Anleitung für Spieler

CS2 Mapveto: vom Einladungslink bis aufs Spielfeld

CS2 Mapveto organisiert eure Turnier-Matches: Ihr tretet eurem Team bei, die Captains führen das Map-Veto, und der Spielserver wird automatisch eingerichtet. Ihr braucht nur einen Browser und Counter-Strike 2.

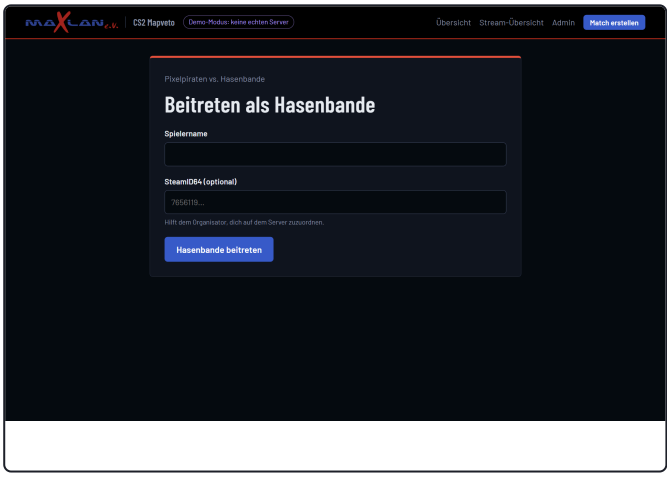
1. **Einladung öffnen** Teamlink aus dem Match-Chat auf maxlan.de oder in Discord
2. **Namen eingeben** und eurem Team beitreten
3. **„Ich bin bereit“** klicken, wenn alle da sind
4. **Map-Veto** die Captains bannen und wählen
5. **Auf den Server** Verbindung kopieren oder im LAN-Reiter
6. **Spielen** der Stand erscheint live auf der Seite

1. Einladung annehmen

Der **Organisator** (wer das Match erstellt hat) postet die **Teamlinks für beide Teams** in den **Match-Chat auf maxlan.de** oder in **Discord**. Nehmt den Link eures Teams (`/join/ABCD-EFGH`). Fehlt er euch, fragt euren **Captain**. Den Code allein gebt ihr auf der Startseite oben rechts unter „Einladungs- oder Zuschauercode“ ein.

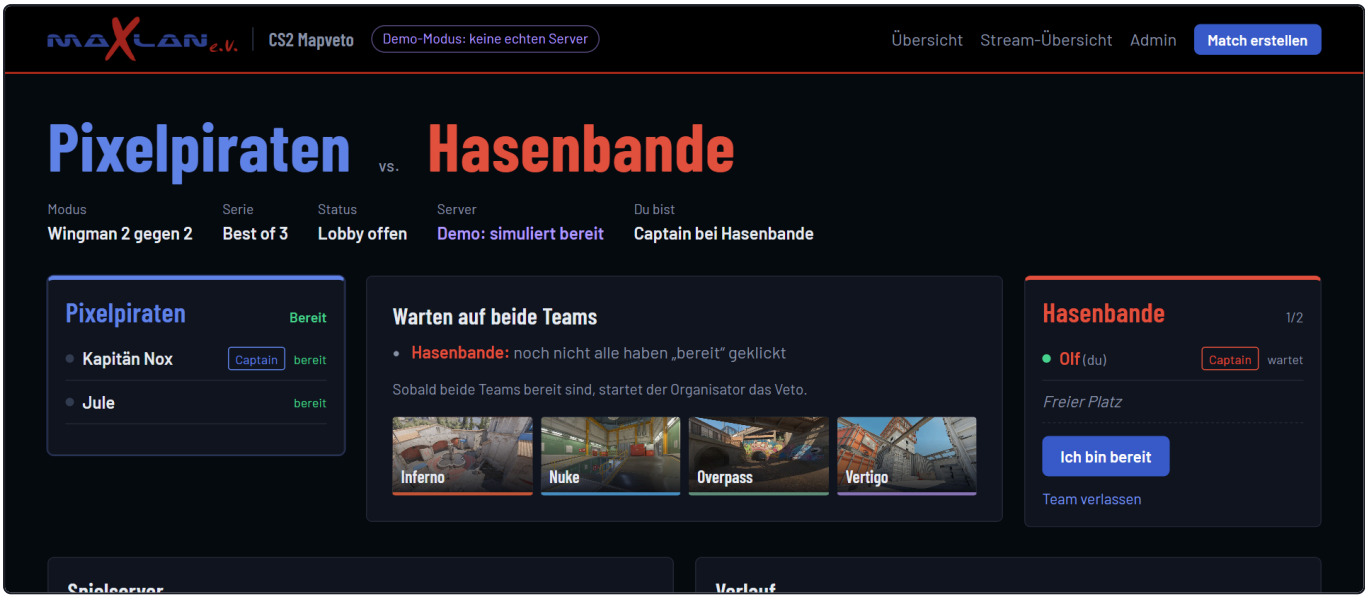
- **Spielername:** der Name, unter dem euch die anderen sehen. Doppelte Namen im Match gehen nicht.
- **SteamID64** (optional): hilft dem Organisator, euch auf dem Server zuzuordnen.
- Der **erste Spieler** eines Teams wird automatisch **Captain**.

> Jeder Teamlink gehört genau zu einem Team. Im Match-Chat stehen beide Links: Achtet darauf, den Link mit eurem Teamnamen zu öffnen. Der Code gilt nur für die Webseite, nicht für den Spielserver.



Beitreten: Namen eingeben, optional die SteamID64, dann „… beitreten“.

2. Lobby

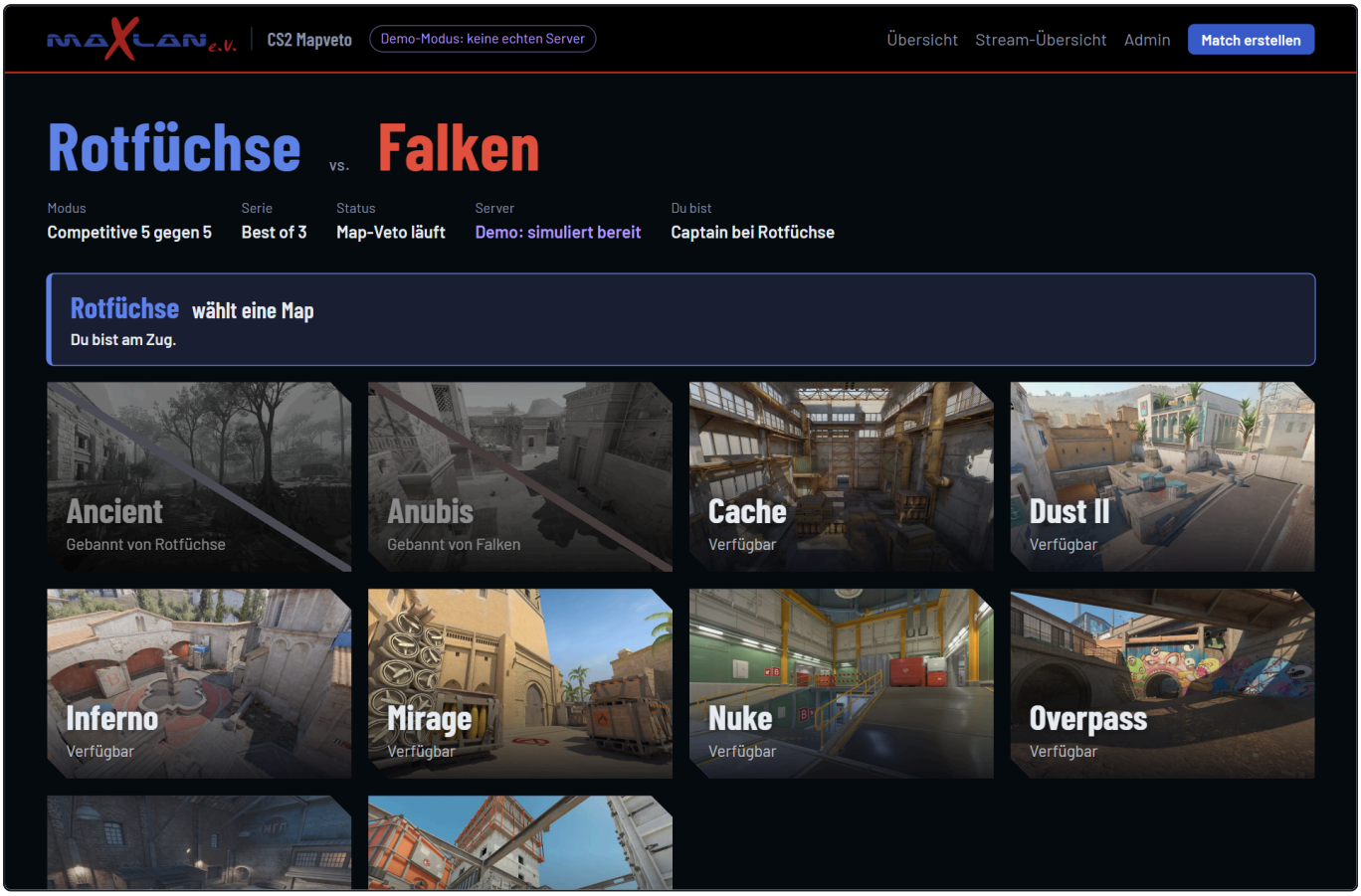


Lobby: links und rechts die Teams. In der Mitte steht, worauf noch gewartet wird. Eure eigene Zeile ist mit „(du)" markiert.

- **Ich bin bereit** klicken, sobald ihr startklar seid. Ein Team ist bereit, wenn alle beigetretenen Spieler bereit sind und es einen Captain gibt.
- In der Mitte steht genau, was noch fehlt, z. B. „noch nicht alle haben ‚bereit' geklickt".
- Der Captain kann die Rolle mit **Zum Captain machen** an einen Mitspieler abgeben.
- **Team verlassen** gibt euren Platz frei. Geht der Captain, übernimmt ein Mitspieler.
- Sind beide Teams bereit, startet der Organisator das Veto.

> Eure Anmeldung merkt sich der Browser. Ladet ihr die Seite neu oder bricht die Verbindung ab, seid ihr sofort wieder drin. Nutzt dafür denselben Browser auf demselben Gerät.

3. Map-Veto (für Captains)



Veto: Oben steht, wer am Zug ist und was zu tun ist („Du bist am Zug“). Gebannte Maps sind durchgestrichen. Unten läuft der Ablauf aller Schritte mit.

- Nur die **Captains** klicken. Alle anderen sehen das Veto live mit.
- **Ban:** Map antippen, die nicht gespielt werden soll. **Pick:** Map antippen, die ihr spielen wollt.
- **Seite:** Nach einem Pick wählt das **andere Team** die Startseite (CT oder T) auf dieser Map.
- Die letzte übrige Map ist die **Entscheidungsmap**. Ihre Seite wählt das Team, das im Ablauf dafür vorgesehen ist.
- Jeder Schritt hat eine Frist (meist **30 Sekunden**, rote Leiste). Läuft sie ab, wählt das System für das Team am Zug.
- Wie viele Bans es gibt, hängt davon ab, wie viele Maps die Turnierleitung freigegeben hat.

4. Messerrunde für die Seitenwahl

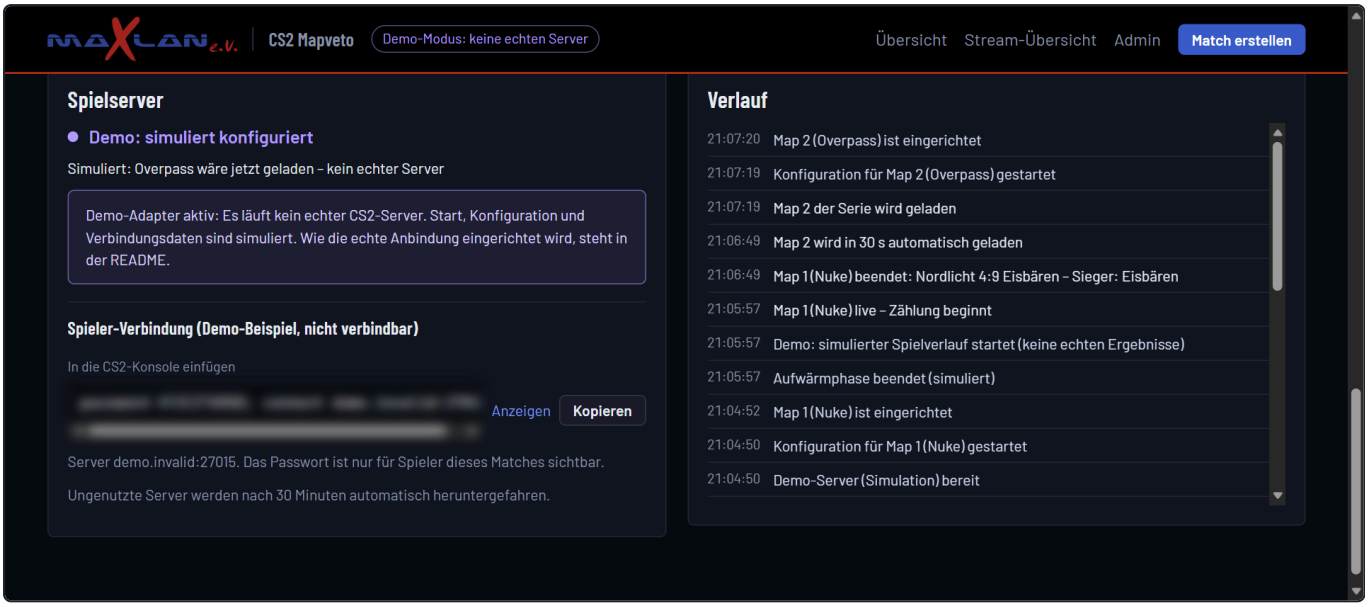
Für die Seitenwahl per Messerrunde gibt es eigene **Messer-Server**, als **5v5** oder **2v2**.

- Auf der Startseite einen freien Server mit **Verbinden** wählen. Ein Passwort gibt es nicht. Sie stehen auch im LAN-Reiter von Steam, z. B. *MaxLAN | Messer 1 5v5 (Seitenwahl)*.
- 90 Sekunden zum Verbinden, dann eine Runde nur mit Messer. Danach den Server verlassen. Er setzt sich für die nächsten Teams selbst zurück.
- Wie das Ergebnis zählt, legt die Turnierleitung fest.



Startseite: Messer-Server mit Modus, Map und „Verbinden“.

5. Auf den Spielserver



Spielserver: Nach dem Veto stehen hier Verbindungsbefehl und Passwort. „Anzeigen“ blendet das Passwort ein, „Kopieren“ legt den Befehl in die Zwischenablage. (Bild aus der Demo, dort steht statt einer echten Adresse ein Beispiel.)

Nach dem Veto richtet die Anwendung den Server ein. Dann habt ihr zwei Wege:

A. Befehl in die Konsole

1. Auf der Match-Seite unter „Spielserver“ auf **Kopieren** klicken.
2. In CS2 die Konsole öffnen (Taste `^` bzw. `~`; einmalig unter Einstellungen → Spiel „Entwicklerkonsole aktivieren“ einschalten).
3. Einfügen und Enter: `password …; connect 192.168.178.45:27015`

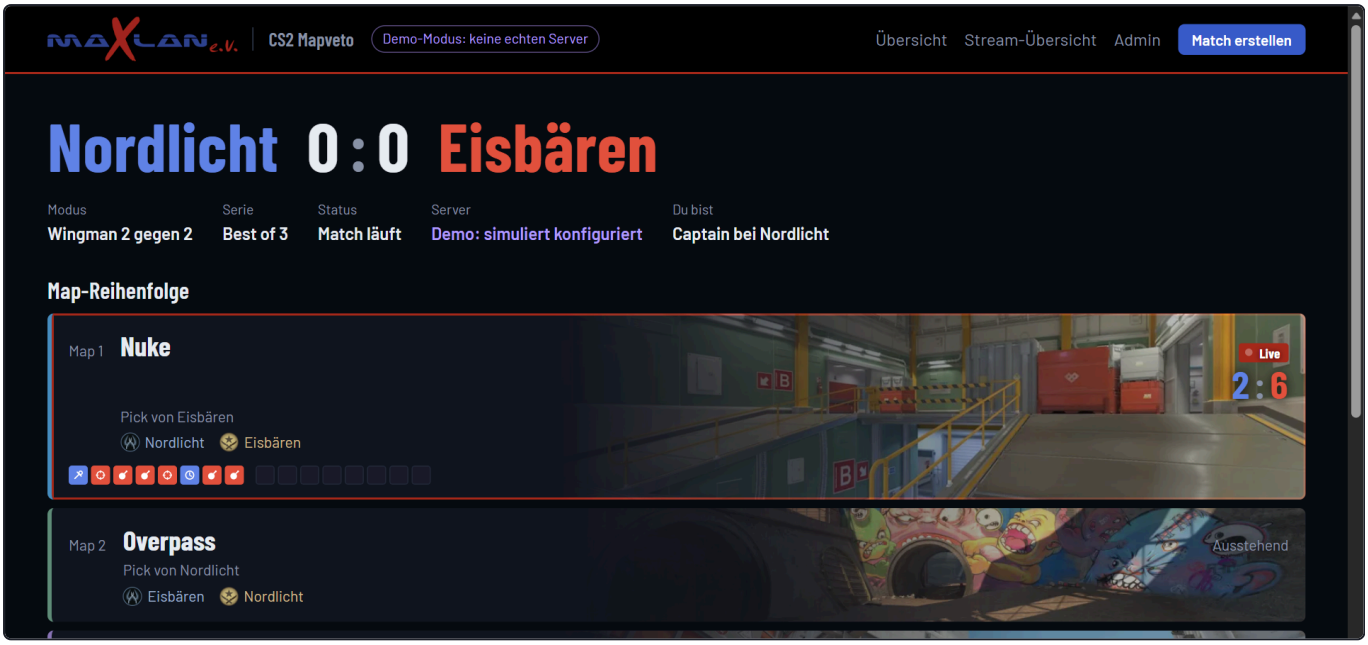
B. Steam-Serverbrowser

1. In Steam: **Ansicht** → **Spielserver** → **LAN**.
2. Euer Server heißt *MaxLAN | Team A vs. Team B* und hat ein Schloss.
3. Doppelklick, dann das Passwort von der Match-Seite eingeben.

> Der LAN-Reiter zeigt nur Server auf den Ports 27015 bis 27020. Steht auf der Match-Seite ein anderer Port (z. B. 27100), ist euer Server dort nicht gelistet. Dann einfach Weg A nehmen.

- Das Passwort sehen nur die Spieler dieses Matches. Gebt es nicht weiter.
- Im Spiel wählt ihr euer Team selbst. Achtet darauf, auf der Seite eures Teams zu sitzen, sonst zählen eure Runden für den Gegner.

6. Während des Matches



Live-Stand: Die aktuelle Map zeigt Spielstand und Rundenverlauf. Darunter folgen die weiteren Maps der Serie.

- **Aufwärmphase:** Das Match beginnt, wenn der Organisator die Aufwärmphase beendet. Das kann er selbst auf der Match-Seite tun, sobald beide Teams auf dem Server sind. Bis dahin könnt ihr euch einspielen.
- **Live-Stand:** Spielstand und Runden erscheinen automatisch auf der Match-Seite, auch für Zuschauer.
- **Pausen** setzt die Turnierleitung. Technische Probleme sofort melden.
- **Serie:** Nach einer Map lädt der Server nach kurzer Zeit von selbst die nächste. Ihr bleibt einfach verbunden.
- **Ende:** Ist die Serie entschieden, wird das Match abgeschlossen und der Server freigegeben.

7. Zuschauen

- Laufende Matches stehen auf der Startseite unter „Laufend“. Ein Klick zeigt Veto, Map-Reihenfolge und Live-Stand, ohne Code.
- Mit einem **Zuschauercode** (`/watch/…`) seht ihr zusätzlich den CSTV-Zugang, um im Spiel zuzuschauen.

8. Häufige Fragen

Problem	Lösung
„Code ungültig“	Code genau abtippen (Format `ABCD-EFGH`). Wurde er erneuert, gilt nur der neue. Im Match-Chat auf maxlan.de bzw. in Discord nach dem aktuellen Link sehen oder euren Captain fragen.
„Das Team ist voll“	Pro Team gibt es 2 (Wingman) bzw. 5 (Competitive) Plätze. Wer zu viel ist, prüft, ob er den richtigen Teamlink hat.
Name wird abgelehnt	Der Name ist im Match schon vergeben. Einen anderen wählen.
Ich kann im Veto nichts anklicken	Nur der Captain wählt, und nur, wenn sein Team am Zug ist. Oben steht, wer gerade dran ist.
Die Verbindungsdaten fehlen	Sie erscheinen erst nach dem Veto, wenn der Server eingerichtet ist. Kurz warten.
Server nicht im LAN-Reiter	Port auf der Match-Seite prüfen. Nicht zwischen 27015 und 27020: über die Konsole verbinden. Sonst das Steam-Serverfenster schließen und neu öffnen.

„Falsches Passwort“ beim Verbinden	Den Befehl frisch von der Match-Seite kopieren. Nach einem Server-Neustart kann sich die Adresse ändern.
Ich sitze im falschen Team	Im Spiel das Team wechseln, solange die Aufwärmphase läuft.
Seite neu geladen, ich bin raus	Denselben Browser nehmen. Auf einem anderen Gerät oder im privaten Fenster ist die Anmeldung nicht gespeichert, dann beim Organisator melden.

Viel Erfolg und gute Matches! Fragen beantwortet die Turnierleitung der MaxLAN.