

[Call of Duty: Black Ops - neuer Patch für PC Released](#)

2010-12-16 21:05

Endlich wurde ein neuer, recht großer Patch für Call of Duty: Black Ops auf dem PC für Multiplayer und Singleplayer released.

Er adressiert die starken Performance-Probleme, unter denen zahllose Spieler noch immer leiden und behebt einige Sicherheitslücken. Außerdem wurde endlich die /connect Funktion integriert sowie die Möglichkeit des Teamwechsels. Hinzu kamen außerdem Updates des RCON-Tools, zahlreiche neue Funktionen für Serveradmins und viele Dinge, die längst überfällig waren bzw. schon bei Release hätten vorhanden sein sollen.

Die "Final Killcam" ruckelt nicht mehr, viele Map-Bugs wurden entfernt, am Sound und den Spawns geschraubt, die Leaderboards korrigiert,... als kleines Bonbon gibt es nun die Auswahl zwischen 18 und 12 Player Slots sowie neue Playlists, featuring "Barebones Mixed" & "Hardcore Mixed".

Der Patch sollte automatisch heruntergeladen werden, sobald man Steam startet. Falls dies nicht funktioniert, über die "Bibliothek" einen Rechtsklick auf das Spiel machen, "Eigenschaften" auswählen und unter der Reiterkarte "Lokale Dateien" den Knopf "Integrität des Spielecache prüfen" drücken.

Hier der recht umfangreiche Changelog:

Call of Duty: Black Ops

- Improved threading performance on computers with only 2 cores.
- Additional performance optimizations
- Added an option to pre-cache all shaders during load time. This fixes hitching related to shader compiling on some video cards when viewing an area of the map for the first time.
- Fixed random freezes in certain computer configurations.
- Allow Team Change on Ranked servers when it does not unbalance teams (this is a server admin option).
- Allow Team Change grace period at start of match (server admin option).
- Added 4 more reserved slots (server admin option)
Added /connect
- Improved quickmatch results (server side change)
- Fix for watching films through Combat Record
- Fixed compassSpectatorsSeeEnemies exploit
- Fixed 3rd person fov exploit
- Fix for infinite supply drop exploit.
- Fixed crosshair flickering when stereo is active.
- Various spawn improvements
- Various sound improvements
- Fix for Zombies – Teammate shadows not displayed properly.
- Fix for radar not staying on in One in the Chamber when it should.

- In a Domination match, the Position Secured medal is no longer delayed.
- 'Hardened: Equipment Shot' Challenge can now be completed by destroying a 'Camera Spike'.
- Fix for choppy final killcam in dedicated servers.
- Various map glitches fixed.
- Weekly and Monthly leaderboards will now track all kills, deaths and assists properly (All Time leaderboards were not affected by this)
- Added mixed hardcore playlist
- Added mixed barebones playlist
- Added 12 player versions of all playlists

Rcon

- Reduced timeout values. Connect (or failure to connect is faster).
- Added all white-listed dvars for Ranked and Unranked. Admins have rcon access to ALL available dvars.
- Added Settings and Console tabs for Ranked servers.
- Fixes a bug where the "Server" tab doesn't update values when connecting to a new server.
- Added version number to the title bar.
- Fixed a bug where UI state didn't persist after switching to another server.
- Added "disconnect" button.
- Fixed map "set" to not use adminvar.
- Changed all dvars which could be possibly float, to float. Mostly these are time-type dvars.
- Fixed bug where entering a value of zero for Message Duration would cause a unhandled exception error
- Truncated all message fields to 140 chars

Quelle: [Steam](#)

Eine auf dem ersten Blick wahnsinnig lange Liste, die einem ein kleines *wow* entlocken will ob des fleißigen Entwicklers. Doch dem aufmerksamen Leser sollte auffallen, dass nicht gerade wenige der Bugs schon bei den Vorgängern ein großes Problem waren und bereits damals mit Patches gefixt wurden. Andere Features wie der /connect Befehl waren schon immer ein fester Bestandteil der Call of Duty Serie. Warum um alles in der Welt landen genau die gleichen alten Fehler auch wieder in Black Ops? Und warum müssen Dinge gefixt werden, die erst gar nicht bei Release hätten fehlerhaft sein dürfen?

Es bleibt - bei aller Freude über einen endlich fixenden Patch - die Erkenntnis, dass man sich um die PC-Version in Sachen QA so gut wie gar nicht gekümmert hat. Und das bei einem "dedicated PC only Team". Traurig aber leider wahr... wollen wir hoffen, dass sie den festgefahrenen Karren irgendwann zur Gänze aus dem Matsch zerren können.

- "Alles wird gut"-

Hier geht es zur Diskussion im OL-Board: [CoD: BO- neuer Patch für PC released](#)

2010-12-16 21:05 von wally

