

## Patch 1.7.1 LINUX Query Limiting BETA

Fixes:

- DDos Gegen den Server durch sehr viele Anfragen (auch bei gespoofter IP-Adresse)  
Neue Cvars - siehe README in der bz  
set sv\_queryIgnoreDebug 1  
set sv\_queryIgnoreMegs 1  
  
set sv\_queryIgnoreTime 2  
set sv\_queryBounceIgnoreTime 1200

Geänderte Dateien:

\cod4\_lnxded

## Download Update-Patch von 1.7 nach 1.7.1 LINUX

md5sum c3d77b854e8d467ad46e69f0e5453093 cod4-lnxsrq-query-limit-test.tar.bz2

**BETA!**

**Achtung:** In dem Zipfile heißt die Datei cod4\_lnxded sie sollte aber cod4\_lnxded-bin heißen.  
Ryan ist etwas aus der Übung nach 2? Jahren CoD Abstinenz



Einfach umbenennen

wget [http://www.opferlamm-clan.de/tl\\_files/sp...it-test.tar.bz2](http://www.opferlamm-clan.de/tl_files/sp...it-test.tar.bz2)

bunzip2 cod4-lnxsrq-query-limit-test.tar.bz2

tar -xvf cod4-lnxsrq-query-limit-test.tar

cd cod4-linux-server

mv cod4\_lnxded cod4\_lnxded-bin

cp cod4\_lnxded-bin /woimmer/deine/CoD4installation/ist

ansonsten überschreibt ihr euch die batchdatei cod4\_lnxded und der Server startet nicht mehr oder mit der falschen Version.

## Patch 1.7

Fixes:

- Fixed an exploit that allowed players to access certain console dvars during multi-player matches.

- Fixed a crash that could occur when a Chinatown Sabotage match would go into over-time.
- Fixed a bug where the MP icons (Bomb, Defend, Capture, etc) were always showing up as English regardless of the install language.

Geänderte Dateien:

```
\iw3mp.exe
\iw3sp.exe
\version.inf

\Docs\Help\readme.htm

\main\iw_13.iwd
```

## Download Update-Patch von 1.6 nach 1.7

md5sum 51e2c0fe6d9af1c857d216080d831a7c CoD4MW-1.6-1.7-PatchSetup.exe

## Patch 1.6

Fixes:

- New maps Creek, Chinatown, Broadcast, and Killhouse
- Hardcore and oldschool server browser filters
- Fix for a Denial of Service attack.
- Includes all the changes up to patch 1.5

geänderte Dateien:

```
\iw3mp.exe
\iw3sp.exe
\version.inf

\Docs\Help\readme.htm

\main\iw_13.iwd

\zone\xxx\code_post_gfx_mp.ff
\zone\xxx\localized_code_post_gfx_mp.ff
\zone\xxx\mp_broadcast.ff
\zone\xxx\mp_broadcast_load.ff
\zone\xxx\mp_carentan.ff
```

```
\zone\xxx\mp_carentan_load.ff
\zone\xxx\mp_crash_snow.ff
\zone\xxx\mp_crash_snow_load.ff
\zone\xxx\mp_creek.ff
\zone\xxx\mp_creek_load.ff
\zone\xxx\mp_killhouse.ff
\zone\xxx\mp_killhouse_load.ff
\zone\xxx\ui_mp.ff
```

## Download

md5sum 3ea5719672331d145685ccbdbabe900e CoD4MW-1.6-PatchSetup.exe

## Patch 1.5

Fixes:

- Fixed server browser not showing all of the servers
- The "hold [ ] to steady" sniper scope hint will only appear if you can use it
- Fixed game not recognizing IWDs existing if they are all in fs\_basepath and none are in the main/ folder
- Made mod scripts able to change stats
- Allow developer\_script for multiplayer modding
- Fixed map rotation errors with usermaps
- Fixed minimap not showing up in the menu for usermaps"
- Mod tools will now work with other languages (Requires the Single Player Mod Tools Patch)

**NOTE: patch 1.5 is not compatible with 1.4. You will not be able to find 1.4 servers if you update.**

geänderte Dateien:

```
\iw3mp.exe
\iw3sp.exe
\version.inf
```

```
\Docs\Help\readme.htm
```

**Download Update-Patch von 1.4 nach 1.5**

## Patch 1.4

Fixes:

- "Crash im Winter", eine Weihnachtsversion der Mehrspieler-Karte "Crash".
- Verbesserungen beim Server-Browser.
- Ein Fehler mit der Präzision von Scharfschützengewehren bei bestimmten Entfernungen wurde korrigiert.
- Ein paar Genauigkeitsprobleme mit Kugeln bei allen Waffen wurden korrigiert.
- Für Server-Administratoren: Die Sperrliste für Spieler funktioniert jetzt richtig auf den Servern. Ban.txt wird im Hauptverzeichnis oder im Verzeichnis fs\_game directory erstellt.
- Unterstützung von Mods:
- Im Verbindungsbildschirm erscheinen Mods als "Mod: [Mod-Name]".
- Nur offizielle IWD-Dateien werden aus dem Hauptverzeichnis gelesen. Alle eigenen IWD-Dateien müssen in einem Mod-Verzeichnis abgelegt werden.
- Es wird nicht mehr mehrfach nachgeladen, wenn man sich einem Mod-Server anschließt.
- Die mod.ff unterstützt jetzt auch das Hinzufügen von Spieltypen.
- Ein Problem mit Http-Downloads wurde korrigiert.
- "fs\_game" akzeptiert nur noch Kleinbuchstaben.

geänderte Dateien:

```
\iw3mp.exe  
\version.inf
```

```
\Docs\Help\readme.htm
```

```
\main\iw_12.iwd
```

```
\zone\xxx\code_post_gfx_mp.ff  
\zone\xxx\mp_crash_snow.ff  
\zone\xxx\mp_crash_snow_load.ff  
\zone\xxx\ui_mp.ff
```

## Download

md5sum cd5ed01ee157555ecbbd55824744937d CoD4MW-1.4-PatchSetup.exe

## Patch 1.3

Fixes:

- Ein Fehler wurde behoben, der zur Folge hatte, dass Spieler mit modifizierten Daten auf unmodifizierten Servern spielen konnten.
- Die Option 'Verzögerungsschutz' wird jetzt beim Laden einer Karte automatisch aktiviert.
- Ein Fehler mit der Präzision von Scharfschützengewehren bei bestimmten Entfernungen wurde korrigiert.
- Der Textchat zwischen zwei Runden des Mehrspieler-Modus wird jetzt nicht mehr einfach am Ende abgeschnitten.

geänderte Dateien:

\iw3mp.exe  
\iw3sp.exe  
\version.inf

\Docs\Help\readme.htm

## Download

md5sum c709f2b611292524a2ac8888c6395b2a CoD4MW-1.3-PatchSetup.exe

## Patch 1.2

Fixes:

- Corrects an issue with leaning in multiplayer that allowed a player to fire from cover without being visible.
- Adds support for the functionality of certain mod tools.

geänderte Dateien:

\iw3mp.exe  
\iw3sp.exe  
\version.inf

\Docs\Help\readme.htm

## Download

md5sum 798145892ede3d3b42a7ce56866188b6 CoD4MW-1.2-PatchSetup.exe

### Patch 1.1

Fixes:

- Ohne diesen Patch kann es passieren das Spieler ihren hartverdienten Rang einbüßen wenn Sie zwischendurch auf unranked bzw falsch konfigurierte Multiplayerserver verbinden. Der Patch kann so ein Mißgeschick nicht mehr rückgängig machen, soll es aber für die Zukunft verhindern.

geänderte Dateien:

\iw3mp.exe  
\version.inf

\Docs\Help\readme.htm

### [Download](#)

md5sum d6c7afb259e5eb28015d08815bb783e CoD4MW-1.1-PatchSetup.exe

## Call of Duty 4

### Hinweise:

Die Call of Duty 4 Server Files sind **keine** vollständig selbst lauffähige Komplett Installation. Die Dateien aus der Call of Duty 4 DVD müssen zuvor auf den Server hochgeladen werden. Die Downloads ersetzen nur die jenen Files die unter Linux anderen Inhalt haben.

### Call of Duty 4 Linux Server Version 1.0 (21.11.2007)

## Download

md5sum ac0485b5b58a0563cef6156adbe159fb \*cod4-linux-server-11212007.tar.bz2

### Call of Duty 4 Linux Server Version 1.3 (12.03.2007)

## Download

md5sum 04db71c3b96d18cd5f494d172dc6f12e \*cod4-linux-server-12032007.tar.bz2

### **Call of Duty 4 Linux Server Version 1.3 (Linux-specific hotpatch 12.10.2007)**

#### **Download**

md5sum 9c01cffe735ab4799ba805498321c8a4 \*cod4-linux-server-12102007.tar.bz2

### **Call of Duty 4 Linux Server Version 1.4 (15.12.2007)**

#### **Download**

md5sum 79f9b053f2348a06cb8b4a5c65a9da34 \*cod4-linux-server-12152007.tar.bz2

### **Call of Duty 4 Linux Server Version 1.5 (31.01.2008)**

#### **Download**

md5sum ff9ea31dd0a9dbcecd1d7934f3af2f94 \*cod4-linux-server-01312008.tar.bz2

### **Call of Duty 4 Linux Server Patch Version 1.7.1 LINUX Query Limiting BETA**

Fixes:

DDos Gegen den Server durch sehr viele Anfragen (auch bei gespoofter IP-Adresse)  
Neue Cvars - siehe README in der bz  
set sv\_queryIgnoreDebug 1  
set sv\_queryIgnoreMegs 1  
set sv\_queryIgnoreTime 2  
set sv\_queryBounceIgnoreTime 1200

Geänderte Dateien:

\cod4\_Inxded

#### **Download Update Patch von 1.7 nach 1.71**

md5sum c3d77b854e8d467ad46e69f0e5453093 cod4-lnxsrv-query-limit-test.tar.bz2  
BETA!

Achtung: In dem Zipfile heißt die Datei cod4\_Inxded sie sollte aber cod4\_Inxded-bin heißen.

Ryan ist etwas aus der Übung nach 2? Jahren CoD Abstinenz Augenzwinkern

Einfach umbenennen

```
wget http://www.opferlamm-clan.de/tl_files/sp...it-test.tar.bz2
```

```
bunzip2 cod4-lnxsrv-query-limit-test.tar.bz2
```

```
tar -xvf cod4-lnxsrv-query-limit-test.tar
```

```
cd cod4-linux-server
```

```
mv cod4_Inxded cod4_Inxded-bin
```

```
cp cod4_Inxded-bin /woimmer/deine/CoD4installation/ist
```

ansonsten überschreibt ihr euch die batchdatei cod4\_Inxded und der Server startet nicht mehr oder mit der

falschen Version.

Anhang: Auszug aus der Readme

Alle Urheberrechte liegen bei Activision && [Ryan C Gordon](#)