

CoD4 - Verwirrung um den Patch 1.2

2007-11-25 06:20

Original von w@Lly:

402 hat nun endlich etwas Klarheit in die wilde Diskussion um den Patch hineingebracht.
Siehe Seite 7 im [IW-Forum](#).

Übersetzung (sinngemäß):

Es gab bislang einen Texturen-Bug, bei dem der Gegner beim Lehnern um eine Ecke oder ein Objekt sozusagen mit der Wand verschmilzt/komplett verdeckt wird und für den anderen Spieler nicht mehr sichtbar und auch nicht treffbar ist.

Der Bug wird von dem Buguser selbst nicht wahrgenommen, dieses Phänomen sieht nur sein Gegenüber wenn der Buguser lehnt.

Der Patch v1.2 soll diesen Bug beheben, so dass das Lehnern nicht mehr zur Unsichtbarkeit bzw. völligen Überdeckung der gegnerischen Spielfigur führt sondern als korrektes Lehnern dargestellt wird.

402 macht deutlich, dass der Patch v1.2 eine serverseitige Funktion hat. Auf einem gepatchten 1.2-Server kann der „Lehnern-Bug“ nicht mehr verwendet werden, egal welche Patch-Version die Spieler auf diesem Server haben.

Aktualisiert man als Spieler auf v1.2, wird das Lehnern auch auf einem ungepatchten Server 1.0/1.1 für diesen Spieler trotzdem korrekt dargestellt.

Zur Sicherheit sollten also sowohl Spieler als auch Server den Patch v1.2 durchführen.

Original von Fourzerotwo:

Zitat:

Hey guys --

Let me try to clear up some confusion, essentially the server is the only one who needs the 1.2 update as if the server you are playing on is patched, no one will be able to effectively use the Lean Glitch. That doesn't mean they can't lean, it means they can't lean and seemingly disappear visually to the other player.

Therefore, if the server is patched, and the client is un-patched, he can still play. He can also still lean, but he can't lean glitch.

The glitch was essentially a visual / hit detection one where the player would lean as normal, but to the other players he would seemingly be hidden behind the entire wall / object he is leaning behind. This fixed it so he can still lean, but now he looks as he should, leaning behind an object, not fully hidden by the object.

Keep in mind that is a very watered down way to explain it, but essentially that how it works. So it

doesn't matter if a client patches or not, he still can't lean glitch on a patched server.

Zitat:

ahh I see so what if I patch my client but the server I play on is not patched to 1.2 ?

Then no one should be able to Lean Glitch you. The actual glitch was visual for the players NOT doing the glitch. Therefore, to the glitcher he was 'leaning' normally, but to all other players he appeared to disappear behind cover and could not be hit. This corrects it for the client (if the server uploads it it fixes it for ALL clients playing on it) so that when they lean, they appear correctly (as leaning) not disappearing.

Heisst also im Klartext, der Patch ist **SERVERSEITIG** gedacht und nicht nur clientseitig.

Werden das mal weiter beobachten und sehen, was dabei rauskommt, einige haben den Patch bereits problemlos im Einsatz...

2007-11-25 06:20 von [OL]YODA