

[Call of Duty 5 World at War Release und Patch 1.1 Call of Duty 5 World at War Release und Patch 1.1](#)

2008-11-13 19:12 von Kelli (0 Kommentare)

Call of Duty5 World at War Final ist heute in

den US, UK, Schweden, Finland, Dänemark, Norwegen und Frankreich offiziell gestartet.

Die anderen Länder müssen sich aus unerfindlichen Gründen noch bis zum 13.11. gedulden. Nichtsdestotrotz nehmen einige Händler die Verkaufsstartvorgaben von AV nur als unverbindliche Empfehlung, so das auch die Deutsche (Beschnittene) Version schon in einigen Läden gekauft werden kann.

Allerdings stellte sich dabei raus das die auf DVD gepresste Version bereits einige Flicker braucht. So ist es mit der 1.0 nicht möglich einen Server per Fernzugriff (RDP) auf einem entfernten Rechner (zum Beispiel in einem Rechenzentrum) zu starten. Außerdem wird bei der 1.0 auch für einen "Nur Server" Betrieb ein gültiger Account geprüft was natürlich ein weiteren CD-Key für jeden Server erforderlich machen würde.

Mag die Unmöglichkeit einen Server zu erstellen noch Absicht gewesen sein um den Werbepartnern von AV einen Vorsprung zu verschaffen ist ein weiterer Fehler der 1.0 besonders lustig. Die frisch Installierte Version zeigt nicht an das eine neue Version verfügbar ist - auch das ist mit Patch 1.1 geflickt sobald der Benutzer merkt das ein Patch verfügbar ist - was das Spiel ihm nicht mitteilt weil die Funktionalität ja erst heile gepatcht werden muss - mit Patch 1.1 dessen Vorhandensein das Spiel nicht anzeigt weil %%%\$----

Error 512: "Newsposter Out of Sanity"

Fixes Call of Duty 5 World at War Patch 1.1:

- * Mods are now enabled in Co-op, Single Player, and Multiplayer.
- * Players will now be notified when a new patch is available.
- * Improvements for SLI support.
- * G_Spawn: no free entities crash has been fixed.
- * Server no longer runs out of script variables.
- * License key is no longer required to run a Dedicated Server.
- * A Dedicated Server can now be started from the Command Line via Remote Desktop Connection.
- * Various fixes in Server Browser.
- * Players will no longer see multiple friend invites from the same friends.
- * When a player calls in a recon plane in a Hardcore match, the HUD will properly appear.

- * Clan Tags will now display in game where appropriate.
- * Map holes fixed
- * Spawn improvements and weapon balancing
- * remote desktop now works with dedicated servers

<http://www.callofduty.com/intel/173>

PS: -=I.O.S=- Server erst mit erscheinen der Linux Version online. Also in 2 Stunden bis 2 Monaten. Je nachdem.

[Zurück](#)