

# Ubisoft veröffentlicht GRAW2 (PC) Patch 1.03

Beigesteuert von W[N]M Chris

Montag, 13. August 2007

Letzte Aktualisierung Mittwoch, 5. September 2007

Soeben veröffentlichte Ubisoft nun den Patch 1.03 für Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2. Das zwischen 9 und 15 MB große Päckchen nimmt einige Veränderungen am Hauptprogramm vor und fügt dem Spiel neue Kommandozeilen hinzu, die speziell für Betreiber von Dedicated Servern interessant sein dürften.

## Veränderungen und Korrekturen durch Version 1.03

- Diverse Server Browser Probleme die mit Firewalls auftraten, wurden behoben
- Der Server Browser sortiert nun automatisch nach Anzahl der verfügbaren Spieler statt nach der Anzahl der max. möglichen Spieler
- Ein Crash auf der Map Ageia Island welcher bei Nutzung der Physik Einstellung "Extrem" verursacht wurde, tritt nicht länger auf
- Es wird nun die korrekte Sound Datei für die Feuerrate der HK21 wiedergegeben
- Alle Map Editor Funktionen wurden freigeschaltet
- Tutorials wurden nun im Verzeichnis \public-tools\tutorials\ hinzugefügt (Leider sind diese nur auf English verfügbar)
- Diverse Modding Tools wurden im Verzeichnis \public-tools\ hinzugefügt
- hud\_visibility.xml wurde nun in den Settings Ordner verschoben, dies erlaubt den fortgeschrittenen Nutzern nun, die Transparenz - Einstellung jedes einzelnen HUD Elementes zu verändern
- hud\_palett\_2.xml wurde nun in den Settings Ordner verschoben, dies erlaubt den fortgeschrittenen Nutzern nun, die Farbe von HUD und Menü einzustellen
- Diverse Probleme die beim Ausrüsten von Waffen Modulen auftraten, wurden behoben
- Einige fehlerhafte Server Einstellungen wurden korrigiert
- Einige Probleme mit der Kollisionsabfrage auf Mehrspieler Maps wurden beseitigt
- Diverse Bugs die zu gelegentlichen Abstürzen führten wurden behoben
- Die Kommentare der Ghosts werden nun abgeschaltet sobald die dafür vorgesehene Option im Hauptmenü angeklickt wurde
- Weitere Korrekturen an der Server Liste wurden vorgenommen
- Der Bug welcher auftrat, sobald der Spieler versuchte einem frisch erstellten Profil Favoriten hinzu zufügen tritt nicht länger auf

Zum Download: Bitte hier klicken!

{slide=Dedicated Server Kommandos}

Weitere Informationen zum Dedicated Server

### 1. Mehrkern Unterstützung

GRAW2 macht Gebrauch von allen verfügbaren Kernen. Sobald eine Spielinstanz gestartet wurde, wird das Spiel versuchen den Hauptkern zu erkennen und übrige Kerne für andere Systeme nutzen (beispielsweise Rendering und Physik). Daher erhält man die beste Performance wenn man dem Spiel nicht manuell die einzelnen Kerne zuweist.

Multiple Dedicated Server werden ebenfalls unterstützt: Der 1. Kern wird automatisch der 1. Instanz als Hauptkern zugewiesen, der 2. Instanz dem zweiten Kern usw.

### 2. Multiple Dedicated Server nutzen

Patch 1.03 fügt der Kommandozeile neue Parameter hinzu, welche es dem Spieler ermöglichen, multiple Dedicated Server auf einem System zu nutzen:

-dedicated\_game\_info : erlaubt dem Spieler die Nutzung einer eigenen Spiele Info Datei (welche innerhalb des Spiels erstellt werden kann), in der die vom Spiel verwendete Port Nummer verändert wird indem folgendes innerhalb der Node hinzugefügt wird (die xxxxx bitte durch die jeweilige Port Nummer ersetzen):

-port : dies überschreibt den für das Spiel standardmäßig eingestellten Port sowie auch den, welcher in der Spiele Info

Datei festgelegt wurde

Es können nun auch mehrere Netzwerkkarten verwendet werden:

- network\_list: druckt eine Liste aller verfügbaren Netzwerk Verbindungen
  - network\_ip : wählt die Netzwerk Verbindung anhand der lokalen IP Adresse aus
  - network\_index : wählt die Netzwerk Verbindungen anhand des Indexes aus. Netzwerk Verbindungen sind von 0 an aufsteigend durchnummeriert.
- {/slide}