

Half-Life 2 MP/ DM

<p>Half Life 2 Lexikon</p>

Half-Life 2 bietet die Spannung, Herausforderung und überwältigende Erlebniswelt des Originals und ergänzt sie um eine unglaubliche Realitätsnähe und Reaktionsfülle. So entsteht eine virtuelle Welt, in der der Spieler alles um sich herum beeinflussen kann, von der Umgebung bis zum Verhalten und den Gefühlen von Freund und Feind. Der Spieler bewaffnet sich erneut mit der Brechstange des Forschungswissenschaftlers Gordon Freeman, der sich auf einer Erde wiederfindet, wo die Bevölkerung und ihre Ressourcen hemmungslos von Außerirdischen dezimiert werden. Freeman erhält die undankbare Aufgabe, die Welt vom Bösen zu befreien, dass er in Black Mesa einst freigesetzt hatte. ([Quelle](#))

Beispiel für die server.cfg

Code

```

hostname                "Half-Life"                2                DeathMatch!"

sv_hl2mp_weapon_respawn_time                20
sv_hl2mp_item_respawn_time                30

//      set      to      1      if      this      is      a      teamplay      server
mp_teamplay                1

//      allow      or      disallow      damage      from      teammates
mp_friendlyfire                0

//      how      much      damage      is      inflicted      from      falls,      default
mp_falldamage                0
0

// set to 1 if weapons stay (immediate pickup by players without weapons)
// requires that there be additional ammo (can't pick up a weapon to get more ammo)
mp_weaponstay                0

//      set      to      force      players      to      respawn      after      death
mp_forcerespawn                1

//      enable      player      footstep      sounds
mp_footsteps                1

//      enable      flashlight
mp_flashlight                1

//      enable      autocrosshair      (default      is      1)
mp_autocrosshair                1

//      allow      bots
mp_allowNPCs                1

//      world      gravity      (default      600)
sv_gravity                600
600

//      world      friction      (default      4)
sv_friction                4
4

//      world      water      friction      (default      1)
sv_waterfriction                1
1

//      Minimum      stopping      speed      when      on      ground
sv_stopspeed                100

//      spectator      settings
sv_noclipaccelerate                5
sv_noclip speed                5

sv_specaccelerate                5
sv_spec speed                3
sv_specnoclip                1
https://www.gametraining.eu/lexicon/index.php?entry/6-half-life-2-mp-dm/

//      player      movement      acceleration      rate      (default      10)

```

Alles anzeigen

Tutorials zum Spiel:

Link zu den Tutorials