

Counter Strike Source

<p>Counter Strike Source Lexikon</p>

DIE NÄCHSTE VERSION DES BELIEBTESTEN ONLINE-ACTION-SPIELS DER WELT

Counter-Strike: Source kombiniert die preisgekrönte Teamplay-Funktion von Counter-Strike mit der Spitzentechnologie von Source™.

Atemberaubende Grafik sowie brandneue Sounds und Steuermöglichkeiten machen Counter-Strike: Source zu einem Muss für jeden Gamer. ([Quelle](#))

Im [CSS](#) gibt es 2 Szenarien: Auf Bomb-Defuse-Karten muss eine Bombe auf dem Bomben-Platz gelegt bzw. entschärft werden.

Auf Geisel-Rettungs-Karten müssen Geiseln gerettet bzw. deren Rettung verhindert werden.

Die Mod-Community hat jedoch noch eine große Anzahl an weiteren Spielmodis entwickelt, wie zum Beispiel:

Surf-Mod

Rats-Mod

Jail-Mod

Zombie-Mod

Deathmatch

sowie verschiedene Map-Modis:

Poolparty-Maps

Gungame-Maps

Aim-Maps

uvm.....

Beispiel-Befehle für die server.cfg und [CSS](#) spezifische Befehle:

(Version 1.5.3 by *ulrich-block.de*)

Code

```

// Trage hier deinen Servernamen ein
hostname "Hier koennte dein Name stehen"

// Serverbeschreibung die in der Serliste angezeigt wird
sv_tags "deathmatch, Hlstatsx, dm"

// Das Rcon Passwort fuer die Remote Kontrolle
rcon_password "trage bitte hier dein RCON Passwort ein"

//MinimalerlaubteAnzahlanfehlgeschlagenenRconLogInVersuchen,diezumtempBanfuehren
sv_rcon_minfailures "3"

// Maximale erlaubte Anzahl an fehlgeschlagenen Rcon Log In Versuchen, die zum Ban fuehren
sv_rcon_maxfailures "5"

// Dauer des Bans fuer das Erreichen von sv_rcon_maxfailures
sv_rcon_banpenalty "0"
// Freeze Cam deaktivieren.
sv_disablefreezecam "1"

// Domination und Revenge Anzeige deaktivieren.
sv_nonemesis "0"

//WennaktiviertwirdderTeamWinner,derwertvollsteSpielerunddieFunFactsnichtangezeigt.
sv_nowinpanel ""

//DenConfigBefehlcl_minmodelserlauben,deresdemClientgestattet,nureinModelzubenutzen.
sv_allowminmodels "1"

// Wenn deaktiviert, werden keine Sounds durch das Hud abgespielt,
// die in der Regel eher nerven, als dass sie helfen.
sv_hudhint_sound "0"

Aktiviert den Wettkampfmodus, bei dem Spieler folgende Configwerte erzwingen muessen:
//drawdetailprops staticprop_100fps_max(100), detailfade(100), detaildist(1000)
// cl_interp (0 to 0.031), cl_interp_ratio (1 to 2)
sv_competitive_minspec "0"

//WennletztesUpdateausdeschadensmodellverändertdenanvonGranatenbekommendenSchaden.
//WennmandasalteSchadensmodellhabenwill,kannmanesmitdiesemCVARwiederaktivieren.
sv_legacy_grenade_damage "0"

//WennletztesUpdateausdesflashboostinggehoehertgekanntwird,deaktiviert.
//WennmandasalteVerhaltenaufseinemServerwill,kannmanesmitdiesemCVARwiederaktivieren.
sv_enableboost "0"

// Wenn aktiviert, wird dem Server automatisch der Bunnyhopping Servertag hinzugefuegt.
sv_enablebunnyhopping "0"

// Erreicht ein Spieler diese Anazahl an Kills, wird die Map gewechselt.
// Standart ist 0. Bei 0 ist die Funktion deaktiviert
mp_fraglimit "0"

https://gameserveradmin.eu/lexicon/index.php?entry/3-counter-strike-source/
// Maximale Rundenanzahl, die eine Map gespielt wird.
// Standart ist 0. Bei 0 ist die Funktion deaktiviert
mp_maxrounds "0"

```

Alles anzeigen

Tutorials zum Spiel:
Link zu den Tutorials