

## Admin-Codes für Star Wars BATTLEFRONT II – SERVER

- Befehle unterscheiden NICHT zwischen Groß- und Kleinschreibung
- Admin-Codes können im Spiel über das Chatfenster eingegeben werden
- Benutzen Sie den globalen Chat (Taste T)
- Beginnen Sie jeden Befehl mit `/ADMIN` / (mit Leerzeichen nach „ADMIN“)
- Der erste Befehl muss `/LOGIN` sein (z.B. `/ADMIN /LOGIN 123456`)
- Davor muss bei Privatservern ein Passwort mittels `/ADMINPW` festgelegt werden

<code>/LOGIN &lt;Passwort&gt;</code>	Der erste vom User einzugebende Befehl; loggt User als Admin ein.
<code>/WAITLATE</code> oder <code>/NOWAITLATE</code>	Ein- und Ausschalten der Funktion, dass der Server auf Klienten mit hoher Ping wartet (wird meistens automatisch ausgeschaltet sein).
<code>/MAPS</code>	Gibt eine Liste der momentan noch anstehenden Maps.
<code>/ADDMAP &lt;Mapname&gt;</code> <code>&lt;XXX&gt; &lt;YYY&gt;</code>	Fügt eine Map zur Liste hinzu; <XXX> bzw. <YYY> sind die Verstärkungen für jede Seite (siehe nachfolgende Seite für genaue Informationen).
<code>/NEXTMAP &lt;Mapname&gt;</code>	Stellt die angegebene Map als dem aktuellen Spiel nachfolgende Map ein.
<code>/DROPMAP &lt;Mapname&gt;</code>	Entfernt die angegebene Map von der Liste oder die aktuelle, wenn keine Map angegeben ist.
<code>/BOOT</code> <code>&lt;Spielernummer&gt;</code>	Wirft den spezifizierten Spieler aus dem Server. Um die zugehörige Spielernummer zu finden, siehe <code>/PLAYERS</code> .
<code>/ENDGAME</code>	Beendet die aktuelle Map.
<code>/SAY &lt;Text&gt;</code>	Sendet eine Nachricht zu allen Spielern, die im Chatbereich in Rot erscheint und von „Admin:“ gesendet wurde.
<code>/PLAYERS</code>	Listet alle Spieler dieses Servers auf. Jeder Spieler bekommt eine Nummer zugewiesen, anhand derer er/sie herausgeworfen werden kann (siehe <code>/BOOT</code> ).
<code>/SHUTDOWN</code>	Beendet den Server. Der Server wird nicht automatisch neustarten.
<code>/BANDWIDTH &lt;kbps&gt;</code>	Setzt die Host-Bandbreite (in kbps).
<code>/ADMINPW</code>	Setzt oder ändert das Admin-Passwort, das beim Login verwendet wird.

### Beispiel:

***Carpaltunnal*** ist der Spieler  
und **123456** das Passwort.

```
>/admin /login 123456
Carpaltunnal logged in
>/admin /players
-> 0 - 'Drone'
-> 1 - 'Lindsey'
-> 2 - 'Duurp'
-> 3 - 'KonKushn'
-> 4 - 'Stryker'
-> 5 - 'Darth Sinical'
>/admin /boot 0
Drone left
Player booted
```

## Zusatzinformation über Mapnamen und -suffixe:

- Mapcodes beginnen normalerweise mit den **drei ersten Buchstaben des Planeten** (z.B. Tatooine, **tat**)
- dann eine Nummer (**1/2** für **Landmaps**) und
- dann ein Ära-Code, **g** für **Galaktischer Bürgerkrieg** und **c** für **Klonkriege**
- Die letzten drei bis fünf Zeichen bezeichnen den Spieltyp (eingeleitet durch einen Unterstrich):
  - **\_CON** für Eroberung
  - **\_CTF** für Capture the Flag (2 Flaggen)
  - **\_1FLAG** für Capture the Flag (1 Flagge)
  - **\_ASS** für Angriff (Raum)
  - **\_HUNT** für Jagd
- Nicht jede Map hat jeden Spieltyp

## Mapcodes für den Befehl **/ADDMAP:**

<u>Coruscant:</u> cor1c_con cor1c_ctf cor1g_con cor1g_ctf	<u>Hoth:</u> hot1g_1flag hot1g_con hot1g_hunt	<u>Naboo:</u> nab2c_con nab2c_ctf nab2c_hunt nab2g_con nab2g_ctf	<u>Utapau:</u> uta1c_1flag uta1c_con uta1g_1flag uta1g_con
<u>Dagobah:</u> dag1c_con dag1c_ctf dag1g_con dag1g_ctf	<u>Kamino:</u> kam1c_1flag kam1c_con kam1g_1flag kam1g_con	<u>Polis Massa:</u> pol1c_con pol1c_ctf pol1g_con pol1g_ctf	<u>Yavin 4:</u> yav1c_1flag yav1c_con yav1g_1flag yav1g_con
<u>Todesstern:</u> dea1c_1flag dea1c_con dea1g_1flag dea1g_con	<u>Kashyyyk:</u> kas2c_con kas2c_ctf kas2c_hunt kas2g_con kas2g_ctf	<u>Tantive IV:</u> tan1c_1flag tan1c_con tan1g_1flag tan1g_con	<u>Raum Yavin</u> spa1g_1flag spa1g_ass
<u>Endor:</u> end1g_1flag end1g_con end1g_hunt	<u>Mustafar:</u> mus1c_con mus1c_ctf mus1g_con mus1g_ctf	<u>Tatooine:</u> <i>Mos Eisley</i> tat2c_con tat2c_ctf tat2g_con tat2g_ctf tat2g_eli (Heroes)	<u>Raum Kashyyyk</u> Spa3c_1flag Spa3c_ass
<u>Felucia:</u> fel1c_1flag fel1c_con fel1g_1flag fel1g_con	<u>Mygeeto:</u> myg1c_con myg1c_ctf myg1g_con myg1g_ctf	<i>Jabbas Palast</i> tat3c_1flag tat3c_con tat3g_1flag tat3g_con	<u>Raum Mygeeto</u> Spa6c_1flag Spa6c_ass
<u>Geonosis:</u> geo1c_con geo1c_ctf geo1c_hunt			<u>Raum Felucia</u> Spa7c_1flag Spa7c_ass
			<u>Raum Hoth</u> Spa8g_1flag Spa8g_ass
			<u>Raum Tatooine</u> Spa9g_1flag Spa9g_ass