

[Call of Duty 4: Modern Warfare™ - UPDATE zum Patch](#)

2007-12-23 14:36

[An alle Linux-Server-Besitzer!](#)

Die Tüftler in der OL-Community sind fleißig am Patchen und schon kommen die ersten Probleme ans Tageslicht.

Da nicht alle Dateien aus dem Windows Patch in die Linux-Binaries eingearbeitet wurden, müssen eine Dateien nachträglich ergänzt werden!

Zitat:

Original von MikeTNT

Auf einem **Linux-Server** müssen folgende Dateien ergänzt oder überschrieben werden:

cod4_inxded-bin

cod4_inxded

libgcc_s.so.1

libstdc++.so.6

Diese Dateien befinden sich im Linux-Server-Paket von Ryan.

Zusätzlich braucht man noch diese Ordner inkl. Dateien:

main\iw_12.iwd

zone\german\mp_crash_snow.ff

zone\german\mp_crash_snow_load.ff

zone\german\ui_mp.ff

zone\german\code_post_gfx_mp.ff

zone\german\localized_code_post_gfx_mp.ff (laut Ryan's Paket hat die Datei nun eine Größe von 832.472 Bytes !?! Bei mir blieb die Datei allerdings unverändert)

Zitat:

Original von Kellerkind

Ryan hat jetzt auch in dem Offiziellen Paket die iw12 und die Zone Dateien dabei.

Zitat:

For those that still need it, here's a completely untested package with the 1.4 data file updates:

<http://treefort.icculus.org/cod/cod4-lin...2202007.tar.bz2>

It's the same binaries in the previous 1.4 package, I just added the new/changed data files. If someone could try it and let me know it works, I'd appreciate it...this is the danger of updating packages a few days before Christmas.

--ryan.

Bitte beachten:

- Wenn ihr eine deutsche Serverversion verwendet, gehören diese ff-Dateien nicht in den Ordner zone/english!

Kopiert daher die ff-Dateien aus dem Paket von Ryan in den Ordner zone/german (also dort, wo schon die anderen ff-Files bei euch auf dem Server liegen)

- Zum Entpacken der Datei von Ryan benötigt man einen Entpacker, der die Inhalte beim Entpacken nicht verändert. WinRAR scheint bisher wunderbar zu funktionieren.

Zur Diskussion im Board: [Patch 1.4 Linux Binaries](#)

2007-12-23 14:36 von [OL]YODA