

Einen RANKED Windows-Server erstellen

Falls Du CoD4 auf einem Windows-Server einrichten willst und das, in dem Du den Call of Duty 4-Ordner auf einen Windows-Server kopierst, solltest Du Dich vorher um das "Spieler-Profil" kümmern - wenn Du CoD4 bei Dir eingerichtet hast und bereits ein Profil mit Deinem Namen angelegt hast, kann das auf dem Server zu Problemen führen - deshalb solltest Du, wenn Du einen Windows-Server startest, auf dem Du nicht spielst, ein neues Profil von Hand anlegen (z. B. wenn Du einen Windows 2003-Server online hast, den Du nun einrichten willst).

Solltest Du den Server von Deinem eigenen Rechner aus starten wollen (z. B. Server & Client in einem), dann kannst Du den nun folgenden Bereich überspringen und Dich direkt mit Punkt 2 -> Erstellung und Einrichtung befassen.

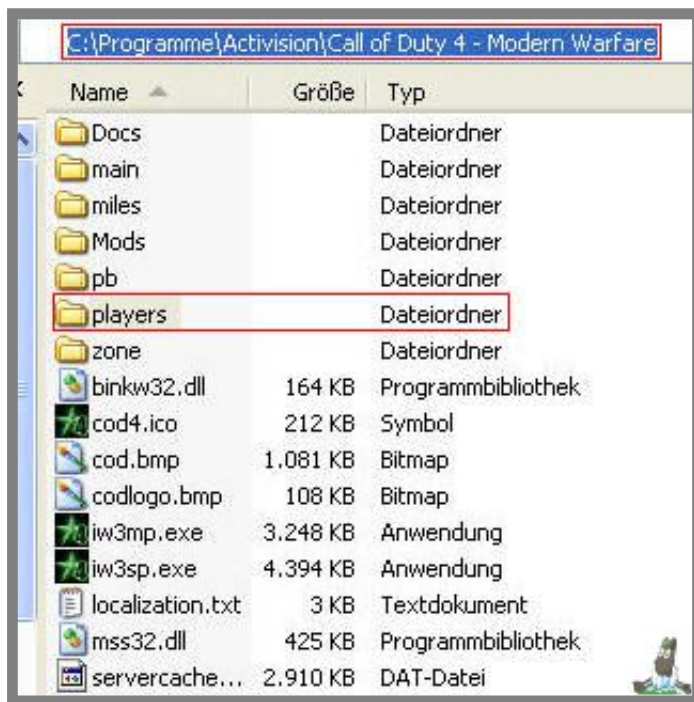
Übersicht:

1. Ein neues Profil auf dem Server einrichten
2. Erstellung und Einrichtung
3. Serverscript einbinden
4. Das Server-Script

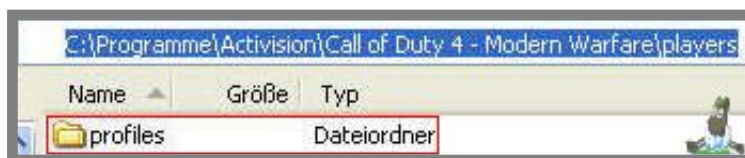
1. Ein neues Profil auf dem Server einrichten

In meinem Beispiel habe ich den Ordner \Programme\Activision\Call of Duty 4 - Modern Warfare auf den Windows-Rechner, der als Server fungieren soll, kopiert und bestehende Profile gelöscht. Vom Aufbau her ist jetzt also quasi ein frisch installiertes CoD4 auf dem Rechner, das noch nicht als Server oder Client gestartet wurde - gehen wir also direkt mal in den [Ordner von CoD4](#):

Im Call of Duty 4 - Modern Warfare-Ordner legst Du nun einen neuen Ordner namens "[players](#)" an:



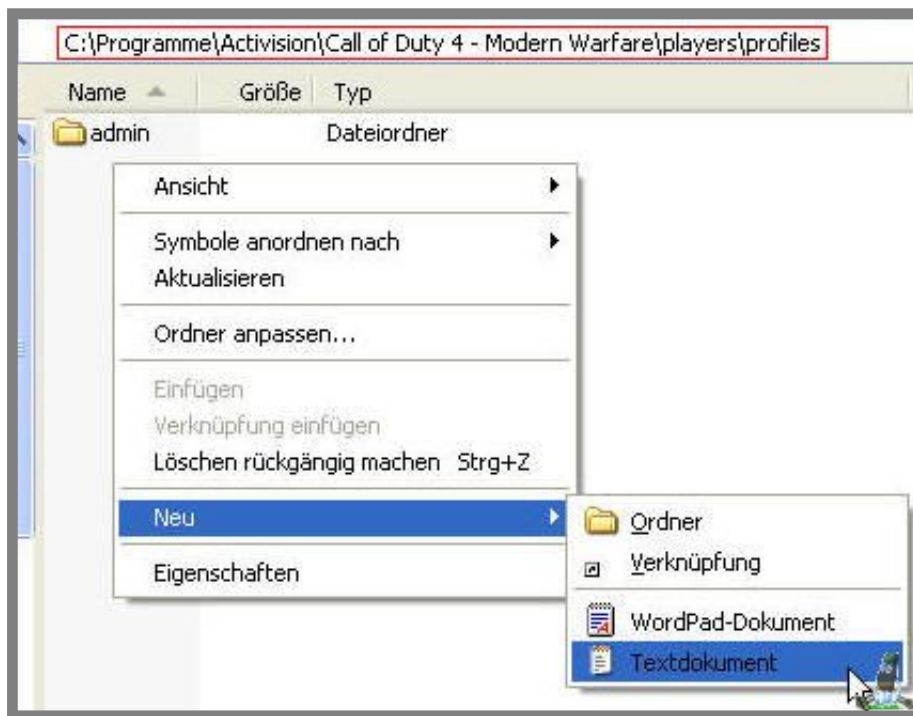
Im neu angelegten Ordner "**players**" legst Du als nächstes einen **weiteren neuen Ordner** namens "**profiles**" an:



Wenn Du den Ordner "**profiles**" angelegt hast, wechselst Du in diesen Ordner und legst einen **weiteren neuen Ordner** an - diesem Ordner gibst Du nun quasi einen Spielernamen - ich wähle **als Beispiel** jetzt mal den Namen "**admin**" - sieht dann so aus:



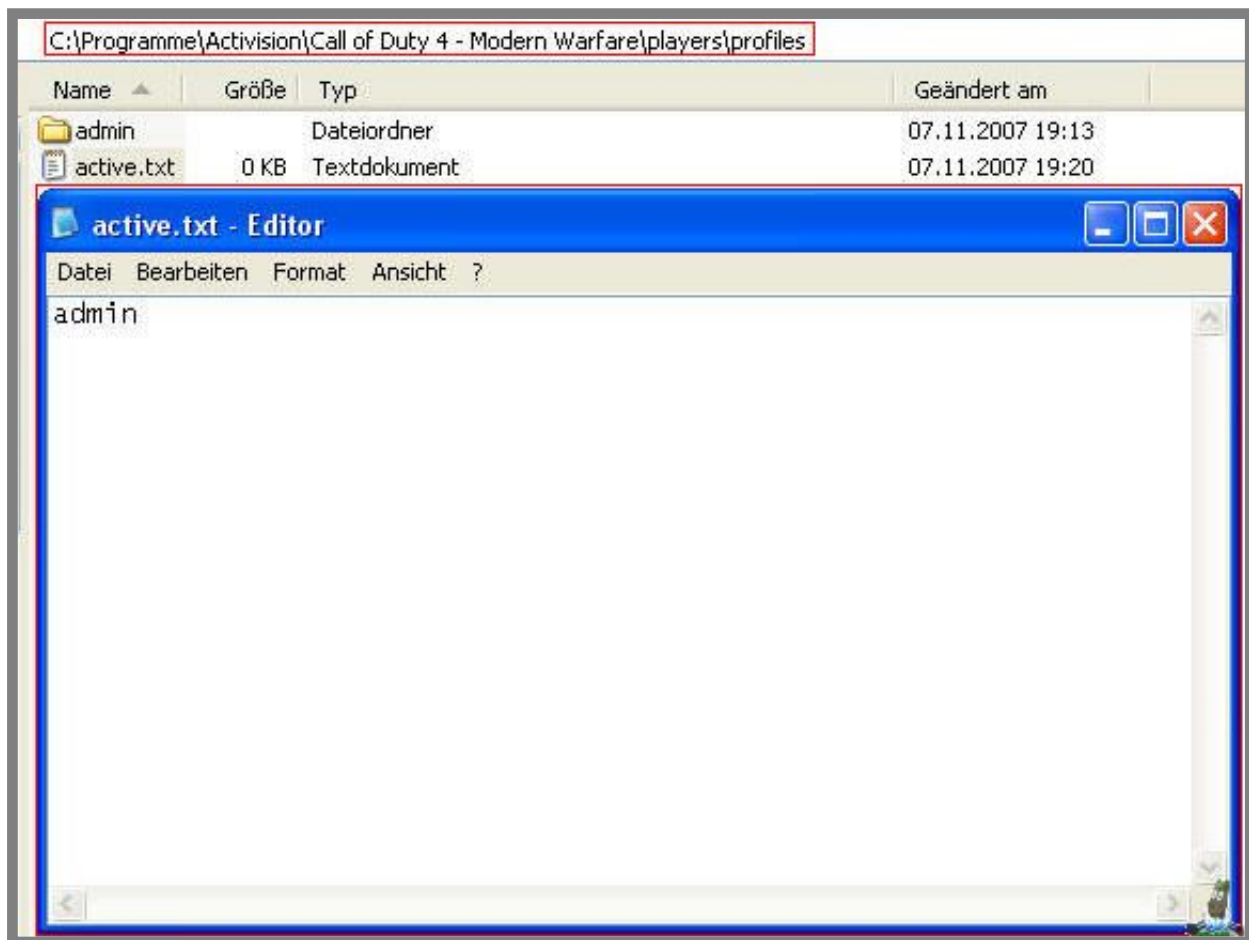
Als nächstes musst Du im Ordner "**players**" eine **neue Textdatei** anlegen - klicke dazu einfach mit der rechten Maustaste ins Leere, wähle dann **NEU - TEXTDATEI** - dann wird eine neue Textdatei erstellt:



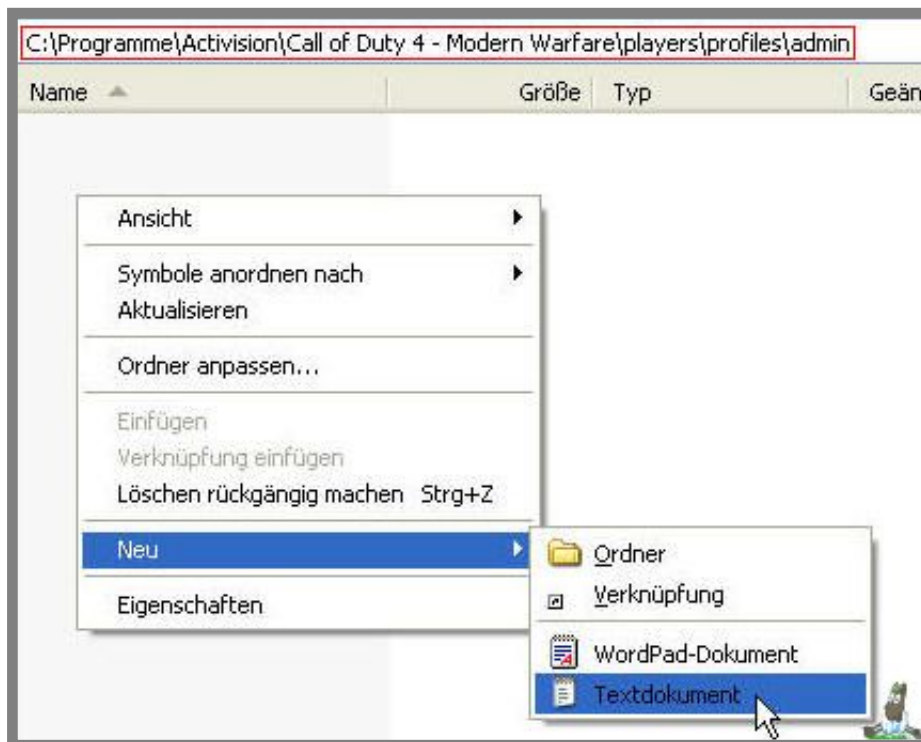
Diese neue Textdatei benennst Du einfach "**active.txt**" - sieht dann also so aus:



Öffne nun die "**active.txt**" und trage den Namen des Spielers ein, den Du angelegt hast, also in unserem Beispiel einfach nur **admin** - **speichere** die **Änderung** einfach anschließend ab:



Als nächstes wechselst Du nun in den Ordner Deines angelegten Profils, also in unserem Beispiel in den Ordner "admin" - in diesem Ordner mußt Du nun ebenfalls eine **neue Textdatei** anlegen - also in den Ordner wechseln, mit der rechten Maustaste ins Leere klicken und **NEU - TEXTDATEI** wählen:

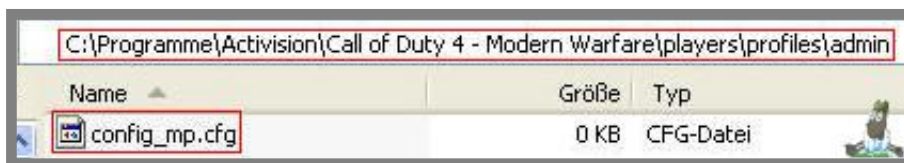


Die **neu angelegte Textdatei** mußt Du nun in eine **cfg-Datei** verwandeln - achte also darauf, daß Dir die **Dateiendungen** angezeigt werden (Drücke dazu `ATL+X`, dann `O -> Ansicht -> Den Haken bei [ ] Erweiterungen bei bekannten Dataitypen ausblenden entfernen`. -> Übernehmen, OK.) - **benenne** die

Textdatei nun also in "config_mp.cfg" um - wenn Du alles richtig gemacht hast, bekommst Du eine Warnmeldung, daß Du eine Dateinamenerweiterung veränderst - bestätige diese Meldung einfach mit **JA**:



Wenn alles richtig gelaufen ist, sollte das nun also so aussehen:



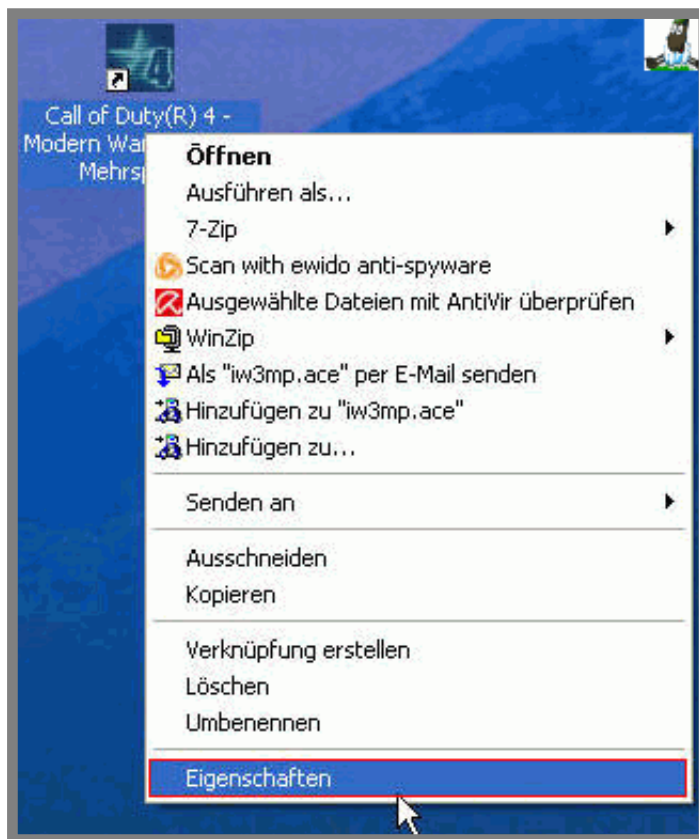
Tja, die Vorbereitung ist abgeschlossen, dann kann es ja losgehen!

2. Erstellung und Einrichtung

Lege eine **neue Verknüpfung** auf dem Desktop an, die zur **iw3mp.exe** führt (oder kopiere einfach die Verknüpfung zum CoD4-Multi-Player auf dem Desktop und füge sie auf dem Desktop wieder ein):

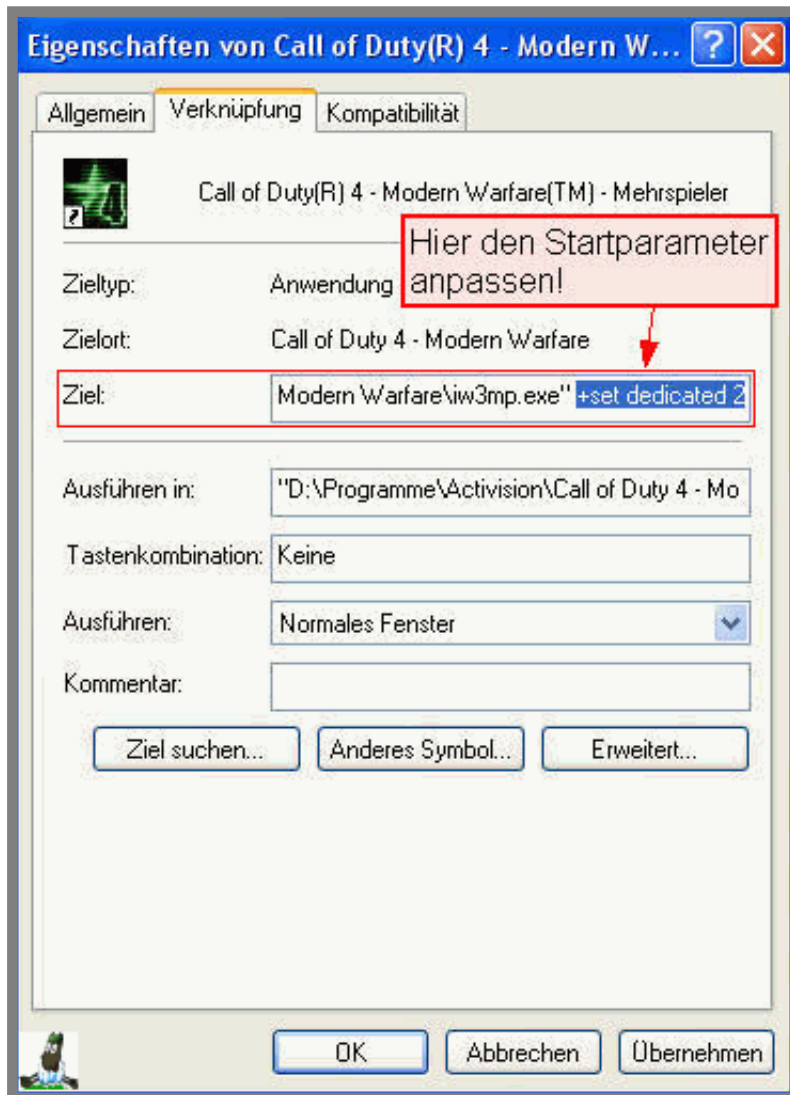


Dann **markierst** Du die **Verknüpfung**, drückst die **rechte Maustaste** und wählst **EIGENSCHAFTEN**:



Unter **ZIEL** siehst Du, auf was sich die Verknüpfung bezieht, z. B.:
"C:\Programme\Activision\Call of Duty 4 - Modern Warfare\iw3mp.exe"

Diesen **Zielpfad** musst Du nun **anpassen**:



1. Wenn Du einen Server erstellen willst, auf dem Du **GLEICHZEITIG** spielen willst, dann brauchst Du den Befehl

+set dedicated 0

2. Wenn Du einen **REINEN** Server (einen "dedizierten" (=dedicated) Server haben willst (an dem kannst Du NICHT gleichzeitig spielen, der läuft dann nur als Server!), der nur im **LAN** aktiv ist (also in einem eigenen Netzwerk), dann nimmst Du den Befehl

+set dedicated 1

3. Wenn Du einen **REINEN** Server (einen "dedizierten" (=dedicated) Server haben willst (an dem kannst Du NICHT gleichzeitig spielen, der läuft dann nur als Server!), der nur im **Internet** aktiv ist, dann nimmst Du den Befehl

+set dedicated 2

Je nach dem, was Du nun also haben möchtest, hängst Du hinter den Zielpfad der Verknüpfung ein Leerzeichen und dann den entsprechenden Befehl an, also z. B. für einen Server, auf dem Du gleichzeitig mit anderen spielen kannst nimmst Du

+set dedicated 0

Sähe dann so aus:

"C:\Programme\Activision\Call of Duty 4 - Modern Warfare\iw3mp.exe" +set dedicated 0

Reiner **LAN**-Server:

"C:\Programme\Activision\Call of Duty 4 - Modern Warfare\iw3mp.exe" +set dedicated 1

Reiner **Internet**-Server:

"C:\Programme\Activision\Call of Duty 4 - Modern Warfare\iw3mp.exe" +set dedicated 2

ACHTE AUF DIE LEERZEICHEN!!!

3. Ein Serverscript einbinden

Nun musst Du dem Spiel auch noch klarmachen, woher es die entsprechenden Spieleinstellungen bekommt - das machen wir nun über eine sogenannte "CFG-DATEI" - ist nichts anderes als eine einfache Textdatei, deren Endung Du von .txt auf .cfg änderst. In diese Datei schreibst Du alle Einstellungen, die Du dem Spiel vorgeben willst.

Ich werde gleich näher erläutern, was es mit dieser Datei auf sich hat, erst schauen wir mal, wie Du dem Server nun also sagen kannst, daß er in diese Datei schauen und sich die Einstellungen daraus holen soll.

Da wir eben schon die Verknüpfung benutzt haben, um den Server zu starten, nutzen wir sie jetzt einfach, um ihm gleichzeitig die Einstellungen in der CFG-Datei mit vorzugeben - das können wir, in dem wir einfach den Parameter

+exec beispiel.cfg

mit an die bereits eingerichtete Verknüpfung anhängen.

Sieht in diesem Beispiel dann so aus:

"C:\Programme\Activision\Call of Duty 4 - Modern Warfare\iw3mp.exe" +set dedicated 0 +exec beispiel.cfg

Reiner LAN-Server:

```
"C:\Programme\Activision\Call of Duty 4 - Modern Warfare\iw3mp.exe" +set dedicated 1 +exec  
beispiel.cfg
```

Reiner Internet-Server:

```
"C:\Programme\Activision\Call of Duty 4 - Modern Warfare\iw3mp.exe" +set dedicated 2 +exec  
beispiel.cfg
```

ACHTE AUF DIE LEERZEICHEN!!!

Nun folgt ein weiterer Befehl, den Du einbinden musst, damit der Server gestartet werden kann und die Map-Rotation läuft:

```
+map_rotate
```

Setze diesen Befehl ebenfalls an Deinen **Start-Parameter** - er sorgt dafür, daß die **Map-Rotation**, die in der beispiel.cfg hinterlegt ist, **ausgeführt** wird.

Sieht in unserem Beispiel dann also folgendermaßen aus:

```
"C:\Programme\Activision\Call of Duty 4 - Modern Warfare\iw3mp.exe" +set dedicated 0 +exec  
beispiel.cfg +map_rotate
```

Reiner LAN-Server:

```
"C:\Programme\Activision\Call of Duty 4 - Modern Warfare\iw3mp.exe" +set dedicated 1 +exec  
beispiel.cfg +map_rotate
```

Reiner Internet-Server:

```
"C:\Programme\Activision\Call of Duty 4 - Modern Warfare\iw3mp.exe" +set dedicated 2 +exec  
beispiel.cfg +map_rotate
```

Wenn Du also den Zielpfad der Verknüpfung entsprechend geändert hast, übernimmst Du das Ganze mit "OK" und startest das Spiel dann mit einem Doppelklick auf Deine angepasste Verknüpfung.

Aber zuerst müssen wir uns noch um das Server-Script kümmern, damit Dein Server auch problemlos starten und laufen kann. Ich habe mal eine kleine Vorlage erstellt, ein ganz einfaches, unkompliziertes Server-Script, ist natürlich nicht perfekt, sondern nur mal für den schnellen und leichten Einstieg gedacht. Daher werde ich jetzt nicht auf jeden einzelnen Befehl eingehen.

Eine weitere "Eigenart", die mir bei der CoD-Server-Script-Geschichte aufgefallen ist:

Auf vielen Seiten, die sich mit der Erstellung von Server-Scripten beschäftigen, werden die einzutragenden Befehle mit "set" oder "seta" angegeben - bei mir (und auch bei ein paar anderen Usern) klappen aber einige Servereinstellungen dann nicht. Daher gebe ich das Script hier so an, wie es bei mir ohne Probleme funktioniert.

Wenn Du Probleme feststellst, dann versuch es also noch ein mal, in dem Du vor die entsprechende Einstellung, die bei Dir nicht funktioniert "set" oder "seta" setzt, z. B.:

Die Killcam ist z. B. so eingetragen:

```
scr_killcam "1"
```

und funktioniert aber nicht - also versuch es mit

```
set scr_killcam "1"
```

oder

```
seta scr_killcam "1"
```

4. Das Server-Script

So, los geht's mit Deinem ersten eigenen Server-Script:

Unten findest du eine [beispiel.cfg](#) als [Vorlage](#) - die kannst Du mit z. B. [WORDPAD](#) öffnen und die Einstellungen anpassen, wie Du sie haben möchtest.

ACHTUNG:

Einige Veränderungen werden evtl. nicht angenommen, da man sonst gegen die Vorgaben für einen Ranked Server verstößt! Wir tüfteln derzeit noch rum, wie genau man einen "Unranked Server" erstellt. Dazu wird dann eine gesonderte Anleitung erscheinen.

Die Erklärungen zu den einzelnen DVARs sind in der [beispiel.cfg](#) enthalten und werden bei Bedarf und Gelegenheit angepasst und erweitert.

Nun aber erst mal ein paar grobe Erklärungen zur [beispiel.cfg](#) und ihren Einträgen:

Du siehst sehr oft die Zeichen `//` - das nennt man "[auskommentieren](#)" - wenn CoD4 die CFG liest, dann beachtet es die Einträge mit den `//` davor nicht - so hat man die Möglichkeit sich z. B. Notizen zu setzen. Schreibt man die `//` vor eine Einstellung (= **DVAR**), dann ignoriert CoD4 diese Einstellung und wählt dafür einfach den vorgegebenen Standard-Wert.

Die eingetragenen Werte entsprechen größtenteils den Standard-Werten, die man in CoD4 in der Konsole angezeigt bekommt. Die Waffen- und Klasseneinstellungen wurden [von Tally im IW-Nations-Board gepostet](#) - mit ihnen haben wir noch nicht experimentiert.

Falls Du einen Internet-Server starten willst, musst Du nun nur noch die Internetverbindung herstellen, Deine IP-Nummer herausfinden und diese an Deine Kumpels schicken, damit sie wissen, auf welchen Server sie sich einloggen müssen:

IP-Nummer:

Windows 2000 und Windows XP:

Gehe auf

[START](#) -> [AUSFÜHREN](#) -> dort gibst du ein [CMD](#)

Die "Eingabeaufforderung" öffnet sich - in diese gibst Du den Befehl

`ipconfig`

(und dann bestätigst Du mit der ENTER-Taste) ein - und schon siehst Du Deine IP-Adresse.

Windows 98:

[START](#) -> [AUSFÜHREN](#) -> dort gibst Du ein

[winipcfg](#)

Eine grafische Oberfläche öffnet sich und zeigt Dir Deine IP an.

ODER

Du gehst auf die Seite

<http://www.whatismyip.com/>

und lässt Dir so Deine aktuelle IP anzeigen. (Sinnvoll, wenn man an einem Router hängt)

Steuerung des Servers:

Wenn Du nun **Server und Client in einem** bist (also einen Server erstellt hast, an dem Du gleichzeitig spielst), kannst Du dem Server über die Konsole Befehle erteilen:

Wenn Du eine bestimmte Map laden willst, musst Du in die Konsole den Befehl [/map](#) eingeben, also z. B.:

[/map mp_vacant](#)

Willst Du die nächste Map der Rotation laden, nimmst Du den Befehl

[/map_rotate](#)

Willst Du die aktuelle Map neustarten, nimmst Du den Befehl

[/fast_restart](#)

Willst Du Dir den Status des Servers ansehen, nimmst Du den Befehl

[/serverstatus](#)

Willst Du den Spieltyp ändern, nimmst Du den Befehl

[/g_gametype war](#)

(oder welchen Spieltyp Du eben haben möchtest - [dm](#) = Death Match - [war](#) = Team Death Match - [sd](#) = Search & Destroy - [koth](#) = Headquarters - [dom](#) = Domination, [sab](#) = Sabotage) und lädst danach die Map neu mit dem Befehl

[/map_restart](#)

Wenn Du nun mehrere Scripte liegen vorbereitet hast und Du eines davon aktivieren möchtest, nimmst Du den Befehl

[/exec name.cfg](#)

wobei Du [name](#) gegen den Namen des von Dir gewünschte Script austauscht.

Grundsätzlich kannst Du (fast) jeden Befehl, den Du in der CFG-Datei verwendest auch über die Konsole eingeben.

Etwas anders sieht die Sache aus, wenn Du einen **Server fernsteuern** willst (also wenn Du NUR Client bist und eine Veränderung auf dem Server herstellen möchtest):

Zunächst einmal sind so gut wie alle Server im Internet mit einem Passwort zur Fernsteuerung geschützt – leuchtet ja auch ein, was gäb das für ein Chaos, wenn jeder versuchen würde, Einstellungen am Server zu verändern, irgendwann lief wohl gar nix mehr...

Dieses Passwort zur Fernsteuerung nennt man [rcon_password](#). (rcon für **R**emote **Con**trole = Fernsteuerung)

Du bist also nun auf einem Server, dessen `rcon_password` Du kennst und möchtest nun also eine Veränderung am Server vornehmen.

Zuerst einmal musst Du als Mitspieler oder Zuschauer auf dem Server sein. Ist dies der Fall, dann musst Du dem Server erst mal zeigen, daß Du berechtigt bist, Änderungen vorzunehmen. Deshalb gibst Du nun erst mal in der Konsole das `rcon_password` ein mit dem Befehl

```
/rcon login password
```

password ist das entsprechende Passwort zur Fernsteuerung des Servers.

Es gibt leider keine Bestätigung wenn man das Passwort eingegeben hat, merkt man aber spätestens, wenn man irgendwas ändern will und es keine Reaktion gibt.

So, das `rcon_password` ist eingegeben, nun möchtest Du dem Server einen Befehl erteilen; es sind die gleichen Befehle, die man auch für die `cfg` und für den „lokalen“ Server benötigt, jedoch muss man noch vor jeden Befehl `/rcon` setzen:

Wenn Du eine bestimmte Map laden willst, musst Du in die Konsole den Befehl `/rcon map` eingeben, also z. B.:

```
/rcon map mp_vacant
```

Willst Du die nächste Map der Rotation laden, nimmst Du den Befehl

```
/rcon map_rotate
```

Willst Du die aktuelle Map neustarten, nimmst Du den Befehl

```
/rcon fast_restart
```

Willst Du den Spieltyp ändern, nimmst Du den Befehl

```
/rcon g_gametype war
```

(oder welchen Spieltyp Du eben haben möchtest - `dm` = Death Match - `war` = Team Death Match - `sd` = Search & Destroy - `koth` = Headquarters - `dom` = Domination, `sab` = Sabotage)

und lädst danach die Map neu mit dem Befehl

```
/rcon map_restart
```

Wenn auf dem Server mehrere Scripte liegen und Du eines davon aktivieren möchtest, nimmst Du den Befehl

```
/rcon exec name.cfg
```

wobei Du `name` gegen den Namen des von Dir gewünschten Scripts austauscht.

Grundsätzlich kannst Du (fast) jeden Befehl, den Du in der CFG-Datei verwendest auch über die Konsole eingeben.

```
//Call of Duty 4 - Modern Warfare  
//  
// Beispiel-Server-CFG für einen RANKED Server  
// by [OL]YODA  
// www.opferlamm-clan.de
```

```
// Informationen (HLSW, etc.)
sets sv_hostname "Servername"
sets _Admin "Name des Admin"
sets _Email "E-Mail@Domain.de"
sets _Website "http://www.deine-seite.de"
sets _Location "Standort des Servers"
sets _Irc "Dein IRC-Channel"
sets _Maps "CoD4 Standard Maps"
sets _Spieltype "Normal/OldSchool/HardCore"
sets _GamePlay "RANKED/UNRANKED"

//***

//RCON-Passwort setzen (Admin)
set rcon_password "passwort"

//Passwort für Clients (Server ist dann Passwort-geschützt)
set g_password ""

//Passwort, das private Clients benötigen, um jederzeit auf den Server
zu können
//ACHTUNG: funktioniert nicht, wenn der Server mit "g_password" geschü
tzt ist!!!
//set sv_privatePassword "passwort"

//Maximale Datenrate
set sv_maxRate "20000"

//Server-FPS (nicht verändern!)
set sv_fps "20"

//Punkbuster (muss im Startparameter gesetzt werden!)
set sv_punkbuster "1"

//Abgleich der IWD-Dateien
//0 = aus, 1 = an
set sv_pure "1"

//Maximale Anzahl Spieler
set sv_maxclients "16"

//Private Clients (Anzahl - wird von maxclients dann abgezogen!)
set sv_privateClients "0"

//Minimaler Ping beim Connecten
set sv_minPing "0"

//Maximaler Ping beim Connecten
set sv_maxPing "300"

//Anonymous
//0 = aus, 1 = an
```

```
set sv_allowAnonymous "0"
```

```
//Antilag
```

```
//0 = aus, 1 = an
```

```
set g_antilag "1"
```

```
// Bestimmte IPs bannen
```

```
// VORSICHT!!! Die meisten Spieler haben eine dynamische IP, also bringt das nicht viel!
```

```
//set g_banIPs ""
```

```
//Bann-Zeit bei Kick (in Sekunden)
```

```
set sv_kickBanTime "300"
```

```
//Log-Datei
```

```
// 0 = Kein Log, 1 = Log-Datei schreiben
```

```
set logfile "1"
```

```
//Art des Schreibens
```

```
// 0 = kein Log, 1 = gepuffert, 2 = durchgehend, 3 = nachträglich
```

```
set logsync "1"
```

```
//Name der Log-Datei
```

```
set g_log "games_mp.log"
```

```
//Abstimmungen (keine Einschränkung möglich!)
```

```
//0 = aus, 1 = an
```

```
set g_allowvote "1"
```

```
set g_oldVoting "1"
```

```
//Download & http-Redirect
```

```
set sv_allowDownload "0"
```

```
//set sv_wwwBaseURL ""
```

```
//set sv_wwwDlDisconnected "0"
```

```
//set sv_wwwDownload "0"
```

```
//Tote können chatten
```

```
//0 = aus, 1 = an
```

```
set g_deadChat "1"
```

```
//Tote können Voice-Chat benutzen
```

```
//0 = aus, 1 = an
```

```
set voice_deadChat "0"
```

```
//Gravitation
```

```
//Standard 800
```

```
set g_gravity "800"
```

```
//Konsole für Clients deaktivieren
```

```
//0 = nein, 1 = ja
```

```
set sv_disableClientConsole "0"
```

```
//Spam-Schutz
set sv_floodProtect "1"
set g_no_script_spam "1"

//Reconnect-Limit
set sv_reconnectlimit "3"

//Timeout InGame
//0 = aus, x = Sekunden
set sv_timeout "240"

//Timeout beim Connecten
//0 = aus, x = Sekunden
set sv_connectTimeout "240"

//Kick bei Inaktivität
//nicht geprüft!!!
set g_inactivity "0"
set sv_zombietime "2"

//Automatischer Teamausgleich
//0 = nein, 1 = ja
set scr_teambalance "1"

//Team-Beschuss
//0 = aus, 1 = an,
//2 = reflektierter Schaden, 3 = geteilter Schaden
set scr_team_fftype "0"

//Killcam
//0 = nein, 1 = ja
set scr_game_allowkillcam "1"

// Zuschauer-Typ
// 0 = aus, 1 = nur Team/Spieler, 2 = Freies Umsehen
set scr_game_spectatetype "2"

//Zeit bis zum Match-Start (in Sekunden)
set scr_game_matchstarttime "0"

//Wartezeit bis zum Einstieg (in Sekunden)
set scr_game_playerwaittime "0"

//Wiedereinstieg erwingen
//0 = nein, 1 = ja
set scr_player_forcerespawn "0"

//Nur Kopfschüsse zählen
//0 = nein, 1 = ja
set scr_game_onlyheadshots "0"

//Teamkiller kicken
```

```
//0 = nein, 1 = ja
set scr_team_kickteamkillers "0"

//Teamkiller kicken nach x Teamkills
set scr_teamKillPunishCount "3"

//Wartezeit zum Wiedereinstieg nach Teamkill (in Sekunden)
set scr_team_teamkillspawndelay "20"

//Punktabzug nach Teamkill
//0 = nein, 1 = ja
set scr_team_teamkillpointloss "1"

//Sprach-Chat
//0 = aus, 1 = an
set sv_voice "0"

//Qualität des Sprach-Chats
//1 = niedrigste, 9 = höchste
set sv_voiceQuality "3"

//Hardcore Modus
//0 = aus, 1 = an
set scr_hardcore "0"

//Oldschool Modus
//0 = aus, 1 = an
set scr_oldschool "0"

//***

//Spiel-Modi

//Death Match (dm)

//Punkte-Limit
set scr_dm_scorelimit "1000"

//Zeit-Limit (in Minuten)
set scr_dm_timelimit "15"

//nicht geprüft (Standard)
set scr_dm_roundlimit "1"
set scr_dm_numlives "0"
set scr_dm_playerrespawndelay "0"
set scr_dm_waverespawndelay "0"

//Team Death Match (war)

//Punkte-Limit
set scr_war_scorelimit "750"
```

```
//Zeit-Limit (in Minuten)
set scr_war_timelimit "10"

//nicht geprüft (Standard)
set scr_war_roundlimit "1"
set scr_war_numlives "0"
set scr_war_playerrespawndelay "0"
set scr_war_waverespawndelay "0"

//Herrschaft (dom)

//Punkte-Limit
set scr_dom_scorelimit "200"

//Zeit-Limit (in Minuten)
set scr_dom_timelimit "0"

//nicht geprüft (Standard)
set scr_dom_numlives "0"
set scr_dom_playerrespawndelay "0"
set scr_dom_roundlimit "1"
set scr_dom_waverespawndelay "0"

//Hauptquartier (koth)

//Punkte-Limit
set scr_koth_scorelimit "250"

//Zeit-Limit (in Minuten)
set scr_koth_timelimit "15"

//Klassischer HQ-Modus
//0 = aktiviert, 1 = deaktiviert
set koth_kothmode "0"

//Benötigte Zeit zur Einnahme des Funkgerätes
set koth_capturetime "20"

//Verzögerung
//0 = sofort, x = Zeit in Sekunden
set koth_spawnntime "0"

//nicht geprüft (Standard)
set scr_koth_numlives "0"
set scr_koth_playerrespawndelay "0"
set scr_koth_roundlimit "1"
set scr_koth_roundswitch "1"
set scr_koth_waverespawndelay "0"
set koth_autodestroytime "60"
set koth_delayPlayer "0"
set koth_destroytime "10"
set koth_spawnDelay "60"
```

```
//Sabotage (sab)

//Punkte-Limit
set scr_sab_scorelimit "1"

//Zeit-Limit (in Minuten)
set scr_sab_timelimit "20"

//Runden-Limit (Anzahl Runden bis zum Team-Wechsel)
set scr_sab_roundswitch "1"

//Zeit bis zur Explosion der Bombe (in Sekunden)
set scr_sab_bombtimer "30"

//Zeit zum Platzieren der Bombe (in Sekunden)
set scr_sab_planttime "2.5"

//Zeit zum Deaktivieren der Bombe (in Sekunden)
set scr_sab_defusetime "5"

//gemeinsamer Timer
//0 = nein, 1 = ja
set scr_sab_hotpotato "0"

//nicht geprüft (Standard)
set scr_sab_numlives "0"
set scr_sab_playerrespawndelay "7.5"
set scr_sab_roundlimit "0"
set scr_sab_waverespawndelay "0"

//Suchen und Zerstören (sd)

//Punkte-Limit
set scr_sd_scorelimit "4"

//Zeit-Limit (in Minuten)
set scr_sd_timelimit "2.5"

// Runden-Limit (Anzahl Runden bis zum Team-Wechsel)
set scr_sd_roundswitch "3"

// Zeit bis zur Explosion der Bombe (in Sekunden)
set scr_sd_bombtimer "45"

// Zeit zum Platzieren der Bombe (in Sekunden)
set scr_sd_planttime "5"

// Zeit zum Deaktivieren der Bombe (in Sekunden)
set scr_sd_defusetime "5"

//Sprengsatz-Anzahl
```

```

//0 = Ein Sprengsatz
//1 = Jeder Spieler hat einen Sprengsatz
set scr_sd_multibomb "0"

//nicht geprüft (Standard)
set scr_sd_numlives "1"
set scr_sd_playerrespawndelay "0"
set scr_sd_roundlimit "0"
set scr_sd_waverespawndelay "0"

//***

//Spiel-Modus
set g_gametype "war"

// DM - FREE FOR ALL DEATHMATCH (Death Match)
//NICHT aktiv
//set sv_mapRotation "gametype dm map mp_backlot gametype dm map mp_bloc gametype dm map mp_bog gametype dm map mp_cargoship gametype dm map mp_citystreets gametype dm map mp_convoy gametype dm map mp_countdown gametype dm map mp_crash gametype dm map mp_crossfire gametype dm map mp_farm gametype dm map mp_overgrown gametype dm map mp_pipeline gametype dm map mp_shipment gametype dm map mp_showdown gametype dm map mp_strike gametype dm map mp_vacant"

// DOM - DOMINATION
//NICHT aktiv
//set sv_mapRotation "gametype dom map mp_backlot gametype dom map mp_bloc gametype dom map mp_bog gametype dom map mp_cargoship gametype dom map mp_citystreets gametype dom map mp_convoy gametype dom map mp_countdown gametype dom map mp_crash gametype dom map mp_crossfire gametype dom map mp_farm gametype dom map mp_overgrown gametype dom map mp_pipeline gametype dom map mp_shipment gametype dom map mp_showdown gametype dom map mp_strike gametype dom map mp_vacant"

// KOTH - HEADQUARTERS
//NICHT aktiv
//set sv_mapRotation "gametype koth map mp_backlot gametype koth map mp_bloc gametype koth map mp_bog gametype koth map mp_cargoship gametype koth map mp_citystreets gametype koth map mp_convoy gametype koth map mp_countdown gametype koth map mp_crash gametype koth map mp_crossfire gametype koth map mp_farm gametype koth map mp_overgrown gametype koth map mp_pipeline gametype koth map mp_shipment gametype koth map mp_showdown gametype koth map mp_strike gametype koth map mp_vacant"

// SAB - SABOTAGE
//NICHT aktiv
//set sv_mapRotation "gametype sab map mp_backlot gametype sab map mp_bloc gametype sab map mp_bog gametype sab map mp_cargoship gametype sab map mp_citystreets gametype sab map mp_convoy gametype sab map mp_countdown gametype sab map mp_crash gametype sab map mp_crossfire gametype sab map mp_farm gametype sab map mp_overgrown gametype sab map mp_p

```

```
ipeline gametype sab map mp_shipment gametype sab map mp_showdown game  
type sab map mp_strike gametype sab map mp_vacant"
```

```
// SD - SEARCH & DESTROY
```

```
//NICHT aktiv
```

```
//set sv_mapRotation "gametype sd map mp_backlot gametype sd map mp_b  
loc gametype sd map mp_bog gametype sd map mp_cargoship gametype sd map  
mp_citystreets gametype sd map mp_convoy gametype sd map mp_countdown  
gametype sd map mp_crash gametype sd map mp_crossfire gametype sd map  
mp_farm gametype sd map mp_overgrown gametype sd map mp_pipeline game  
type sd map mp_shipment gametype sd map mp_showdown gametype sd map mp  
_strike gametype sd map mp_vacant gametype sab map mp_backlot gametype  
sab map mp_bloc gametype sab map mp_bog gametype sab map mp_cargoship  
gametype sab map mp_citystreets gametype sab map mp_convoy gametype s  
ab map mp_countdown gametype sab map mp_crash gametype sab map mp_cros  
sfire gametype sab map mp_farm gametype sab map mp_overgrown gametype  
sab map mp_pipeline gametype sab map mp_shipment gametype sab map mp_s  
howdown gametype sab map mp_strike gametype sab map mp_vacant"
```

```
// WAR - TEAM DEATH MATCH
```

```
//AKTIV
```

```
set sv_mapRotation "gametype war map mp_backlot gametype war map mp_b  
loc gametype war map mp_bog gametype war map mp_citystreets gametype wa  
r map mp_convoy gametype war map mp_countdown gametype war map mp_cras  
h gametype war map mp_crossfire gametype war map mp_farm gametype war  
map mp_overgrown gametype war map mp_pipeline gametype war map mp_ship  
ment gametype war map mp_showdown gametype war map mp_strike gametype  
war map mp_vacant"
```

[Hier gibt es einen Schnelldurchlauf nochmal als avi-Screencast](#) Erstellt von KK.



This work is in the [Public Domain](#).

Ich hoffe, diese Anleitung ist verständlich geschrieben und hilft Dir weiter.

Für weitere Fragen stehen Dir jede Menge Leute im Forum von

[Opferlamm Board](#)

zur Verfügung.

Anregungen, Tips, etc. sind natürlich auch willkommen.

by [OL]YODA - veröffentlicht auf www.opferlamm-clan.de - Verlinkung etc. nur mit ausdrücklicher Genehmigung.

