

---

Subject: SSAOW Server2.ini & FanMap ID's :)  
Posted by [Alkaline](#) on Tue, 24 Aug 2004 02:51:16 GMT

[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

---

here are some more:

1551553=C&C\_Field.mix  
1559645=C&C\_Under.mix  
1550791=C&C\_Volcano.mix  
1550457=C&C\_Complex.mix  
1551647=C&C\_Walls.mix  
1552060=C&C\_City.mix  
1550350=C&C\_Canyon.mix  
1551562=C&C\_Hourglass.mix  
1550322=C&C\_Islands.mix  
1551729=C&C\_Mesa.mix  
151403=C&C\_Glacier\_Flying.mix  
150977=C&C\_Ruins0X.mix  
151525=C&C\_BunkersTS.mix  
151792=C&C\_Tib\_Pit\_3.mix  
1550511=C&C\_IslandsEVO.mix  
151477=C&C\_FieldTS.mix  
1551644=C&C\_WallsReloaded.mix  
152775=C&C\_Sunken2.mix  
152680=C&C\_Metropolis.mix  
152458=C&C\_GlacierTS.mix  
150865=C&C\_River\_Canyon.mix  
154440=C&C\_Uphill.mix  
150655=C&C\_Damm.mix  
152685=C&C\_Woodland.mix  
156882=C&C\_High\_Noon\_2.1.mix  
150580=C&C\_LunarLanding.mix  
151250=C&C\_Siege.mix  
150881=C&C\_MetroTS.mix  
155520=C&C\_Terrace.mix  
151135=C&C\_Golf\_Course.mix  
154759=C&C\_Cairo.mix  
150609=C&C\_Forgotten\_Town.mix  
151202=C&C\_Field.mix  
153384=C&c\_River\_RaidTS.mix  
151325=C&C\_SeasideCanyon.mix  
150563=C&C\_Tropics.mix  
150563=C&C\_Hangmans\_Canyon.mix  
150930=C&C\_BasinTS.mix  
150930=C&C\_Desert\_Siege2.mix  
150930=C&C\_Ruins.mix  
151170=C&C\_Tobruk.mix  
151170=C&C\_Mutant\_Lab.mix  
150640=C&C\_Mars.mix

151249=C&C\_Big\_Walls.mix  
152693=C&C\_Fortress2k4.mix  
152245=C&C\_Tib\_Forest.mix  
152031=C&C\_Tiberium\_Cave.mix  
150734=C&C\_Cliffs.mix  
150412=C&C\_Quick\_Draw.mix  
1552067=C&C\_High\_Altitude.mix  
151694=C&C\_Worty\_Classic.mix  
150612=C&C\_Ravine.mix  
150919=C&C\_Mines.mix  
151852=C&C\_Pacific.mix  
151224=C&C\_Mutation.mix  
150564=C&C\_Gigantomachy.mix  
151937=C&C\_MinesTS.mix  
164034=C&C\_Conquest\_Winter.mix  
151680=C&C\_CountrySide.mix  
150748=C&C\_Bio.mix  
160970=C&C\_Plunder\_Valley.mix  
150775=C&C\_Underpass.mix  
151224=C&C\_MutationRedux.mix  
151067=C&C\_Dusk.mix  
152081=C&C\_SideWinder.mix  
151765=C&C\_Prision\_Camp.mix  
150623=C&C\_Duel\_Arena.mix  
151424=C&C\_Islands\_KOTH.mix  
151170=C&C\_Mutant\_Lab.mix

; [MapName]

;  
; This area is where the type of precipitation created for the map due to the  
; EnableWeather feature is stored. The section is the map name. Besides the  
; key 'WeatherType', you can specify one of three different types of  
; precipitation: Rain, Snow, or Ash.

[C&C\_Field.mix]

WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Under.mix]

WeatherType=Snow  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Volcano.mix]

WeatherType=Ash  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Complex.mix]  
WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Walls.mix]  
WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_City.mix]  
WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Canyon.mix]  
WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Hourglass.mix]  
WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Islands.mix]  
WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Mesa.mix]  
WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Glacier\_Flying.mix]

WeatherType=Snow  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Ruins0X.mix]  
WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_BunkersTS.mix]  
WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Tib\_Pit\_3.mix]  
WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_IslandsEVO.mix]  
WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_FieldTS.mix]  
WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&c\_River\_RaidTS.mix]  
WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_SeasideCanyon.mix]  
WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_WallsReloaded.mix]

WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Sunken2.mix]  
WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Metropolis.mix]  
WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_GlacierTS.mix]  
WeatherType=Snow  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_River\_Canyon.mix]  
WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Tobruk.mix]  
WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Hangmans\_canyon.mix]  
WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Uphill.mix]  
WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Damm.mix]

WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Woodland.mix]  
WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_High\_Noon\_2.1.mix]  
WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_LunarLanding.mix]  
WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Siege.mix]  
WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_MetroTS.mix]  
WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Terrace.mix]  
WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Golf\_Course.mix]  
WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Desert\_Siege2.mix]

WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Ruins.mix]  
WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_BasinTS.mix]  
WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Cairo.mix]  
WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Forgotten\_Town.mix]  
WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Tropics.mix]  
WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Hangmans\_Canyon.mix]  
WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Mars.mix]  
WeatherType=Ash  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Big\_Walls.mix]

WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Fortress2k4.mix]

WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Tib\_Forest.mix]

WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Tiberium\_Cave.mix]

WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Cliffs.mix]

WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Quick\_Draw.mix]

WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_High\_Altitude.mix]

WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Worty\_Classic.mix]

WeatherType=Snow  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Ravine.mix]



WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Mines.mix]  
WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Pacific.mix]  
WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Mutation.mix]  
WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Gigantomachy.mix]  
WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_MinesTS.mix]  
WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Conquest\_Winter.mix]  
WeatherType=Snow  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_CountrySide.mix]  
WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Bio.mix]

WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Plunder\_Valley.mix]

WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Underpass.mix]

WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_MutationRedux.mix]

WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Dusk.mix]

WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_SideWinder.mix]

WeatherType=Snow  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Prision\_Camp.mix]

WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Duel\_Arena.mix]

WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Islands\_KOTH.mix]

WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

[C&C\_Mutant\_Lab.mix]  
WeatherType=Rain  
WeaponStartEngL1="DefaultEngL1"  
WeaponStartEngL2="DefaultEngL2"  
WeaponStartOther="DefaultOther"

---