

Name der Einstellung	Default	Min.	Max.	SP Beschreibung
Server Name				X Dies ist der Name des Servers, der auch in der Serverliste von SCUM (Multiplayer) angezeigt wird. Der Server Name ist auch auf BattleMetrics sichtbar. Deswegen vermeidet am besten lange Namen mit vielen Beschreibungen und Web-Adressen im Namen des Servers. Es kann durchaus passieren, dass der Server bei einem nicht aussagekräftigen und zu langen Text nicht mehr gestartet werden kann. Wörter wie "official" oder "offiziell" sollten nicht genutzt werden.
Server Passwort				X Dieser Passwort wird verwendet, um auf euren Gameserver zu kommen. Ihr könnt das z.B. Nutzen, wenn ihr ein Whitelist-Verfahren benutzt oder den Zugriff nur bestimmten Spielern ermöglichen wollt. Auch nützlich, wenn man nur mit Freunden aber eben nicht mit anderen spielen möchte.
Slots	20	20	100	X Bei Gportal ist die Einstellung Slots ein Dropdown-Menü. Ihr könnt dort auswählen, wie viele Spieler maximal auf euren Server kommen können. Standardmäßig ist dort 20 eingetragen.
Savegame	Current			X Auf diese Weise könnt ihr euren Server mit einer früheren Backup-Datei zurückrollen, wenn etwas schief geht oder ein Hacker eure Spieler verwirrt und diese schädigt. Die Backups werden automatisch gespeichert und zeitlich codiert. Die Standardauswahl ist "Current Savegame" und das ist die aktuelle Speicherung eures Servers.

WelcomeMessage				X Dies ist die Nachricht, die zuerst im Chat eines Spielers angezeigt wird, wenn dieser den Server betritt.
MessageOfTheDay				X Dies ist eine sich immer wiederholende Nachricht, mit der du deine Spieler über Ereignisse, Ausfallzeiten oder alles andere was sie wissen sollen informieren kannst.
MessageOfTheDayMinutes	60	1		X Diese Einstellung stellt die Zeit zwischen der ersten und der nächsten MessageOfTheDay-Nachricht ein. Wenn dort eine 60 eingetragen ist, wird die Nachricht jede Stunde wiederholt.
TimeToRemainInGameAfterLeaveRequest	20	0 -		X Dies ist die Zeit, in der der Charakter eines Spielers in der Welt bleibt, nachdem er auf Verlassen geklickt hat. Es verhindert, dass Spieler sich unfair ausloggen, um nicht von einem Gegner getötet zu werden. Es soll ein Überlebensspiel sein. Bei 0 verschwindet der Player sofort, wenn er sich abmeldet.
MaxAllowedZombiesInWorld	64	0	500	64 Legt die maximale Anzahl der Zombies auf der Insel fest (500 ist Maximum, alles andere führt zu einem unstabilen Spiel)
MaxAllowedAnimalsInWorld	20	0	100	40 Legt die maximale Anzahl der Tiere auf der Insel fest.
MaxAllowedBirdsInWorld	15	0	100	15 Legt die maximale Anzahl der Vögel auf der Insel fest.

MaxAllowedSentriesInWorld	-1	0	86	1	Legt die maximale Anzahl der Mechs auf der Insel fest. Eine Zahl größer als 0 führt dazu, dass die Mechs nur zu einem bestimmten Zeitpunkt auf dem Server erscheinen. Wenn eine "1" gesetzt wird, kann nur ein Mech auf der Insel aktiv sein. Verlässt der Spieler das Gebiet indem der Mech rumläuft, taucht der Mech woanders wieder auf.
MaxAllowedVehiclesInWorld	32	0	64	64	Legt die maximale Anzahl der Fahrzeuge auf der Insel fest. Zerstörte Fahrzeuge werden entfernt und bis zur maximalen Anzahl wieder aufgestockt.
MaxAllowedDronesInWorld	15	0	100	X	Legt die maximale Anzahl der Drohnen auf der Insel fest.
MaxAllowedWildPawnsInWorld	64	0 -		64	Dieser Parameter beeinflusst (mit den anderen drei nachfolgenden Parametern) das Spawn-Verhalten der Puppets in der Umgebung. Hier legt ihr fest, wie hoch die Wahrscheinlichkeit ist, Puppets in der Wildnis zu finden.
MaxAllowedExteriorPawnsInWorld	64	0 -		64	Hier legt ihr die Wahrscheinlichkeit der Puppets fest, die in Gebäuden erscheinen können.
MaxAllowedInteriorPawnsInWorld	64	0 -		64	Hier legt ihr die Wahrscheinlichkeit der Puppets fest, die in Bunkern erscheinen können.
Culture	en			X	Die für den Server eingestellte Sprache. Dort ist bisher nur "en" auswählbar.
StartTimeOfDay	8	0	24	8.0	Die Uhrzeit, mit der der Server nach einem Neustart beginnt. Das Format für die Uhrzeit ist eine 24-Stunden-Uhr mit Dezimalstellen. Beispiele: 8,0 = 8:00 Uhr, 13,5 = 13:30 Uhr.

TimeOfDaySpeed	1	0,25	2,95	<p>1.0 Dies ist ein Multiplikator zur Erhöhung oder Verringerung der realen Weltzeit, die benötigt wird, um einen ganztägigen Zyklus im Spiel zu absolvieren. Die Basis-Vanille-Geschwindigkeit beträgt 6 Stunden in der realen Welt pro 1 Spieltag. Berechnung: $6/T=X$</p> <p>X T = Die Länge der realen Weltzeit, die der Zyklus dauern soll.</p> <p>X X = der Wert, auf den ihr TimeOfDaySpeed einstellen müssen.</p>
MaxPing	200	0	-	<p>X Die maximale Latenzzeit (Ping) die ein Spieler haben darf, um den Server beitreten zu können. Habt ihr eine schreckliche Breitbandanbindung, könnt ihr hier 400 oder 500ms eintragen. Sollte PVP darunter leiden, empfiehlt es sich diesen Wert zu senken.</p>
TimeBetweenEventsMin	60	0	-	<p>30 Dies ist die minimale Zeit in Minuten, die vergangen sein muss, bevor ein neuer Cargo Drop erscheinen kann. Wenn diese Zeit nicht höher als CargoDropSelfDestructTime ist, befinden sich möglicherweise mehrere Drops gleichzeitig auf der Insel.</p>
TimeBetweenEventsMax	90	0	-	<p>240 Dies ist die maximale Zeit in Minuten, die vergangen sein muss, bevor ein neuer Cargo Drop erscheinen kann.</p>

CargoDropFallDelay	60	0 -	60.0 Die Zeit in Sekunden zwischen der Chatbox-Benachrichtigung über einen eingehenden Cargo Drop und dessen Erscheinen. Die Gesamtzeit der Benachrichtigung ergibt sich aus diesem Wert plus dem Wert von CargoDropFallDuration. (Wenn beispielsweise 300 eingestellt ist und die Falldauer 60 beträgt, wird in der Benachrichtigung "6 Minuten" angezeigt).
CargoDropFallDuration	60	0 -	60.0 Die Zeit in Sekunden, die der Cargo Drop benötigt, um auf den Boden abzusinken, nachdem er am Himmel erschienen ist.
CargoDropSelfDestructTime	1200	0 -	1200.0 Die Zeit in Sekunden, bevor der Selbstzerstörungs-Countdown-Alarm nach der Landung des Cargo Drops beginnt.
StormProbabilityMultiplier	1	0 -	X Ändert die Sturmwahrscheinlichkeit (0,0 bis 1,0 führen zu häufigeren Stürmen - 0,0 steht für einen nie endenden Sturm // 1,0 bis 1000,0 führen zu weniger häufigen Stürmen)
HideKillNotifications	1	0 -	X Ermöglicht das Aktivieren / Deaktivieren der Kill-Benachrichtigungen.
AllowKillClaiming	1	0 -	X Ermöglicht das Aktivieren / Deaktivieren von Kill Claiming.

Konfigurierbare Listen

Name der Einstellung Beschreibung

Reserved Player List

Die Steam64-ID von Spielern, die dem Server beitreten können, auch wenn er voll ist. Dies könnte letzten beitretenden Spieler kicken, um Platz für einen reservierten Spieler zu schaffen. IDs sollten durch jeweils eine neue Zeile getrennt werden (drückt "Enter" nach jeder Zeile und fügen so Spieler einer neuen Zeile zu).

Admin Access

Die Steam64-ID aller Spieler, die berechtigt sind, die Befehle der In-Game-Verwaltungskonsole (Admin-Zugriff) im Spiel zu verwenden. (z.B. #spawnitem AK47, #ListPlayers, etc.) Hierbei wird das gleiche Format zum Eintragen der Spieler verwendet, wie bei Reserved Player List.

Ban List

Die Steam64-ID der Spieler, die den Server nicht mehr beitreten dürfen.

Exclusive Join List

Ist nicht anderes als die Whitelist. Sie erlaubt den Zugriff auf den Server weiter einzuschränken und so z.B. mit einer Whitelist beim Beitreten zu arbeiten. Ein Passwort für Whitelist-User ist nicht nötig.

Erweiterte Konfiguration

In den erweiterten Einstellungen der Gameserver könnt ihr diverse Parameter für die Spawns, den Schaden von NPCs und anderen Spielern, Blaupausen, Respawn-Optionen und vieles weitere festlegen.

Name der Einstellung	Default	Min.	Max.	SP Beschreibung
RegularSpawnersExpirationTimeInHours		0	-	X Zeit die benötigt wird, um die regulären Spawner zurückzusetzen. Nach dem Zurücksetzen berechnet der Spawner neu und erzeugt neue Gegenstände (oder auch nicht). Beachte: Spieler müssen mindestens 50m davon entfernt sein, sonst berechnet der Spawner nichts neu.
ExamineSpawnersExpirationTimeInHours	1	0	-	X Zeit die benötigt wird, um die Untersuchungs-Spawner zurückzusetzen. Nach dem Zurücksetzen berechnet der Spawner neu und erzeugt neue Gegenstände (oder auch nicht).
RegularSpawnersProbabilityMultiplier	1	0	-	X Berechnet die Wahrscheinlichkeiten der regulären Spawns. Ein höherer Wert bedeutet, mehr Loot. Ein Niedriger, weniger Loot.
ExamineSpawnersProbabilityMultiplier	1	0	-	X Berechnet die Wahrscheinlichkeiten der Untersuchungs-Spawns. Ein höherer Wert bedeutet, mehr Loot. Ein Niedriger, weniger Loot.

InteriorSpawnerGroupCooldownTime		0 -	900.0	Zeit, die vergehen muss bevor neue Puppets im Inneren spawnen können.
ExteriorSpawnerGroupCooldownTime		0 -	1800.0	Zeit, die vergehen muss bevor neue Puppets im Inneren spawnen können.
SentryDamageMultiplier	1	0 -		1 Erhöht oder verringert den von Mechs verursachten Schaden. Wird der Wert auf 0 gesetzt, bekommt ihr keinen Schaden.
ZombieDamageMultiplier	1	0 -		1 Erhöht oder verringert den von Puppets verursachten Schaden. Wird der Wert auf 0 gesetzt, bekommt ihr keinen Schaden.
HumanToHumanDamageMultiplier	1	0 -		X Wird verwendet, um den PVP-Schaden für alle Angriffsarten zu erhöhen oder zu verringern. Auf 0 zu setzen, deaktiviert die Fähigkeit eines Spielers, einem anderen Spieler Schaden zuzufügen und schaltet so das PVP für den Server aus.
HumanToHumanThrowingDamageMultiplier	2	0 -		X Ändert den Schaden von geworfenen Gegenständen (Speere, Steine, Messer) der im Hinblick auf PVP verursacht wird.
HumanToHumanArmedMeleeDamageMultiplier	2	0 -		X Passt den Schaden von Schwertern, Schlagholz, Knüppeln und Ähnlichem im PvP an.
HumanToHumanUnarmedMeleeDamageMultiplier	2	0 -		X Ändert den Schaden des Boxens zwischen Spielern.
BlueprintsAutoDestroyTime	21600			X Die Zeit, in der Blaupausen automatisch zerstört werden, wenn diese nicht durch den Spieler gewartet oder repariert werden. Die Standardeinstellung beträgt 15 Tage (21600 Minuten).
AllowSectorRespawn				1 Erlaubt den zufälligen Respawn im Sektor. Einstellbare Optionen: True / False

AllowShelterRespawn			1 Erlaubt den Respawn beim von euch gebauten Shelter. Einstellbare Optionen: True / False
AllowSquadmateRespawn			1 Erlaubt den zufälligen Respawn bei einem Squad Mitglied. Einstellbare Optionen: True / False
RandomLocationPrice	25	0 -	25 Legt die Ruhmpunkte fest, die ihr für einen Spawn bei einer zufälligen Location benötigt.
SectorLocationPrice	50	0 -	50 Legt die Ruhmpunkte fest, die ihr für einen Spawn bei einer zufälligen Location im Sektor benötigt.
ShelterLocationPrice	75	0 -	75 Legt die Ruhmpunkte fest, die ihr für einen Spawn beim Shelter benötigt.
SquadLocationPrice	100	0 -	100 Legt die Ruhmpunkte fest, die ihr für einen Spawn bei einem zufälligen Squad Mitglied benötigt.
RandomInitialTime	0	0 -	0 Zeit in Sekunden, bis die Option bei einer zufälligen Location neu erscheinen zu können, nach dem Tod eines Spielers verfügbar ist.
SectorInitialTime	15	0 -	0 Zeit in Sekunden, bis die Option im Sektor neu erscheinen zu können, nach dem Tod eines Spielers verfügbar ist.
ShelterInitialTime	30	0 -	0 Zeit in Sekunden, bis die Option beim Shelter neu erscheinen zu können, nach dem Tod eines Spielers verfügbar ist.
SquadInitialTime	60	0 -	0 Zeit in Sekunden, bis die Option bei einem zufälligen Squad Mitglied neu erscheinen zu können, nach dem Tod eines Spielers verfügbar ist.

RandomCooldownTime	0	0 -	0 Zeit in Sekunden, die dem Cooldown hinzugefügt wird, bevor die Option bei einer zufälligen Location neu erscheinen zu können, nach dem zusätzlichen Tod des Spielers verfügbar ist.
SectorCooldownTime	15	0 -	0 Zeit in Sekunden, die dem Cooldown hinzugefügt wird, bevor die Option im Sektor neu erscheinen zu können, nach dem zusätzlichen Tod des Spielers verfügbar ist.
ShelterCooldownTime	30	0 -	0 Zeit in Sekunden, die dem Cooldown hinzugefügt wird, bevor die Option beim Shelter neu erscheinen zu können, nach dem zusätzlichen Tod des Spielers verfügbar ist.
SquadCooldownTime	60	0 -	0 Zeit in Sekunden, die dem Cooldown hinzugefügt wird, bevor die Option bei einem zufälligen Squad Mitglied neu erscheinen zu können, nach dem zusätzlichen Tod des Spielers verfügbar ist.
RandomCooldownResetMultiplier	0	0 -	0 Erhöht oder verringert die Zeit, die erforderlich ist, damit der Cooldown abläuft und bis der Respawn auf den in der Variable RandomInitialTime festgelegten Wert zurückgesetzt wird.
SectorCooldownResetMultiplier	Jan 25	0 -	0 Erhöht oder verringert die Zeit, die erforderlich ist, damit der Cooldown abläuft und bis der Respawn auf den in der Variable SectorInitialTime festgelegten Wert zurückgesetzt wird.
ShelterCooldownResetMultiplier	#####	0 -	0 Erhöht oder verringert die Zeit, die erforderlich ist, damit der Cooldown abläuft und bis der Respawn auf den in der Variable ShelterInitialTime festgelegten Wert zurückgesetzt wird.

SquadCooldownResetMultiplier	2	0 -	0 Erhöht oder verringert die Zeit, die erforderlich ist, damit der Cooldown abläuft und bis der Respawn auf den in der Variable SquadInitialTime festgelegten Wert zurückgesetzt wird.
DarknessIntensityMultiplier	1	0 -	1.0 Ein Multiplikator dafür, wie dunkel die Nächte auf dem Server sein werden.
AllowFirstperson	True		X Erlaubt / Verbietet die First-Person-Ansicht. Einstellbare Optionen: True / False.
AllowThirdperson	True		X Erlaubt / Verbietet die Third-Person-Ansicht. Einstellbare Optionen: True / False.
AllowCrosshair	True		X Erlaubt / Verbietet die Nutzung des Crosshairs. Einstellbare Optionen: True / False.
AllowGlobalChat	True		X Erlaubt / Verbietet den globalen Chat. Einstellbare Optionen: True / False.
AllowLocalChat	True		X Erlaubt / Verbietet den lokalen Chat. Einstellbare Optionen: True / False.
AllowMapScreen	True		X Erlaubt / Verbietet die Nutzung der Welt-Karte. Einstellbare Optionen: True / False.
LimitSquadMembers	True	0	X Limitiert die Anzahl der Mitglieder in einem Squad.
SquadMemberCountAtIntLv1	2	0 -	X Legt fest, wie viele Mitglieder ein Squad haben kann, wenn der Squad Leader die Intelligenz-Stufe 1 besitzt.
SquadMemberCountAtIntLv2	4	0 -	X Legt fest, wie viele Mitglieder ein Squad haben kann, wenn der Squad Leader die Intelligenz-Stufe 2 besitzt.
SquadMemberCountAtIntLv3	6	0 -	X Legt fest, wie viele Mitglieder ein Squad haben kann, wenn der Squad Leader die Intelligenz-Stufe 3 besitzt.

SquadMemberCountAtIntLvl4	8	0 -	X	Legt fest, wie viele Mitglieder ein Squad haben kann, wenn der Squad Leader die Intelligenz-Stufe 4 besitzt.
SquadMemberCountAtIntLvl5	10	0 -	X	Legt fest, wie viele Mitglieder ein Squad haben kann, wenn der Squad Leader die Intelligenz-Stufe 5 besitzt.
ExteriorPawnAmountModifier	1	0 -	1.0f	Multiplikator, der die Anzahl der Puppets festlegt, die pro Spieler in der Umgebung gleichzeitig in der Nähe des Spielers erscheinen können.
InteriorPawnAmountModifier	1	0	1.0f	Multiplikator, der die Anzahl der Puppets festlegt, die pro Spieler in Gebäuden gleichzeitig in der Nähe des Spielers erscheinen können.
WildPawnAmountModifier	1	0 -	1.0f	Multiplikator, der die Anzahl der Puppets festlegt, die pro Spieler in der Wildnis gleichzeitig in der Nähe des Spielers erscheinen können.
ExteriorPawnSpawningCheckTimeInSeconds		0 -	0.0f	Legt fest, wie oft in Sekunden ein neues Puppet in der Umgebung um den Spieler herum erzeugt werden kann.
InteriorPawnSpawningCheckTimeInSeconds		0 -	0.0f	Legt fest, wie oft in Sekunden ein neues Puppet in Gebäuden um den Spieler herum erzeugt werden kann.
WildPawnSpawningCheckTimeInSeconds	600	0 -	300.0f	Legt fest, wie oft in Sekunden ein neues Puppet in der Wildnis um den Spieler herum erzeugt werden kann.
ExteriorPawnSpawningProbability	30	0 -	50.0	Bestimmt die Wahrscheinlichkeit in Prozenten der in der Wildnis zu erscheinenden Puppets.
InteriorPawnSpawningProbability	10	0 -	30.0	Bestimmt die Wahrscheinlichkeit in Prozenten der in Gebäuden zu erscheinenden Puppets.

UseMapBasedBuildingRestriction	True			X Hier kann das Bauen auf der Insel beschränkt werden. Mögliche Boolean-Werte: True / False.
DisableBaseBuilding	1 (True)	0		X Aktiviert / Deaktiviert das Base Building Feature auf dem Server.
AllowComa	1 (True)	0		X Aktiviert / Deaktiviert das Koma Feature auf dem Server.
FameGainMultiplier	0,5	0		X Respawn-Kostenmultiplikatoren für Squadmitglieder die Online sind.

Fahrzeug Einstellungen

Name der Einstellung	Default	Min.	Max.	SP Beschreibung
FuelDrainFromEngineMultiplier	1	0		X Multiplikator für die Geschwindigkeit, bei der der laufende Motor den Kraftstoff ablässt.
BatteryDrainFromEngineMultiplier	1	0		X Multiplikator für die Geschwindigkeit, mit der der Motor die Batterie entleert. Dies tritt auf, wenn der Motor über die Zündung gestartet wird.
BatteryDrainFromDevicesMultiplier	1	0		X Multiplikator für die Geschwindigkeit, mit der verschiedene Fahrzeuggeräte die Batterie entladen. Gegenwärtig sind dies Hupe, Licht und Radio.
BatteryDrainFromInactivityMultiplier	1	0		X Multiplikator für die Geschwindigkeit, mit der die Batterie aufgrund von Inaktivität entladen wird. Die Batterie gilt als inaktiv, wenn sie weder geladen noch entladen wird. Bei Wert 1 wird die Batterie innerhalb von 7 Tagen vollständig entladen.
BatteryChargeWithAlternatorMultiplier	1	0		X Multiplikator für die Geschwindigkeit, mit der die Batterie über die Lichtmaschine geladen wird.

BatteryChargeWithDynamoMultiplier	1	0	X Multiplikator für die Geschwindigkeit, mit der die Batterie über den Dynamo geladen wird. Derzeit hat kein Fahrzeug einen Dynamo, aber er ist als Platzhalter für solche Fahrzeuge vorgesehen.
-----------------------------------	---	---	--

Kraftstoff Einstellungen

Name der Einstellung	Default	Min.	Max.	SP Beschreibung
InitialAmountMultiplier	1	0		X Multiplikator für die anfängliche Gasmenge in einer Tankstelle.
MaxAmountMultiplier	1	0		X Multiplikator für die maximale Gasmenge in einer Tankstelle.
ReplenishIntervalMultiplier	1	0		X Dieser Multiplikator gibt an, wie lange es dauert, bis Tankstellen wieder aufgefüllt sind
ReplenishAmountMultiplier	1	0		X Multiplikator wird auf eine Gasmenge in einer Tankstelle angewendet, die in jedem Nachfüllintervall nachgefüllt wird.

Map Einstellungen

Name der Einstellung	Default	Min.	Max.	SP Beschreibung
CustomMapActive	0 (False)			X Hier wird festgelegt, ob auf dem Server eine benutzerdefinierte Karte aktiv ist oder nicht.
CustomMapCenterX	0	0		X Legt die X-Koordinaten der benutzerdefinierten Karte fest.
CustomMapCenterY	0	0		X Legt die Y-Koordinaten der benutzerdefinierten Karte fest.
CustomMapWidth	12,2	0		X Legt die Breite der benutzerdefinierten Karte fest.
CustomMapHeight	12,2	0		X Legt die Höhe der benutzerdefinierten Karte fest.

SpawnerProbabilityMultiplier 1

ExamineSpawnerProbabilityMultiplier 1

ExamineSpawnerExpirationTimeMultiplier 1

SpawnerGroupsExpirationTimeInMinutesMultiplier 1