv
```

#### **Code : Console**

```
cedric@knight-portable:~/cs-srv$ ./hlds_run -game cstrike -nomaster -insecure +port 27016 +serv
```

#### Code : Console

```
c:\HLServer>hlds -console -game cstrike +port 27015 -nomaster -insecure +servercfgfile server1.
```

#### Code : Console

```
c:\HLServer>hlds -console -game cstrike +port 27016 -nomaster -insecure +servercfgfile server2.
```

### Pour les flémards ... 🤔

Il est possible de lancer plusieurs serveurs en changeant sur le numéro de port dans le lancement du serveur. Par contre ici nous ne pouvons pas changer le nom directement pour une question de simplicité (voilà pourquoi je l'ai mise pour les flémards 🤔). Allez, quelques commandes (démarrer une nouvelle invite de commande à chaque fois). Exemple pour Linux (ici je demande un serveur CS sans ajouter le serveur à l'annuaire de steam et sans le système anti-triche (car pas Internet) et sur le port x) :

#### Code : Console

```
cedric@knight-portable:~/cs-srv$ ./hlds_run -game cstrike -nomaster -insecure +port 27015
```

#### Code : Console

```
cedric@knight-portable:~/cs-srv$ ./hlds_run -game cstrike -nomaster -insecure +port 27016
```

#### Code : Console

```
c:\HLServer>hlds -console -game cstrike -nomaster -insecure +port 27015
```

#### Code : Console

```
c:\HLServer>hlds -console -game cstrike -nomaster -insecure +port 27016
```

Pour Windows c'est juste le "./hlds\_run" qui change en "hlds". Pour vous faciliter la vie, vous pouvez faire un fichier .BAT par serveur 🤔.

## Création du tournoi

### La constitution des équipes

Alors ici, il faut savoir déjà combien de joueurs veulent participer au tournoi CS. Pour cela, vous prenez stylo et feuille et vous faites un tour de table pour les inscriptions ou soit via votre propre système intranet. L'idéal serait d'avoir des équipes de 5 complètes, c'est ce qu'il se fait généralement.

Si par malheur, il vous manque un ou deux joueur(s), ne paniquez pas, les organisateurs peuvent eux-mêmes jouer, c'est largement faisable. Quoi ? Ah tu ne sais pas bien jouer ? Je te rassures moi non plus 🤔. Mais bon pour une LAN'Party fun, je crois qu'on s'en fout un peu : on est là pour s'amuser, donc c'est très positif pour le fairplay 🤔.

### La récupération des scores

Que serait un tournoi sans scores dites-moi ? 🤔 Eh bien ici, je vais vous faire partager un bon petit logiciel assez puissant sur ce point, car il permet en plus de contrôler l'ensemble de vos serveurs CS sans aller dans le jeu et sans toucher à la console.

Son nom est HLSW et je vous invite à le télécharger dès maintenant dans sa dernière version ici : [télécharger !](#)

Installez-le et démarrez le : il doit vous demander un login et un mot de passe, vous cliquez juste sur "Offline" pour accéder au logiciel, dont voici l'interface :



L'interface principale de HLSW

Alors tout d'abord, on va ajouter votre premier serveur CS dans le logiciel. Pour ce faire dans la 2e barre en haut, vous tapez l'IP ou le nom de votre ordinateur qui héberge vos serveurs CS, vous pouvez spécifier le port si vous le voulez. Bon chez moi j'ai juste tapé "knight-portable" et pouf il me l'a trouvé, c'est pas merveilleux ça ? 🤖

Sur toute la partie gauche en gris, vous avez les caractéristiques du serveur avec un graphique du ping, la carte en cours, nombre de joueurs, limite de temps, etc. Sur la partie de droite, vous avez une ligne par joueur avec son nombre de frags et plus bas, vous avez des variables de jeux que nous avons en partie fixées juste avant dans la partie "Configuration".

Par contre, pour obtenir la partie basse, il faut aller dans "Voir" et "Section RCON". Tiens tiens ... rcon, j'ai déjà entendu ça quelque part ... ah vous aussi ? 🤖 Eh bien rappelez-vous c'est le mot de passe d'administration. Vous le tapez dans la nouvelle zone qui vient d'apparaître (au pire elle est cachée en bas, vous tirez la ligne vers le haut pour la faire apparaître) puis vous cliquez sur "Test" et un beau "OK" vert doit s'afficher vous indiquant que vous êtes loggé cher Maître 😊. Vous ainsi accès à la console, à la liste des bannis, liste des cartes, etc.

Donc voilà, les scores de chaque équipe s'affichent également dans le listing des joueurs : vous êtes maintenant équipé pour récupérer les scores assez facilement. Il existe aussi des programmes qui font ça automatiquement en se greffant sur les serveurs eux-mêmes et placent ensuite les scores en base de données de façon à les récupérer via intranet. Bon c'est plus compliqué et plus chiant à les faire fonctionner correctement (moi-même j'ai lutté comme pas possible 😊). Toutefois je peux citer AdminBot, M4, etc. qui sont déjà de bons logiciels 😊.

### Quelques exemples

Ci-dessous, je vous fais partager 2 des tournois LanUp pour Counter-Strike. Le support utilisé pour faire ces tournois est Microsoft Excel tout simplement (cliquez dessus pour agrandir/ouvrir):



Bien, je crois qu'on a très bien fait le tour des éléments de base dans un tournoi CS. Je pense que vous saurez vous débrouiller avec les phases d'éliminations tout ça, bref c'est vous qui gérez ça. Quant à moi, je vous retrouve dans mes futurs chapitres et également sur le forum pour davantage de support en cas de besoin 😊.



N'oubliez pas d'utiliser le projo pour diffuser la finale en mode spectateur, ou de projeter le tableau Excel avec les scores.



*La gestion des serveurs avec HLSW (écran sur la gauche)*

## Partie 3 : La vie de vos LAN'Partys et de votre association

### Votre première assemblée générale

C'est le moment de faire le point sur votre association !

Une assemblée générale est une réunion de tous les membres de votre association. Celle-ci doit avoir lieu au moins une fois par an et à l'endroit de votre choix : chez vous, au restaurant voire le vendredi soir lors de la soirée admin d'une de vos LANs 😊.

Après avoir rédigé les convocations et l'ordre du jour (les points qu'on va aborder), nous allons attaquer le bilan des activités, financier et comment manier le staff en intégrant des membres ou inversement.

PS : Attention à la seconde sous-partie, le trésorier va avoir du pain sur la planche 🤖.



La seconde sous-partie, la comptabilité est très "soft", c'est uniquement pour votre usage à vous et pour vous montrer comment ça marche. Un chapitre annexe aura lieu pour faire cela dans les règles de l'art et ce n'est pas obligatoire.

## Le bilan de vos activités

Tout d'abord, dans une assemblée générale on s'exprime sur les difficultés et les problèmes rencontrés sur votre chemin, entre les différents membres de la direction.

Le problème le plus ennuyeux c'est la baisse de fréquentation, c'est-à-dire que de moins en moins de joueurs sont présents. Il faut au moins faire deux ou trois LAN'Partys pour s'en rendre compte. Mais en général c'est parfaitement normal que la première fois, le nombre de joueurs soit inférieur à celui que vous avez prévu, car justement vous êtes nouveaux, donc personne ne vous connaît.

Là nous allons nous concentrer essentiellement sur vos LAN'Partys après la première fois afin d'établir un constat plus adapté. Maintenant il faut se poser les bonnes questions sur cette faible fréquentation :

### Serait-ce un problème de communication ?



*LanUp dans la presse locale*

Si je vous demande : connaissez-vous le groupe "The Corrs" ? Vous reconnaissez tout de suite le groupe pop/celtique familial avec les 3 sœurs et leur frère jouant ensemble. Là où je veux en venir, c'est que ce groupe est connu via des moyens de communication de masse à savoir les chaînes de télévision, les radios, les CDs (logique), et ... la presse ! Eh oui **la presse vous est accessible pour promouvoir votre événement**, alors pourquoi ne pas en profiter ? Au début, il faudra solliciter vous-même le journal local afin de consacrer quelques lignes sur votre LAN'Party qui va se dérouler d'ici quelques jours et ensuite ça viendra tout seul : les joueurs en seront informés et les journalistes viendront au fil de vos LAN'Partys 😊.

Ensuite, il faut frapper là où vont les jeunes : **les établissements scolaires**. En effet, ça ne coûte pas grand chose d'accrocher votre affiche sur les panneaux ou encore de **distribuer des flyers en sortie des établissements** (encore faut-il que vos flyers soient réussis 😊). Cependant, je vous conseille de viser **les lycées techniques** plutôt que les lycées généraux.

Après, vient l'Internet avec un I : il y a aussi votre site Internet si vous en avez un. Je vous invite à regarder toujours attentivement **la source** (référant) **de vos visiteurs**. Cette information est disponible sur les pages de statistiques que fournit votre hébergeur. Par exemple chez nous à LanUp, on a une très grosse affluente de visiteurs en provenance du Site Du Zéro, mais si on regarde toute la liste, on voit retrouve des adresses de webmails (vu qu'on fait des mails de masse à nos membres), et divers sites, dont Actu-Lan. Eh oui, **Actu-Lan** est un très très très très bon outil pour **référer votre LAN'Party** qui se présente sous la forme d'un site généraliste sur les LAN'Partys. Je ne peux que vous conseiller de vous inscrire et d'ajouter votre LAN, c'est toujours une bonne chose de faire.



*Pensez à référencer votre LAN sur Actu-Lan.com !*

Sinon il y a aussi plusieurs contraintes qui rentrent en jeu :

- **L'effet du "moi je viens si toi tu viens"** : cela signifie que si, moi par exemple, je vais à une LAN'Party, il y a de très fortes chances que tous mes amis me suivent, voire les amis de mes amis voyez. Faites attention, ça va surtout aux LANs où vous êtes 20 ou 30 participants, au delà le nombre de participants a tendance à augmenter de façon assez significative, donc cet effet a davantage de conséquences si vous avez un nombre de joueurs conséquent. Enfin, tout dépend du milieu où vous vivez hein 😊.

- **"Maman veut pas que je déplace l'ordinateur"** : ce cas revient fréquemment et touche une grande majorité des jeunes mineurs ou les joueurs utilisant un ordinateur familial. Dans un premier temps, il est très utile de voir les joueurs au cas par cas et expliquer aux parents ce qu'est une LAN'Party. Ils sont issus d'une génération plus ancienne, donc racontez les grandes lignes et la différence avec le jeu en multi-joueurs sur Internet. Le mieux ça reste de leur montrer en réel, c'est-à-dire les inviter à votre prochaine LAN juste pour voir à quoi ça ressemble. Mais bon concrètement, le joueur a l'accès à aller à la LAN uniquement si ses notes en classe sont prometteuses 😊.

### Serait-ce un manque d'organisation ?



*L'assistance technique par un admin*

Le trésorier qui accourt vers le joueur en lui demandant le règlement du prix d'entrée alors qu'il n'a pas encore posé son écran, personne pour s'occuper des pizzas le samedi soir, l'admin réseau qui glande ... bref un rapide coup d'il sur l'organisation du staff s'impose également.

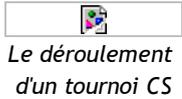
D'une part, vous devez assigner **des tâches fixes et précises à chaque admin**. Par exemple l'un s'occupe du bar le samedi et l'autre le dimanche, mais par contre tout le monde aide à la fin pour ranger (sauf les admins dépendants d'un chauffeur). Bref vous êtes assez grand pour faire cela, rien de bien compliqué.

Par contre, **les relations entre vous et les joueurs doivent se passer dans les meilleures conditions possibles**. Déjà le premier point à ne pas faire, c'est de demander l'argent dès qu'un joueur entre, car c'est limite si vous l'agressez quoi. Non, laissez-le s'installer tranquillement (rien ne vous empêche d'aller le rejoindre et de lui parler hein, c'est toujours bien vu un joueur entouré par le staff dès son entrée) et revenez le voir après une bonne heure par exemple. **Restez toujours très poli**, car vous n'êtes pas en position de force (le client est roi). Proposez-lui pendant son installation : "tiens files moi s'il te plaît ta multiprise et ton câble réseau, vais te brancher". S'il refuse, ne restez pas de marbre en disant "Bon ok", non non, dites lui plutôt : "comme tu veux, au fait moi c'est Mickael Knight, admin réseau de la LAN, si tu as besoin de quoi que ce soit, tu m'appelles y'a pas de soucis". Ensuite, le second point, cette fois-ci à faire c'est d'**inviter les nouveaux venus à saluer tous les participants en faisant un tour de salle** (c'est la "tradition" en LAN'Party),

c'est toujours sympa d'avoir serrer la main à celui à qui on va mettre quelques balles dans la tête 😊. Enfin le dernier point qui me semble également important : c'est le repas de samedi soir. Evitez de rester dans votre groupe "admins" renfermés comme ça, non le mieux c'est de vous dispatcher et de vous disperser parmi les joueurs pour ainsi dialoguer avec eux tout en dégustant votre superbe pizza 🍕.

### Les tournois seraient-ils mal adaptés ?

Avant toute chose, il faut se rappeler pourquoi les joueurs viennent : pour se disputer au travers de tournois que vous aurez mis en place. **Proposer trop de tournois peut porter à la confusion** voire à l'incompatibilité de certains tournois s'ils se passent en même temps (comment vous voulez les caser dans votre planning sinon ?). A l'inverse, **proposer 1 ou 2 tournois c'est vraiment trop peu, sentiment que vous "refusez" les autres jeux.**



Bon déjà il faut partir sur de bonnes bases : vous devez proposer au moins les 3 plus grands tournois à succès à savoir **Counter-Strike** (on préfère la version 1.6, puisque elle est à l'aise sur des configurations plus modestes, donc plus de joueurs), **Warcraft 3** et **TrackMania Nations ESWC**.

Libre à vous d'ajouter davantage de tournois selon les désirs des joueurs et selon les nouveautés. Rien ne vous empêche non plus de signaler aux joueurs que des parties sous Crysis ou autre, sont créées sur le réseau **pour se défouler un peu entre les tournois** ou pendant, pour les joueurs qui ne participent pas, cela permet aussi de tester les nouveaux en multi-joueurs et à les découvrir ensemble.

**Veillez également aux filles**, eh oui rappelez vous de mes premiers chapitres, il faut penser à elles **en créant des tournois dédiés** genre dans le jeu Sims 2, celle qui arrive à accoupler 4 Sims en 48 heures in-game, ou celle qui arrive à faire cramer toute la maison le plus rapidement possible... Sinon il reste toujours la console Wii à s'éclater à Rayman contre les Lapins Crétins 🐰.

## Money, Money ; Get rich or die tryin'



\* = Paroles issues de David Guetta - Money.

Dans une association, même si le but n'est pas lucratif, elle demande des ressources financières pour fonctionner et rester sur pied. Après deux ou trois LAN'Partys, un point sur les finances s'impose pour effectivement voir où vous en êtes. Pour cela nous allons voir les 2 pièces comptables maîtresses, l'une le bilan et l'autre le compte de résultat.

### Le bilan

Un bilan permet de **synthétiser le patrimoine** de l'association. Ce document est très simple à comprendre contrairement à ce que vous semblez penser, il nous permet de voir très facilement ce qu'on a apporté à l'association et la répercussion de cet apport au sein des actifs de l'organisation (est-ce que mes 500 EUR que j'ai donné sont encore dans la banque ou dans les immobilisations ?).



Pour rappel, un actif c'est tout ce que l'on possède et le passif c'est avec quoi on finance ce que l'on possède, en particulier le capital (pour une association ce sont les cotisations), les bénéfices et les dettes.

Voilà à quoi ça ressemble pour une simple association :

Bilan synthétique

ACTIF		PASSIF		
<b>Actif immobilisé</b>		<b>Capitaux propres</b>		
20	Immobilisations incorporelles	0.00 EUR	101 Capital	500.00 EUR
21	Immobilisations corporelles	400.00 EUR	106 Réserves	0.00 EUR
26/27	Immobilisations financières	0.00 EUR	12 Résultat	0.00 EUR
<b>Total immobilisations :</b>		<b>400.00 EUR</b>	<b>Total capital : 500.00 EUR</b>	
<b>Actif circulant</b>		<b>Dettes</b>		
411	Clients	0.00 EUR	164 Emprunts, établissement de crédit	0.00 EUR
512	Banque	100.00 EUR	168 Autres emprunts et dettes	0.00 EUR
53	Caisse	0.00 EUR	401 Fournisseurs (dettes)	0.00 EUR

	Total circulant :	100.00 EUR		Total dettes :	0.00 EUR
	<b>TOTAL ACTIF</b>	500.00 EUR		<b>TOTAL PASSIF</b>	500.00 EUR



Dans un souci de facilité de compréhension, j'ai volontairement simplifié ce document. Ainsi je fais abstraction de l'amortissement des immobilisations, des stocks, des valeurs mobilières de placement, etc. Pour les curieux, voilà à quoi ressemble un "vrai" bilan : afficher l'image.

Alors nous allons tout de suite voir, sans attendre, les significations de chaque partie et de chaque ligne :

- **Les actifs** : ce que vous possédez.
  - **Les immobilisations incorporelles** : vos biens intouchables, c'est-à-dire les brevets, logiciels... dans ce cas on peut éventuellement mettre des jeux qui seraient au nom de l'association, mais c'est rare.
  - **Les immobilisations corporelles** : vos biens touchables 🤖. Autrement dit votre copine, vos switches, vos multiprises... Donc vous l'aurez compris : cette ligne va nous être très utile 😊.
  - **Les immobilisations financières** : si votre association boursicote, on inscrit ici le montant des actions, obligations... qu'elle possède pour le long terme. Bon c'est vachement risqué, donc on va laisser ça de côté.
  - **La banque** : vos disponibilités bancaires, donc encore une fois, on va solliciter pas mal ce compte.
  - **La caisse** : vos disponibilités en espèce. Ce compte est rarement alimenté puisqu'il ne rapporte pas d'intérêts contrairement au 512. Vous pouvez très bien utiliser uniquement le 512 - Banque, ce n'est pas interdit 😊.
  - **Les créances** : ce que doivent vos clients, mais qui n'ont pas payé de suite, bref les clients ayant une dette envers vous. Par exemple vous louez vos switches à une autre association mais que celle-ci ne vous paye qu'après la LAN terminée voyez.
- **Les passifs** : ce avec quoi vous financez vos actifs ce que vous possédez.
  - **Le capital** : les sousous qu'on a gentiment donné 😊
  - **Les réserves** : c'est là-dedans qu'on met une part du bénéfice qu'on a généré et qui reste en dur dans l'association.
  - **Le résultat** : les bénéfices ou les pertes de nos activités, c'est ce que nous donne le compte de résultat.
  - **Les emprunts** : vos dettes envers la banque pour vos investissements par exemple. Attention, il faut y avoir recours en dernier moment, car la banque fait rarement les choses gratuitement surtout les prêts...
  - **Les dettes fournisseur** : vos dettes envers vos fournisseurs. Par exemple si vous payez vos switches sur 30 jours d'échéance ou utilisez une formule du genre "payez 3x sans frais", donc ici on met ce qu'on doit leur doit. Le gros avantage : ça ne coûte rien 😊

Maintenant, je vais vous expliquer grosso-modo comment ça marche :

En France, on comptabilise les choses très proprement, c'est-à-dire **une action doit systématiquement en causer une autre** : on appelle ça **la partie double**. Cela a pour but de **réduire grandement les fraudes fiscales** (ah dommage, on ne peut pas vider le compte en banque en douce 😊). D'ailleurs, vous l'avez peut-être remarqué sur le bilan ci-dessus, car **les totaux des actifs et des passifs sont parfaitement identiques** ! Ici vous voyez qu'avec 500 EUR que j'ai investis, cela m'a permis d'acheter pour 400 EUR de matériel informatique et le reste est placé sur le compte bancaire. Ainsi si mon résultat augmente (bénéfice), ce dernier répercute son excédant dans le compte bancaire pour **équilibrer**.

### Les comptes



Mais c'est quoi les numéros sur la gauche là ? 🤖

C'est ce qu'on appelle : les comptes. Attention, ça n'a rien à voir avec les comptes bancaires, non non, ici chaque compte correspond à des transactions bien particulières. Il y a même un compte pour les immobilisations de matériel informatique à savoir le compte 2183 (vous vous rendez compte !! Ils ont pensé à nous 😊). Une liste complète des comptes peut se trouver en librairie sous la forme d'un "accordéon" nommé "Plan Comptable Général" ou genre pour les fous d'informatiques que nous sommes : **l'internet**. Vous voyez, encore une fois, que les comptables aiment l'ordre et l'organisation. Il est également possible d'ajouter un chiffre à la fin du compte pour décomposer votre comptabilité : **5121** - Banque compte courant ; **5122** - Compte titre boursier...

### Les immobilisations

Certains d'entre-vous sont encore dans la logique du "si j'achète du matos, je fais faire des pertes au début". Eh bien vous savez quoi ? ... Vous avez raison ! 🤖 Eh oui, regardez la dénomination du compte 68 ... "Dotation aux amortissements". Mais ici j'ai décidé de

laisser tomber cette notion pour bien vous faire montrer la différence entre le bilan et le compte de résultat que vous allez voir bientôt. Le premier a uniquement pour but de vous montrer le patrimoine de l'entreprise et l'autre, de synthétiser vos activités. Donc nous allons mettre comme montant, la valeur brute, c'est-à-dire la valeur d'acquisition de vos biens. En clair, je ne veux pas voir dans l'étude de cas qui va suivre des lignes "switchs" ou "matos" dans un compte de résultat.

Regardez ce qu'il se passe quand on achète un switch (tout de suite vous devez penser à l'utilisation du compte d'immobilisations corporelles et le compte banque 😊) :

- Opération 1 : j'apporte de l'argent pour l'association (histoire de voir comment ça marche)
  - Je crédite mon compte 101 (capital) de 500 EUR (j'ai besoin de débiter un compte pour équilibrer car j'ai un excédant de passif).
  - Je débite mon compte 512 (banque) de 500 EUR (mon bilan est parfaitement équilibré, l'opération est terminée).
- Opération 2 : j'achète un switch avec 30 jours d'échéance (genre à 200 EUR)
  - Je débite mon compte 2182 (immobilisation matériel informatique) de 200 EUR (je dois payer avec de l'argent "fantôme" pour compenser, ici une reconnaissance de dette).
  - Je crédite mon compte 404 (fournisseur d'immobilisations) de 200 EUR (c'est un compte de dette, qu'on purgera lors du règlement)
- Opération 3 : je règle mon fournisseur après une LAN très riche en produits (un produit = de l'argent gagné quoi 😊).
  - Je débite mon compte 404 de 200 EUR, donc 200 de crédit moins 200 de débit ça me fait 0, donc le compte est bien soldé/purgé/vidé ...
  - Je crédite mon compte 512 de 200 EUR pour payer mon fournisseur et compenser mon débit que je viens de faire.

(on va se servir de cela pour l'étude de cas juste après !)

## Le compte de résultat

Le compte de résultat

Les charges		Les produits	
613	Locations (salle des fêtes)	300.00 EUR	706 Prestation de services (32 entrées) 480.00 EUR
606	Achats non stockés de matière (course ptit-dej)	16.87 EUR	707 Vente de marchandises (boissons bar) 35.00 EUR
607	Achat de marchandises	13.00 EUR	
Total charges :		329.87 EUR	Total produits : 515.00 EUR
Résultat (12) :		185.13 EUR	

Pour compléter le bilan, le compte de résultat nous permet de savoir très facilement le **résultat de nos activités** (si nous avons généré un bénéfice ou à l'inverse, une perte). C'est grâce à lui qu'on sait quelles sont nos plus grosses dépenses (ici les charges) et nos plus faibles revenus (les produits), etc. De plus, c'est ce document qui **synthétise le détail des activités de nos LANs** à savoir la location de la salle, assurances, électricité, chauffage, autres dépenses et les recettes.

Un compte de résultat est constitué de comptes issus de la classe 6 (charges) et de la classe 7 (produits). Une simple soustraction de tous les produits et de toutes les charges nous permettent d'avoir le résultat. Il se place à gauche pour équilibrer l'excédant de produits, dans ce cas c'est un bénéfice. Dans le cas contraire, si vous devez équilibrer et mettre le résultat à droite, c'est le mal (vous avez généré une perte). Ce résultat doit ensuite être reporté au bilan.



Une classe, c'est tout simplement le premier chiffre sur un compte. Le compte 2183 fait parti de la classe 2, la classe des immobilisations. Le compte 607 fait parti de la classe 6 : les charges et ainsi de suite.

## Enregistrez vos premiers documents comptables !

Pour cet exercice, histoire de bien assimiler, je vais vous poser une étude de cas d'une association totalement fictive. Commençons 😊 :

### Citation : Enoncé

Un groupe de 8 personnes ont constitués une association nommée "L'association du Zér0" dont la première LAN'Party va se faire dans 20 jours. Chacun apporte la somme de 80 euros et décident de faire leurs premiers achats de matériel informatique. Ils ont

commandé 20 multiprises (119.80 EUR), 20 rallonges (110.40 EUR), et 2 switches pour une somme totale de 569.88 euros. Le président explique au fournisseur qu'il est dans l'incapacité de payer de suite la commande en raison la création récente de l'association et le fournisseur accepte donc de mettre une échéance de 30 jours. La location (électricité, chauffage, assurance compris) coûte 300 EUR, la location de 2 répartiteurs électriques coûte 24.99 EUR et enfin le bon de caisse d'une grande surface s'élève à 27.54 EUR pour la prise en charge du petit-dej offert aux participants. La LAN s'étant bien passée avec 35 participants soumis à 15 EUR l'entrée. L'association compte aussi prévoir un site Internet, dont le nom de domaine et son hébergement d'un an s'élèvent à 90.74 EUR. Enregistrez ces opérations.

Télécharger le fichier Excel pour faire l'exercice

### Pour mieux vous aider, la liste des comptes à utiliser

- **101 : Capital** (vous pouvez le décomposer en **1011** capital de truc ; **1012** capital de bidule...).
- **2183 : Matériel de bureau et informatique** (vous pouvez le décomposer en **21831** Multiprises, **21832** Rallonges et **21833** Switchs).
- **404 : Fournisseur d'immobilisations** (eh oui, car vous avez une échéance durant 30 jours, donc une dette envers lui). Remplacez le 401 Fournisseurs du bilan par ce compte là.
- **512 : Banque** (logique 😊).
- **606 : Achats non stockés de matières** (pour la bouffe, car on est pas censé la stocker durant longtemps 😊).
- **613 : Locations** (vous pouvez le décomposer en **6131** Salle, **6132** Répartiteurs, **6133** Hébergement).
- **706 : Prestations de services** (pour comptabiliser les entrées des participants).

### Encore un peu d'aide 😊

- Après avoir acheté les immobilisations, votre bilan s'élève à 1209.88 EUR de chaque côté et le compte 512 reste à 640 EUR.
- Votre résultat est positif : vous avez généré un bénéfice de 81.73 EUR (n'oubliez pas l'hébergement).
- Votre passif doit se chiffrer à 721.73 EUR (n'oubliez pas de virer la dette envers votre fournisseur si vous venez de le payez 😊).

### La solution !



L'achat et la vente de cannettes pour le bar ou la buvette s'enregistre en 607/707 - Achat/Vente de marchandises. Aucune formalité n'est nécessaire.



**ASTUCE :** Lors de vos premiers achats d'immobilisations, n'hésitez pas à négocier avec votre fournisseur afin d'obtenir un maximum de jours d'échéance, comme ça vous pouvez faire votre LAN durant cette période pour éviter d'être "dans le rouge".

---

## Engagez-vous qu'il disait !

Dans cette partie nous allons voir comment intégrer des nouveaux membres au sein de votre association et également le contraire, "virer" des membres 😊.

Avant de commencer, je tiens à rappeler qu'une association c'est quelque chose de très sérieux : j'entends par là qu'une fois qu'on est membre, on "essaye" de le rester, donc évitez de changer le staff à chaque LAN... voilà, en avant toute 😊.

### L'intégration de nouveaux membres



Vous avez des jeunes recrues motivées pour vous aider ? Parfait, je vais vous montrer comment les intégrer au sein de l'association 😊. Tout d'abord, il faut convoquer le membre concerné en mettant son nom dans l'entête de l'ordre du jour dans "Membres invités" puis annoncer que des élections auront lieu pour décider ou non de son intégration. En général,

cela se décide par un vote unanime histoire que tout le monde soit d'accord sans créer de clans "moi je suis pour" "ah non moi je suis contre", mais ça, tout dépend de vos statuts.

Mais revenons sur le membre en question : vous devez vous assurer au préalable qu'il est clean, motivé et surtout savoir si le reste du staff le connaît ou non (comment décider le sort de quelqu'un alors qu'on ne le connaît même pas ?). Pour connaître sa motivation, il vous suffit de demander quelques exigences telles qu'une lettre de motivation, ou une prise de parole pendant cinq minutes. Si cette personne a déjà fait ses preuves en vous aidant dans vos LAN passées, vous savez donc de quoi il est capable, donc le passage au vote est possible.

Après le vote, si le membre est accepté il doit lire et approuver les statuts de l'association et enfin faire une très brève présentation de ce type :

#### Citation : Pas de titre

POSTE : M. Inconnu, né à Ville le 32 Janvier 2000, de nationalité française, domicilié à :  
53, rue de truc bidule  
99999 SDZLAND  
de profession le\_métier, joignable au 00 00 00 00 00

A partir de ce moment, le membre est intégré à l'association. Des procédures supplémentaires peuvent avoir lieu si par exemple, vous changez de trésorier (en informer la banque et lui donner un droit de regard) ou suivant vos statuts qui vous imposent ou non une cotisation.

#### La démission des membres

La démission peut se faire de deux façons : soit par le membre lui-même en soumettant une lettre de démission au Président ou à son Secrétaire soit par la direction de l'association par le biais du vote si on constate que le membre n'est plus capable d'endosser la responsabilité qu'on lui a confiée notamment par des absences prolongées (excusées ou non). Le membre est rarement présent lors de l'assemblée générale et s'il l'est, il est invité à quitter la réunion, puisqu'il a perdu ses "pouvoirs" donc il est devenu un étranger à l'association.



**Il n'est pas possible de récupérer les cotisations qu'on a données pour l'association.**

Certains associations posent en effet dans les statuts des cotisations mensuelles, disons régulières quoi. Dans ce cas, la démission prendra immédiatement effet si la cotisation n'a pas été payée (à la fin de l'échéance si vous en appliquez une).



**Si le membre ne manifeste pas sa démission et/ou fait le mort, sa responsabilité reste engagée : donc si jamais au pire des cas, l'association est condamnée juridiquement, ce membre peut être également condamné.**

---

## La vitrine de votre association : le site Internet

Ah encore vous ? 😏 Si vous êtes là, c'est que vous en voulez encore 😊.

Cette fois-ci je vais vous apprendre les bases pour concevoir un site Internet d'une association de Lan'Party. Alors rien de bien compliqué pour un webmaster, toutefois il faut acquérir une bonne stratégie afin de gagner des participants juste en suivant quelques conseils simples.



Ce chapitre nécessite la connaissance du XHTML et du PHP.

---

## Chantier interdit au public

### Es-tu graphiquement optimisé(e) ?



Tout d'abord, il nous faut un design : autrement dit un revêtement graphique, **une beauté unique** (donc pas de kits graphiques ni pompages d'autres sites) à votre site. Pour cela, nous allons déjà nous fixer quelques règles afin que le site soit à la fois beau et agréable à la navigation et ce pour tout le monde.

Tenez, prenons l'exemple du design du Site du Zér0. Il est à la fois simple, sobre ce qui lui donne un aspect professionnel. Pourtant même si on change la bannière, le design n'est pas adapté, car les couleurs sont pauvres, les icônes sont simplistes, etc. Pourtant un tel design et une structure du code HTML permettent aux moteurs de recherche de bien naviguer sur le site, donc vous aurez de meilleures chances d'obtenir un bon classement au sein de ces derniers.

Maintenant, regardons les sites conçus entièrement en Flash, une technologie d'animation qui rend le site super méga joli avec un design qui la mort qui tue, de Tfou au Queen, les exemples sont nombreux. Même avec un design d'une telle beauté, vous allez rencontrer d'énormes difficultés : site extrêmement lent (oui le Flash utilise le processeur au lieu de la carte graphique, donc les PCs lent seront "condamnés") et lourd (bonjour la bande passante consommée), un site mal référencé (les moteurs de recherche sont comme les aveugles : ils ne voient pas les graphismes, donc le Flash est illisible), etc.

Comme le dit un dicton inventé par des fêrus de l'informatique : "les filles sont optimisées graphiquement (belles quoi), mais pas performantes (au lit) et inversement". Eh bien ce diction s'applique aussi pour un site ! J'entends par là qu'il faudra **prendre les avantages de l'un et de l'autre design afin de trouver le "juste milieu"** pour qu'il soit à la fois beau et performant (vis-à-vis de votre hébergeur, des moteurs de recherche, etc.).

Pour concevoir ce design, il vous faut un maniaque de Gimp ou Photoshop afin de vous réaliser vos premières esquisses. **Une belle bannière assez captivante et un corps de page "simple" pour la navigation** me semble un bon compromis (en clair, évitez de mettre des effets qui tuent partout sur la page, dans l'entête voire les menus ça suffit amplement). Rien ne vous empêche de faire une bannière en Flash, mais gardez à l'esprit que c'est lourd côté hébergeur et côté visiteur, donc allez-y mollo !

Côté code, il vous faudra maîtriser les styles CSS. Par conséquent, **évitez les designs à base tabulaires, les iframes, et d'autres techniques qui sont maintenant vieilles** : votre site se doit d'utiliser les dernières technologies, que vous pouvez retrouver dans le tutoriel sur le XHTML. Les fichiers CSS ont l'énorme avantage de ne se charger qu'une fois au début de la navigation : votre site sera **très réactif** dès qu'on va aller sur une autre page, voyez 😊. De plus, **les moteurs de recherche ainsi que les personnes invalides ne seront pas mis de côté** : même si vous jugez ce public très minoritaire, ils ne peuvent qu'apprécier ce geste civique de votre part et vous encourager à vous développer par la même occasion.



## Et à la fois performant(e) ?

Maintenant qu'on a fait le tour de la question concernant le design, on va se pencher sur les objectifs de votre site.

En premier lieu, il faut avoir à l'esprit que **le site doit être accessible et administrable facilement** par les membres de la direction de votre association. Eh oui, ce serait pathétique de devoir gérer les inscriptions via PhpMyAdmin, vous ne trouvez pas ?

En second, il est également nécessaire que **l'administration soit la plus aisée possible**. Par exemple : on doit **pouvoir imprimer très facilement la liste des inscrits** pour une LAN sans passer par Word ou faire des réglages pour virer le graphisme du site, on doit pouvoir ajouter une nouvelle LAN ou des photos **sans ouvrir un logiciel FTP...**

Enfin, il faut que **le site soit facile d'entretien pour vous**. En effet, il faut que votre code et vos outils soient organisés de telle sorte à **réagir rapidement**. Par exemple, il faut que vous ajoutez la possibilité dans le panel admin de surligner les joueurs mineurs ayant besoin d'une autorisation parente : eh bien cela doit se faire en l'espace de 2 minutes (Notepad++ a un module FTP, donc c'est assez pratique). Si vous commencez à ouvrir 5 fichiers PHP juste pour faire une petite condition, là ça ne va plus !

Donc déjà le premier point tout doit pouvoir se faire directement dans le panneau d'administration, il faut que ça soit facile à prendre en main et que les ajouts de fonctionnalités/correction de bugs soient réglés assez rapidement.



Pour ceux qui n'ont pas compris, retenez ces 3 mots d'ordre : **SIMPLE, FACILE et CLAIR** 😊.

---

## La feuille de route pour le codage

Dans cette sous-partie, nous allons voir ce dont on a besoin pour avoir un bon site 😊.

### Les modules nécessaires

Les news



Connaître les nouveautés de votre association, transmettre des informations importantes à propos de la LAN à la veille, publier un futur flyer, un module de gestion des news est clairement nécessaire. Parmi les fonctionnalités, pareil qu'en haut : les news doivent être écrites, éditées, supprimées depuis le panel admin et nul part ailleurs, vous pouvez aussi rajouter un système de catégorie (une pour l'asso, l'une pour votre prochaine LAN, l'une pour les actualités en matière d'informatique, etc.), et un système de commentaire (c'est pas mal de pouvoir commencer un flyer 😊). La rédaction des news peut reposer sur un système de BBCode ou ZCode afin de faciliter la mise en forme à l'ensemble de vos collègues mais aussi à vos membres sur le forum par exemple.



### **Les forums**

Communiquez entre membres et admins ensemble, cela reste l'un des points fondamentaux de votre site : c'est le rôle des forums. Ceux-ci peuvent être simple (forums, sujets, messages), voire complexes (modération, permissions, anti-flood...). N'oubliez pas que votre forum doit être fonctionnel (pas de bugs) et simple d'utilisation. prévoyez quand même un système de permission si vous codez tout ça vous-même et testez de fond en comble votre système avant l'utilisation en public. Sinon, il existe d'autres forums pré-faits comme [PhpBB](#) ou [SMF](#) par exemple. C'est un gain de temps énorme, surtout si vous devez boucler le site en l'espace d'une semaine si une LAN s'approche à grand pas (pour respecter les délais d'échéance de vos fournisseurs notamment).



### **Les pages personnalisées**

Sur votre site, vous allez avoir des pages qui restent statiques pour afficher par exemple les statuts de votre association, etc. Eh bien, les pages personnalisées sont un module que j'ai créé personnellement et que je vous fait partager (car c'est très pratique) : le but est de concevoir des pages statiques en ZCode directement depuis le panel admin sans passer par le FTP. Enregistrée en base de données ou dans un fichier texte, elles sont pratiques à éditer et permettre un suivi des modifications si le coeur vous en dit 😊.



### **Les fiches LAN'Partys**

Là aussi, je vous présente l'une de mes fonctionnalités ce sont les fiches LAN'Partys. Concrètement, cela permet d'avoir toutes les informations sur une LAN sans quitter la page (si vous séparez les photos, les commentaires, etc.). Ainsi on retrouve l'ensemble des informations très facilement et des liens vers des ancrs permettent de s'y retrouver. Couplées avec un gestionnaire d'upload pour les photos (une galerie quoi), un système de commentaires et un système d'inscription, ce genre de fiches sont très agréables à visiter.



### **Le gestionnaire d'upload**

L'ensemble du staff doit pouvoir uploader, redimensionner les photos et les supprimer sans passer par le FTP. L'idéal est l'upload d'un fichier ZIP regroupant toutes les photos prises et pouf elles sont traitées et affichées sur la fiche de la LAN concernée. C'est pratique, simple et idéal quand on a pas les logiciels pour faire du traitement de masse (redimensionner tout un paquet de photos).



### **L'intranet (commande des pizzas, etc.)**

Lors de votre départ à la LAN, vous prendrez soin de faire une copie de votre site (fichiers sur le FTP et de base de données) afin de pouvoir l'utiliser pour le mettre en "mode intranet". Ainsi vous aurez la possibilité de commander des pizzas via le site. L'avantage c'est que pour vous, vous avez déjà une base de travail : vous avez juste à coder le module, à intégrer les outils dans le panel admin et voilà 😊 . Côté joueurs, le site est familier, donc aucune adaptation n'est nécessaire : ils se connectent et commandent de suite 😊 .



## Le module inutile

### Le livre d'or

En effet, un livre d'or est inutile pour un site de LanParty : on est là pour juger vos LANs et pas le site, car ce dernier n'est pas votre activité principale. Ce genre de fonctionnalité est plus un flatteur d'égo pour le webmaster délaissant ainsi le reste du staff et l'activité principale qu'est l'organisation de LANs. Rien ne vous oblige à en mettre un, mais cela reste inutile. Cela ne fera que surcharger le site.

## Les retours

### Les avis des participants

Après votre événement, il est intéressant d'obtenir un retour de vos membres, histoire de voir et surtout de **rectifier les points négatifs**. Pour cela, vous avez plusieurs moyens d'y parvenir :

- Une note
- Un sondage
- Un commentaire
- ...

Toutefois, le fait d'ajouter une notation à vos LANs ne vous donne pas d'informations suffisantes à trouver les problèmes qui tirent cette note vers le bas. De même pour un sondage : quand on vote "Moyen", bah **rien ne nous indique la source du problème** à l'origine d'un tel vote !

Alors la bonne solution est d'obtenir des commentaires, **une réponse personnalisée par chaque membre** afin qu'il s'exprime librement (sans être limité par les choix d'un vote). Vous pouvez utiliser un forum, un système de commentaire greffé au sein de la fiche de la LAN ou même le mail si vous souhaitez que les retours soient privés. Toutefois, **il est préférable d'avoir les retours en public** justement pour que vos futurs membres voient les avis sur votre organisation. Une **transparence de l'information** est toujours la bienvenue et ne peut que vous être bénéfique.

Un **mail de masse** à l'ensemble de vos participants avec le lien pour donner leur avis est donc la meilleure des solutions. **Ils se sentent** ainsi concernés, **acteurs de votre organisation afin de vous perfectionner** lors des prochaines sessions. C'est très important de **ne pas couper les ponts** avec vos membres après la LAN, donc **mettez** régulièrement votre site **à jour** pour le faire "vivre", **publiez** rapidement **les photos**, proposer les inscriptions pour la prochaine LAN afin que vos membres s'organisent de leur côté...

Il va de soi que le site doit être agréable à regarder et facilement navigable, sans cela, vos membres s'en tiennent au strict minimum (autrement dit voir les photos et hop on ferme le navigateur). **Votre site ne doit pas empêcher vos visiteurs de partir après avoir trouvé l'information qu'ils recherchent.**

### Les avis des organisateurs

Au sein de l'organisation, il est également **important de se critiquer les uns les autres**. Alors ça paraît un peu bizarre, mais c'est un bon moyen de redresser vos organisateurs qui sont atteints de flemmardie aigüe 🙄 . Alors il est évident que **cette partie doit rester privée**, toutefois, il est nécessaire d'utiliser les forums de votre site afin que l'ensemble du staff a accès à votre discussion et la suivre à leur rythme. Ainsi vous pouvez dire par exemple "oui toi tu ne nous as pas aidés pour nettoyer la salle à la fin alors que tu pouvais largement rester", "ouaip bon les mecs faut qu'on s'ouvre aux participants au lieu de rester dans notre coin", etc.

Ce point est très important, car **vous n'aurez pas de retours possibles en provenance des membres**, car eux-mêmes **ne sont pas censés être au courant de l'état de votre organisation** (eh oui, si vous vous débrouillez mal, c'est votre problème pas le leur). Pour

aller plus loin, il serait intéressant d'établir **une synthèse de l'ensemble des difficultés d'organisation** que vous avez sur le forum pour la présenter à votre **assemblée générale** (rappelez-vous, une fois par an tous les admins se retrouvent pour une réunion). Il est donc important d'avoir de bons outils pour gérer tout ça : si vous codez le forum vous-même par exemple, il est important que les outils de modération marchent comme sur des roulettes afin de faire le ménage en section admin dans un premier temps.

---

Vous êtes arrivés à la fin de ce chapitre 😊. C'est assez théorique, mais au final ça doit bien aider pour votre codage sans foncer vers un mur 😊.

Quant à moi, je vous dis à bientôt dans un nouveau chapitre 😊.

---

## Partie 4 : Les Fiches Pratiques

---

### Stopper une infection virale via le réseau

Aïe, le grand malheur est arrivé : votre réseau est infecté et fait l'objet d'une contamination virale des ordinateurs de vos joueurs, un par un, sans exceptions.

Je vous conseille d'imprimer cette fiche ou de la garder sur vous. Dieu seul sait si vous en aurez besoin un jour 😊.



Cette procédure est à appliquer dès les premiers symptômes sur plus d'un ordinateur en l'espace de la même LAN. Ne laissez pas traîner, car en LAN quelques secondes peuvent suffire à tout infester.

---

### Mais mais mais ... comment est-ce possible ?

#### *Tu copies, copies, copies jusqu'au bout de la nuit !*

Lors d'une LAN'Party, de nombreux joueurs s'adonnent à des téléchargements de dizaines de gigaoctets à travers le réseau en profitant d'une vitesse tant rêvée de l'ordre de 100 à 1000 Mbits. Certains achètent même un disque dur exprès pour l'occasion.

Malheureusement dans une LAN on trouve pas mal de profils de joueurs différents en allant de celui le plus honnête qui soit qui achète tous ses jeux à celui qui passe ses soirées entières à pomper comme un porc sur KaZaa & Cie, ce qui donne lieu à des infections virales sur le PC du joueur.

#### *Alerte rouge : nos lignes sont percées camarade !!*



Alors justement au niveau des antivirus, ces joueurs utilisent des versions honteusement pompées du net et donc utilisent des clés de licence librement distribuées sur la toile. Le bémol c'est que l'éditeur repère les produits qui se connectent avec plusieurs fois la même clé sur des ordinateurs différents et par conséquent, ajoute ces clés frauduleuses en liste noire afin d'**empêcher la mise à jour, voire de bloquer le produit**. Je ne vous parle même pas des **virus qui sont assez évolués pour désactiver l'antivirus** par leurs propres moyens (sous Windows XP suffit de désactiver quelques services et supprimer quelques clés du Registre pour condamner leur exécution au démarrage). Ils ont donc beau dire qu'ils ont un antivirus, **mais son efficacité n'est plus garantie**.

#### *Vassily !! Ils continuent d'attaquer !!*

La transmission du virus sur le réseau est possible de façon active ou passive. Je m'explique :

- **Transmission active** : le virus recherche lui-même les partages Windows activés en écriture sur le réseau (donc il a les droits d'écriture sur un autre PC, utile pour se copier). Sinon d'autres virus plus évolués scannent le réseau (donc en réseau local c'est très rapide) à la recherche de failles NetBIOS et IPC. Ce sont les 2 failles réseaux que je connaisse qui permettent d'accéder aux partages administratifs en passant outre la protection login/mot de passe. Prenez garde surtout à la faille IPC, la plus dangereuse, car elle laisse l'accès au contrôle du système au lieu d'accéder juste aux données comme dans les partages, donc le virus peut se démarrer à chaque boot du système infecté.
- **Transmission passive** : ici c'est le virus qui se fait véhiculer par l'action de l'utilisateur en transférant lui-même des fichiers

infectés (à son insu). Il peut se cacher dans tous les types de fichiers (suffit de renommer un fichier exécutable en fichier vidéo), donc informez les joueurs du risque encouru.

---

## Vas y sois fort : débranche les switchs

Ici votre premier réflexe c'est bien sûr de stopper cette propagation 😊.

Dès que vous sentez une agitation autour de quelques PCs et des plaintes concernant l'antivirus qui commence à s'exciter sur chaque PC, vous devez débrancher électriquement les switchs qui relient les joueurs entre eux afin de condamner le réseau et la propagation par la même occasion.

Si vous avez branché les switchs sur le même circuit électrique, coupez carrément le disjoncteur du circuit concerné, ça vous évite de vous énerver avec un câble d'alim qui résiste au débranchement 😊. Mais pour



l'amour du ciel, faites que **TOUS LES SWITCHS SOIENT DEBRANCHES !** Plus un seul doit être allumé.

Il est **totallement inutile de débrancher uniquement la tête de réseau**, car le virus peut toujours se propager sur le switch à proximité sans forcément atteindre l'autre bout de la salle, donc il est encore nocif sur les PCs voisins, voyez. Par conséquent faites comme moi : soyez dur et fort et **débranchez tous les switchs pour vous assurer que la propagation soit stoppée** (sinon un PC fraîchement désinfecté peut être recontaminé et vive le cercle vicieux).



Pendant ce temps, chargez un autre organisateur d'afficher un message sur grand écran avec PowerPoint pour les alerter (si vous avez un microphone c'est encore mieux 😊). Vous devez également les prévenir que des organisateurs vont passer sur TOUS les ordinateurs afin de passer des scans antivirus avec leurs propres outils. Rassurez les que les tournois sont justes suspendus et reprendront dès que le scan sera fini sur TOUS LES POSTES (y compris sur les vôtres et les serveurs).

---

## Mettez vos masques à gaz : il faut désinfecter ^^

Maintenant que le réseau est parfaitement coupé, nous pouvons commencer la grande opération de désinfection.



Avant d'utiliser les logiciels de désinfection, assurez-vous que le support qui contient les outils soit protégé en écriture pour éviter la contamination de vos outils par le virus (ce serait moche sinon 😊), donc un CD ou une clé USB (avec un bouton de verrouillage) fera l'affaire.

### Déblayez le terrain avec Stinger (télécharger)

Stinger est un petit antivirus développé par l'éditeur McAfee. Il est très puissant au niveau de la vitesse de l'analyse des fichiers, donc vous l'aurez compris : c'est un outil très précieux à utiliser durant un accident de LAN 😊. De plus il ne nécessite pas d'installation, donc vous pouvez intervenir très rapidement sur l'ensemble des postes. Bien, maintenant que les présentations sont faites, je vous invite à lancer le logiciel.

Alors Stinger n'est pas un antivirus grand public hein, ça il faut l'avoir à l'esprit. Il est uniquement utilisé en guise d'outil d'analyse afin de désinfecter rapidement un PC contaminé (m'enfin si vous souhaitez installer un antivirus grand public sur chaque PC, faire sa mise à jour et configurer le scan, je ne vous retiens pas mais c'est une grosse perte de temps et donc c'est hyper méga négatif sur votre LAN 😊). Il peut paraître simpliste, mais il est très puissant et croyez moi ce logiciel m'a maintes fois sauvé la vie 😊.

### L'interface de Stinger

Bon première chose : on ne se moque pas de l'interface très ... comment dire ça ... pauvre 😊.



Tout d'abord, vous avez par défaut un lecteur sélectionné pour l'analyse qui est le célèbre C:\ (qui accueille votre système d'exploitation chéri 😊). Ce serait dommage de scanner que le disque dur primaire alors que le virus pourrait bien se trouver sur d'autres lecteurs vous ne trouvez pas ?



Oh purée !!! Tu essayes de me dire que le virus pourrait se trouver sur les autres lecteurs aussi ?? 😞 😞

Bah ouaip, c'est pour ça, les virus dans une LAN sont de vrais saloperies (désolé pour ce terme quelque peu vulgaire, mais bon vous n'aimeriez pas en avoir vous ? 😞), ça se développe partout ces bestioles 😞. Donc autant prendre les devants et scanner tous les lecteurs disponibles sur le PC (vous pouvez voir cela dans le Poste de Travail).

Pour rajouter des lecteurs à la liste, rien de plus simple vous cliquez sur "Add" (Ajouter en anglais) et vous tapez le chemin du lecteur, enfin vous validez votre saisie. Assurez-vous que tous les lecteurs sont présents sur le PC et dirigez-vous vers "Preferences" pour régler notre outil.

### Les préférences de Stinger



Maintenant il s'agit de faire un scan très minutieux, alors autant bien régler notre logiciel 😞. Ci-dessus vous avez la fenêtre des préférences avec les choix par défaut. Je vous conseille vivement de cocher également les options entourées en rouge, dont voici l'explication :

- **Report applications** : active la vérification des applications et si elles sont saines (ou non 😞).
- **Boot sectors** : cette option active la vérification de la table de partition ainsi que du secteur de démarrage afin d'être sûr que le virus ne se lance pas au démarrage de l'ordinateur (après le BIOS et avant Windows).
- **DELETE** : supprime purement et simplement les fichiers infectés. Il est préférable de les supprimer directement, car la réparation peut échouer mais le risque est trop grand alors pour que le réseau soit de nouveau réinfecté.

C'est bon, vous avez compris ? Bah il ne vous reste plus qu'à valider, à lancer l'analyse et vous souhaiter bon courage 😞. Je vous conseille de recommencer l'opération sur le poste voisin même si le scan est encore en cours, ça vous fera gagner du temps. De plus il est préférable que d'autres organisateurs vous aident à scanner par rangées soit en commençant de l'autre côté du rectangle 😞.



Si trop de lignes défilent (fichiers infectés), arrêtez le scan et formatez **COMPLETEMENT** l'ordinateur. Ayez la présence d'esprit d'avoir toujours les supports d'installation sur vous, valable pour vous et le joueur.

Tutoriel en cours de rédaction 😞

Retour en haut

Créé : le 11/11/2007 à 18:12:36

Modifié : le 22/08/2008 à 15:51:46

Avancement : 45%

Licence : Copie non autorisée

8 commentaires

[Revenir au sommaire du tutoriel](#)