

## Patch 1.7

### Fixes:

- Servercrash-Exploit gefixt.
- Crash durch Voice Chat gefixt der auf Systemen ohne Standardmäßig eingestelltes Aufnahmegerät passierte.
- Problem gefixt mit falschen doppelten QPORT Errors.
- Serveradmins können nun das Teamswitchen ausschalten mit der Variablen g\_allow\_teamchange 0. Spieler können dann nur über Autozuweisen einem Team beitreten. (endlich!!)

### Neue geänderte Dateien mit Patch 1.7:

\CoDWaW.exe  
\CoDWaWmp.exe  
\version.inf

\Docs\Help\readme.htm

\*\*\*\*\*

### **Zusätzliche Linux Fixe**

- "Impure Server" Warnungen für Custom-Maps behoben
- HTTP-Redirect für Custom-Maps gefixt

## Download Update-Patch 1.6 nach 1.7

md5sum: 0a59782fd27a8a58d32453bf3e2626b4 CoDWaW-1.6-1.7-DEU-PatchSetup.exe

## Patch 1.6

### Fixes:

- 3 neue Mehrspieler-Karten (Battery (mp\_drum), Breach (mp\_bgate), Revolution (mp\_vodka))!
- Die Demo-Wiedergabe beeinflusst nicht mehr den Rang.

- Die Favoriten-Liste ignoriert nun die Filtereinstellungen.
- Fehler beim Rundenzählen in "Suchen und Zerstören" behoben, wenn das Rundenlimit erreicht wurde.
- Neue Funktion: Im Spiel zu Favoriten hinzufügen.
- Freundesliste: Grüne Online-Anzeige.
- Das Starten des Spiels im Abgesicherten Modus wird die Grafikoption "Weiche Rauchkanten" nicht beeinflussen.
- Verschiedene Abstürze behoben.
- Mods: Client kann einem modifizierten Koop-Server nur noch per Spieleinladung beitreten, wenn er den Mod geladen hat.
- Mods: Clients, die einen Mod geladen haben, müssen ihn beenden, wenn sie einem unmodifizierten Server beitreten wollen.
- Mods: Alle Einzelspieler-Level können nun gespielt werden, während ein Mod geladen ist.

### **Neue geänderte Dateien mit Patch 1.6:**

\CoDWaW.exe  
 \CoDWaWmp.exe  
 \version.inf

\Docs\Help\readme.htm

\main\iw\_26.iwd  
 \main\iw\_27.iwd  
 \main\localized\_german\_iw06.iwd

\zone\german\code\_post\_gfx\_mp.ff  
 \zone\german\localized\_code\_post\_gfx\_mp.ff  
 \zone\german\localized\_common\_mp.ff  
 \zone\german\localized\_mp\_bgate.ff  
 \zone\german\localized\_mp\_drum.ff  
 \zone\german\localized\_mp\_vodka.ff  
 \zone\german\mp\_bgate.ff  
 \zone\german\mp\_bgate\_load.ff  
 \zone\german\mp\_drum.ff  
 \zone\german\mp\_drum\_load.ff  
 \zone\german\mp\_vodka.ff  
 \zone\german\mp\_vodka\_load.ff  
 \zone\german\patch.ff  
 \zone\german\patch\_mp.ff

\*\*\*\*\*

## Zusätzliche Linux Fixe

- Custommaps funktionieren jetzt wie unter Windows-Server und sollten auch so behandelt werden.
- Erstellen eines reinen LAN-Servers ohne Internet-Anbindung ist jetzt möglich. (dedicated 1)

## Download Update-Patch 1.5 nach 1.6

md5sum: d1cb589a7bb124a4b01a941cc8844903 CoDWaW-1.5-1.6-DEU-PatchSetup.exe

## Patch 1.5

Fixes:

- 3 neue Multiplayer-Karten: Banzai, Corrosion, Sup Pens!
- 1 neue Zombie-Map mit einer neuen Waffe (die Wunderwaffe DG-2), brennende Höllenhunde, neue Fallen und viel mehr: Shi No Numa!
- KoOp-Hosts können nun Spieler aus der Lobby kicken.
- Hunde-Spawns im Multiplayer verbessert
- Problem mit Zombie-Paths behoben
- das Problem der gelegentlich nicht korrekt angezeigten Player-Models wurde behoben
- Einige "unhandled exception" Fehler wurden adressiert.
- Refresh-Funktion des Server-Browsers verbessert wenn Favoriten als Quelle angegeben werden.
- Unterstützung für CODTV hinzugefügt.
- "cg\_DrawFPS 1" zeigt nun nur noch FPS und cg ms/frame an.
- Rcon-Kommando "teamstatus" hinzugefügt zum Anzeigen der Teaminformationen der Spieler
- Mods: Joinsquad-Skript Funktion hinzugefügt.
- Mods: Spieler können nun KoOp-Lobbies joinen die Karten mit mehr als 18 Buchstaben hosten.
- Mods: Es können ab sofort nun mehr als 50 Custom Maps im Usermaps-Ordner der Spieler enthalten sein.
- Mods: Das Laden von duplicate assets behoben welches zu dem '2048 materials' Fehler beitrug.
- Mods: Anzahl der angezeigten Mods im Mod-Menü erhöht.
- Mods: Crash behoben der durch die mod.arena Datei verursacht wurde

geänderte Dateien:

\CoDWaW.exe  
\CoDWaWmp.exe  
\install.log  
\version.inf

\Docs\Help\readme.htm

\main\iw\_24.iwd  
\main\iw\_25.iwd  
\main\localized\_german\_iw05.iwd

\zone\german\code\_post\_gfx\_mp.ff

\zone\german\common\_mp.ff  
\zone\german\default.ff  
\zone\german\localized\_code\_post\_gfx\_mp.ff  
\zone\german\localized\_common\_mp.ff  
\zone\german\localized\_mp\_docks.ff  
\zone\german\localized\_mp\_kwai.ff  
\zone\german\localized\_mp\_stalingrad.ff  
\zone\german\mp\_docks.ff  
\zone\german\mp\_docks\_load.ff  
\zone\german\mp\_kwai.ff  
\zone\german\mp\_kwai\_load.ff  
\zone\german\mp\_stalingrad.ff  
\zone\german\mp\_stalingrad\_load.ff  
\zone\german\patch.ff  
\zone\german\patch\_mp.ff

## Download Update-Patch 1.4 nach 1.5

md5sum: 85846207e9130001b782533dac1382bf CoDWaW-1.4-1.5-DEU-PatchSetup.exe

## Patch 1.41 (Hotfix Germany)

Fixes:

- Dieser Patch löst das Problem fehlender Texturen bei einigen Gegenständen (die weiß erscheinen). Betrifft zwei der neuen Umgebungen des Map Packs 1.

geänderte Dateien:

\version.inf  
\Docs\Help\readme.htm  
\main\localized\_german\_iw05

**Nur für die Deutsche Version von Call of Duty World at War. Nur Client seitig. Kompatibel mit 1.4 Server.**

## Download Hotfix-Patch 1.4 nach 1.4.1

md5sum: 9411efb97d91ca1be52c780d29e36c3e CoDWaW-1.4-1.4.1-DEU-PatchSetup.exe

## Patch 1.4

### Fixes:

- 3 new Multiplayer maps: Kneedeep, Nightfire, Station!
- Nazi Zombies map with more weapons, Perks-a-Cola machines, and electroshock defenses: Verrückt!
- Improved spawning logic.
- Auto balancing improvements.
- COOP matches already in progress are no longer counted in the browser.
- Mods: IWD's can be placed in the usermaps folder.
- Mods: Hold Breath / Sprint functions as intended.
- Fixed lag caused by shooting at tanks.
- Rifle grenades fired during the first 15 seconds of Search & Destroy will be duds.
- Players who equip a Bouncing Betty and melee teammates in Hardcore game modes are now credited with a team kill penalty.
- Players are now deducted 200 points for team killing the bomb planter/defuser in Hardcore Search & Destroy.
- Martyrdom no longer causes direct impact deaths in Hardcore modes.
- "Bayonet jumping" has been disabled.

### geänderte Dateien:

```
\CoDWaW.exe  
\CoDWaWmp.exe  
\version.inf
```

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

```
\main\iw_22.iwd  
\main\iw_23.iwd  
\main\localized_german_iw04.iwd
```

```
\zone\german\code_post_gfx_mp.ff  
\zone\german\common_mp.ff  
\zone\german\localized_code_post_gfx_mp.ff  
\zone\german\localized_common_mp.ff  
\zone\german\localized_mp_kneedeep.ff  
\zone\german\localized_mp_nachtfeuer.ff  
\zone\german\localized_mp_subway.ff  
\zone\german\mp_kneedeep.ff  
\zone\german\mp_kneedeep_load.ff  
\zone\german\mp_nachtfeuer.ff  
\zone\german\mp_nachtfeuer_load.ff  
\zone\german\mp_subway.ff  
\zone\german\mp_subway_load.ff  
\zone\german\setup.inx
```

## Download Update-Patch 1.2 nach 1.4

md5sum: 740305a04372925b0e9a7c3b79932dc0 CoDWaW-1.2-1.4-DEU-PatchSetup.exe

### Patch 1.3

Fixes:

- /record and /demo enabled.
- Added Team Names to Kill loglines.
- Added Round Win and Loss loglines.
- Added Timestamp loglines.
- Added Additional action logging (took flag, destroyed headquarters, planted bomb, etc).
- Improved sound initialization for Vista - fixes loss of sound for audio devices set higher than 16 bit 48000 Hz.
- Screenshots no longer overwrite each other.

geänderte Dateien:

\CoDWaW.exe  
\CoDWaWmp.exe  
\version.inf

\Docs\Help\readme.htm

zone\xxx\common\_mp.ff

## Download Update-Patch 1.2 nach 1.3

md5sum: 3aadac8cf5efafdd85abe22a260b2353 CoDWaW-1.2-1.3-PatchSetup.exe

### Patch 1.2

Fixes:

- Free Multiplayer Map! The tide is out and the sun is high – this daytime version of Makin sheds new light on the battle!
- Fixed exploits that allowed for power ranking servers.

- Fixed router related server authentication errors.
- Fixed HTTP Redirect functionality for downloading mods.
- Fixed sound device crashes stemming from Emulated Sound Devices.
- Fixed exploit which allowed players to color their name tag.
- Hits now register properly while targeted player is leaning.
- Enabled /cg\_drawfps in multiplayer games.
- The /cg\_fov dvar value no longer resets to default in between matches.
- Dedicated servers automatically reconnect to the Master Server in case the Master Server resets.
- "Accept Game Invite" is bound to its default key, F10.
- Implemented fix for attempting to join password protected servers from the server browser.
- Fine tuned Bolt-Action Rifles for balance.
- Screenshots no longer overwrite each other.
- Fixed various multiplayer map related issues and exploits.

geänderte Dateien:

```
\CoDWaW.exe
\CoDWaWmp.exe
\version.inf
```

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

```
\main\iw_21.iwd
```

```
zone\xxx\code_post_gfx_mp.ff
zone\xxx\common_mp.ff
zone\xxx\localized_code_post_gfx_mp.ff
zone\xxx\localized_common_mp.ff
zone\xxx\localized_mp_makin_day.ff
zone\xxx\mp_airfield.ff
zone\xxx\mp_asylum.ff
zone\xxx\mp_castle.ff
zone\xxx\mp_courtyard.ff
zone\xxx\mp_downfall.ff
zone\xxx\mp_hangar.ff
zone\xxx\mp_makin.ff
zone\xxx\mp_makin_day.ff
zone\xxx\mp_makin_day_load.ff
zone\xxx\mp_outskirts.ff
zone\xxx\mp_roundhouse.ff
zone\xxx\mp_seelow.ff
zone\xxx\mp_shrine.ff
zone\xxx\mp_suburban.ff
zone\xxx\patch.ff
zone\xxx\setup.inx
zone\xxx\ui_mp.ff
```

[Download Patch 1.2](#)

## Patch 1.1

### Fixes:

- In den Modi Koop, Einzelspieler und Mehrspieler sind jetzt Mods erlaubt.
- Der Spieler wird jetzt benachrichtigt, wenn eine neue Version verfügbar ist.
- Der SLI-Support wurde verbessert.
- Der "G\_Spawn: no free entities"-Absturz wurde behoben.
- Dem Server gehen nicht mehr die Skriptvariablen aus.
- Für einen dedizierten Server ist kein Lizenzcode mehr erforderlich.
- Ein dedizierter Server kann jetzt über die Remotedesktopverbindung von der Kommandozeile aus gestartet werden.
- Verschiedene Serverbrowser-Korrekturen wurden vorgenommen.
- Spieler bekommen nicht mehr mehrere Freundeseinladungen von denselben Freunden angezeigt.
- Wenn ein Spieler im Hardcore-Spiel ein Aufklärungsflugzeug ruft, wird das HUD jetzt richtig angezeigt.
- Clansymbole werden jetzt wenn erforderlich im Spiel angezeigt.
- Lücken in Karten wurden behoben.
- Der Eintritt und der Waffenausgleich wurden verbessert.

### geänderte Dateien:

```
\CoDWaW.exe
\CoDWaWmp.exe
\version.inf

\Docs\Help\readme.htm

\zone\xxx\code_post_gfx_mp.ff
\zone\xxx\common_mp.ff
\zone\xxx\localized_code_post_gfx_mp.ff
\zone\xxx\localized_common_mp.ff
\zone\xxx\mp_airfield.ff
\zone\xxx\mp_asylum.ff
\zone\xxx\mp_castle.ff
\zone\xxx\mp_courtyard.ff
\zone\xxx\mp_hangar.ff
\zone\xxx\mp_makin.ff
\zone\xxx\mp_outskirts.ff
\zone\xxx\mp_roundhouse.ff
\zone\xxx\mp_shrine.ff
\zone\xxx\patch.ff
\zone\xxx\ui_mp.ff
```

## Download Patch 1.0.1017

md5sum