

# United Offensive Patch 1.5.1 neue Funktionen United Offensive Patch 1.5.1 neue Funktionen

2004-12-23 17:04 von Kelli (0 Kommentare)

Mit dem neuen Patch 1.5.1 sind außer der Map mp\_tigertown und einiger Bugfixes auch neue Server cvars hinzugekommen.

Für alle die zu Faul sind die Readme des Patches zu lesen hier eine Aufstellung:

## **Auszeit Vars**

g\_timeoutsAllowed ? Die zulässige Anzahl an Auszeiten pro Seite.

g\_timeoutLength ? Die Länge der Auszeit.

g\_timeoutRecovery ? Die Länge der Vorbereitungsphase nach Aufhebung bzw. Ablauf einer Auszeit. Während dieser Phase werden alle Spieler darauf vorbereitet, dass das Spiel wieder beginnt.

g\_timeoutBank ? Die Gesamtzeit, die ein Team sich in einer Auszeit befinden kann

Eine Auszeit wird nach den obigen Regeln im Spiel genommen durch öffnen der Console und eingabe von matchtimeout vor ablauf der g\_timeoutLength kann die Auszeit durch öffnen der Console und matchtimein abgebrochen werden

## **Allgemeine Neue Befehle**

sv\_disableClientConsole 1 // Console für alle Spieler deaktivieren.

cvar g\_deadChat 1 // Tote können noch chatten oder nicht.

## **Abstimmung**

g\_allowVoteKick 1 // Kick Vote ja / nein

g\_allowVoteMap 1 Map Vote ja / nein

g\_allowVoteMapRestart 1 Map Neustart Vote ja / nein

g\_allowVoteMapRotate 1 Maprotation Vote ja / nein

g\_allowVoteTempBanUser 1 Bann Vote ja / nein

g\_allowVoteTypeMap 1 Gametyp Vote ja / nein

g\_allowVoteDrawFriend 1 Teammember haben Symbol Vote ja / nein

g\_allowVoteFriendlyFire 1 FF Vote ja / nein

g\_allowVoteKillCam 1 KillCam Vote ja / nein

## **punkte**

scr\_teamkill\_penalty 1 // Teamkill und Selbstmord wird dem Ganzen Team Punkte aberkannt (1), oder nur dem einzelnen Spieler (0)

## **Fahrzeuge**

scr\_vehicle\_limit\_jeep //Anzahl Jeeps

scr\_vehicle\_limit\_medium\_tank //Anzahl Panzer

scr\_vehicle\_limit\_heavy\_tank //Anzahl schwere Panzer

set scr\_allow\_jeeps // Jeeps Grundsatzlich erlaubt?

set scr\_allow\_tanks // Panzer Grundsätzlich erlaubt?

g\_vehicleBurnTime // Wie lange Brennt ein Fahrzeug bevor es explodiert?

scr\_vehicle\_spawn\_limit // nach dieser Anzahl zerstörter Fahrzeuge ist das Fahrzeug endgültig futsch.

Alle Fahrzeugeinstellungen können jetzt von Map zu MAP geändert werden über sv\_mapRotation.

Beispiel: sv\_mapRotation allow\_jeeps 0 allow\_tanks 1 map mp\_foy allow\_jeeps 1 allow\_tanks 0 map mp\_kursk

Außerdem kann jeder Map eine eigene cfg zugewiesen werden:

sv\_mapRotation exec mycfg1.cfg map mp\_foy exec mycfg2.cfg map\_kursk

[Zurück](#)