

Call Of Duty 3 - Maprotation & Gametype

<p>Call of Duty Modern Warfare 3 Maprotation & Gametype</p>

Nachdem viele Kunden Anfragen nach der Maprotation gestellt haben hier einige Infos darüber:

Maprotation und den Gametype pro Map könnte Ihr in der default.dspl festlegen hier ein Ausschnitt:

Code

```

////////////////////////////////////
////////////////////////////////////Modern Warfare 3 dedicated server default playlist////////////////////////////////////
////////////////////////////////////

//format                                     is
//<mapname>,                               <dsr          filename>,<weight>

//<mapname>
//valid                                     mapnames:
//*
//mp_alpha
//mp_bootleg
//mp_bravo
//mp_carbon
//mp_dome
//mp_exchange
//mp_hardhat
//mp_interchange
//mp_labmeth
//mp_mogadishu
//mp_paris
//mp_plaza2
//mp_radar
//mp_seatown
//mp_underground
//mp_village
//<dlc          maps>          (included          under          ' * ')

//dsr          filename
//name          of          recipe          file          without          the          dsr          extension
//included          in          this          package          are          the          following          recipe          defaults:
//TDM_default          (Team          Deathmatch)
//DOM_default          (Domination)
//CTF_default          (Capture          The          Flag)
//DZ_default          (Drop          All)
//FFA_default          (Free          Game)
//GG_default          (Gun          Game)
//HQ_default          (Headquarters)
//INF_default          (Infected)
//JUG_default          (Juggernaut)
//KC_default          (Kill          Confirmed)
//OIC_default          (One          In          The          Chamber)
//SAB_default          (Sabotage)
//SD_default          (Search          and          Destroy)
//TDEF_default          (Team          Defender)
//TJ_default          (Team          Juggernaut)

//          Weight          (1->1000)
// Selection is weighted random (higher weights increase selection chance)

*,TDM_default,1
mp_alpha,DOM_default,1
mp_bootleg,DOM_default,1
*,TDEF_default,1000
mp_bravo,JUG_default,1

```

Alles anzeigen

Wobei für die Maprotation immer nur das folgende relevant ist.

Code

```
*,TDM_default,1  
mp_alpha,DOM_default,1  
mp_bootleg,DOM_default,1  
*,TDEF_default,1000  
mp_bravo,JUG_default,1
```

d.h

<Mapname>,<Gametype>,<Gewichtung in der Rotation>

Desweiteren nun informationen zum Gametype:

TDM_default (Team Deathmatch)
DOM_default (Domination)
CTF_default (Capture The Flag)
DZ_default (Drop Zone)
FFA_default (Free For All)
GG_default (Gun Game)
HQ_default (Headquarters)
INF_default (Infected)
JUG_default (Juggernaut)
KC_default (Kill Confirmed)
OIC_default (One In The Chamber)
SAB_default (Sabotage)
SD_default (Search and Destroy)
TDEF_default (Team Defender)
TJ_default (Team Juggernaut)

Die Einstellungen zu den einzelnen Gametypes findet Ihr in den DSR Dateien diese findet Ihr im Ordner [players2](#) die Dateien heißen z.b. [sd_default.dsr](#) . In diesen Dateien können diverse Settings für den Gametype bearbeitet werden.