

Die neuen Models sind da Die neuen Models sind da

2005-12-22 05:44 von Kelli (0 Kommentare)

Endlich - lange nach dem Übergang von der Beta zur Releaseversion sind zumindest einmal zwei neue Playermodels veröffentlicht worden, der G.I.G.N. und der Guerilla. Sie sehen gut gelungen aus, wobei das gelbliche Visier des Gendarmen nicht unbedingt zur Beliebtheit des Models beitragen dürfte - es sticht ausser in extremer Dunkelheit recht gut hervor und ist damit eine Art Einladung zum Headshot.

Das gerade mal 8 MB große Update enthält ausserdem Änderungen der Botsteuerung, am Botnavigationssystem, ein neues Serverkommando (nextlevel: Mapchange nach aktueller Runde) und einige durchaus wichtige Bugfixes. Als Spec sieht man im In-Eye-Modus nun auch, aus welcher Richtung der beobachtete Spieler gerade Schaden erleidet.

Quelle www.cstrike.de

Das komplette Changelog gibts unter weiterlesen.

{mos_smf_discuss}

Changelog:

* Added G.I.G.N and Guerilla player models * Sniper rifles that are in the process of zooming in don't get the zoomed-in accuracy bonus * Fixed crosshairs when running in a widescreen aspect ratio * Added a 'nextlevel' server side command to force intermission and a switch to the specified map after the current round * Fixed bug where players were able to throw grenades through thin walls * Added a server message for teammate attacks * Fixed buy menu not having mouse focus * Fixed buy menu re-opening when you try to close it. * Fixed centerprint panel and frames per second panel not resizing correctly after a resolution change. * '&' chars in player names show in the scoreboard and spectator UI * In-eye spectators see punch angles * Fixed bots thinking they are still on a higher nav area when they fall off * Added nav area ID to the bot debug prints * Extended the bot_add*, bot_kick, and bot_kill commands to accept skill (easy, normal, hard, expert) and/or weapon preference (sniper, shotgun, etc) arguments. For example, typing 'bot_add_ct expert' will add a random bot of 'expert' difficulty to the CT team. * Added difficulty, weaponclass, and skill modifiers to the bot_prefix string * Navigation mesh editing - raising/lowering corners correctly snaps adjacent corners to the same height

[Zurück](#)