Counter-Strike

&noeditbutton

- Half-Life CS 1.5 Mod US
- HLSW
- CS-Mappack
- CS 1.5 Resolution 1.2
- CS-Waypoints
- CS to HLSW 1.0

Spiel-Infos

Versionen

CS oder ausgeschrieben Counter-Strike war ursprünglich ein Mod (Modifikation) für Half-Life und davon gibt's inzwischen einen ganzen Haufen Varianten, weil das Spiel immer weiter entwickelt wurde. Die (meist) gespielten davon sind zurzeit CS 1.6; CS: Source (CSS); CS Condition Zero (CS:CZ), CS Global Offensive (CS:GO) und CS 1.5 (obwohl letzteres nicht annähernd so viele Anhänger hat wie die vorher genannten). Zwischen den 1.X-Versionen gibt's größere und kleinere Unterschiede (z.B. Aiming, Movement und Grafik). Welche einem am besten gefällt kann man eigentlich nur durch Ausprobieren heraus finden. Die neueren Versionen zeichnen sich durch allerlei zusätzliche Spielmodi, bzw. neue Grafiken und Maps aus. Im Kern ist es aber immer das gleiche Spiel. Dieser Artikel dreht sich vorrangig um CS 1.5 weil das meiner Meinung nach das Beste und für Benutzer unseres Servers das Interessanteste ist (und nicht zuletzt, weil das die Version ist die wir auf LANs immer spielen).

Version	Veröffentlichungsdatum	Besonderheiten
Beta 1.0	19. Juni 1999	Es fing an mit den „Hostage-Rescue“ Szenarien (cs_). Die ersten Maps waren cs_siege, cs_mansion, cs_wpndepot und cs_prison. Folgende Waffen standen in der Ur-Version zur Auswahl: Usp, Glock, Shotgun, M4a1, Mp5 navy, TMP, AWP, G3/SG-1 und die FN M249 PARA.
Beta 1.1	27. Juni 1999	Verbesserung der Server-Stabilität, Burst-Mode für die Glock, neue maps cs_assault und cs_desert.
Beta 1.2	20. Juli 1999	Einführung der buytime, Verbesserung der Kevlar-Weste.
Beta 2.0	13. August 1999	Neue Waffen: SG-552 Commando, AK-47 und Desert Eagle, Schalldämpfer für Usp und M4a1.
Beta 2.1	17. August 1999	Neue cs_assault-Version, Neues Geisel-Model (Wissenschaftler)
Beta 3.0	14. September 1999	Neue Waffen: Messer und FN P90, Hinzufügung der Kevlar/Helm Kombination, Verbesserung der Geisel AI.
Beta 3.1	16. September 1999	Verbesserung der Audioeinstellungen, Fix des Bullet pentration Bugs.
Beta 4.0	5. November 1999	Neue Waffen: P228 und Steyr Scout, Einbau der „Defuse“ Szenarien (de_), Neue Maps: cs_station, de_nuke, de_dust und de_prodigy. Fallen gelassene Waffen verschwinden nach Rundenende.

Version	Veröffentlichungsdatum	Besonderheiten
Beta 4.1	1. Dezember 1999	Hinzufügen der Möglichkeit das am Boden liegende C4 aufzunehmen, Verhinderung des Einkaufens von „toten“ Mitspielern.
Beta 5.0	23. Dezember 1999	Neue Waffe: Benelli XM 104, Neues HUD, Hinzufügen des SAS-Models, verschiedene Verbesserungen am Gameplay.
Beta 5.2	10. Januar 2000	Keine Namensänderung als toter Spieler, verschiedene Bugfixes.
Beta 6.0	10. März 2000	Neue Waffen: MAC 10 und Steyr AUG, Hinzufügung der Escape (es_) und Assasination (as_) Szenarien, neue Spieler-Models Arctic und GIGN, Einführung des Nachtsichtgeräts.
Beta 6.1	24. März 2000	verschiedene Verbesserungen des Gameplays.
Beta 6.2	26. März 2000	Bugfixes
Beta 6.5	5. Juni 2000	Neues Spieler-Model: Guerilla Warfare, Neue Maps: as_forest, de_cbble, de_aztec, as_tundra, cs_italy, es_trinity, cs_estate.
Beta 6.6	22. Juni 2000	Neues Crosshair für Sniperwaffen.
Beta 7.0	26. August 2000	Sekundäre Messerattacke, Neues Spieler-Model: SEAL Team, Neue Maps: cs_office, as_highrise, cs_arabstreets, de_foption und de_vegas. Einführung der Möglichkeit Fahrzeuge zu lenken. Dazu gab es als Test die Map de_jeepathon2000, Neue Waffe: Dual Berettas.
Beta 7.1	13. September 2000	Einführung des Recoils von Waffen, verschiedene Bugfixes.
1.0	8. November 2000	Es wurden drei neue Waffen hinzugefügt: H&K UMP .45, FN Five-Seven, und SIG SG-550, die Spielermodelle wurden überarbeitet.
1.1	10. März 2001	Schüsse aus dem Sprung heraus sind jetzt ungenauer, Scharfschützen-Fadenkreuz wurde im ausgezoomten Modus entfernt, AWP-Beintreffer sind jetzt nicht mehr tödlich, die Modelle haben eine Schwimm-Animation erhalten. Verschiedene Verbesserungen des Gameplays/Bugfixes.
1.2	12. Juli.2001	(nur für Retail Besitzer) Deathmatch Classic als Teil des Updates, neues automatisches Update-System.
1.3	19. September 2001	Es wurde ein Multicast-Zuschauer-Modus hinzugefügt, Sprach-Kommunikation hinzugefügt, der Server-Chat wurde zur Log-Datei hinzugefügt.
1.4	24. April 2002	Ein Anti-Cheat-Schutz wurde hinzugefügt. Das Benutzer-Interface für HLTV wurde überarbeitet. Neue Maps: cs_havana und de_chateau, Sprechende Spieler blinken im Radar der Teammitglieder. Neutralisierte Charaktere bleiben während der kompletten Runde auf dem Boden liegen. Spieler müssen jetzt stehen bleiben, wenn sie die Bombe platzieren (sie dürfen auch nicht springen). Spieler können sich jetzt weder bewegen, noch können sie feuern, während sie die Bombe entschärfen. Die Zielgenauigkeit von Pistolen (alle Handfeuerwaffen), die im Sprung abgefeuert werden, wurde verändert. Die Sprungwerte für Spieler wurden verändert, um wildes Hüpfen zu minimieren.

Version	Veröffentlichungsdatum	Besonderheiten
1.5	12. Juni 2002	Neue Map: de_piranesi, Querschläger sind jetzt Teil dieser Version.
1.6	15. September 2003	Letzte Version auf HL1-Basis, Hinzufügung des Tactical Shields, Viele Bugfixes und Verbesserungen des Gameplays.
Xbox-Version	Ende 2003	
Condition Zero	23. März 2004	
Source	7. Oktober 2004	Basiert nicht mehr auf der HL1 Engine, sondern auf der HL2 Engine

Quelle

Kaufen

CS gibt es entweder über Steam (dann aber als Standalone und mit automatischen Updates rauf auf Version 1.6) oder eben via Half-Life-Mod. Wobei man Half-Life auch wieder über Steam kriegt. Allerdings rentiert es sich ggf., gleich zur Anthology zu greifen, die dann noch Half-Life: Blueshift und Half-Life: Opposing Force enthält. Das kostet dann nur 5 € mehr. Bei Verkäufen von Privat sollte man vorsichtig sein, denn das wichtigste an der ganzen Geschichte sind valide CD-Keys. Ist so einer schon mit einem Steam-Account verbunden, ist er (für Steam zumindest) praktisch wertlos geworden. Das sieht man dem Key aber beim Kauf nicht an. Also wenn, dann nur vom Händler oder wenn man sich wirklich 100%ig sicher ist, dass der Verkäufer einen nicht über den sprichwörtlichen Tisch ziehen wird.

Mit dem CD-Key von CS:CZ kann man CS 1.6 installieren und spielen.

Installation

Es gibt mehrere Wege zum Ziel. Das liegt daran, dass CS 1.5 auch immer noch ein Mod für Half-Life ist bzw. war.

Die Mod-Variante

Wer Half-Life sein eigen nennt und daher auch einen validen CD-Key hat, muss im Prinzip nur wie folgt vorgehen:

1. Installation von Half-Life
2. Patch 1.1.1.0 für Half-Life installieren
3. CS 1.5 installieren, der Download ist auf diversen Seiten wie z.B. auf moddb.com oder Fileplanet verfügbar.
4. Wenn man auch auf Server mit der neueren Version 1.1.1.1 oder höher verbinden möchte, muss man entsprechend noch die Half-Life Patches auf 1.1.1.1 bzw. besser, 1.1.1.2 einspielen.

Die Retail-Variante

Gibt's (oder besser: gab's) zum Kaufen als CD. Unter Umständen hat aber der eine oder andere Händler noch die Half-Life-Generation-Box im Angebot. Da ist HL, Half Life: Blue Shift, Half-Life: Opposing Force und die CS Retail dabei. Allerdings die Deutsche Fassung. Aber immerhin sind valide CD-Keys dabei.

Einen NoCD-Crack oder ähnliches braucht ihr nicht, lediglich einen validen CD-Key. Beim ersten mal Starten wird der abgefragt. Vorzuziehen wäre es, wenn ihr euch 'ne eigene CD kauft. Da iss dann auch ein Key dabei. Für unseren Server reicht aber auch der Valve LAN-Key: `1000-00000-0000`. Der geht nicht zwingend auf jedem Server, aber auf unserem auch via Internet.

Die Retail-Version enthält nur die Original 1.0.0.0-Version, sprich die ist schon einigermaßen veraltet. Daher solltet ihr das 1.5er Update (eigentlich Version 1.0.0.5, aber man sagt's irgendwie trotzdem so) noch hinterher installieren. Der Half-Life Patch 1.1.1.2 bringt einem hier für neuere Server der Version 1.1.1.1 aber irgendwie nichts. Versucht man sich auf diese Server zu verbinden, stürzt CS Retail einfach ab.

Die LAN-Methode

Zugegeben, von Installation kann nicht so recht die Rede sein, aber man kann ein bereits installiertes CS einfach »verpflanzen«, indem man den gesamten Ordner kopiert. Allerdings fragt er dann immer noch nach einem validen CD-Key.

Wer mag, kann sich nach erfolgreicher Installation noch das Mappack für den Server besorgen.

Mit Steam benutzen

Um CS 1.5 mit Steam zu benutzen, muss man nur das CS 1.5 Verzeichnis `cstrike` aus dem Half-Life-Ordner mit dem neuen Namen `csv15` ins Steam-Verzeichnis kopieren, sodass man am Ende `Steam\SteamApps\deine@email\half-life\csv15` hat. Danach lässt sich CS 1.5 unter THIRD PARTY GAMES starten.

Diese Methode erlaubt es, CS 1.5 mit Steam zu starten, also mit STEAM-ID. Damit funktionieren Banning und Stats auch wieder.!

Um diese CS 1.5 Steam-Version mit HLSW zu benutzen, muss man nur `Steam\SteamApps\deine@email\half-life\hl.exe` als Binary in den Half-Life Steam Einstellungen setzen!

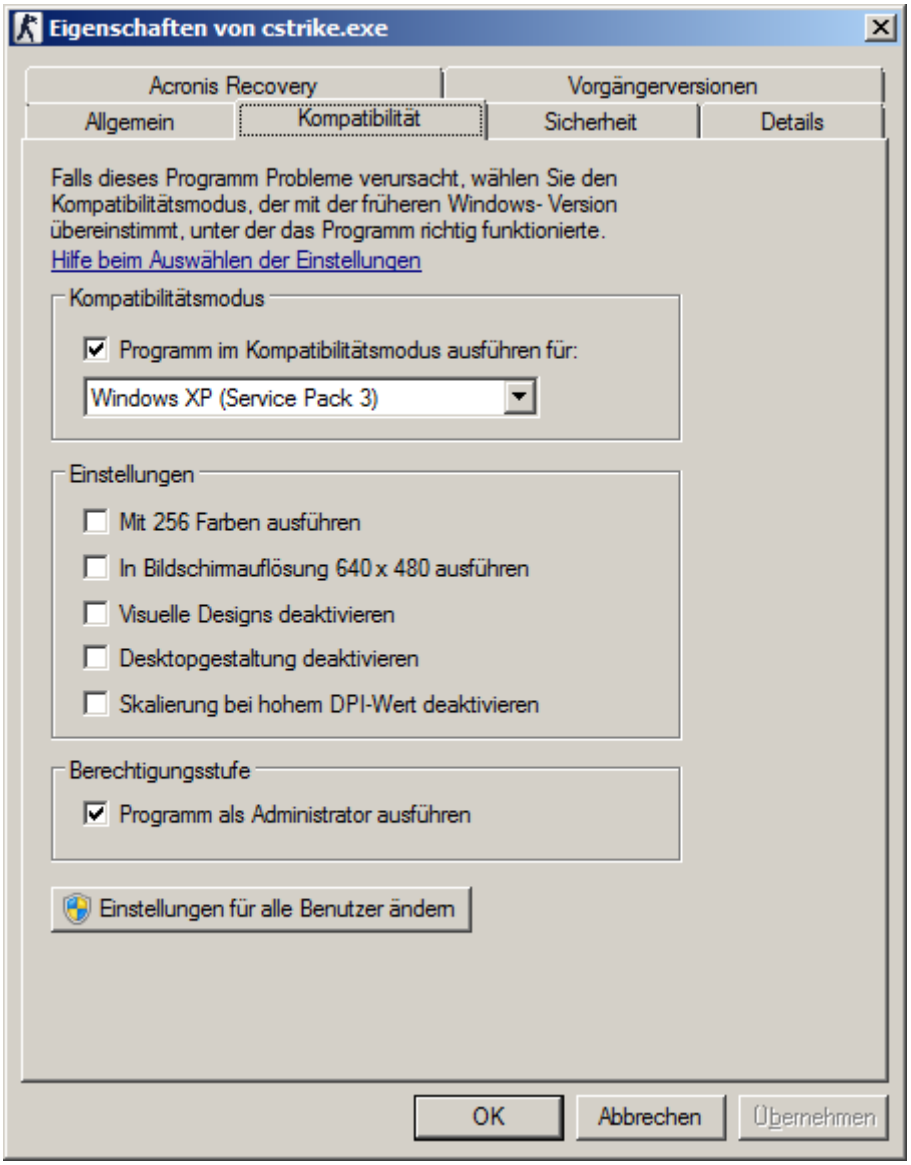
Probleme

Win XP

Hier kann es notwendig sein, wenn man mit User-Rechten unterwegs ist, dass man CS im Speziellen mit Admin-Rechten startet (oder Runas Spc benutzt). Sonst passiert es oft, dass nach einem Doppelklick auf die Verknüpfung augenscheinlich einfach gar nichts passt.

Win 7

Es kann zu Problemen kommen, wenn man versucht, CS 1.5 unter Windows 7 x64 zu starten (über die 32-Bit-Version weiß ich nicht Bescheid, kann aber genauso gut sein). Es wird dann eine Fehlermeldung ausgegeben, dass für CS angeblich kein ausreichender Arbeitsspeicher vorhanden wäre und als Wert für den freien Arbeitsspeicher wird ein negativer Wert angegeben. Das Problem kann man leicht lösen, indem man das Spiel im XP SP 3 Kompatibilitätsmodus laufen lässt. Dazu auf `Eigenschaften` der `cstrike.exe` (im CS-Verzeichnis) gehen und den Reiter `Kompatibilität` wählen. Dort dann im Menü `Programm im Kompatibilitätsmodus ausführen für:` den Eintrag `Windows XP (Service Pack 3)` wählen. Das sollte reichen. Gibt es noch Probleme, weil man z. B. CS als User ausführt, braucht CS auch noch Adminrechte. In diesem Fall muss man auch noch den Haken bei `Programm als Administrator ausführen` setzen. Mit ersterer Lösung fragt CS bei jedem Start nach den Administrator-Zugangsdaten. Dasselbe klappt auch mit der Verknüpfung im Startmenü, falls man lieber diese benutzt.



Besser ist aber gleich die Benutzung von Runas Spc.

Win 10

Anscheinend gibt es dasselbe Problem wie unter Win 7 auch unter Win 10, nur dass die Lösung da

minimal anders aussieht/heißt: Da ist es wieder der XP Kompatibilitätsmodus, SP2 reicht. Allerdings kommt on top noch „Vollbildoptimierungen deaktivieren“ dazu.

Ersatzvideos

Da die CS Retail bei jedem Start mit dem Valve- und Sierra-Video nervt und sich diese auch nicht einfach überspringen lassen (außer man benutzt Konsolen-Befehle, die beim Starten gleich einen Server zur Verbindung mit übergeben), ist es nützlich, Ersatzvideos im Ordner `valve\media` zu platzieren. Die betroffenen Videos sind `sierra.avi` und `valve.avi`. Das Video `logo.avi` läuft eigentlich nur im Hintergrund von Half-Lifes Hauptmenü, sodass es eigentlich nicht stören sollte. Einfaches Löschen der Problemvideos führt *nicht* zum Ziel, da CS dann einfach gar nicht mehr startet. Drum ersetzen. Die Videos selbst sind Cinepak-Videos in AVI-Containern. Als Ersatzvideo taugt auch ein Video mit entsprechendem Codec, mit 16×16 Pixeln (weniger geht nicht), ohne Tonspur und mit nur einem Frame pro Sekunde. Im Prinzip sollte das auch für die Mod-Version gehen (die Files sind dieselben), nur braucht man dort eigentlich keine, weil das Spiel sie eh nicht zeigt.

CD-Keys

Quelle

Entweder man hat einen eigenen Half-Life- bzw. Counter-Strike-Key, oder man kauft sich einen, oder man nimmt einen der vielen »Public-Keys« aus dem Netz. Es können normalerweise maximal vier Spieler mit dem gleichen Key auf einem Server spielen. Wenn es zu viele sind, äußert sich das in einer Meldung des Servers: »Key in use«. Also wenn es geht nicht gleich alle denselben Key auf LAN verwenden… Es gibt aber eine noch bessere Alternative, nämlich den von Valve veröffentlichten LAN-Key `1000-00000-0000`. Dieser funktioniert aber nur, wenn der CS-Server im LAN-Modus läuft, bzw. entsprechend gepatcht wurde, dass er auch im WAN-Modus betrieben werden kann. Andernfalls verweigert er den Dienst mit diesem Key (soll heißen, er lässt einen nicht drauf). Meistens ist das aber kein Problem.

CD-Key wechseln

Es kann trotzdem notwendig sein, den CD-Key zu wechseln bzw. zurückzusetzen, weil z. B. ein Server mit diesem die Verbindung verweigert. Der aktuell auf dem eigenen System benutzte CD-Key ist im Registry-Schlüssel `HKEY_CURRENT_USER\Software\Valve\CounterStrike\Settings` (für die Retail-Version) bzw. `HKEY_CURRENT_USER\Software\Valve\Half-Life\Settings` (für den HL-Mod) zu finden, als der Eintrag `Key`. Der CS-Key ist dort im Klartext, *ohne Bindestriche* eingetragen. Löscht man den `Key`-Eintrag, fragt CS beim Start wieder nach einem CD-Key und man muss einen neuen eingeben. Man kann dem natürlich zuvorkommen, indem ihn man direkt in die Registry einträgt.

Einstellungen

Spieler-Einstellungen

Diese findet man in CS unter `Play CS` → `Customize`. Dort kann man sein Spraylogo, die Farbe davon, den eigenen Nickname wählen (**bitte auch machen, *bevor* man auf einem Server aufschlägt**) und auch die Lautstärke des Mikrophons einstellen.

Spiel-Einstellungen (Audio, Video, Steuerung, ...)

Allgemein

Die findet man in CS unter `Configuration` (Tipp: Grafik auf `Open-GL` umstellen; sieht besser aus und spielt sich schöner (`Configuration` → `Video` → `Video-Modes`)). Außerdem ruckelt es auf älteren Rechnern dann meistens nimmer.

CS 1.5 Resolution

Noch ein Hinweis bezüglich Monitor-Auflösungen jenseits 4:3 bzw. 1600×1200: In den Downloads findet man CS 1.5 Resolution. Dieses Tool verändert die `cstrike.exe` bzw. die `hl.exe`, sodass weitere Auflösungen spielbar werden, z. B. FullHD. Das Programm verändert die `*.exe`-Datei. Die Benutzung erfolgt auf eigene Gefahr (also *Backups machen*, **bevor** man freudig drauf los editiert). Das Programm prüft allerdings, ob es die richtige `*.exe` ist. Dieses Programm ist nur für die Counter-Strike US-Retail, Version 1.5 bzw. Half Life v64/1.1.1.0 gedacht und wird auch nur damit funktionieren. Es ist der FreeBasic Sourcecode, die vorkompilierte `*.exe` sowie Linux-Binary enthalten. Da das Programm bei Anwendung auf die `hl.exe` nicht den CS-Mod verändert, sondern die Half-Life-Binary, betrifft die Erweiterung der Auflösungen natürlich auch Half-Life selbst. Achtung: Falls man Auflösungen vom Format 16:9 oder 16:10 benutzt, muss die Field-of-Vision-Variable in der `config.cfg` verändert werden. Hinweise dazu gibt das Programm dann aber aus. Evtl. Kommentare und Verbesserungsvorschläge dazu an mwohlauer@yahoo.de. Ein Bug ist bereits bekannt, wobei nicht klar ist, ob er nur CS betrifft, oder CS 1.5 Resolution: In einem Fall konnte zwar die Auflösung 2560×1440 ausgewählt werden (war auch nativ von Monitor und Grafikkarte unterstützt und wurde tatsächlich unter Windows benutzt), aber CS hat die Auflösung trotzdem nicht als eine mögliche in der Liste angezeigt. Falls noch jemand ähnlich Erfahrungen macht, bin ich an Tests zum Einkreisen des Problems interessiert.

Spielprinzip

Es gibt immer zwei Teams. Die Terroristen und die Counter Terroristen. Die beiden Teams unterscheiden sich vor allem durch die Waffen, die sie kaufen können und die Aufgabe, die sie auf einer Map zu erledigen haben. Das Team das gewinnt bekommt logischerweise mehr Geld als das verlierende. Von dem »verdienten« Geld kann man sich am Anfang der nächsten Runde Waffen kaufen (B drücken, dann die jeweiligen Tasten (1-8)) wobei bessere Waffen natürlich mehr Geld kosten als schlechtere.

Maps

Allgemein

In CS gibt es verschiedene Map-Typen bzw. Spiel-Typen, die man schon anhand ihres Namens-Präfixes erkennen kann. Eine Liste der wichtigsten sieht so aus:

Map	Spielprinzip
de_*	**Defusion**, Terroristen müssen die Bombe legen und zur Explosion bringen CTs müssen die Bombe entschärfen/das legen der Bombe verhindern. Es gibt ein Zeitlimit, innerhalb dessen Ts die Bombe zur Explosion gebracht haben müssen. Ist die Bombe scharf, haben die CTs eine vorgegebene Zeit, bis sie die Bombe wieder entschärft haben müssen. Ist der Explosions-Zeitpunkt aber nach dem Runden-Ende, verlieren die Ts trotzdem.
cs_*	**Hostage-Rescue** (weil der ursprünglichste Spiel-Modus, »cs«, wegen Counter-Strike), CTs müssen die Geiseln retten, schon für den bloßen Versuch kriegen sie Geld, für's Retten in die Rescue-Zone noch mal ordentlich extra. Das Zeitlimit spielt hier gegen die CTs, Ts müssen die CTs am Retten hindern.
as_*	**Assassination**, Ts müssen den VIP von der Rescue-Zone abhalten (Zeitlimit) bzw. killen, CTs müssen den VIP zur Rescue-Zone begleiten/beschützen
es_*	**Escape**, die Hälfte der Ts müssen entkommen (sie können keine Waffen kaufen) CTs müssen die Hälfte + 1 der Ts killen oder daran hindern, in der vorgegebenen Zeit zu flüchten
fy_*	**Fun-Yard**, Rumgeholze auf alles gegnerische ohne tiefere Aufgabe dahinter, meistens liegen Waffen bereit und gekauft werden kann auch nicht immer, am Spawn-Point aber normalerweise nicht.
kz_*	**Kreedz**, es geht darum, einen vorgegebenen Punkt zu erreichen, mehr in der Art eines Jump'n'Run-Spiels. Normalerweise kriegt man nur ein Messer (weil man damit schneller läuft und damit weiter springen kann). Es geht gerade nicht darum, andere anzuschießen, sondern den schwer erreichbaren Ziel-Punkt vor allen anderen zu erreichen.

Custom-Maps (also nicht bei der Installation mit gelieferte) sollten am besten in das Verzeichnis `cstrike\maps`, eurer HL/CS-Installation, die `*.wad` Dateien in das Verzeichnis `cstrike` kopiert werden.

Mappack

Da auf der mobilen Infanterie auch Maps laufen, die nicht mit der Standard CS-Installation mitgeliefert werden, ist im Mappack in den Downloads alles enthalten, was man braucht, um während dem Spielen längere Lade-Zeiten zu vermeiden, also Sounds, Maps, und so weiter. Es muss in das *Basis-Verzeichnis* der Counter-Strike- bzw. Half-Life-Installation entpackt werden. Das ist das Verzeichnis, dass den Ordner `cstrike` enthält. Also *nicht* in den Ordner `cstrike` entpacken, sondern eine Ebene darüber.

Server aus CS heraus erstellen

Dedicated Server

Wenn man nur einen Server auf die schnelle aufstellen will, aber nicht unbedignt die ganze Zeit mit spielen, ist das eine Option. In CS unter `Play CS` → `LAN Game` → `Create Game` → die Map auswählen und das Häckchen für `Dedicated Server` aktivieren. Auf `Advanced` sind ein Paar weitere Variablen zum Einstellen. Als Maptime würde ich 20 oder 30 Minuten nehmen. Wenn ihr eine Mapcycle auf eurem Rechner eingerichtet habt, läuft die nach der ersten Map ab. Dieser Server ist allerdings nicht online erreichbar, da er nur IPs im lokalen Subnetz erlaubt. Er eignet sich daher *nicht* als Internet-Server.

Listen Server

In CS unter `Play CS` → `LAN Game` → `Create Game` → Map auswählen → `OK`. Auch hier wird eine evtle. Mapcycle nach der ersten Map ablaufen gelassen. Und auch dieser Server ist nicht aus dem Internet heraus erreichbar. Allerdings muss man dazu zwingend die ganze Zeit mit auf dem Server anwesend sein. Heißt also, wenn derjenige, der ihn aufgestellt hat, die Schnauze voll hat und geht, ist der Server auch weg.

Dedizierten Server ohne CS erstellen

Wie man einen Dedicated Half-Life-Server erstellt (das ist es, was man in diesem Fall eigentlich tut), bitte unter HLDS aufsetzen nachsehen.

Stats

Für manchen sind sie mehr Schwanzvergleich, für andere einfach ein neutrales Maß, wie gut oder schlecht jemand spielt, die Statistiken. An dieser Stelle möchte ich nicht all zu viel dazu sagen, denn es gibt einen extra Artikel dazu.

Server beitreten

HLSW

Ein schönes Tool, in welches man den Server eingibt, auf dem man spielen will und dann nur noch auf `Connect` klicken muss (spart Zeit, v. a. wenns einen auf der LAN mal wieder vom Dedicated schmeißt oder man die Internetserver schnell wechseln will). Alle die CS im Internet spielen wollen, sollten sich mal HLSW installieren und die Server-Liste importieren. Das ist eine Liste mit deutschen CS 1.5 Servern. HLSW ist insofern von Vorteil, weil man die Server browsen kann, ohne CS bereits gestartet zu haben. Man kann dann auch sehen, wer da bereits alles auf dem Server iss, welche Map gespielt wird, was der Server fürn Ping hat, usw.. Man startet das Spiel dann einfach über nen Doppel-Klick auf den Server. Vorher muss man dem Programm allerdings noch sagen, wo die eigne CS-Installation liegt. Das geht wie folgt: `Settings` → `Settings` → Reiter `MyGames` → auf `HalfLife (WON)` doppelklicken → `Browse` → `cstrike.exe` auswählen (oder die `hl.exe` für die HL-Mod-Version). Es

gibt dazu in den Downloads auch eine Server-Liste, die gelegentlich aktualisiert wird. Ist übrigens auch für diverse andere Spiele benutzbar, u. a. EF, MOHAA, UT2004, und CoD.

CS to HLSW

Mit diesem Programm kann man die lokal gespeicherte Server-Liste aus dem WON2-Netzwerk von Counter-Strike Retail 1.5 und Half-Life v64/1.1.1.0 in eine HLSW-Serverliste exportieren. Das Programm muss im Stamm-Ordner von CS bzw. HL gespeichert sein. Es sind der FreeBasic Sourcecode, die vorkompilierte `*.exe` sowie die Linux-Binary enthalten.

Manuelle Methode

In CS auf `Play CS` → `LAN Game` gehen, die 4 Sekunden warten. Wenn ein Server erscheint auf `Join` drücken. Falls doch nicht, auf `Refresh` und das ganze so lang, bis ein Server zum Beitreten da ist.

Internet automatisch

Um CS 1.5 via Internetliste zu spielen, muss ein wenig Hand angelegt werden. Würde man CS 1.5 einfach via Steam installieren wollen, würde man automatisch auf CS 1.6 aktualisiert werden, sodass man diese Methode vergessen kann. Man muss CS 1.5 also wie oben beschrieben installieren. Da die Spiele-Server früher über WON gelistet und damit auch gesucht wurden, fragt CS 1.beim Internetspielen auf dem WON-Server nach den momentan aktiven Servern. Da die WON-Server schon lange nicht mehr laufen, läuft CS dabei ins Leere. Jetzt gibt es aber das Steamless CS Project, bei dem also versucht wird, CS ohne Steam spielbar zu erhalten. Unter anderem wird auch ein Ersatz für die WON-Server betrieben, die sogenannten WON2-Server. Diese können wie folgt genutzt werden:

1. Die Datei `woncomm.lst` im Verzeichnis `valve` der CS-Installation öffnen,
2. Den folgenden Text dort hinein kopieren:

<spoiler>

```
// Steamless CS Project
// No-WON / WON2 patch for Players v.2.5D
// October 2005
// -----
//
// For detailed server info visit www.won2.net
//

Titan
{
titan.won2.steamlessproject.nl:6003
}

Auth
{
// As for now (Oct 2005) this server isn't online yet.
```

```
auth.won2.steamlessproject.nl:7002
}

Master
{
master.won2.steamlessproject.nl:27010
master2.won2.steamlessproject.nl:27010
master3.won2.steamlessproject.nl:27010
master4.won2.steamlessproject.nl:27010
}

ModServer
{
mods.won2.steamlessproject.nl:27011
}

Secure
{
hlauth.won2.steamlessproject.nl:27012
hlauth2.won2.steamlessproject.nl:27012
hlauth3.won2.steamlessproject.nl:27012
}
```

</spoiler> (Quelle)

Jetzt sollte in CS durch `Play CS` → `Net Games` → `Update` die Liste an Servern aktualisierbar sein. Neue Infos über die bereits bekannten Server können dann über `Refresh` nachgeladen werden (z. B. aktuelle Anzahl an Spieler). Über `Join Game` tritt man einem Server bei.

Internet manuell

Dieser Fall tritt ein, wenn man nicht die Ersatz-Server für die ursprünglichen WON-Server einträgt, sodass die Suche nach neuen Servern erfolglos bleibt. Unter `Play CS` → `Net Games`, bei der Update-Frage auf `Cancel` klicken → `Add server` (IP oder Name eingeben) und dann wie bei Manuelle Methode beitreten.

Via Konsole

In der Konsole `connect <servername/ip>` eingeben (ist aber umständlicher). Die Konsole erreicht man mit Druck auf die ^-Taste. Das muss aber ggf. vorher wie folgt freigeschalten werden:

1. Die Datei `config.cfg` im Verzeichnis `cstrike` der Half Life-/CS-Installation öffnen,
2. die Zeile `console "?.000000"` suchen,
3. ggf. die Zahl bei ? auf 1 setzen, also `console "1.000000"`,
4. Datei speichern. (Und am besten schreibschützen! CS pfuscht gerne daran rum. Allerdings kann man dann logischerweise keine Einstellungen mehr in CS intern dauerhaft verändern… Also als erstes den Schreibschutz der `config.cfg` überprüfen, wenn sich z. B. der eigene Nick nicht ändern lässt.)

Version 1.1.1.1 und höher

Offiziell gibt es von Half-Life nur die Version 1.1.1.0, auf der auch CS 1.0.0.5 aufsetzt. Inzwischen gibt es aber auch einen inoffiziellen Patch 1.1.1.2 für Half-Life und auch CS 1.5-Server, die Versionen > 1.1.1.0 haben sollen. Versucht man mit einem Half-Life CS 1.1.1.0 auf höher gepatchte Server zu verbinden, wird die Verbindung mit Half-Life-Mod einfach verweigert. Die Retail-Version stürzt bei dem Version sogar ab. Möchte man auf solchen Servern spielen, ist es dringend angeraten, die Mod-Version zu benutzen und den Half-Life Patch 1.1.1.2 zu installieren. Über die Retail lässt sich der Patch zwar auch installieren. Sie stürzt aber beim Verbindungsversuch weiterhin einfach ab. Solche Server sind also mit der Retail nicht spielbar.

Bots

PoDBot

Nach dem man nicht immer Lust hat, von irgendwem im Internet fertig gemacht zu werden, gibt's auch Bots für CS. Sind vielleicht nicht schlecht wenn man 'n bisschen auf die LANs trainieren will und nicht im Netz zocken will. PoDBot eignet sich dazu einigermaßen gut. Nach der Installation ist das Bot-Menü in CS dann über die Taste ´ (neben dem ?) erreichbar. Ich würde erst mal einen Monat *viel* 4 gegen 4 gegen Bots spielen und wenn das langsam seine Herausforderung verliegt, nur noch alleine gegen 7 Bots: Bot-Menü öffnen → `Remove all bots` → ' drücken → `Fill server with bots` → natürlich das gegnerische Team auswählen, die werden dann nicht mehr verschoben). Eignen sich für den Anfänger hervorragend zum Training. Sobald man da einigermaßen was reißt, kann man sich auch langsam mal auf Internet-Server wagen. Auf dem Server der mobilen Infanterie hat es leider keine Bots. Das ist dies eine reine Client-Lösung, auch wenn es PoDBot auch für CS-Server gäbe. Der letzte Versuch das serverseitig einzurichten ist aber fehlgeschlagen.

Waypoints

Eigentlich sind die Bots ausgesprochen doof und wissen auf einer Map gar nicht, wo genau sie überhaupt hin laufen können, usw.. Deshalb braucht man für jede Map sogenannte Waypoints, also Wegpunkte. Wenn für eine Map jene Waypoints nicht vorhanden sind, wird beim Versuch, Bots zum Spiel hinzuzufügen, eine entsprechende Fehlermeldung ausgegeben und der Server bleibt weiterhin ohne Bots. Dafür gibt es das Waypoints-Pack mit weiteren Waypoint-Files, für die üblichen Maps, die nicht bereits vom PoDBot-Installer abgedeckt sind. Einfach die Dateien im Archiv nach `cstrike/PODBot/WPTDefault` entpacken. Danach sollten auf den entsprechenden Maps Bots möglich sein.

Demos

Eine Demo ist die Aufnahme vom Spiel (aus der eigenen Sicht) die man danach in aller Ruhe anschauen kann, um z. B. seine Fehler zu analysieren oder auch Cheats aufzudecken…

- Aufnahme starten: `record demoname`

- Aufnahme stoppen: `stop`
- Wiedergabe starten: `playdemo demoname`
- Wiedergabe stoppen: `stopdemo demoname`

Screenshots

Sie liegen standardmäßig auf F5. Sie eignen sich ganz gut um Stats auf einer Map festzuhalten. Allerdings gibt es auch eine Einstellung, die es ermöglicht automatisch beim Mapwechsel einen Screenshot der Stats machen zu lassen. Recht komfortabel und man vergisst nicht, einen zu machen:

- In der Datei `config.cfg` Die Zeile `hud_takesshots "?"` suchen,
- auf `hud_takesshots "1"` setzen.

Dann macht CS jedesmal wenn eine Map beendet ist automatisch einen Screenshot.

Bindings und Buyscipts

Nachdem man in CS jede Menge rumpfuschen kann, kann man auch die Tasten-Belegung ändern und Skripte erstellen. Diese Skripte lassen sich dann auch auf Tasten legen. Dies geschieht normalerweise über den sogenannten `bind`-Befehl. Der sieht im Normal-Fall wie folgt aus:

```
bind "Taste" "Ausgelöste(r) Befehl(e)"
```

Bind-Befehle stehen z. B. in der `config.cfg`. Dabei kann der ausgelöste Befehl ruhig etwas mehr als nur einer sein. Nachdem die Befehle auch das Kaufen beinhalten können, kann man sich auf diese Weise eine schöne Menge Kauf-Befehle (sog. Buy-Scripts) auf eine einzige Taste legen. Das kann dann z. B. ein M4A1, genügend Munition und noch Kevlar mit Helm auf F3 sein, oder so. Deshalb steht unter Screenshots auch »standardmäßig«. Für Tastenbelegungen stehen die Tasten F1 und F2 allerdings nicht zur Verfügung. Sie lösen auch bei Belegungsversuchen nur die Standard-Befehle aus, also nicht die, die man via `bind` dort nutzen will.

Der Befehl für den oben genannten Waffenkauf kann so eingebunden werden:

```
bind "F3" "buy; menuselect 4; menuselect 3; wait; wait; wait; wait; wait;
wait; buy; menuselect 6; wait; wait; wait; wait; buy; menuselect 8;
menuselect 2; wait; wait; wait; wait; wait; wait; slot10;"
```

Zur Erklärung:

- `buy` ist dasselbe, wie wenn man auf `b` drückt, es öffnet sich das Kaufmenü.
- `menuselect` ist wie wenn man die Nummer, die danach steht, im Kaufmenü drückt.
- `wait` ist nichts anderes als Warten. Es kann nämlich sein, das das Script zwar alles kauft, aber die Menüs nicht sofort wieder schließt… Das verhindert dieses Problem. Tritt vor allem im LAN/Internet auf.
- `slot10;` schließt das Menü wieder.

Die `;` müssen dazwischen, um einen Befehl vom anderen zu trennen. Nach dem letzten muss man das aber nicht unbedingt. Der Sauberkeit halber ist es aber empfohlen, es auch dort zu tun.

Diese Skripte müssen aber nicht zwingend in der `config.cfg` stehen. Man kann das aber auch in andere Skript-Files auslagern, die dann eingebunden werden.

Man kann einzelnen Waffen/Befehls-Folgen ein sogenanntes `alias` zuweisen. Ein Alias sieht wie folgt aus:

```
alias "MeineigenerBefehl" "Original-Befehle"
```

`MeineignerBefehl` ist dabei der Name, den ihr anstatt der Original-Befehle verwendet. Aliase gehören normalerweise in die `autoexec.cfg`, im Verzeichnis `cstrike` der CS/HL-Installation. Damit sie nach dem Start von CS auch sofort benutzbar sind. Ein Beispiel für die Primär-Munition (also der ersten Waffe) wäre also:

```
alias "pammo" "buyammo1; buyammo1; buyammo1; buyammo1"
```

Aliases können auch vorhergehende Aliase beinhalten Z. B. M4A1 mit Munition.:

```
alias "M4A1" "buy; menuselect 4; menuselect 3; pammo"
```

Dabei ist es aber wichtig, dass ein Alias nur Aliase benutzt, die bereits vorher ausgeführt wurden, also z. B. weiter oben in der `autoexec.cfg` stehen. Benutzt würde das dann in der `config.cfg` auf diese Weise:

```
bind "F3" "M4A1; wait; wait; wait; wait; wait; wait; buy; menuselect 8;
menuselect 2; wait; wait; wait; wait; wait; wait; slot10;"
```

Man kann so auch die waits (oder die Rüstung) zusammenfassen z. B. so:

```
alias "waiterer" "wait; wait; wait; wait; wait; wait"
```

3 waits solltens eigentlich auch tun, aber im Zweifelsfalle dürfen's auch mehr sein. Dauert halt nen Moment länger dann.

Die Nutzung geht so:

```
bind "F3" "M4A1; waiterer; buy; menuselect 8; menuselect 2; waiterer;
slot10;"
```

So lassen sich gerade Buyscipts wesentlich aussagekräftiger und übersichtlicher in der `config.cfg` gestalten.

Für Leute die im Netz spielen, ist eine Taste mit `retry` drauf auch ganz gut wenn z. B. der Server mal öfters kurz hängt oder man nicht gleich beim ersten mal drauf kommt. Das sieht dann z. B. so aus:

```
bind "F9" "retry"
```

Dann versucht CS sofort wieder dem Server beizutreten, ohne langes hin und her mit Menü-Befehlen.

Cheating Death

Auf einigen Servern ist ein Cheating Death Server mit am laufen, der dafür sorgen soll, dass keiner

Cheatet. Bringt zwar in der Praxis keine wirkliche Sicherheit mehr gegen Cheater, aber leider kommt man trotzdem ohne CD nicht auf jene Server. Man fliegt dann ein paar Sekunden später wieder runter, oder es kommt die Meldung, dass das eigene System verändert worden wäre (z. B. wenn man eine nVidia-Graka mit OpenGL benutzt, die CD noch nicht kennt...). Also besser mal CD bereit halten. HLSW kann man dann noch sagen, dass es das automatisch mit starten soll, wenn es CS startet. Auf dem Server der mobilen Infanterie ist CD *nicht* notwendig.

Mappack

Nachdem man nicht erwarten kann, dass jemand jede Map hat, die irgendwo gespielt wird, also auch nicht auf unserem Server, gibt's auch ein Mappack, damit man nicht lang und breit die Map vom CS-Server selber laden muss. Das Archiv muss in den CS-Stammordner (also gerade *nicht* `cstrike`) entpackt werden.

Netzwerk/Internetserver

~~Für kurz und schmerzlos beitreten: Der Server der mobilen Infanterie ist unter~~ `www.mobile-infanterie.de:27015` ~~erreichbar und ist HL-Version 1.1.1.0. Cheatingdeath oder anderes nutzloses Zeug ist nicht notwendig. Lediglich das~~ Mappack ~~sollte man evtl. vorher installieren. Es gibt auch ein~~ Ranking~~.~~Aktuell ist der CS-Server der mobilen Infanterie nicht mehr am Laufen, weil momentan noch eine Lösung gefunden muss, den 32 Bit CS Server auf einem 64 Bit Linux laufen zu lassen.

Wie man aus obiger Adresse schon sehen kann, muss man in einer evtl. Firewall oder dem Router-NAT auch den Port 27015 (UDP) freigeben, wenn man einen CS-Server erstellen will. Das gilt im allgemeinen auch für die LAN-Server, die man aus CS heraus erstellen kann. Mit dem reinen CS selbst kann man jedoch keine Internet-Server erstellen, diese sind *nur* aus dem LAN heraus erreichbar, können aber natürlich auch durch Desktop-Firewalls geblockt sein. Für einen Internet-Server benötigt man einen eigenen Dedicated Server, der darauf ausgelegt ist. Grundsätzlich wäre CS auch über IPX spielbar, jedoch gibt es keinen triftigen Grund, weshalb man IPX dem TCP vorziehen sollte. Die WON-Server gibt es nicht, allerdings privat betriebene Ersatz-Server. Wie man diese Benutzt, siehe Abschnitt Internet automatisch. Alternativ kann man bei der Half-Life-Mod-Version auch das Half-Life Update 1.1.1.2 installieren. Damit kann man dann auch auf Server beitreten, die unter Version 1.1.1.1 oder neuer laufen. Der Half-Life Patch 1.1.1.2 bringt einem bei der Retail-Version für neuere Server nichts. Versucht man sich auf diese Server zu verbinden, stürzt CS Retail einfach ab. Für solche Server also besser die Mod-Version benutzen.

Web-Links

- Alles mögliche rund um CS. Allerdings nicht unbedingt mit CS 1.5 als Kern-Thema.
- Wenns nachm Rich geht, bester Deutscher CS-Server
- Steamless Project zum Weiterverfolgen wegen HL 1.1.1.2 und damit verbundener neuerer CS 1.5-Server
- CS 1.5 Server Listings

Zurück zur Games-Datenbank

From:
https://www.mobile-infanterie.de/wiki/ - **mwohlauer.d-n-s.name / www.mobile-infanterie.de**

Permanent link:
https://www.mobile-infanterie.de/wiki/doku.php?id=games:counter-strike&rev=1563022272

Last update: **2019-07-13-12-51**