

MoH Pacific Assault Server Config MoH Pacific Assault Server Config

2005-04-26 08:00 von Kelli (0 Kommentare)

Hier eine server cfg für Medal of Honor Pacific Assault - zur Zeit ja Leider nur für Windows als Server verfügbar.

Am besten macht man sich eine Verknüpfung mit der mohpa_server.exe. Dann bei der Verknüpfung rechtsklick, eigenschaften und Ziel so ändern das

"C:[Pfad]MoH Pacific Assaultmohpa_server.exe" +exec server.cfg

hintendran +exec server.cfg angefügt wird.

Nun die server.cfg in den Ordner Main einfügen und den Server über die Verknüpfung starten.

Hier die (unvollständige) server.cfg:

// Server-Name - Name, der in der Server-Liste erscheint

sv_hostname "MohPA Server"

// Port der benutzt wird:

net_port "23000"

// Passwort - Schütze deinen Server mit einem Passwort.

set rconPassword "geheimes rconpassword"

set sv_privatepassword ""

// Max. Spieler

set sv_maxclients 16

// Zeitlimit - Lege fest, wie lange das Spiel dauert.

// Es gewinnt der Spieler mit dem höchsten Score.

timelimit 20

// Frag-Limit - Die für den Sieg auf der aktuellen Karte

// erforderliche Punktzahl

fraglimit 0

// Willkommensmeldung - Erscheint auf den Computern der Clients,

// wenn sich diese an deinem Server anmelden.

g_motd "Herzlich Willkommen"

// Spielmodus:

// 1 Frei für alle

// 2 Team Deathmatch

// 6 Eroberer

set g_gametype 2

// Heilungsrate - Bestimmt die Regenerationsgeschwindigkeit beim
// Einsatz eines Gesundheits-Pickups.

set g_healrate 10

// Gesundheitsverlust - Ist diese Option aktiviert, verliert der
// Spieler ein Medipack, wenn er neutralisiert wird.

set g_healthdrop 1

// Rucksackverlust - Ist diese Option aktiviert, verliert der
// Spieler seinen Rucksack, wenn er neutralisiert wird.

set dm_classesDeathDropBackpack 1

// Waffenverlust - Ist diese Option aktiviert, verliert der
// Spieler seine Waffe, wenn er neutralisiert wird.

set dm_deathDropWeapon 1

// Realismus - Schaltet den Realismus-Modus ein/aus.

set g_realismmode 1

// Sprintgeschwindigkeit - Ist diese Option aktiviert, können
// die Spieler schneller laufen. Andernfalls laufen alle Spieler
// in der Standardgeschwindigkeit von MOH Allied Assault.

set sv_runspeed 230

// Teamschaden - Spiele mit oder ohne Friendly Fire.

set dm_teamdamage 1

// Unbegrenzt Munition - Spiele mit oder ohne unbegrenzter
// Munition.

set g_unlimitedammo 0

// GameSpy - Wähle den Wert 1, wenn du einen öffentlichen Server
// über GameSpy starten möchtest.

set sv_communitypublic 1

// Zuschauer nach Inaktivität - Nach wie vielen Sekunden wird ein
// inaktiver Spieler zum Zuschauer? Um Bandbreite zu sparen, liegt
// der Standardwert bei 60 Sekunden.

set g_inactivespectate 0

// Karten-Spielzeit - Bestimme die Spielzeit für diese Karte.

set g_tempmaptime 0

// Spawn-Verzögerung - Lege fest, wann Spieler ins Spiel
// zurückkehren.

g_respawn_time 10.000000

// Dauer der Unverwundbarkeit ? Gibt an, wie lange ist ein Spieler
// nach dem Eintritt ins Spiel unverwundbar ist.

set sv_invulnerabletime 3

// INFO-Grenzwert - Ist dieser Wert >0, wird die Zahl der
// INFO-Pakete des Servers pro Sekunde begrenzt.

set dm_infoThreshold 0

// STATUS-Grenzwert - Ist dieser Wert >0, wird die Zahl der
// STATUS-Pakete des Servers pro Sekunde begrenzt.

set dm_statusThreshold 0

// Max. Ragdolls - Anzahl der Körper, die Ragdoll-Animationen
// verwenden.

set dm_maxragdolls 0

// DM Mult. Tempo - Wie viel schneller laufen die Spieler
// im Multiplayer-Modus?

set sv_dmspeedmult 1.300000

// Zuschauer stumm schalten - Verhindert, dass Zuschauer am
// Chat teilnehmen.

set g_spectate_allow_full_chat 1

// Punkbuster aktivieren - Aktiviert alle Punkbuster-Funktionen
// des Servers.

set sv_punkbuster 1

set sv_pure 1

// Gegnernamen zeigen - Blende die Namen deiner Gegner ein, wenn
// du sie ansiehst.

set g_showlookat 0

```
// Verbluten - Lasse zu, dass schwer verletzte Spieler
// verbluten.

set dm_bleedtodeath 1

// Blut deaktivieren - Aktiviere im Multiplayer-Modus die
// Bluteffekte.

set sv_disablebleeding 1

// Online-Statistiken - Zeichne die Statistiken deiner
// Spiele auf.

set sv_communitystats 1

// Rückzug zulassen - Zeigt an, ob der Server die Rückzug-
// Option für die Verteidiger unterstützt.

set g_retreat_enable 1

// Rückzug-Respawn - Wenn du diese Option aktivierst, kehren die
// Verteidiger mit vollen Waffen, voller Munition und voller
// Gesundheit ins Spiel zurück.

set g_retreat_respawn 0

// Rückzugskosten - Ist diese Funktion aktiviert, kostet die
// Verteidiger jeder Rückzug einen Respawn.

set g_retreat_cost 0

// Rückzugszeit - Wie lange bleibt das Rückzug-Symbol nach dem
// Verlust eines Einsatzziels eingeblendet?

set g_retreat_time 10.000000

// Rückzugsverzögerung - Wie lange dauert es, bis sich der Spieler
// nach dem Klick auf das Symbol tatsächlich zurückzieht?

set g_retreat_delay 0.000000

// Name des Able-Teams - Der Name von Team "Able".

set sv_ablegroupname "Able"

// Name des Baker-Teams - Der Name von Team "Baker".

set sv_bakergroupname "Baker"

// Angriffsverzögerung - Verzögert den Vormarsch der Angreifer
// am Anfang des Spiels.
```

```
set dm_attackerAdvanceDelay 10.000000

// Bandagieren-Tempo - Geschwindigkeit, in der Bandagen angelegt
// werden.

set dm_bandagespeed 2.000000

// Effekte-Controller - Bestimmt das Timing des
// Effekte-Controllers.

set dm_effectscontroller 1

// Zielhilfe-Zoomfaktor - Bestimmt den Zoomfaktor der Zielhilfe.

set dm_aimassistZoom 20

// Zielhilfe-Verzögerung - Verzögerung bis zur Aktivierung der
// Zielhilfe.

set dm_aimassistZoomTime 0.000000

// Max. Gesundheit (FFA) - Die maximale Gesundheit im Modus
// Frei für alle.

set dm_ffaMaxHealth 100

// Großer Spieler-Wert - Die "Große Spieler"-Einstellung.

set dm_largePlayerCount 12

// Wartezeit nach Runde - Bestimmt die Wartezeit (in Sekunden)
// nach dem Ende einer Runde.

set dm_postroundwaittime 30.000000

// Hag-Munitionszähler verwenden - Steht dieser Wert auf Null,
// wird die Ausgangsbewaffnung über dm_*_ammo_init cvars bestimmt.

set dm_useHagInitialBulletCount 1

// Verbleibende Sekunden - Bestimmt die Countdown-Sekunden des
// Spiels.

set dm_secondsLeftInMatch 0

// Warten auf Transition-Flag - Verzögerung beim Warten auf das
// Transition-Flag.

set dm_waitfortransitionflag 0

// Max. Gesundheit bei Kampfunfähigkeit - Die maximal zulässige
```

// Gesundheit bei Kampfunfähigkeit.

set dm_incapacitatedMaxHealth 25.000000

// Teambeschuss-Warnung - Warnmeldung an Spieler, die

// Teammitglieder neutralisieren.

set g_teamkillwarn_message "MP:DefaultTeamKillWarnMessage"

// Teambeschuss-Warnungen - Zahl der Warnungen vor der Verbannung

// eines Spielers.

set g_teamkillwarn "3"

// Teambeschuss-Ausschluss - Zahl der Teamabschüsse bis zum

// Rauswurf des Spielers.

set g_teamkillkick 5

// Rauswurf-Dauer - Zeitraum, nach dem ein Team-Killer wieder

// auf den Server zurückkehren darf.

set g_teamkillbanduration 0

// Ausschluss bei Inaktivität - Bestimmt den Zeitraum (in

// Sekunden) nach dem ein inaktiver Spieler aus dem Spiel

// ausgeschlossen wird.

// 900 (15 Minuten) ist die Standardeinstellung.

set g_inactivekick 900

// Aufwärmphase - Dauer der Aufwärmphase.

set g_warmup 60

// Respawn-Intervall - Verzögerung bis zum Respawn des Spielers.

set g_respawn_time 10

// Stimmenmehrheit - Bestimme die für eine Abstimmung

// erforderliche Mehrheit.

set dm_votemajority 50

// Ragdoll max. - Maximale Dauer eines Ragdoll-Effekts.

set dm_bodytime_max 60.000000

// Ragdoll min. - Mindestzeit für einen Ragdoll-Effekt.

set dm_bodytime_min 5.000000

// Sanitäter-Entfernung - Bereich, in dem ein Sanitäter auf einen
// Verwundeten aufmerksam wird.

set dm_corpsmanAttentionDist 400

// Sanitäter-Heilung - Die Effektivität eines Sanitäters.

set dm_corpsmanHealAmount 125

// Sanitäter-Heilungszeit - Dauer des Heilungsvorgangs durch einen
// Sanitäter.

set dm_corpsmanHealTime 2.000000

// Max. Morphium - Maximale Morphiummenge, die ein Sanitäter
// bei sich haben kann.

set dm_corpsmanMaxMorphine 6

// Corpsman Max Sulfa - Maximale Menge an Sulfa, die ein Sanitäter
// bei sich haben kann.

set dm_corpsmanMaxSulfa 8

// Sanitäter-Reanimationszeit - Verzögerung bis zur Wiederbelebung
// durch einen Sanitäter.

set dm_corpsmanReviveTime 2.000000

// Entschärfungs-Speedup - SpeedUp für Pioniere zur Entschärfung
// von Sprengsätzen.

set dm_engineerDisarmExplSpeedup 4.000000

// Max. Sprengsätze - Maximale Zahl von Sprengsätzen, die ein
// Pionier bei sich tragen kann.

set dm_engineerMaxExplosives 8

// Sprengsatz-Speedup - SpeedUp für Pioniere zum Platzieren von
// Sprengsätzen.

set dm_engineerPlantExplSpeedup 4.000000

// Auto-Balance - Füllt beide Teams gleichmäßig auf.

// 0 - Normal

// 1 - Du wirst zu Beginn des Spiels zugewiesen.

// 3 - Du wirst nach deiner Neutralisierung zugewiesen.

// (Balancing, wenn Spieler den Server während des

// Spiels verlassen)

```
set g_teamautobalance 0
```

```
// Klassen in Team Deathmatch-Spielen deaktivieren.
```

```
set dm_combatclassesenabled 1
```

```
// Abstimmungen in Spielen aktivieren.
```

```
set g_allowvote 1
```

```
// Aufwärmen - Steht dieser Wert auf Null, gibt es bei  
// Eroberer-Spielen keine Aufwärmphase.
```

```
set g_doWarmup 1
```

```
// Friedliche Aufwärmphase - Steht dieser Wert auf Null, kannst du  
// andere Spieler in der Aufwärmphase ausschalten.
```

```
set g_peace_warmup 1
```

```
// Einsatzziele spiegeln.
```

```
set g_invobjno 0
```

```
// Infanterie-Limits
```

```
set sv_restrict_infantry 100
```

```
// Sanitäter-Limits
```

```
set sv_restrict_corpsman 100
```

```
// Pionier-Limits
```

```
set sv_restrict_engineer 100
```

```
// Versorgungssoldaten-Limits
```

```
set sv_restrict_ammotech 100
```

```
// Nahkampf-Limits
```

```
set sv_restrict_closerange 100
```

```
// Gewehr-Limits
```

```
set sv_restrict_rifle 100
```

```
// MP-Limits
```

```
set sv_restrict_smg 100
```


// MG-Limits

set sv_restrict_mg 100

// Scharfschützen-Limits

set sv_restrict_sniperrifle 100

// Verbindungsbeschränkung - Begrenzt die Ping-Zeiten, um
// eine Überlastung des Servers zu verhindern.

set sv_pingrestrict 0

// Respawn-Pool - Die Zahl der Leben im Respawn-Pool. Ist der
// Wert