

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"

AktiviertWettkampfmodus,beiSpielerfolgendenConfigwert erzwingtauchschonereinstellen:
r_drawdetailprop_staticprop_loadops_maxanim(0.1_detailfadeanim(400)_detaildim(100)
//      cl_interp      (0      to      0.031),      cl_interp_ratio      (1      to      2)
sv_competitive_minspec      "0"

//Inderletztenupdatewurdeschadensveraendertdenovranatenebekommennatwenmaruestunbesitzt.
//WennmandasalteSchadensmodelhabenwill,kannmanesmitdiesemCVARwiederaktivieren.
sv_legacy_grenade_damage      "0"

#InderletztenupdatewurdeglashboostingbehoerpringskannndieExplosivgranatendeaktiviert.
//WennmandasalteVerhaltenaufseinemServerwill,kanmanesmitdiesemCVARwiederaktivieren.
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/      2
//      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