

Left 4 Dead 2

<p>Left 4 Dead 2 Lexikon</p>

Die Zombie Apokalypse geht weiter und Left 4 Dead 2 (L4D2) ist der mit Hochspannung erwartete Nachfolger zum preisgekrönten Original [Left 4 Dead](#), dem #1 Ko-Op-Game 2008.

In diesem ko-op-Action-Horror-FPS werden Sie und Ihre Freunde sich durch Städte, Sümpfe und Friedhöfe tief im Süden der USA kämpfen, von Savannah bis New Orleans, durch fünf ausgedehnte Kampagnen.

Als einer von vier Überlebenden, bewaffnet mit verheerenden, neuen und verbesserten, klassischen Waffen, können Sie nun auch die Zombifizierten im Nahkampf mit Kettensägen, Äxten und sogar tödlichen Bratpfannen aus dem Weg räumen.

Nutzen Sie diese Waffen gegen drei fürchterliche (und im Versus-Modus vorzügliche) Spezial-Infizierte. Sie werden auch bei den üblichen Zombies auf fünf neue Gestalten treffen, inklusive den furchteinflößenden Sumpfzombies.

Der AI Director 2.0 setzt neue Maßstäbe für das L4D-Gameplay des Originals. Dieser verbesserte Director kann nun die Wetterlage dem Spielgeschehen anpassen und ändert auch Spielpfade, Zombiepopulation, Effekte und Geräusche entsprechend Ihrem Können. L4D2 wird Ihnen bei jedem Spiel ein einzigartiges Spielerlebnis bieten und Ihnen die maßgeschneiderte Zombie-Apokalypse liefern. ([Quelle](#))

Beispiel für die server.cfg

Code

```

hostname                                "TEST"
//                                     Servernamen          festlegen

rcon_password                           "passwort"
//                                     Rcon-Passwort        setzen

sv_gametypes                            "coop,versus,survival"
//
// Mit der cvar sv_gametypes wird festgelegt welche Spiel-Typen zulaessig sind.
//
//      coop      =      Kampagne      mit      4      Spielern
//      versus    =      Versus-Modus   mit      8      Spielern
//      survival  =      Survival-Mods  mit      4      Spielern

sv_steamgroup                           "1491306"

sv_steamgroup_exclusive                  "1"

//
// 0 = Es duerfen alle Spieler auf den Server joinen. (Standard)
// 1=EsduerfennurSpieleraufdenleerenServerjoinen,diesichnichtinderSteam-Gruppebefinden.

sv_allow_lobby_connect_only              0
//
// Erlaubt das direkte Verbinden mittels connect auf den Server.
//
// 0=DiedirekteVerbindungdurchdenBefehlconnectwirdzugelassen.DiesbetrifftauchHLSW.
// 1      =      Verbindung      nur      durch      die      Lobby.

//Region - This sets the lobby in which your server will be part of
//You will want to set this to the closest location to your server
//eastcoast      -      sv_region      0
//westcoast      -      sv_region      1
//south          america      -      sv_region      2
//europe          -      sv_region      3
//asia           -      sv_region      4
//australia      -      sv_region      5
//middle         east      -      sv_region      6
//africa         -      sv_region      7
//world          -      sv_region      255
sv_region                        3

//Allow          use          of          cheats
//0              =          Off
//1              =          On
sv_cheats        0

//All talk - Allow both teams to use audio chat to speak with each other
//0              =          Off
//1              =          On
sv_alltalk 0

```

Alles anzeigen

Tutorials zum Spiel:

Link zu den Tutorials