

Servervariablen Call of Duty Servervariablen Call of Duty

2004-10-09 07:00 von Kelli (0 Kommentare)

Immer wieder erreichen uns Anfragen nach den Servervariablen für COD.

Hier eine (unvollständige) Liste

// Passwords

```
set rconPassword "rcon pass" // setzt das Passwort für rcon
set g_password "pass" //setzt ein Passwort für den Server
set sv_privatePassword "pass reserved" //setzt ein privates Passwort für den Server.
```

// Public Information

```
set sv_hostname "Your CoD Server" //Der Name
set scr_motd "Message Of The Day" //Ein "Tages"motto
sets .Admin "Admin name" //Name des Admins
sets .Email "admin email" //email des Admins
sets .IRC "" //IRC des Admins
sets .Website "webseite" //Webseite des Admins
sets .Location "location" //Standort des Servers
```

// General Settings

```
set scr_friendlyfire "0" // FF 0=Nein 1=JA 2=Reflect(selbsttreffer) 3=shared(beide Schütze & Ziel)
set sv_maxclients "20" //max Spieler
set sv_privateClients "4" //davon private (mit Passwort sv_privatePassword)
set sv_maxRate "20000" //Maximum Datenfluss zum Client
set sv_minPing "0" //minimum Ping um teilzunehmen.
set sv_maxPing "0" //max Ping um teilzunehmen
set sv_pure "1" // Mods 0=Ja 1=Nein
set logfile "1" //logfile erstellen 0=Nein 1=JA
set g_log "games_mp.log" //Pfad des logfile zu ./main
set scr_killcam "1" //Killcam 0=off 1=On
set scr_freelook "1" //Zuschauer kann sich frei bewegen 0=Nein 1=JA
set scr_spectateenemy "1" //Zuschauer kann Feind beobachten 0=Nein 1=Ja
set scr_teambalance "0" //automatische Teameinteilung 0=Nein 1=JA
set g_allowVote "1" //Spieler dürfen Abstimmung starten 0=Nein 1=Ja
set scr_allow_vote "1" // Zuschauer dürfen Abstimmung starten 0=Nein 1=Ja
set sv_allowAnonymous "0" //Spieler dürfen ohne Nick spielen 0=Nein 1=JA
set sv_allowDownload "1" //Karten dürfen vom Gameserver geladen werden 0=Nein 1=JA
set sv_cheats "0" // Cheats erlauben 0=Nein!
set sv_fps "20" //
set sv_master1 "codmaster.activision.com" // Master Server (Punkbuster, Keyabgleich, Gamespyanzeige)
set sv_master2 ""
set sv_master3 ""
set sv_master4 ""
set sv_master5 ""
```

// Weapons

```
set scr_allow_bar "1" //erlaubte Waffe: bar
set scr_allow_bren "1" //erlaubte Waffe: bren
```

```
set scr_allow_enfield "1" //erlaubte Waffe: enfield
set scr_allow_fg42 "1" //erlaubte Waffe: fg42
set scr_allow_kar98k "1" //erlaubte Waffe: kar98k
set scr_allow_kar98ksniper "1" ////erlaubte Waffe: kar98kSniper
set scr_allow_m1carbine "1" //erlaubte Waffe: m1
set scr_allow_m1garand "1" //erlaubte Waffe: bm1g
set scr_allow_mp40 "1" //erlaubte Waffe: mp40
set scr_allow_mp44 "1" //erlaubte Waffe: mp44
set scr_allow_nagant "1" //erlaubte Waffe: nagant
set scr_allow_nagantsniper "1" //erlaubte Waffe: nagsniper
set scr_allow_panzerfaust "1" //erlaubte Waffe: Panzerfaust
set scr_allow_ppsh "1" //erlaubte Waffe: ppsH
set scr_allow_springfield "1" //erlaubte Waffe: Springfield
set scr_allow_sten "1" //erlaubte Waffe: sten
set scr_allow_thompson "1" //erlaubte Waffe: thompson
```

// Schalter für DM

```
set scr_dm_scorelimit "50" //Punktlimit
set scr_dm_timelimit "30" //Zeitlimit
set scr_drawfriend "1" //Anzeige Teamicons über Spieler
set scr_forcerespawn "0" //Sofortiges Respawn
```

// Schalter für TDM

```
set scr_tdm_scorelimit "100" //Punktlimit (gesamntes Team)
scr_tdm_timelimit "25" //Zeitlimit
```

// Schalter für SD

```
set scr_sd_graceperiod "15" //?
set scr_sd_roundlength "4" //Dauer einer Runde
set scr_sd_roundlimit "0" //maximale Anzahl der Runden
set scr_sd_scorelimit "7" //Punktlimit für dieses Match (Mapwechsel)
set scr_sd_timelimit "0" //Zeitlimit für dieses Match (Mapwechsel)
```

// Schalter für BEL

```
set scr_bel_alivepointtime "10" //Punkte für das Überleben einer Runde
set scr_bel_scorelimit "50" //Punktlimit für dieses Match (Mapwechsel)
set scr_bel_timelimit "30" //Zeitlimit für dieses Match(Mapwechsel)
```

// Schalter für RE

```
set scr_re_graceperiod "15" //?
set scr_re_roundlength "4" //Dauer einer Runde
set scr_re_roundlimit "0" //Anzahl von Runden
set scr_re_scorelimit "7" //Punktlimit für dieses Match (Mapwechsel)
set scr_re_timelimit "0" //Zeitlimit für dieses Match (Mapwechsel)
set scr_re_showcarrier "0" //?
```

// Schalter für HQ

```
set scr_hq_scorelimit "0" //Punktlimit
set scr_hq_timelimit "0" //Zeitlimit
```

// Map Rotation

```
set sv_mapRotation "gametype tdm map mp_dawnville gametype hq map mp_bocage gametype tdm map  
mp_brecourt" // mapname und Modus
```

gametyp kann sein:

Deathmatch : dm

Team Deathmatch : tdm

Search & Destroy : sd

Behind Enemy Lines : bel

Retrieval : rel

Headquarters : hq

set sv_mapRotationCurrentmap "mp_dawnville " *//Startmap der Rotation*

[Zurück](#)