

Call of Duty: Rcon-Befehle

Allgemein

Befehl	Beschreibung
/rconpassword <string>	Diesen Befehl braucht man, um sich als Administrator anzumelden.
/rcon say <string>	Gibt eine Nachricht an alle Spieler auf dem Server aus.
/rcon status	Listet alle Spielernamen nebst diversen anderen Informationen auf.
/rcon serverinfo	Zeigt die aktuellen Servereinstellungen an.
/rcon map_rotate	Lädt die nächste Karte in der Karten-Rotation.
/rcon map_restart	Lädt die aktuelle Karte neu.
/rcon map <string>	Lädt die angegebene Karte.
/rcon clientkick <integer>	Kickt den Spieler mit der angegebenen ID vom Server.
/rcon banclient <integer>	Verbannt den Spieler mit der angegebenen ID permanent vom Server.
/rcon g_password <string>	Legt ein Passwort für den Server fest.
/rcon g_gametype <string>	Legt den Spieltyp fest, der auf dem Server gespielt werden soll.

Befehl	Beschreibung
/rcon sv_maxclients <integer>	Legt die maximale Anzahl an reservierten Plätzen fest.
/rcon scr_killcam <boolean>	Schaltet die Todeskamera aus [0] oder ein [1].
/rcon scr_friendlyfire <integer>	Regelt das Verhalten bei Teambeschuss. Es sind dabei Werte von [1...4] möglich.
/rcon scr_forcerespawn <boolean>	Ermöglicht einem Spieler einen langsamen [0] oder schnellen [1] Wiedereinstieg nach dessen Tod.
/rcon scr_teambalance <boolean>	Schaltet die Teambalance aus [0] oder ein [1].
/rcon scr_spectateenemy <boolean>	Regelt, ob das gegnerische Team als Zuschauer beobachtet werden darf [1] oder ob dies verhindert werden soll [0].

Search & Destroy

Befehl	Beschreibung
/rcon scr_sd_timelimit <integer>	Legt die Zeit in Sekunden fest, wie lange eine Karte jeweils gespielt werden soll.
/rcon scr_sd_roundlength <integer>	Legt die Rundenzeit in Sekunden fest.
/rcon scr_sd_roundlimit <integer>	Legt die Anzahl an Runden fest, die ein Team pro Karte für einen Sieg erreichen muss.
/rcon scr_sd_scorelimit <integer>	Legt die Anzahl an Runden fest, die pro Karte insgesamt gespielt werden sollen.
/rcon scr_sd_graceperiod <integer>	Legt die Zeit in Sekunden fest, wie lange die Waffe am Anfang einer jeden Runde noch gewechselt werden darf.

Team-Deathmatch

Befehl	Beschreibung
/rcon scr_tdm_scorelimit <integer>	Legt die Anzahl an Punkten fest, die ein Team für einen Sieg erreichen muss.
/rcon scr_tdm_timelimit <integer>	Legt die Zeit in Sekunden fest, wie lange eine Karte insgesamt gespielt werden soll.