

Day of Defeat Source

<p>Day of Defeat Source Lexikon</p>

Day of Defeat Source bietet einen spannenden Spielverlauf in Europa während des zweiten Weltkriegs. Übernehmen Sie die Rolle der Infanterie, Sturmtruppen, Scharfschützen und vieles mehr. [DoD:S](#) bietet außerdem verbesserte Grafiken und Sounds dank der neuen, leistungsfähigen Source-Engine von [Valve](#). ([Quelle](#))

Beispiel-Befehle für die server.cfg

(Version 1.5.3 by ulrich-block.de)

Code

```

//      *****      Allgemeine      Server      Einstellungen      *****
//      Trage      hier      deinen      Servernamen      ein
hostname      "Mein      Server      Name"

// Fuer war und private Server benutzen. Lasst man es leer, wird keins gesetzt
sv_password      ""

//      Kontakt      Adresse      vom      Servereigentuemer
sv_contact      "deineEmail@mail.de"

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

//      Eigene      Motdfile,      die      nicht      ueberschrieben      werden      kann
//      Bitte      im      Mod      Ordner      orangebox/dod      erstellen
motdfile      "custommotd.txt"

//      Fuer den Fastdownload hier bitte die Downloadurl einstellen
//      Beispiel      http://www.deinedomain.de/dods
sv_downloadurl      "http://www.deinedomain.de/fastdownload"

//      Maximale      FPS,      die      der      Server      erreichen      kann.
//      Server      FPS      sind      Netzwerkoperationen      in      der      Sekunde
//      0      bedeutet      maximal      1000      FPS
fps_max      "500"

// Kontrolliert die Server Framerate. Andere Werte als 0 lassenden Server langsamer werden
host_framerate      "0"

//      Maximal      Groesse      von      Dateien      wie      Maps,      die      man      downloaden      kann.
//      64MB      ist      der      Maximalwert
net_maxfilesize      "64"

//      Das      Rcon      Passwort      fuer      die      Remote      Kontrolle
rcon_password      "DeinGanzSicheresRconPasswort"

// MinimalerlaubteAnzahl an fehlgeschlagenen Rcon Log In Versuchen, die zum temp Ban fuehren
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"

// Dauer des Bans fuer das Erreichen von sv_rcon_minfailuretime
sv_rcon_minfailuretime      "15"

// Werden die Dateien des Spiels nicht ueberprueft Fuer Public Servers sollte man dieses Wert nehmen. <br>
// Werden die Dateien des Spiels Ausnahme server whitelist.txt aufgezaelte ueberprueft. <br>
// Bei 2 werden alle Dateien der Spieler ohne Ausnahme ueberprueft.
// Bei 1 und 2 koennen auch keine Sounds von Plugins genutzt werden
sv_pure      "0"
https://gameserveradmin.eu/lexicon/index.php?entry/4-day-of-defeat-source/      2

// Wennsv_pureloder2gesetzt wurde, werden bei Clients mit Custom Dateien wie Waffen Skins gekickt.
//      Bei      0      wird      eine      Warnung      ausgesprochen.

```

Alles anzeigen

Tutorials zum Spiel:
Link zum Workshop Tutorial