

Admiral Mod Version 3 Admiral Mod Version 3

2006-09-22 00:24 von Kelli (0 Kommentare)

Vor wenigen Tagen ist der Admiral Mod in Version 3 erschienen.

Hier ein Bericht:

Schlecht: 3MB zum Downloaden für jeden Spieler. Aber unglaublich was man aus 3MB herausholen kann:

- 8 Playerklassen wie Sanitöter, Admiral, Grenadier, Infanterie, Spion etc.etc.
- 5 neue Gametypen, die auch noch mit den von uns getesteten Custommaps liefen.
- Komplettes eigenes Votingsystem nur für Clanmember oder Public, mit einstellbaren Wahloptionen (nur Kick, nur Map, alles etc)
- Ranksystem, im Spiel wird man je nach Punkten befördert und bekommt mehr oder andere "Goodies"
- Spawn, Teamkill, Mapexploitschutz
- Blut, Schmerzensschreie, Waffenverlust bei Armtreffer
- Mehr und neue Waffen wie Panzerfaust, Messer, Artillery, Molotowcoctails, Gasgranaden...
- [...]

Ich hab vor kurzen erst die 80MB für Merciless heruntergeladen. In den 80MB war ein anderer Startbildschirm, etwas Blut und andere Geräusche der Waffen. Es lief nur auf Russenmaps und nur in TDM. Mit 80MB! Dasselbe kann der Admiralmod zur Zeit mit 3MB deutlich besser.

Was im Moment bei dem Admiralmod noch hackelt ist das man die ingame Ranksymbole (deutlich sichtbar über dem Kopf des Spielers) nicht in Deathmatch abschalten kann. Die weithin sichtbaren Rankabzeichen machen ein unauffälliges Vorgehen unmöglich. Abschaltbar ist das Ranksystem nur komplett. Witzig: Der Spielmodus "Hol mir mal ne Flasche Bier", witzig. sonst nichts. Nicht funktionsfähig war bei uns der Gametyp Zombies, da nach dem Tod des Letzten Hunters alle Spieler Zombies waren und es so keine Gegner mehr gab. Nur für eingespielte Teams ist die Squadfunktion. Vorteil: Man wird sofort informiert wenn ein Squadmember stirbt. Nachteil: Der Bildschirm wird dunkel wenn man sich von seinem Squad entfernt. Das bedeutet wenn man einen Idioten oder Camper als Leader bekommt läuft man nur im Blindflug auf der Karte herum. Leider ist der Leader weder wähl,- noch abwählbar. Wir haben den Mod auf der Custommap Omaha, Buhler und Chelm getestet. Keine Probleme. Ein Problem ist eher das man in CTF z.B. die gewohnte Meldung "Du hast \$Player" erschossen nicht angezeigt bekommt. Man weiß nie ob der Camper nun an der Nade verblutet ist, oder sich noch immer im Busch versteckt.

Der allerletzte Kritikpunkt wäre, das man als Bestrafung für Teamkills keine Untergrenze einstellen kann. Man kann zwar auswählen 1 TK = Spec, 2 TK = Kick 3 TK = Ban, aber leider nicht 1-3 TK Verwarnung, 4. TK Kick, oder ähnlich.

Ansonsten ein sehr schöner Mod, wer ihn testen möchte kann ihn unter Download AdmiralMOD v. 3.000 @ cod2mod.com oder bei [uns im Downloadbereich](#) beziehen. Aber Vorsicht! man gewöhnt sich sehr schnell daran einen Sani zu rufen wenn man einen schweren Zweikampf gewonnen hat, oder den Admiral um Artillery zu bitten wenn sich ein Camper an der Flagge verschanzt. Schwer, sehr schwer

danach wieder auf normales CoD umzusteigen. Besonders den Gametyp Domination - bekannt aus UO - werde ich vermissen.

Für Admiralmodefahrener: Die Auflistung der Neuerungen von Version 2 zu 3

- Multiplayer Mission Engine v1.0
- First working Multiplayer Mission Pack with 4 Maps
- Mobile Mortar Cannons
- Tournament Mode (like PAM for S&D)
- Map Overview for all Maps
- Gametype DOM with neutralize state
- Gametype DOM with rounds
- Gametype NOZ with rounds
- Allowed Custom Map Vote
- Option: WeaponPickup with LookAt
- Option: Hud Styles: COD2/COD3
- Option: Sprint with weapon disabled
- Option: Variable Sprint Speed
- Option: Switchable Nade distance throw
- Option: Player-Class-Icons in the Highscore
- Option: Rank-Icons in the Highscore
- Option: Rank-Icons as Headicon
- Option: No Fog/Weather-Effect
- Option: More Kill Hit Location options
- Option: No Weapon-Drop for Sniper+Shotgun
- Option: Frag/Smoke Grenade Limits
- Option: Ammo limited by Rank
- Medics visible at compass
- Ammo Crate visible at compass
- Low Bleeding with prone
- New Spawnprotection
- Fallen Damage Modifier
- S&D Waittimer after Mapchange
- The whole text is localizeable
- Clan vs Public Team Switch
- Fixed: Fire/Gas Grenades
- Fixed: Cvar errors
- new server.cfg

[Zurück](#)