

Doom 3 Serveradmin Commands

Dieses Dokument stellt eine Sammlung von Hinweisen und Befehlen zum Betreiben eines eigenen Doom 3 Servers dar. Es richtet sich vor allem an Admins, die gerade Ihren Doom 3 Server bei ihrem Hoster bekommen haben und nun vor dem Problem stehen, wie er eigentlich zu bedienen ist. Für Ergänzungen, Fragen, Hinweise und Anregungen schreibt eine Mail an jayden@gmx.net.

Kommandos zum Einrichten des RCON-Zugriffs auf dem Client:

- **net_clientRemoteConsolePassword [Passwort]** – Hier wird das Passwort eingegeben, welches für rcon auf dem Server vorgesehen ist, s.u.
- **rcon** – Diesen Befehl müsst Ihr als Client jedem Serverbefehl voranstellen. Ansonsten würde er lokal ausgeführt. Beispiel „*rcon nextMap*“
- **com_allowconsole [0/1]** – Ermöglicht das aktivieren der Console über die „^“-Taste.

→ Alle Kommandos können mit einem Druck auf die Tabulator-Taste vervollständigt werden.

Kommandos für den Server:

- **net_serverRemoteConsolePassword [Passwort]** – Gibt das Rcon-Passwort an. Er sollte in der *server.cfg* zu finden sein. Beispiel: „*net_serverRemoteConsolePassword meinpasswort*“
- **si_map [Karte]** – Setzt die Karte, die mit dem Befehl *nextMap* geladen werden kann. Liste der Maps:
 - *game/mp/d3dm1.map*
 - *game/mp/d3dm2.map*
 - *game/mp/d3dm3.map*
 - *game/mp/d3dm4.map*
 - *game/mp/d3dm5.map*
- **nextMap** – Läd die Karte, die mit *si_map* angegeben wurde.
- **g_password [Passwort]** – Setzt das Serverpasswort.
- **si_usepass [0/1]** – Serverpasswort aktivieren.
- **net_LANserver [0/1]** – Aktiviert den LAN-Modus.
- **net_serverReloadEngine [0/1]** – Der Server lädt die komplette Engine bei jedem Mapwechsel neu.
- **net_serverAllowServerMod** – Startet den Server im Pure-Modus und läd eine Spiele-DLL, die nicht in den original PAK-Dateien ist.
- **g_voteFlags [Zahl]** – Ermöglicht es, verschiedene Votings auf dem Server zu verbieten:
 - 0 – alles erlaubt
 - 1 – Maprestart verboten
 - 2 – Zeitlimit ändern verboten
 - 4 – Fraglimit ändern verboten
 - 8 – Spieltyp verändern verboten

- 16 – Spieler kicken verboten
- 32 – Mapchange verboten
- 64 – Zuschauer verboten
- 128 – Wechsel zur nächsten Map verboten
- 255 – alles verboten

Um die Verbote zu kombinieren einfach die Zahlen addieren. Beispiel: „*g_voteFlags 6*“ um Votings über Zeit- und Fraglimit zu verbieten.

- **si_spectators [0/1]** – Erlaubt Zuschauer im Spiel.
- **si_pure [0/1]** – Setzt den Server auf Pure. Diese Option stellt sicher, dass alle Spieler mit unveränderten Spieledateien spielen.
- **g_mapCycle [Script]** – Verweist auf das Mapcycle-Script
- **si_name [Servername]** – Ändert den Namen des Servers (Farbcodes sind möglich).
- **si_gametype [Modus]** – Mögliche Optionen: „deathmatch“, „tourney“, „team dm“, „last man“.
- **si_fragLimit [Zahl]** – Setzt die Höhe des Fraglimits
- **si_timeLimit [Minuten]** – Setzt ein Zeitlimit
- **si_teamDamage [0/1]** – Setzt Friendlyfire
- **si_warmup [0/1]** – Aktiviert ein WarmUp vor dem Start der Karte. Spieler müssen mit F3 bestätigen.
- **g_countDown [Sekunden]** – Countdown vor dem Start der Map.
- **g_autobalanceTDM [0/1]** – Gleicht die Teams einander an.
- **g_spectatorChat [0/1]** – Erlaubt das Chatten von Zuschauern.
- **logfile [0/1]** – Ermöglicht die Aufzeichnung eines Serverlogs.
- **logfilename [Dateiname]** – Gibt den Namen des Logfiles an.
- **net_clientServerTimeout [Sekunden]** – Gibt den Timeout für Clients an.
- **net_master0 [IP:Port]** – Gibt den Masterserver für Doom3 an. Default: „*idnet.ua-corp.com:27650*“ (möglich sind auch „*net_master1*“ usw.)
- **spanwserver** – Dieser Befehl *muss* als letzter in der *server.cfg* stehen (ohne Option)

Letztes Update: 07.10.2004

Copyright dieser Anleitung © 2004 by Hendrik Thole (jayden@gmx.net)

Das Original dieser Anleitung finden Sie unter <http://www.thole.org/hendrik/>

Für Schäden an Hardware/Software kann nicht gehaftet werden. Der Gebrauch dieses Dokuments erfolgt unter eigener Gefahr und ohne Gewähr des Autors.

DOOM and id are registered trademarks of Id Software, Inc. in the U.S. Patent and Trademark Office and/or some other countries. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.