

Punkbuster Befehle & Settings

Anmerkung:

Nachfolgend werden Befehle gelistet, die zur Steuerung von Punkbuster dienen. Nicht jeder Befehl wird von jedem Spiel unterstützt.

PB_SV_AutoUpdBan [0/1]

Stellen Sie diesen Wert auf 1 (Standard: 0), wenn Sie möchten, dass PB automatisch die permanente Banndatei aktualisiert, nachdem die Bannliste (pbbans.dat) im Speicher geändert worden ist.

PB_SV_BadName [grace_seconds] [text_filter]

Nimmt einen Namen in die Liste der gesperrten Namen auf, die der Server nicht als Spielernamen akzeptiert.

PB_SV_BadNameDel [slot #]

Löscht einen gesperrten Namen aus der Liste.

PB_SV_BadNameList

Zeigt die Liste aller gesperrten Namen des Servers an. Nähere Informationen finden Sie im Abschnitt über die Verwaltung von Spielernamen.

PB_SV_Ban [slot#] [displayed_reason] | [optional_private_reason]

Löscht einen Spieler aus dem Spiel und verbannst ihn permanent von Server-basierten Spielen, indem sein CD-Key abgefragt wird. Der Ausschluss wird ebenfalls in die Datei pbbans.dat im Verzeichnis pb gespeichert.

PB_SV_BanEmpty

Leert die aktuelle Bannliste im Speicher aus.

PB_SV_BanGuid [guid] [player_name] [IP_Address] [reason]

Fügt eine GUID zur permanenten Bannliste hinzu. Wenn der Spielername oder die IP Adresse nicht bekannt sind, schlagen wir "???" vor.

PB_SV_BanList [optional_search_text]

Zeigt die Liste der Spielerausschlüsse in der Konsole an (inklusive aller vorübergehenden Ausschlüsse durch Rauswurf). Wenn Sie einen Parameter [optional_search_text] angeben, werden nur die Ausschlüsse angezeigt, die den entsprechenden Suchtext beinhalten (dies ist hilfreich bei der Suche nach einem bestimmten Spieler etc.).

PB_SV_BanLoad [optional filename]

Lädt eine PB Bannliste aus einer bestimmten Datei. Wird keine Datei angegeben, wird pbbans.dat genommen.

PB_SV_BanMask [IP Address / Subnet Mask]

Bannt einen Spieler permanent von einer bestimmten IP-Adresse /Subnet-Maske. Zum Beispiel verhindert der Aufruf von PB_SV_BanMask "12.34." alle Zugriffe von Spielern deren IP-Adresse mit "12.34." beginnt. Diese Bans werden in die pbbans.dat-Datei geschrieben, genau wie die Bans mit dem Befehl PB_SV_Ban.

PB_SV_BindSrch [search_text] [player_name_or_slot#]

Sendet eine Anfrage an alle angeschlossenen Spieler und fragt nach einer Auflistung, welche lokalen Tastenbelegungen den unter [search_text] angegebenen Suchtext enthalten. Wenn Sie einen Spielernamen oder Text (im Gegensatz zu slot #) angeben möchten, führen Sie ihn bitte in doppelten Anführungszeichen an.

PB_SV_Cvar [Cvar_name] [IN/OUT/INCLUDE/EXCLUDE] [Param1]

[optional_Param2]

Fügt eine automatische Überprüfung der angegebenen cvar der Prüfliste hinzu, die der Server während des Spiels überprüft.

PB_SV_CvarChanged [player_name_or_slot#]

Sendet eine Anfrage an alle angeschlossenen Spieler und fragt nach einer Auflistung aller lokalen Spieler-cvar-Werte, die nicht die Standardeinstellung verwenden. Wenn Sie einen Spielernamen oder Text (im Gegensatz zu slot #) angeben möchten, führen Sie ihn bitte in doppelten Anführungszeichen an.

PB_SV_CvarDel [Cvar slot #]

Entfernt einen Eintrag in der Cvar-Prüfliste im Speicher. Der Cvar-Slot kann über den Befehl pb_sv_cvarlist gefunden werden.

PB_SV_CvarEmpty

Leert die Liste der Cvar-Prüfungen im Speicher.

PB_SV_CvarList

Zeigt eine Liste aller Bereiche an, die für bestimmte cvars erlaubt sind und die vom Server überwacht werden. Nähere Informationen finden Sie im Abschnitt über die Variablen-Kontrolle.

PB_SV_CvarSrch [search_text] [player_name_or_slot#]

Sendet eine Anfrage an alle angeschlossenen Spieler und fragt nach einer Auflistung, welche lokalen Spieler-cvar-Werte den unter [search_text] angegebenen Suchtext verwenden. Wenn Sie einen Spielernamen oder Text (im Gegensatz zu slot #) angeben möchten, führen Sie ihn bitte in doppelten Anführungszeichen an.

PB_SV_CvarUser [player_name_or_slot#]

Sendet eine Anfrage an alle angeschlossenen Spieler und fragt nach einer Auflistung, welche lokalen Spieler- cvar-Werte vom Spieler selbst erstellt wurden (im Gegensatz zu denen, die bereits Teil des Spiels sind). Wenn sie einen Spielernamen oder Text (im Gegensatz zu slot #) angeben möchten, führen Sie ihn bitte in doppelten Anführungszeichen an.

PB_SV_CvarVal [Variable_Name] [player_name_or_slot#]

Sendet eine Anfrage an alle angeschlossenen Spieler und fragt nach der Einstellung einer bestimmten Variablen (cvar). Wenn Sie einen Spielernamen oder Text (im Gegensatz zu slot #) angeben möchten, führen Sie ihn bitte in doppelten Anführungszeichen an.

PB_SV_Disable

Deaktiviert die PunkBuster-Server-Software - die Deaktivierung zeigt erst dann Wirkung, wenn der Server beendet und neu gestartet wurde.

PB_SV_Enable

Aktiviert die PunkBuster-Server-Software.

PB_SV_GetSs [player_name_or_slot#]

Sendet eine Anfrage an alle angeschlossenen Spieler und lässt einen Screenshot erstellen und an den PB-Server schicken. Wenn Sie einen Spielernamen oder Text (im Gegensatz zu slot #) angeben möchten, führen Sie ihn bitte in doppelten Anführungszeichen an.

PB_SV_IPGuard [IP Address]

Der PunkBuster Server fügt automatisch verdächtige IP-Adressen der IPGuard-Liste hinzu, wenn ein Spieler mit einem nicht-funktionierenden Client joint. Spieler mit einer IP aus der Liste werden vom Server entfernt. Der Befehl PB_SV_IPGuard erlaubt Admins diese Liste zu erweitern.

PB_SV_Kick [slot#] [minutes] [displayed_reason] | [optional_private_reason]

Entfernt einen Spieler aus dem Spiel und lässt ihn erst nach Verstreichen der unter [minutes] angegebenen Zeit wieder in das Spiel einsteigen oder wenn der Server neu gestartet wurde - Rauswürfe werden nicht in der Datei pbbans.dat notiert, doch sie werden protokolliert und erscheinen in der Liste, wenn Sie den Befehl pb_sv_banlist verwenden.

PB_SV_Load [File Name]

Lädt die angegebene PunkBuster-Konfigurationsdatei, in der PunkBuster-Befehle und/oder -Einstellungsänderungen enthalten sein können.

PB_SV_NameLock [GUID or partial match] [Name to Lock]

Veranlasst den PunkBuster Server spieler zu kicken, die einen gelockten Namen tragen, es sei denn, die GUID des Spielers entspricht der spezifizierten GUID oder einem Teil der GUID die mit dem gelockten Namen verbunden wurde. NameLocks werden nicht

gespeichert, sondern müssen der Datei pbsvuser.cfg hinzugefügt werden, damit sie auch in zukünftigen Sitzungen vorhanden sind.

PB_SV_NameLockEmpty

Leert die Liste der NameLocks im Speicher.

PB_SV_NameLockList

Zeigt die Liste der NameLocks auf der Server-Console an.

PB_SV_NewLog

Veranlasst PunkBuster den derzeitigen Logfile zu schliessen und einen neuen zu öffnen.

PB_SV_PList

Zeigt eine Liste der angeschlossenen Spieler und ihren momentanen Status an.

PB_SV_Power [slot #] [power rating]

Fügt Spieler in einem spezifiziertem Slot zur lokalen PB Player Power Datenbank mit dem entsprechenden Power-Rating hinzu. (Anmerkung: Die Reihenfolge der Argumente des Befehls haben sich mit der Version 0.996 geändert!)

PB_SV_PowerList [filter]

Zeigt eine Liste aller Spieler in der 'Power'-Datenbank. Wenn ein Filter angegeben wurde, werden nur die Einträge angezeigt, welche entweder in der GUID oder dem Namen gefunden wurden.

PB_SV_PowerPoints [power slot #] [points]

Ändert die Anzahl der Power Punkte, die ein Spieler hat in der Datenbank. Benutzen die den Befehl PB_SV_PowerList um den Power-Slot zu erhalten.

PB_SV_ProtectName [Unique ID] [Registered Name]

Schützt den entsprechenden registrierten Namen auf dem lokalen Server so, dass Spieler die den Namen tragen, sich aber nicht mit dem richtigen Schlüssel ausweisen können, vom Server entfernt werden.

PB_SV_ProtectTag [Unique ID] [Registered Tag]

Schützt den entsprechenden registrierten Tag auf dem lokalen Server so, dass Spieler die den Tag tragen, sich aber nicht mit dem richtigen Schlüssel ausweisen können, vom Server entfernt werden.

PB_SV_ReBan [slot #]

Bannt einen Spieler erneut, der versehentlich mit dem Befehl pb_sv_unban entbannt wurde. Benutzen Sie pb_sv_updbanfile um die permanente Banndatei zu aktualisieren, nachdem der Befehl aufgerufen wurde.

PB_SV_Task [X] [Y] [command]

Fügen Sie eine Aufgabe zu PB's Aufgabenliste hinzu. Die Aufgabe wird X Sekunden nach dem Eintrag ausgeführt, danach alle Y Sekunden. Nutzen Sie -1 für eine einmalige

Aufgabe. Dies kann sowohl für Server- als auch für PunkBuster-Befehle genutzt werden.

PB_SV_TaskDel [task slot #]

Entfernt eine Aufgabe aus der Aufgabenliste die die entsprechende Slotnummer besitzt.

PB_SV_TaskEmpty

Leert die Aufgabenliste aus dem Speicher.

PB_SV_TList

Zeigt eine Liste mit den Aufgaben und der entsprechenden Slotnummer für jede Aufgabe.

PB_SV_UnBan [slot #]

Entbannt einen Spieler von der Bannliste im Speicher. Nutzen Sie pb_sv_updbanfile um die Liste der permanenten Bans zu aktualisieren, nachdem der Befehl ausgeführt wurde.

PB_SV_UnBanGuid [guid]

Entbannt eine GUID von der Bannliste im Speicher. Nutzen Sie pb_sv_updbanfile um die Liste der permanenten Bans zu aktualisieren, nachdem der Befehl ausgeführt wurde.

PB_SV_Update

Zwingt den PB Server ein PB-Software-Update zu versuchen, selbst wenn z.Z. keine Spieler auf dem Server sind

PB_SV_UpdBanFile [optional filename]

Aktualisiert die angegebene Banndatei (wenn nichts angegeben wurde pbbans.dat) hinsichtlich neuen Entbannungen und ReBanns.

PB_SV_Ver

Zeigt die momentan verwendete Version der PunkBuster-Server-Software an.

PB_SV_WriteCfg

Speichert die momentanen Einstellungen des PunkBuster-Servers auf die eigene Festplatte (erstellt oder überschreibt dabei die Datei namens pbsv.cfg). Diese Datei wird automatisch geladen, sobald in Zukunft der PunkBuster-Server gestartet wird. Serveradministratoren, die verschiedene Konfigurationsdateien für verschiedene Spiele parallel verwenden wollen, verwenden normalerweise diesen Befehl nicht .

PB_SV_AutoSs [0/1]

Stellen Sie diesen Wert auf 1 (Standard: 0), wenn Sie möchten, dass der PB-Server regelmäßig Screenshots von den angeschlossenen Spielern anfordert.

PB_SV_AutoSsFrom [Seconds]

Die minimale Dauer in Sekunden (Standard: 60), die PB nach einem Screenshot wartet, bevor es einen neuen Screenshot erstellen lässt.

PB_SV_AutoSsTo [Seconds]

Die maximale Dauer in Sekunden (Standard: 1200 = 20 Minuten), die PB nach einem Screenshot wartet, bevor es einen neuen Screenshot erstellen lässt.

PB_SV_CQC [0/1]

CQC steht für Client Query Capability - Wenn Sie diesen Wert auf 0 stellen (Standard: 1), bedeutet dies, dass die angeschlossenen Spieler nicht über PB die Einstellung der Server-cvars überprüfen können. (Wir empfehlen, dass Sie den Spielern zuliebe diesen Wert auf 1 belassen.) BEACHTEN SIE hierbei, dass PB den Spielern nicht die Werte zeigt, die den Text "password" enthalten.

PB_SV_CvarChangedPulse [Number]

Die Dauer in Minuten (Standard: 99 = deaktiviert), die zwischen dem automatischen Versenden des Befehls CVARCHANGED vergeht, der oben in der Befehlssektion beschrieben wird.

PB_SV_CvarFreq [Number]

Die Anzahl, wie oft pro Minute (Standard: 6) die cvar-Einstellungen der Spieler mit den zulässigen Werten auf dem Server verglichen werden.

PB_SV_CvarLogging [0/1/2/3]

Bestimmt, wie die Protokolldatei bei der Überprüfung der Spieler-cvar-Werte gespeichert werden soll. Bei 1 (Standard) entspricht dies der Server-Konsole sowie der normalen log-Datei, bei 2 einer separaten log-Datei im Verzeichnis "svlogs" mit der Erweiterung var, und bei 3 werden beide Methoden verwendet.

PB_SV_CvarUserPulse [Number]

Die Dauer in Minuten (Standard: 99 = deaktiviert), die zwischen dem automatischen Versenden des Befehls CVARUSER vergeht, der oben in der Befehlssektion beschrieben wird.

PB_SV_DupNameGrace [Seconds]

Stellen Sie die Anzahl der Sekunden (Standard ist 0, kicken für doppelte Nicks ist deaktiviert) der Gnadenfrist ein, die einem Spieler vor dem Kick gewährt werden, wenn er denselben Nick wie ein anderer Spieler auf dem Server hat (wer zuerst kommt, mahlt zuerst).

PB_SV_EmptyName [0/1]

Ist diese Einstellung auf 0 (Standard), werden Spieler mit einem leeren Namen vom Server kickt.

PB_SV_ExtChar [0/1]

Ist diese Einstellung auf 0, erlaubt PunkBuster keine Spielernamen mit dem erweiterten ASCII-Zeichensatz. Dies sind z.B. Zeichen, die mit einfachen Tastenkombinationen nicht erreicht werden können.

PB_SV_GUIDRelax [0-7]

Standard ist 0; Kontrolliert PunkBuster's Kick-Verhalten in Bezug auf GUIDs. Ein Wert von 1 bedeutet, dass PB nicht für UNKN (Unbekannte) GUIDs kickt. Ein Wert von 2 bedeutet, dass PB nicht für WRONGIP GUIDs kickt (dies sind GUIDs, die zwar richtig sind, aber nicht von der IP Adresse des Spielers kommen). Ein Wert von 4 bedeutet, dass PB nicht für DUPLICATE GUIDs kickt. Die Werte (1, 2 und 4) können kombiniert werden, um das entsprechende Verhalten zu erreichen.

PB_SV_HttpAddr [IP Address]

Die IP Adresse des Computers auf dem das PunkBuster WebTool läuft. Wenn die Einstellung leer gelassen wird ("", Standardeinstellung), läuft das WebTool nur ordnungsgemäß von dem selben Computer wie PunkBuster selbst (also 127.0.0.1 als IP).

PB_SV_HttpKey [Key (password) for WebTool use]

Der Schlüssel oder das Passwort das den Zugriff zum WebTool schützt. Wird diese Einstellung leer gelassen ("", Standardeinstellung), wird das rcon-Passwort des Spieleservers genutzt. Sind beide nicht gesetzt, ist das WebTool nicht nutzbar.

PB_SV_HttpMaps [List of Maps]

Standardmäßig ist diese Einstellung leer, was bedeutet, dass alle offiziellen Maps in der Dropdown-Liste zum wechseln der Map angezeigt werden. Wenn Sie eigene Maps angeben möchten, müssen Sie diese Einstellung ändern (Maps werden mit einer Leerstelle getrennt).

PB_SV_HttpPort [Port Number]

Der TCP-Port der vom WebTool HTTP-Server genutzt wird. Diese Einstellung ist Standardmäßig 0, was bedeutet, dass das WebTool deaktiviert ist.

PB_SV_HttpRefresh [Number]

Die Anzahl der Sekunden für die automatische Aktualisierung der Spielerliste innerhalb des WebTools. Die Einstellung 999 bedeutet, dass die Seite nicht aktualisiert wird.

PB_SV_CvarWalk [Number]

Bei der Standardeinstellung 0 protokolliert PunkBuster nur die cvar-Namen, die bei den Befehlen CVARSRCH, CVARUSER und CVARCHANGED abgefragt werden, so dass der Administrator manuell nach den Einstellungen fragen muss, wenn er auch diese Informationen wünscht. Bei jeder anderen Zahl durchläuft PunkBuster die abgefragten cvar-Namen automatisch und protokolliert in den Listen auch deren Einstellungen - je höher Sie die Zahl wählen, desto mehr cvars fragt PunkBuster bei jedem Durchlauf der Namen ab.

PB_SV_KickLen [Minutes]

Die Dauer in Minuten (Standard: 2), die ein Spieler warten muss, bis er sich nach einem Rauswurf wieder anschließen kann.

PB_SV_LogAddr [Address / Internet Hostname]

Enthält die Adresse des Computers, an den eine Protokollanfrage verschickt wird (standardmäßig ist hier kein Wert angegeben, die Funktion ist also deaktiviert).

PB_SV_LogCeiling [Number]

Die höchste Seriennummer (Standard: 1000), die PunkBuster bei der Durchnummerierung von Protokolldateien verwendet, bevor es wieder bei 1 anfängt.

PB_SV_LogNext [Number]

Die nächste Seriennummer, die PB für die nächste Protokolldatei verwendet. Diese Einstellung wird automatisch von PunkBuster verwaltet und gesteigert, sobald der Kartename vom Server gewechselt wird, da PB dann eine neue log-Datei erstellt.

PB_SV_LogPort [Port #]

Enthält den Empfangs-Port des Computers, an den eine Protokollanfrage verschickt wurde (standardmäßig ist hier kein Wert angegeben, die Funktion ist also deaktiviert).

PB_SV_LogPw [Password]

Enthält das Passwort, das benötigt wird, um eine Protokolldatei auf einem Protokoll-Rechner auszugeben

PB_SV_LogSync [0/1]

Wenn Sie diesen Wert auf 1 stellen (Standard: 0), wird PB die Spiel-log-Dateien gemäß der PB-log-Dateien benennen und dasselbe Seriennummer-System verwenden. Die Spiel-log-Dateien werden zwar immer am selben Ort im Spielverzeichnis gespeichert, doch so entspricht ihr Name auch dem der jeweiligen PB-log-Datei. Am Ende jeder gespielten Karte wird eine neue Protokolldatei erstellt.

PB_SV_LogUser [Username]

Enthält den Usernamen, der benötigt wird, um eine Protokolldatei auf einem Protokoll-Rechner auszugeben

PB_SV_MaxConDIs [Number]

Die maximale **Anzahl** von Updates (Standard: 3), die PB gleichzeitig herunterzuladen versuchen wird.

PB_SV_MaxDIRate [KB/sec]

Die (ungefähre) maximale Bandbreite (Standard: 1 KB/Sek), die pro Datei für PB-Update-Downloads erfordert werden.

PB_SV_MsgPrefix [New Prefix]

Enthält den Text, den der PunkBuster-Server vor jeder ausgegebenen Zeile anzeigen soll. Der Standard ist "^3PunkBuster Server" (hierbei steht die ^3 für eine GOLDENE Textanzeige).

PB_SV_NoGuidGrace [Seconds]

Anzahl der Sekunden die PB wartet, bevor ein Spieler ohne GUID gekickt wird

(Standard ist 1). Ein leerer CD-Key verursacht den Zustand der nicht vorhandenen GUID.

PB_SV_PowerDef [power points]

Enthält die normale Anzahl der Player Power Punkte (Standard ist 1), die Spielern zugewiesen wird, die nicht in der lokalen PB Player Power Datenbank vorhanden sind.

PB_SV_PowerKickLen [minutes]

Die Anzahl der Minuten (Standard ist 5) die ein Spieler gehindert wird, nach einem Kick durch PB Player Power, wieder zu joinen.

PB_SV_PowerMin [power points]

Ein Spieler wird vom Server gekickt, wenn die Anzahl der ihm zugewiesenen Powerpunkte gleich oder größer als diese Einstellung ist (Standard ist 10).

PB_SV_ScoreKick [low_negative_score]

Spieler deren Score unter die Marke dieser Einstellung fällt, werden vom Server gekickt. Standard ist 0, also deaktiviert. Erlaubt ist -1 bis -20.

PB_SV_Sleep [Period]

Enthält die Zeitdauer (in Millisekunden), die der PunkBuster-Server "schläft", bevor er wieder Daten abfragt und verarbeitet; der Standard ist 250 (eine Viertelsekunde). Bei niedrigeren Werten wird PunkBuster mehr Daten pro Sekunde verarbeiten, was auch eine etwas größere Bandbreite erfordern kann, wenn PunkBuster mit den angeschlossenen PB-Clients kommuniziert.

PB_SV_Specname [text]

Wenn ein beobachtender "Bot"-Client auf dem Server ist, sollte diese Einstellung den Namen des Spielers, der dem Bot entspricht enthalten, damit der PB Server weiß, dass dies kein realer Spieler ist. Wenn der Spieler einen Score ungleich 0 hat, geht sein spezieller Status verloren.

PB_SV_SsCeiling [Number]

Die höchste Seriennummer (Standard: 100), die PB beim Nummerieren von Screenshots (PNG-Dateien) verwendet, die es von den Spielern erhält, bevor es wieder beim Wert PB_SV_SsFloor beginnt.

PB_SV_SsCmd [Filename]

Der Name der Skript-Datei (Standard = "" = nicht verwendet), die PB aufruft, nachdem eine PNG-Screenshot-Datei empfangen wurde. Mit diesem Befehl haben Administratoren die Möglichkeit, Screenshots automatisch zu kopieren oder weiterzuverarbeiten, die während des Spiels erhalten werden.

PB_SV_SsDelay [Seconds]

Wenn dieser Wert nicht 0 ist (Standard: 0), wird ein PB-Client eine zufällige Anzahl von Sekunden bis hin zum hier angegebenen Maximalwert warten, bevor er wirklich den Screenshot erstellt und zum Server zurückschickt.

PB_SV_SsFloor [Number]

Die niedrigste Seriennummer (Standard: 1), die PB beim Nummerieren von Screenshots (PNG-Dateien) verwendet.

PB_SV_SsHeight [Pixels]

Die Höhe in Pixel (Standard: 240) für die Screenshots, die die Clients an den PB-Server schicken.

PB_SV_SsNext [Number]

Die nächste Seriennummer, die PB beim Nummerieren von Screenshots (PNG-Dateien) verwendet.

PB_SV_SsPath [Path]

Wenn Sie hier einen Pfad angeben (Standard = "" = nicht verwendet), speichert PB die von den Spielern erhaltenen Screenshots in das hier verwendete Verzeichnis. Es kann sich hierbei um ein Netzwerk-Laufwerk oder jede andere Position handeln, wo Sie die Screenshot-Grafiken und die "helfenden" Htm-Datei ablegen möchten.

PB_SV_SsSRate [Number]

Die Qualität (Standard: 1), die beim Erstellen von Screenshots verwendet wird. Dieser Wert gibt an, wie viele Pixel übersprungen werden, um so die Dateigröße zu minimieren. Wenn Sie hier 2 einstellen, wird nur jeder 2. Pixel für Screenshots verwendet (sowohl in horizontale als auch vertikale Richtung). Bei 4 entsprechend nur jeder 4. Pixel usw.

PB_SV_SsWidth [Pixels]

Die Breite in Pixel (Standard: 320) für die Screenshots, die die Clients an den PB-Server schicken.

PB_SV_SsXPct [Percentage]

Eine Unterteilung des Bildschirms von links nach rechts in Prozentwerten (Standard: 50%), wo das Zentrum des Screenshots liegen soll.

PB_SV_SsYPct [Percentage]

Eine Unterteilung des Bildschirms von oben nach unten in Prozentwerten (Standard: 50%), wo das Zentrum des Screenshots liegen soll.

PB_SV_UpdateGrace [Seconds]

Enthält die Anzahl der Sekunden (Standard ist 600), die PunkBuster einem Spieler erlaubt PunkBuster auf die aktuell auf dem Server verfügbare Version zu aktualisieren.
