

Einen UNRANKED Windows-Server erstellen

Wie einige von euch mitbekommen haben, gab es einige Probleme, einen Unranked Server ans Laufen zu kriegen, auf den Clients ohne großartige Probleme Connecten und Zocken können...

Ich werde hier jetzt den Weg beschreiben, auf dem tchibomann und ich es geschafft haben, einen dedizierten Windows-Root-Server als **Unranked Server** laufen zu lassen. Diese Vorgehensweise wurde auf verschiedenen Servern getestet und funktionierte einwandfrei bei unseren Testläufen. Danke auch noch mal an Dr. Long und MikeTNT und alle, die uns mit Rat und Tat zur Seite gestanden haben! Es lief kein weiterer Server aus dem gleichen Verzeichnis heraus!

Bitte lest auch unbedingt die Hinweise am Ende der Installations-Anleitung durch!!!

Los geht's!

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).

Wir haben mit einer vollständigen und sauberen Version von CoD4 gearbeitet, die noch **nicht als Ranked Server gelaufen ist!**

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.

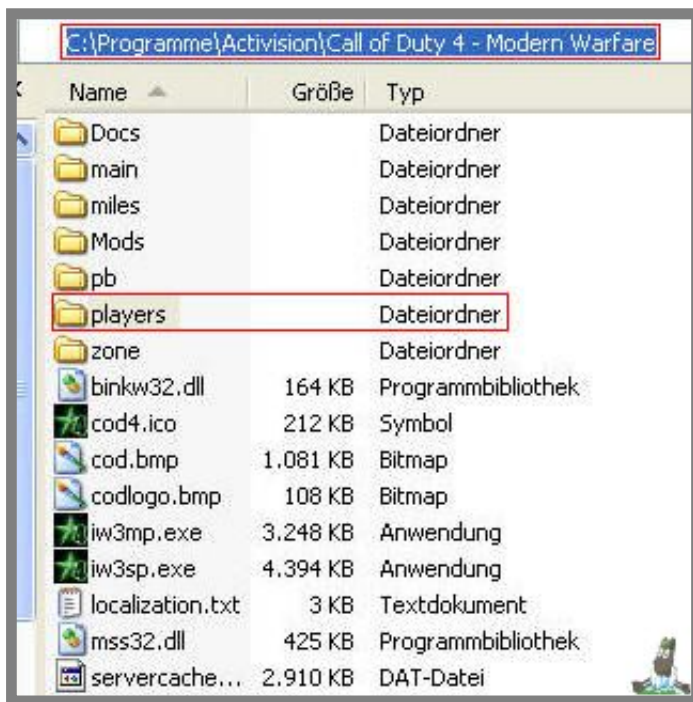
Übersicht:

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

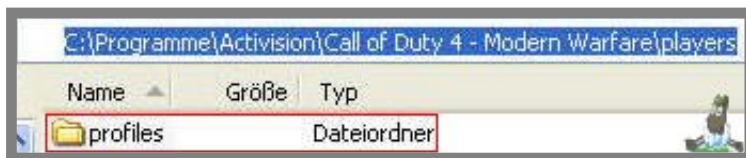
1. Ein neues Profil auf dem Server einrichten

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:**

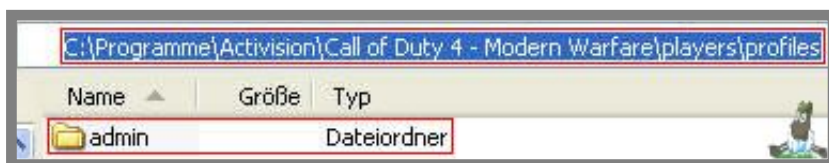
Im Call of Duty 4 - Modern Warfare-Ordner legst Du nun einen neuen Ordner namens "**players**" an:



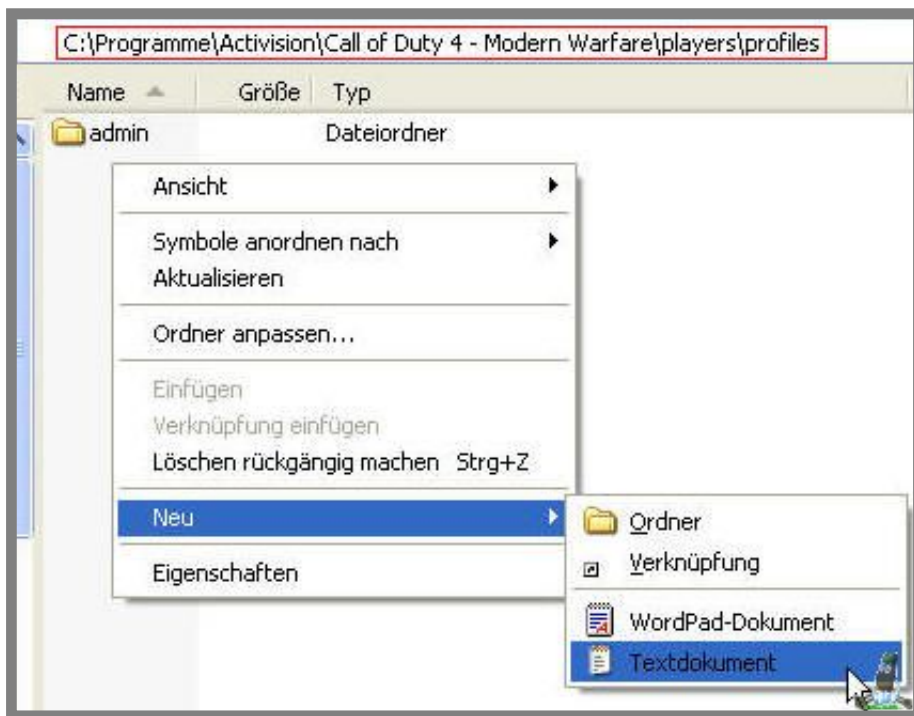
Im neu angelegten Ordner "players" legst Du als nächstes einen weiteren neuen Ordner namens "profiles" an:



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:



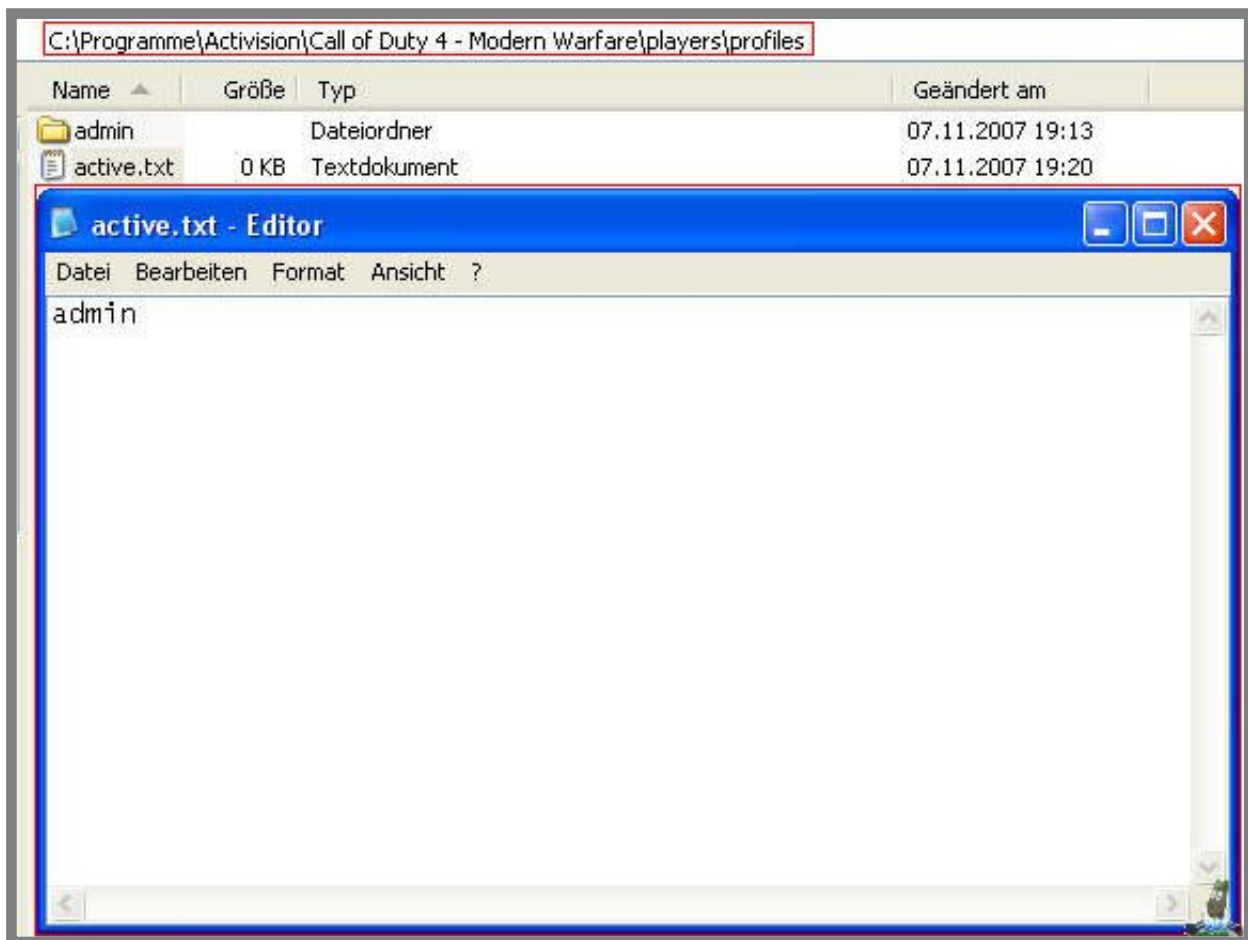
Als nächstes musst Du im Ordner "players" eine neue Textdatei anlegen - klicke dazu einfach mit der rechten Maustaste ins Leere, wähle dann **NEU - TEXTDATEI** - dann wird eine neue Textdatei erstellt:



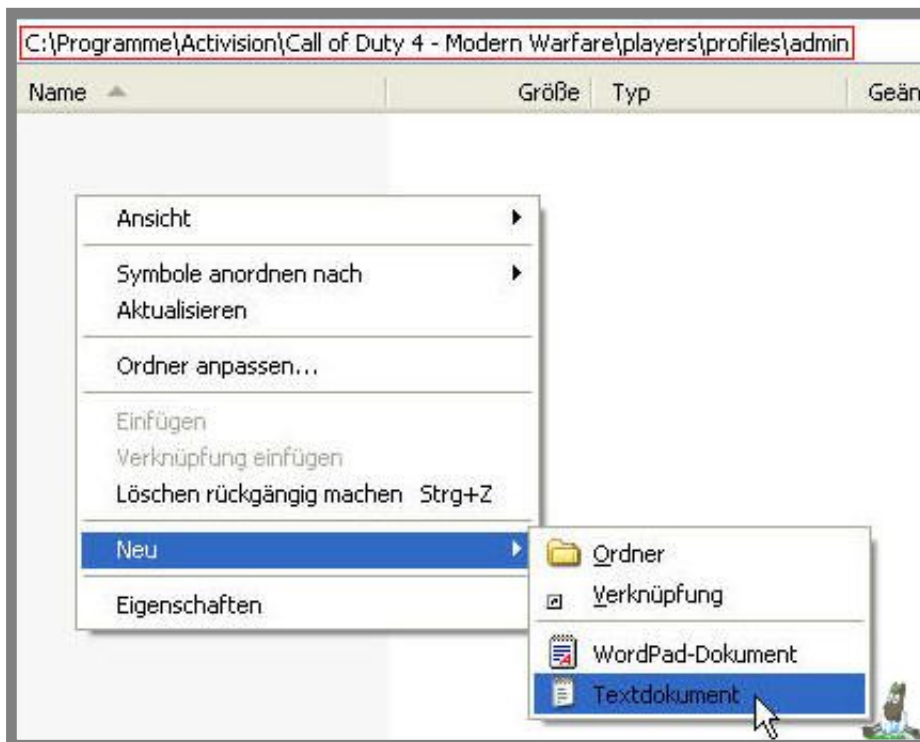
Diese neue Textdatei benennst Du einfach "[active.txt](#)" - sieht dann also so aus:



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:

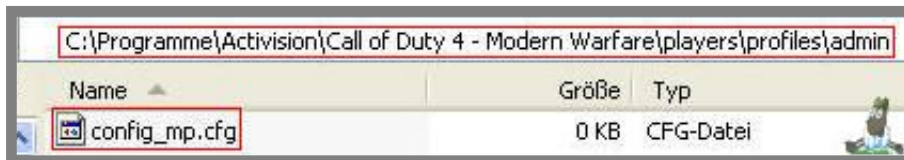


Die **neu angelegte Textdatei** musst Du nun in eine **cfg-Datei** verwandeln - achte also darauf, daß Dir die **Dateiendungen** angezeigt werden (Drücke dazu `ATL+X`, dann `O ->Ansicht->Den Haken bei []`Erweiterungen bei bekannten Dataitypen ausblenden entfernen. -> Übernehmen, OK.) - **benenne** die

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**:

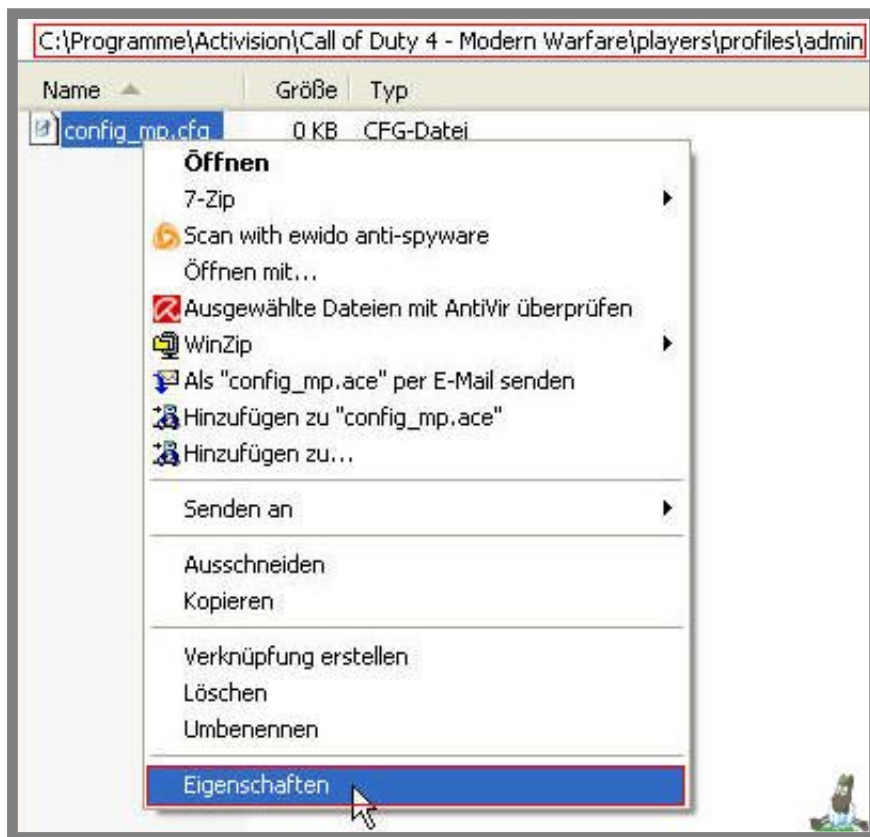


Wenn alles richtig gelaufen ist, sollte das nun also so aussehen:

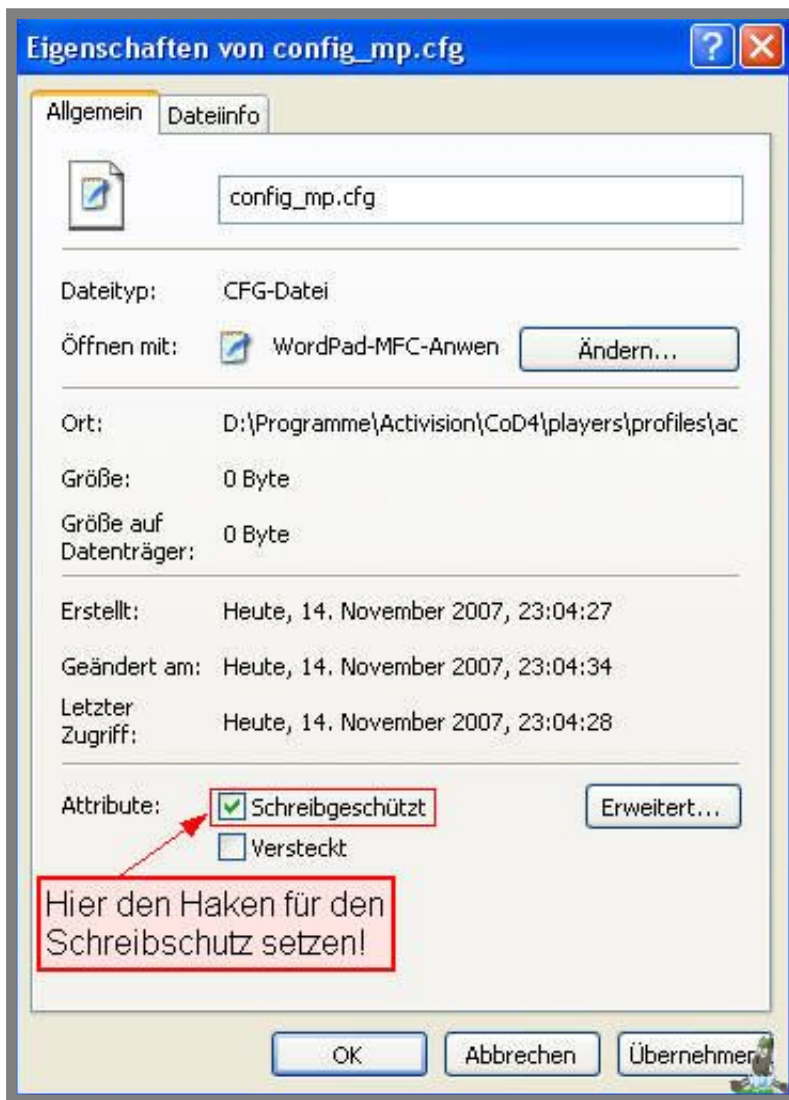


Während unserer Tests gab es ab und an das Problem, das manche Einstellungen aus dem Server-Script in die config_mp.cfg übertragen wurden und anschließend geänderte Einstellungen nicht übernommen wurden. Um diesem Problem aus dem Weg zu gehen, haben wir die config_mp.cfg mit dem Schreibschutz versehen (zumindest beim Windows-Root-Server - bei mir lokal machte das keine Probleme).

Markiere die soeben erstellte config_mp.cfg, drücke die rechte Maustaste und wähle **Eigenschaften**:



Im nun erscheinenden Fenster musst Du im unteren Bereich den **Haken** im Feld "**Schreibschutz**" setzen - dies verhindert, daß die config_mp.cfg von CoD4 überschrieben werden kann:



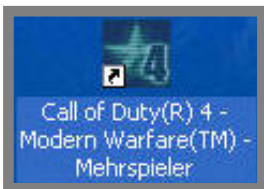
Übernimm diese Änderung einfach mit einem Klick auf **OK**:



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):

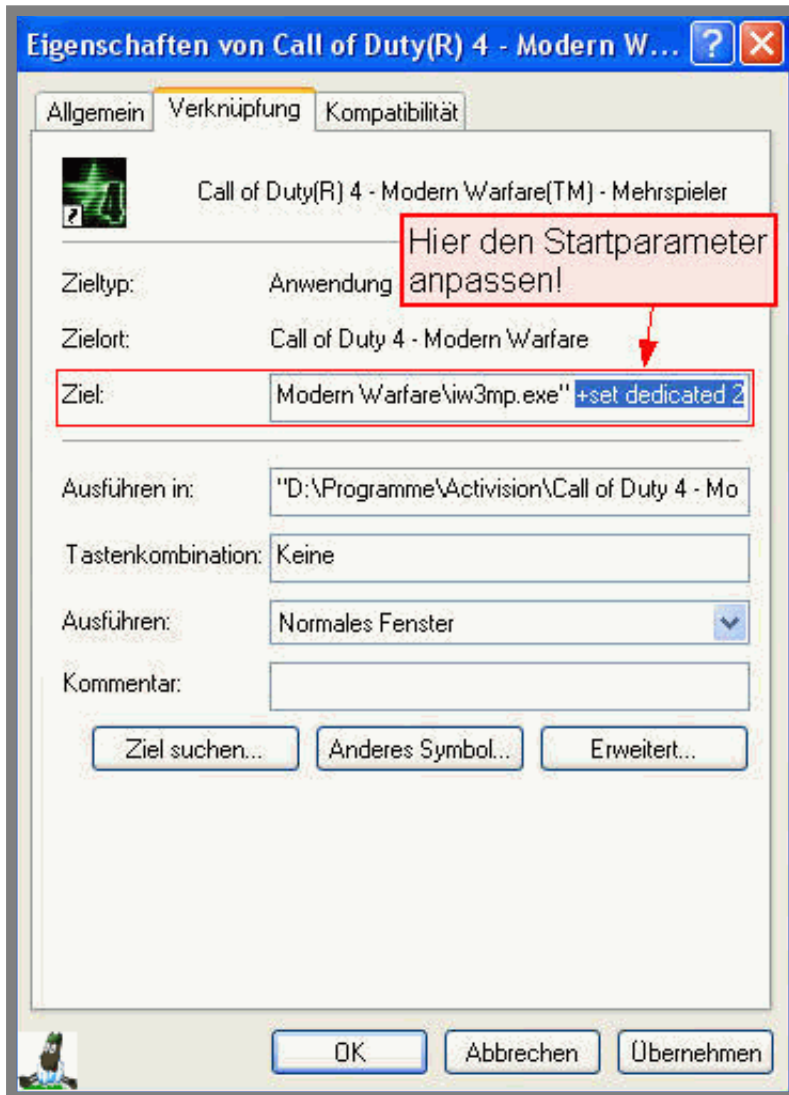


Dann **markierst** Du die **Verknüpfung**, drückst die **rechte Maustaste** und wählst **EIGENSCHAFTEN**:



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:



Um dem Spiel nun klar zu machen, daß Du einen Unranked Server starten möchtest, musst Du es als "modifizierten" Server starten und den Start-Parameter auf den Ordner "Mods/ModWarfare", den die Entwickler dafür vorbereitet haben, umleiten. Klingt komplizierter, als es ist



Im Ordner Call of Duty 4 - Modern Warfare solltest Du den Unterordner Mods mit diesen Dateien finden:



Um nun aus diesem Ordner heraus starten zu können musst Du den Parameter `+set fs_game "mods/modwarfare"` an die Verknüpfung zur iw3mp.exe anhängen:

Sieht dann also z. B. so aus:

Sollte dann also z. B. so aussehen:

```
C:\Programme\Call of Duty 4 - Modern Warfare\iw3mp.exe +set fs_game "mods/modwarfare"
```

WICHTIG:

Es ist **RICHTIG**, daß es "**mods/modwarfare**" heisst, obwohl es in "" steht und kleingeschrieben ist!!!

Sonst klappt es nicht!!!

AUßERDEM MUSS es dieser Slash sein: / (also UMSCHALTEN und 7), ansonsten läuft man Gefahr, den Gamern ihre erspielten Ränge zu zerschießen und dürfte dann in der Beliebtheitsskala schnell ganz unten landen...

(Quelle: [The loose your rank in a modded server ish](#) @ RGN - Raiders Game Net - thx an MikeTNT!)

Als nächstes musst Du nun festlegen, in welcher "Form" der Server laufen soll - Server & Client gleichzeitig, als LAN- oder als Internetserver:

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 fs_game "mods/modwarfare" +set dedicated 0
```

Reiner **LAN**-Server:

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

Reiner **Internet**-Server:

```
"C:\Programme\Activision\Call of Duty 4 - Modern Warfare\iw3mp.exe" +set fs_game "mods/modwarfare" +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.

Für den schnellen Einstieg haben wir mal eine CFG-Datei mit dem Namen "**beispiel1.cfg**" vorbereitet, die Du weiter unten findest.

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 beispiel1.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 fs_game  
"mods/modwarfare" +set dedicated 0 +exec beispiel1.cfg
```

Reiner LAN-Server:

```
"C:\Programme\Activision\Call of Duty 4 - Modern Warfare\iw3mp.exe" +set dedicated 1 +set fs_game  
"mods/modwarfare" +exec beispiel1.cfg
```

Reiner Internet-Server:

```
"C:\Programme\Activision\Call of Duty 4 - Modern Warfare\iw3mp.exe" +set dedicated 2 +set fs_game  
"mods/modwarfare" +exec beispiel1.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 **beispiel1.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 fs_game  
"mods/modwarfare" +set dedicated 0 +exec beispiel1.cfg +map_rotate
```

Reiner LAN-Server:

```
"C:\Programme\Activision\Call of Duty 4 - Modern Warfare\iw3mp.exe" +set fs_game  
"mods/modwarfare" +set dedicated 1 +exec beispiel1.cfg +map_rotate
```

Reiner Internet-Server:

```
"C:\Programme\Activision\Call of Duty 4 - Modern Warfare\iw3mp.exe" +set fs_game  
"mods/modwarfare" +set dedicated 2 +exec beispiel1.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. Wir haben 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.

Ein Tip am Rande noch:

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 und in den Testläufen ohne Probleme funktioniert hat.

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:

Die [beispiel1.cfg](#) solltest du dir also dort abspeichern:



Diese [beispiel1.cfg](#) ist nun Dein Serverscript. Du kannst Dir natürlich auch ein eigenes Script mit einem anderen Namen erstellen, im Namen des Scriptes dürfen aber **KEINE LEERZEICHEN** enthalten sein! Und den Namen des Scriptes musst Du dann natürlich auch bei der Verknüpfung entsprechend anpassen! Man kann ohne Probleme mehrere Scripts im ModWarfare-Ordner liegen haben, im Spiel kann man dann über die Konsole ein anderes Script laden, wenn man das möchte. Mehr dazu gleich.

Du hast die [beispiel1.cfg](#) jetzt als **Vorlage** da - die kannst Du mit z. B. **WORDPAD** öffnen und die Einstellungen anpassen, wie Du sie haben möchtest.

Die Erklärungen zu den einzelnen DVARs sind in der beispie1.cfg enthalten und werden bei Bedarf und Gelegenheit angepasst und erweitert.

Nun aber erst mal ein paar grobe Erklärungen zur [beispie1.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 der default_server.cfg entnommen, die man auch im Ordner /Call of Duty 4 - Modern Warfare/Mods/ModWarfare findet.

Starte nun Deinen Server und denk dran, daß das Ranking System nun AUSGESCHALTET ist! Mit diesem Parameter und dieser cfg hat es bei uns nun problemlos (auf mehreren Windows-Root-Servern) funktioniert!

Danke an alle, die uns unterstützt haben und an Dr. Long und MikeTNT für´s mittesten!

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 (Sollte es Probleme geben weil Du hinter einem Router sitzt, dann schau Dir bitte diese Anleitung zum Thema "[Router & eigener Server](#)" an):

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.

Dieses Script sollte der Ordnung halber ebenfalls im Ordner `/Mods/ModWarfare` liegen.

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)

Einen wichtigen Hinweis dazu noch:

Befehle IMMER mit dem " / " davor eingeben! Ansonsten wird Deine Eingabe als Text ausgegeben - wäre natürlich nicht so dölle, wenn Du auf die Weise allen Besuchern das RCON-Passwort verrätst...



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 passwort`

`passwort` 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.
Dieses Script sollte der Ordnung halber ebenfalls im Ordner `/Mods/ModWarfare` liegen.

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

Zum Abschluß noch ein dickes **ACHTUNG**:

Ein wichtiger Hinweis noch, der beim Testen bei tchibomann aufgefallen ist:

Es gibt leider einen kleinen aber feinen Bug:

Hat man sich als Spieler seine eigenen Spielerklassen angelegt und diese mit einem Namen versehen, wie

es wahrscheinlich viele machen, sollte man seine [config_mp.cfg](#) (also die, die man selbst als Spieler benutzt) im Ordner `/Programme/Activision/Call of Duty 4 - Modern Warfare/players/profiles/Spielername` schreibschützen.

Der Grund:

Will man auf einem Unranked Server spielen und danach wieder auf einem Ranked, benennt CoD4 die selbst erstellten Klassen wieder zurück auf "Eigene Klasse" plus fortlaufender Nummer. Die Funktionen und Belegungen in der jeweiligen Klasse bleiben aber Gott sei Dank erhalten, wäre also halb so wild - wir weisen aber trotzdem lieber darauf hin.

Die Problematik, daß bei manchen Spielern die erreichten Ränge nach dem Spielen auf einem Unranked Server verschwunden waren, wurde durch einen Patch von IW behoben. Mehr zum Patch, inklusive Download, gibt es hier: [KLICK](#)

Für den Server-Betrieb wird dieser Patch nicht zwingend benötigt.

```
//Call of Duty 4 - Modern Warfare
//
// Beispiel-Server-CFG für einen UNRANKED 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 ""

// asswort, 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 bring
//t 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 "modded_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"

//Teamkameraden anzeigen
//0 = aus, 1 = an
set scr_drawfriend "1"

//Treffer-Nachrichten
//0 = nein, 1 = ja
set scr_enable_scoretext "1"

//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"

//Punktabzug wenn man stirbt
//0 = nein, 1 = ja
set scr_game_deathpointloss "0"

//Punktabzug bei Selbstmord
//0 = nein, 1 = ja
set scr_game_suicidepointloss "0"

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

//Gesundheits-Regeneration (in Sekunden)
set scr_player_healthregentime "5"

//Maximale Gesundheit
set scr_player_maxhealth "100"

//Sprint-Zeit (in Sekunden)
set scr_player_sprinttime "4"

//Wartezeit zum Wiedereinstieg nach Selbstmord (in Sekunden)
set scr_player_suicidespawndelay "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"

//Punktatzug 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"

//***

//Klassen, Waffen & Extras

//Limitierung der Klassentypen nach Spieleranzahl
//0 = aus
set class_assault_limit "99"
set class_specops_limit "99"
set class_heavygunner_limit "99"
set class_demolitions_limit "99"
set class_sniper_limit "99"

//Wechsel der spezifizierten Waffenklasse erlaubt
//0 = nein, 1 = ja
set class_assault_allowdrop "1"
set class_specops_allowdrop "1"
set class_heavygunner_allowdrop "1"
set class_demolitions_allowdrop "1"
set class_sniper_allowdrop "1"

//Sturmgewehre (Klasse: Soldat)
//0 = verboten, 1 = erlaubt
//M16, AK47, M4, G3, G36c, M14, MP44
set weap_allow_m16 "1"
set weap_allow_ak47 "1"
set weap_allow_m4 "1"
set weap_allow_g3 "1"
set weap_allow_g36c "1"
set weap_allow_m14 "1"
set weap_allow_mp44 "1"
```

```
//Sturmgewehre Zusatzausrüstung
//0 = verboten, 1 = erlaubt
set attach_allow_assault_none "1"
set attach_allow_assault_gl "1"
set attach_allow_assault_reflex "1"
set attach_allow_assault_silencer "1"
set attach_allow_assault_acog "1"

//Maschinenpistolen (Klasse: Spezialeinheit)
//0 = verboten, 1 = erlaubt
//MP5, Skorpion, UZI, AK74u, P90
set weap_allow_mp5 "1"
set weap_allow_skorpion "1"
set weap_allow_uzi "1"
set weap_allow_ak74u "1"
set weap_allow_p90 "1"

//MaschinenpistolenZusatzausrüstung
//0 = verboten, 1 = erlaubt
set attach_allow_smg_none "1"
set attach_allow_smg_reflex "1"
set attach_allow_smg_silencer "1"
set attach_allow_smg_acog "1"

//Schrotflinten (Klasse: Sprengmeister)
//0 = verboten, 1 = erlaubt
//M1014, Winchester 1200
set weap_allow_m1014 "1"
set weap_allow_winchester1200 "1"

//Schrotflinten Zusatzausrüstung
//0 = verboten, 1 = erlaubt
set attach_allow_shotgun_none "1"
set attach_allow_shotgun_reflex "1"
set attach_allow_shotgun_grip "1"

//Maschinengewehre (Klasse: Schütze)
//0 = verboten, 1 = erlaubt
// SAW, RPD, M60e4
set weap_allow_saw "1"
set weap_allow_rpd "1"
set weap_allow_m60e4 "1"

//Maschinengewehre Zusatzausrüstung
//0 = verboten, 1 = erlaubt
set attach_allow_lmg_none "1"
set attach_allow_lmg_reflex "1"
set attach_allow_lmg_grip "1"
set attach_allow_lmg_acog "1"

//Scharfschützengewehre (Klasse: Scharfschütze)
```

```
//0 = verboten, 1 = erlaubt
//Dragunov, M40a3, Barrett, Remington 700, M21
set weap_allow_dragunov "1"
set weap_allow_m40a3 "1"
set weap_allow_barrett "1"
set weap_allow_remington700 "1"
set weap_allow_m21 "1"

//Scharfschützengewehre Zusatzausrüstung
//0 = verboten, 1 = erlaubt
set attach_allow_sniper_none "1"
set attach_allow_sniper_acog "1"

//Pistolen
//0 = verboten, 1 = erlaubt)
//Beretta, Colt 45, USP, Desert Eagle, Desert Eagle Gold Version
set weap_allow_beretta "1"
set weap_allow_colt45 "1"
set weap_allow_usp "1"
set weap_allow_deserteagle "1"
set weap_allow_deserteaglegold "1"

//Pistolen Zusatzausrüstung
//0 = verboten, 1 = erlaubt
set attach_allow_pistol_none "1"
set attach_allow_pistol_silencer "1"

//Granaten
//0 = verboten, 1 = erlaubt)
//Sprenggranate, Betäubungsgranate, Blendgranate, Rauchgranate
set weap_allow_frag_grenade "1"
set weap_allow_concussion_grenade "1"
set weap_allow_flash_grenade "1"
set weap_allow_smoke_grenade "1"

//Perks (Extras)
//0 = verboten, 1 = erlaubt
set perk_allow_specialty_parabolic "1"
set perk_allow_specialty_gpsjammer "1"
set perk_allow_specialty_holdbreath "1"
set perk_allow_specialty_quieter "1"
set perk_allow_specialty_longersprint "1"
set perk_allow_specialty_detectexplosive "1"
set perk_allow_specialty_explosivedamage "1"
set perk_allow_specialty_pistoldeath "1"
set perk_allow_specialty_grenadepulldeath "1"
set perk_allow_specialty_bulletdamage "1"
set perk_allow_specialty_bulletpenetration "1"
set perk_allow_specialty_bulletaccuracy "1"
set perk_allow_specialty_rof "1"
set perk_allow_specialty_fastreload "1"
set perk_allow_specialty_extraammo "1"
```

```
set perk_allow_specialty_armorvest "1"
set perk_allow_specialty_fraggrenade "1"
set perk_allow_specialty_specialgrenade "1"
set perk_allow_c4_mp "1"
set perk_allow_claymore_mp "1"
set perk_allow_rpg_mp "1"
```

```
//Schütze - Standardausrüstung
set class_assault_primary "m16"
set class_assault_primary_attachment "gl"
set class_assault_secondary "beretta"
set class_assault_secondary_attachment "none"
set class_assault_perk1 "specialty_null"
set class_assault_perk2 "specialty_bulletdamage"
set class_assault_perk3 "specialty_longersprint"
set class_assault_grenade "concussion_grenade"
set class_assault_camo "camo_none"
set class_assault_frgs "1"
set class_assault_special "1"
```

```
//Spezialeinheit - Standardausrüstung
set class_specops_primary "mp5"
set class_specops_primary_attachment "none"
set class_specops_secondary "usp"
set class_specops_secondary_attachment "silencer"
set class_specops_perk1 "c4_mp"
set class_specops_perk2 "specialty_explosivedamage"
set class_specops_perk3 "specialty_bulletaccuracy"
set class_specops_grenade "flash_grenade"
set class_specops_camo "camo_none"
set class_specops_frgs "1"
set class_specops_special "1"
```

```
//Schütze - Standardausrüstung
set class_heavygunner_primary "saw"
set class_heavygunner_primary_attachment "none"
set class_heavygunner_secondary "usp"
set class_heavygunner_secondary_attachment "none"
set class_heavygunner_perk1 "specialty_specialgrenade"
set class_heavygunner_perk2 "specialty_armorvest"
set class_heavygunner_perk3 "specialty_bulletpenetration"
set class_heavygunner_grenade "concussion_grenade"
set class_heavygunner_camo "camo_none"
set class_heavygunner_frgs "1"
set class_heavygunner_special "1"
```

```
//Sprengmeister - Standardausrüstung
set class_demolitions_primary "winchester1200"
set class_demolitions_primary_attachment "none"
set class_demolitions_secondary "beretta"
set class_demolitions_secondary_attachment "none"
set class_demolitions_perk1 "rpg_mp"
```

```
set class_demolitions_perk2 "specialty_explosivedamage"  
set class_demolitions_perk3 "specialty_longersprint"  
set class_demolitions_grenade "smoke_grenade"  
set class_demolitions_camo "camo_none"  
set class_demolitions_f frags "1"  
set class_demolitions_special "1"
```

```
//Scharfschütze - Standardausrüstung  
set class_sniper_primary "m40a3"  
set class_sniper_primary_attachment "none"  
set class_sniper_secondary "beretta"  
set class_sniper_secondary_attachment "silencer"  
set class_sniper_perk1 "specialty_specialgrenade"  
set class_sniper_perk2 "specialty_bulletdamage"  
set class_sniper_perk3 "specialty_bulletpenetration"  
set class_sniper_grenade "flash_grenade"  
set class_sniper_camo "camo_none"  
set class_sniper_f frags "1"  
set class_sniper_special "1"
```

```
//Bewegungsgeschwindigkeit der verschiedenen Klassen  
//Soldat, Spezialeinheit, Schütze,  
//Sprengmeister, Scharfschütze  
set class_assault_movespeed "0.95"  
set class_specops_movespeed "1.00"  
set class_heavygunner_movespeed "0.875"  
set class_demolitions_movespeed "1.00"  
set class_sniper_movespeed "1.00"
```

```
//Nachtsicht  
//0 = verboten, 1 = erlaubt  
set scr_enable_nightvision "1"
```

```
//Musik  
0 = aus, 1 = an  
set scr_enable_music "1"
```

```
//Treffersymbol  
//0 = aus, 1 = an  
set scr_enable_hiticon "1"
```

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

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

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

```
set scr_game_hardpoints "1"

//Verstärkungen erlaubt
//0 = aus, 1 = an
//Artillerie, Helikopter, Luftschlag, Radar
set scr_hardpoint_allowartillery "1"
set scr_hardpoint_allowhelicopter "1"
set scr_hardpoint_allowsupply "1"
set scr_hardpoint_allowuav "1"

//***

//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_spawnTime "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)
//NICHT aktiv
//set sv_mapRotation "gametype dm map mp_backlot gametype dm map mp_bl
oc 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 game
type 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 do
m map mp_citystreets gametype dom map mp_convoy gametype dom map mp_co
untdown gametype dom map mp_crash gametype dom map mp_crossfire gamety
pe dom map mp_farm gametype dom map mp_overgrown gametype dom map mp_p
ipeline gametype dom map mp_shipment gametype dom map mp_showdown game
type dom map mp_strike gametype dom map mp_vacant"
```

```
// KOTH - HEADQUARTERS
```

```
//NICHT aktiv
```

```
//set sv_mapRotation "gametype koth map mp_backlot gametype koth map m
p_bloc gametype koth map mp_bog gametype koth map mp_cargoship gametyp
e koth map mp_citystreets gametype koth map mp_convoy gametype koth ma
p mp_countdown gametype koth map mp_crash gametype koth map mp_crossfi
re gametype koth map mp_farm gametype koth map mp_overgrown gametype k
oth 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 sa
b map mp_citystreets gametype sab map mp_convoy gametype sab map mp_co
untdown gametype sab map mp_crash gametype sab map mp_crossfire gamety
pe 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_bl
oc 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_blo
oc 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.

Screencast unter Creative Commons Lizenz