

## TASTSINN



Fabian Siegismund

fabian@gamestar.de

In dem Moment, als ich sie zum ersten Mal sah, war ich hin und weg. Als ich sie wenig später in den Armen hielt, war ich verliebt – die kleine Plastikgitarre, die bei **Guitar Hero** für die Playstation 2 als Controller dient, ist so ein cooles Ding! Extra dafür habe ich mir noch eine PS2 gekauft, für die ich kein weiteres Spiel besitze. In den darauffolgenden Wochen hatte ich immer jede Menge Gäste. Wobei, die hatte nicht ich, sondern die Gitarre. Momentan ist sie mit einem Freund von mir im Urlaub. Da musste ich mich natürlich nach einer Alternative umschauen, und siehe da: Die gibt's ausgerechnet für den PC! **Frets on Fire** funktioniert genau wie **Guitar Hero**, nur eben auf der Tastatur. Und mit meinem Bluetooth-Key-board sogar kabellos. Vielleicht kann ich so die Wartezeit auf **Guitar Hero 2** überbrücken. Das kaufe ich mir für die Xbox 360, mit einer neuen Gitarre – zum einen ist die dann auch kabellos, zum anderen habe ich meine alte bis dahin in Stücke gespielt.

## INHALT

Weiterspielen	166
Mods	167
GameStar-Clanliga	168
Patch-Tests	170
Kurztipps	171

FREEWARE-SPIEL  
FRETS ON FIRE

Luftgitarre war gestern, heute ist **Frets on Fire**! Konsolen-Kenner werden sagen: Moment! Heute ist, wenn überhaupt, **Guitar Hero**! Da haben sie natürlich Recht. **Frets on Fire** ist eine Art PC-Umsetzung des erfolgreichen Musikspiels für die Playstation 2. In **Guitar Hero** spielen Sie auf einer



Frets on Fire: Da könnten Guitar Heroes fast neidisch werden.



Bei langen Tönen und Akkorden müssen Sie die Tasten halten.

kleinen Plastikgitarre Hits bekannter Bands nach, in **Frets on Fire** muss die Tastatur als Controller herhalten. Dazu nehmen Sie das Keyboard vom Tisch und halten es wie eine Gitarre vor dem Bauch. Mit den Fingern der linken Hand bedienen Sie die ersten fünf F-Tasten – das ist Ihr Gitarrenhals. Die Rechte ruht auf der Enter-Taste – hier schlagen Sie die Saiten an. Nun rollen auf dem Monitor bunte Symbole auf Sie zu, die die jeweilige F-Taste repräsentieren. Wenn Sie die rechtzeitig drücken und im Takt der Musik auf Enter hämmern, haben Sie den Ton getroffen: Aus den Boxen tönt rockiger Gitarrensound. Wie auf einem echten Instrument dürfen Sie die Tasten schon vor dem Saitenzupfen drücken – entscheidend ist nur, dass Ihre linken Finger beim Anschlagen auf den passenden Knöpfen liegen. Tiefere Töne können Sie liegen lassen, während Sie höhere spielen, ganz wie auf einer echten Gitarre. Schlagen Sie jedoch zu früh an oder drücken Sie auf die falsche Saite, fiepen fiese Quietschöne. Je länger Sie fehlerfrei spielen, desto höher steigt Ihr Punkte-Multiplikator – und desto besser klingt's natürlich auch.

Im Gegensatz zu **Guitar Hero** gibt's in **Frets on Fire** aber keine internationalen Hits, sondern nur drei mäßig hitverdächtige, unbekannte Lieder, die Sie schnell auswendig kennen. Spaß machen die aber allemal. Jeden Song gibt's in drei Schwierigkeitsgraden. Im ersten müssen Sie nur einzelne Töne treffen, im dritten gleich ganze Akkorde halten. Das Tutorial ist besonders empfehlenswert: Da wird Ihnen zwar kaum etwas erklärt (die Macher setzen **Guitar Hero** scheinbar als bekannt voraus), dafür ist es aber unheimlich witzig.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:H82](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/H82)

HL2 EPISODE ONE  
VERSTECKTE WAFFE

Die geheime Granate erzeugt ein schwarzes Loch.

Abgesehen von den umgebauten Minen fehlen in **Half-Life 2: Episode One** neue Waffen. Nun hat ein Programmcode-Schnüffler eine versteckte Granate im Spiel gefunden. Die erzeugt ein kleines schwarzes Loch, das Personen und Gegenstände ins Nirvana saugt. Um das Ding freizuschalten, laden Sie **Episode One** mit der Startoption »-console«. Im Spiel öffnet sich nun im Menü ein Befehlsbildschirm. Hier geben Sie zunächst »hopwire\_vortex1« und dann »give weapon\_hopwire« ein.

DARKSTAR ONE  
MODDING-TOOL

Das Entwicklerstudio Ascaron hat ein Modding-Tool zu seiner Weltraumsimulation **Darkstar One** veröffentlicht. Damit können Sie Einsätze entwerfen und die Parameter für den Aufbau des Sonnensystems, für den Handel und die Waffen verändern. Den Schiffen verpassen Sie mit dem Tool neue Texturen, komplett neue Modelle einzubinden ist bislang allerdings noch nicht vorgesehen. **FAB**

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:H87](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/H87)



Trotz lustiger Straßenschilder sind die Japaner erbitterte Kämpfer.

182  
A



DVD:  
- Uskaarj  
v0.9,  
UT 2004  
- Jaktyl v1.0,  
Gothic 2  
- Die Nacht  
des Raben

## BATTLEFIELD 2 CLOSE QUARTERS BATTLE

Sie meinen, Japaner essen rohen Fisch, sind höflich und zurückhaltend? Vergessen Sie's! In asiatischen Vorstädten tobt ein Krieg – höflich oder zurückhaltend gehen die Spezialeinheiten des japanischen Militärs dabei ganz sicher nicht vor. Terroristen bedrohen das Land, und die nationale »Self Defense Force« rückt aus, den Schurken mit geballter Feuerkraft den Garaus zu machen. **Close Quarters Battle** borgt dabei Ideen beim **Battlefield 2**-Addon **Special Forces** und drückt den Asiaten Blend- und Tränengasgranaten in die Hände. Die Spec Ops dürfen sich sogar mit Schleuderhaken auf Hausdächer befördern, um von dort aus japanische Nettigkeiten zu verteilen. Außerdem gibt's in der Mod Waffen, die Sie normalerweise freischalten müssten, wie P90, L85A1 oder MP7. Während die **Battlefield**-Reihe erst im nächsten Teil eine offizielle zusätzliche Spielvariante bekommt, haben die Macher von **Close Quarters Battle** schon jetzt einen neuen Modus eingebaut. Darin muss ein Team stationäre Bomben sichern, das andere muss sie zerstören. Militärische Fahrzeuge stehen auf den bisher vier Karten noch keine. Zum schnelleren Vorankommen stehen aber an jeder Ecke asiatische Autos (der Fahrer sitzt natürlich rechts) und klapprige Roller herum. Wenn Sie also einen Gegner vorbeituckern sehen – seien Sie nicht unnötig höflich.

### CLOSE QUARTERS BATTLE

Multiplayer-Mod für Battlefield 2

<http://cqb.utena.info>

QUICKLINK: [H56](#)

VERSION 1.5

GRÖSSE 100 MByte

## UT 2004 USKAARJ



Panzer sind gegen fliegende Wasps machtlos.

Keine Lust mehr, sich selber die Finger schmutzig zu machen? In **USkaarj** für **UT 2004** kommandieren Sie die Kämpfer, ohne selber zum Raketenwerfer greifen zu müssen. Die Entwickler haben den Ego-Shooter in ein Echtzeit-Strategiespiel verwandelt. In der Beta-Version dürfen Sie schon mal die Geschicke der Menschen kontrollieren, die Gegenpartei der außerirdischen Skaarj fehlt bislang. Genreüblich bauen Sie mit Hilfe von Drohnen Kasernen, Abwehranlagen und Fahrzeugfabriken. Als Geldquelle dient das Mineral Tardium, das Sie in kristalliner Form auf den Karten finden und mit Förderanlagen abbauen. Haben Sie genug Soldaten zusammen, geht's gegen die feindliche Basis. Und wenn die mit Hilfe ihrer dicken Verteidigungsstellungen Ihre Kämpfer zerlegt, dann möchte man doch gern selber wieder zum Raketenwerfer greifen.

### USKAARJ

Echtzeit-Strategie-Mod für UT 2004

<http://uskaarj.beyondunreal.com>

QUICKLINK: [H55](#)

VERSION 0.9

GRÖSSE 27 MByte

## GOTHIC 2: NACHT DES RABEN JAKTYL



Der Schwarze Magier hat es auf Jaktyl abgesehen.

**Gothic**-Jünger kennen ihr Spiel auswendig, tragen die mächtigsten Waffen, haben alle Gegner besiegt und jedem Scavenger Kosenamen gegeben. Da freut man sich doch über spannende neue Erlebnisse: **Jaktyl** bietet jede Menge Abenteuer in neuer Umgebung. Als Reisender ohne Erinnerungen wachen Sie in einem Tal auf, entdecken die Stadt Jaktyl, erledigen Quests, schließen sich einer der beiden Gilden an (Krieger oder Zauberer) und rücken schließlich dem Schwarzen Magier zu Leibe. Rund 100 computergesteuerte Bürger bevölkern die Welt von **Jaktyl**. Wer das Sprachpaket installiert, hört sogar gut vertonte Dialoge. Schön fies: Waffen lassen sich mit Giften versehen und richten so mehr Schaden an. Bis Sie damit zum Schwarzen Magier vorrücken, vergehen zehn bis zwölf Stunden. Davon genießen **Gothic**-Jünger jede Sekunde. **ROB FAB**

### JAKTYL

Mod für Gothic 2: Die Nacht des Raben

[www.jaktyl.de.vu](http://www.jaktyl.de.vu)

QUICKLINK: [H57](#)

VERSION 1.0

GRÖSSE 177 MByte



Die LAN-Finals der Teufel GameStar Liga stehen unmittelbar bevor. Am 2. und 3. September ist die AOL-Arena in Hamburg der Schauplatz für die gemeinsamen Finalsspiele der WWCL und GSL.



DVD XL:  
Spiel des  
Monats

**Z**um dritten Mal veranstalten die WWCL und die Teufel GameStar Liga gemeinsame Finalsspiele. Diesmal ist Hamburg der Austragungsort für den Saisonabschluss. In der Platin-Lounge der AOL-Arena, dem Heimstadion des Hamburger Sportvereins, können die Zuschauer die Begegnungen der Finalrunde auf Großbildleinwänden und Fernsehmonitoren live mitverfolgen.

Die Teilnehmer am Finale in Hamburg standen zum Redaktionsschluss noch nicht komplett fest, da noch einige Nachholspiele nötig sind, um die Tabellen endgültig festzuschreiben. Wir geben Ihnen trotzdem eine Prognose, wie das Starterfeld in Hamburg aussehen könnte.

### Counterstrike 1.6

Überraschungen gab es viele in dieser abwechslungsreichen Counterstrike-Saison. Eine davon war sicherlich das Team von *Epandor*, das seit Mitte der Saison unter der Flagge von *neXus-Gaming* spielt. Mit 28 Punkten aus 14 Spielen halten sie mo-

mentan den ersten Platz der Tabelle und sind sicher für Hamburg qualifiziert.

Auch die Finalisten vom April in der Dortmunder Westfalenhalle, die für die Premier League gesetzt wurden, machten allesamt eine gute Figur. Darunter auch die österreichischen *monsters* – damals holte das Team einen respektablen 5. Platz und konnte seine Leistung gut in die neue Saison transportieren. Die *monsters* halten den zweiten Platz in der Tabelle und sind damit ebenfalls so gut wie qualifiziert für die Finals in Hamburg.

Weiterhin gute Chancen für eine Teilnahme haben *Just For Fun – Fresh, dangerous Regeneration* und *SK-Gaming*. Eine Gruppe von fünf Teams muss sich noch um die letzten drei Plätze streiten. Hierzu gehören *a-Losers.MSI, mystical lambda, Lemon Crew, Stofftiere Online* und *Alternate aTTaX*, die durch den Zusammenbruch ihres Teams einige Spiele versäumt haben. Aber noch sind drei Nachholspiele für das Werksteam zu absolvieren, eine Chance auf die Finals besteht also noch.

### Tactical Ops

Die letzte GSL-Saison für das klassische **Tactical Ops** hält für Insider der Szene keine Überraschungen bereit. Titelverteidiger *Deutschlands kranke Horde* führt die Tabelle uneinholbar an und wird, wenn nichts Unvorhergesehenes passiert, seinen Namen ein weiteres Mal in die Siegerliste eintragen. Allerdings gibt es zumindest sieben Teams, die damit nicht unbedingt einverstanden sein dürften. Auf Platz zwei lauert *mDk'core64*, mit 36 Punkten der direkte Verfolger. Die Mannschaft um *AimGott* konnte schon mehrfach der kranken Horde das Leben schwer machen. Vielleicht klappt's ja auch diesmal.

Dahinter rangieren bekannte Namen der **TO-Szene**: *Geh aB Clan, AlienGaming, Initium Mortis, Club der fragenden Dichter* und *das team.noChance*. Auf Platz sechs der Tabelle haben sich *ZwaardeGekste* einquartiert, ein Team aus den Niederlanden, das jetzt schon zum dritten Mal einen Anlauf zu den Finals unter-

nimmt. Diesmal stehen die Zeichen auf Erfolg: Mit 27 Punkten und noch drei ausstehenden Spielen sind die Holländer schon so gut wie qualifiziert fürs Finale.

Leicht abgeschlagen, aber noch mit Chancen stehen *Sierre&GaB.wc3* und die Old-Schooler von *never touch a running system (ntars)* auf Platz neun und zehn der Tabelle. Sollte *team.noChance* in den letzten Spielen doch noch stolpern, könnte es eines der beiden Teams noch auf die Finals in Hamburg schaffen.

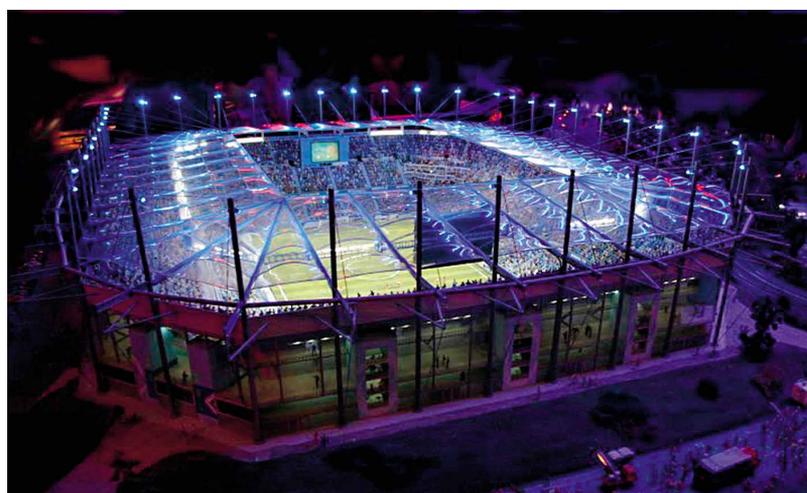
### Warcraft 3

Ein fast identisches Bild wie bei **Tactical Ops** zeigt sich bei **Warcraft 3**. Der Titelverteidiger *mousesports.wc3* steht unangefochten an der Tabellenspitze und muss sich keine Sorgen mehr um die Qualifikation machen. Die Zweitplatzierten *IDwc3* haben noch die Chance, in den Punkten gleich zu ziehen, haben aber das um einen Win schlechtere Verhältnis. Auch sie sind bereits fest qualifiziert.

Dahinter, allerdings teilweise um mehr als zehn Punkte abgeschlagen, schlagen sich *Sierre&GaB.wc3*, *Qpool*, *starComa* *Tagan*, *Deutschlands kranke Horde*, *Firestalker* und *mTw* um die verbleibenden Plätze der Endrunde. Sehr wahrscheinlich bereits aus dem Rennen sind *n! Faculty* und *SK-Gaming*, die bei den letzten Finals in Dortmund noch den zweiten und dritten Platz belegen konnten. Mit noch drei zu absolvierenden Matches könnte sich *AoD.SalzbürgerLand* unter die ersten acht Teams spielen.

### Fifa 06

Daniel Schellhase, den meisten besser bekannt als *SK|hero*, führt die **Fifa 06**-Tabelle



Die AOL-Arena in Hamburg. In der Platin Lounge finden die Finals der GSL und WWCL statt.

an, knapp gefolgt von *Chocoyote* aus dem Hause *mTw*. Auf Platz drei folgt *heros* Teamkamerad *ennu* – und dann wird es eng. *aTTaX|gamerno1* könnte sich mit seinen fünf Nachholspielen noch ganz hoch in die Tabelle schrauben.

Die dahinter folgenden Spieler *[64AMD]BennyBe nassi*, *SK|mario*, *ID'zoOky*, *mouz|krOne* und *aTTaX|dEnNiZ* haben ihr Pensum schon fast erfüllt, bis hinunter zu Platz elf ist eine Teilnahme am Finale durchaus noch machbar. Auf Platz 10 und 11 liegen überraschend und bereits etwas abgeschlagen die beiden Gewinner unserer ersten beiden **Fifa**-Turniere: *bEn* von *a-Losers.MSI* und der Sieger vom April, *Jul* von *Alternate aTTaX*. Mit jeweils drei Nachholspielen haben beide noch Chancen auf eine Teilnahme, müssen aber auf das Straucheln einer der über ihnen rangierenden Spieler hoffen.

### LAN Finals in Hamburg

Die Finals der Teufel GameStar Liga und der WWCL finden vom Samstag, den 2. September von 9:00 Uhr bis 23:00 Uhr bis zum Sonntag, den 3. September von 9:00 Uhr bis 18:00 Uhr statt. In der Platin Lounge der AOL-Arena können Sie die Profis bei ihren Spielen beobachten. Zwei Großbildleinwände und mehrere Fernseher stehen dafür bereit. Der Eintritt für beide Tage kostet zusammen 5 Euro. Zusätzlich besteht die Möglichkeit, zweimal täglich an einer Stadionführung teilzunehmen.

Die wichtigsten Spiele und natürlich die Endspiele übertragen wir wieder während der beiden Tage im Internet-Stream. Eine Übersicht der Spiele, die im Live-Stream laufen, und einen Zeitplan für das Finalwochenende finden Sie auf unserer Webseite [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de). WR

### WWCL LAN-KALENDER SEPTEMBER 2006

Datum	Name der Veranstaltung	Plätze	PLZ	Ort	Internetseite	Alter
01.09.2006	Days of Thunder 2k6	400	A-4910	Ried im Innkreis	<a href="http://www.dot-lan.at">www.dot-lan.at</a>	16
01.09.2006	Firestage LAN 3	350	84174	Eching	<a href="http://www.firestagelan.de">www.firestagelan.de</a>	18
01.09.2006	MultiMadness Sommer 2006	247	21220	Seevetal-Maschen bei Hamburg	<a href="http://www.multimadness.de">www.multimadness.de</a>	18
08.09.2006	LANwirtschaft X - die Letzte	504	06237	Spergau bei Leipzig	<a href="http://www.lanwirtschaft.de">www.lanwirtschaft.de</a>	18
15.09.2006	Freaknet LanParty IV	100	25712	Burg	<a href="http://www.freaknet.de/party7/">www.freaknet.de/party7/</a>	18
15.09.2006	18. fKK LAN	180	A-4050	Traun, Volksheim	<a href="http://www.kasperls.com/lan/">www.kasperls.com/lan/</a>	16
15.09.2006	de_lux.LAN on the Rocks	800	L-4083	Esch-Alzette / Luxemburg	<a href="http://www.lantherocks.lu">www.lantherocks.lu</a>	16
15.09.2006	The Brokhattan Project #2	111	25348	Glückstadt	<a href="http://www.brokhattan.de">www.brokhattan.de</a>	18
15.09.2006	WaR-FaCt0rY 2k6	134	73252	Lenningen-Schopfloch	<a href="http://www.war-factory.de">www.war-factory.de</a>	16
15.09.2006	Indoor-Battle-Location   XI an	372	75038	Oberderdingen	<a href="http://www.ibl-lan.de">www.ibl-lan.de</a>	18
22.09.2006	orBit II - LINKED SPHERES	320	90480	Nürnberg	<a href="http://www.orbit-nuernberg.de">www.orbit-nuernberg.de</a>	18
22.09.2006	dagor.net - Drittes Zeitalter	440	A-3100	St. Pölten	<a href="http://www.dagor.net">www.dagor.net</a>	16
22.09.2006	eWave	600	01968	Senftenberg	<a href="http://www.ewave-lan.de">www.ewave-lan.de</a>	16
22.09.2006	eLane	400	04720	Döbeln	<a href="http://www.about-elane.de">www.about-elane.de</a>	18
29.09.2006	4langame	120	A-8605	Parschlug	<a href="http://www.4langame.com">www.4langame.com</a>	16
29.09.2006	SpeicherLAN VII	280	29410	Salzwedel	<a href="http://www.speicherlan.de">www.speicherlan.de</a>	18
29.09.2006	LAN-Strike Saar 7	408	66636	Theley	<a href="http://www.lss-lan.de">www.lss-lan.de</a>	18
29.09.2006	greenmile Classic #11	280	15834	Rangsdorf, südlich von Berlin	<a href="http://www.greenmile-lan.com">www.greenmile-lan.com</a>	16
29.09.2006	Lan-4u 23	400	16798	Fürstenberg/Havel	<a href="http://www.lan-4u.de">www.lan-4u.de</a>	16
29.09.2006	Neckarbattle `06	120	72666	Neckartailfingen	<a href="http://www.neckarbattle.de">www.neckarbattle.de</a>	18

»Tut gar nicht weh!«

# PATCH-TESTS

Die Patches im August merzen nicht nur viele Fehler aus, sondern reichen auch neue Inhalte nach.



Quake 4: Im »Dead Zone«-Modus müssen Sie Artefakte sammeln und in eine Zielzone tragen.



- ▶ DVD:
  - Age of Empires 3 v1.08
  - The Elder Scrolls 4: Oblivion v1.1.511
  - Titan Quest v1.11
- ▶ DVD XL:
  - Quake 4 v 1.3
  - Heroes of Might & Magic 5 v1.2

## Quake 4

**Version: 1.3 (int.) Größe: 141 MB**  
**Highlights: acht zusätzliche Multiplayer-Karten, ein neuer Spielmodus, eine neue Waffe, kleinere Balance-Änderungen.**

Patch 1.3 steht ganz im Zeichen des Multiplayer-Teils von **Quake 4**. So gibt's mit »Dead Zone« nun einen neuen Modus. Darin treten zwei Teams gegeneinander an, die auf der Karte verteilte Artefakte sammeln müssen. Die tragen Sie zu einer zentralen Zone, erst dann steigt das Punktekonto. Allerdings nur, wenn mehr eigene als gegnerische Artefaktträger gleichzeitig im Ziel stehen. Auch das Waffenarsenal wurde aufgestockt: Die neue Napalm Gun

ballert Feuerkugeln, die beim Aufprall explodieren und einen Flammentepich hinterlassen. Hosts können beim Start eines Gefechts künftig einstellen, ob Waffen und Boni wie gewohnt frei im Level herumliegen oder über ein Menü gekauft werden müssen. Das Geld hierfür gibt's für erfolgreiche Abschüsse. Zu guter Letzt erweitert das Update die Kartenauswahl um fünf Deathmatch-, eine Capture-the-Flag- und zwei Tourney-Maps und verändert die Balance aller Waffen.

## Oblivion

**Version: 1.1.511 (dt.) Größe: 1 MB**  
**Highlights: Tastaturbelegung lässt sich speichern, Performance verbessert, unzählige Bugs und Absturzursachen entfernt.**

Nachdem **The Elder Scrolls 4: Oblivion** bereits seit einem halben Jahr erhältlich ist, reicht der Entwickler Bethesda endlich den ersten Patch für die deutsche Version nach. Mit dem lang ersehnten Update lassen sich nun individuelle Tastenbelegungen abspeichern – die überfällige

Verbesserung führt zu einer Aufwertung im Bereich Bedienung. Die Entwickler verbessern auch die Leistung in Verbindung mit SLI- und Crossfire-Systemen und entfernen zahlreiche Bugs. Beispielsweise konnten findige Spieler von manchen toten Charakteren unendlich viel Gold erbeuten oder einen Gegenstand mehrfach verkaufen, während sie auf einem Pferd saßen. Zudem geht es Fehlern in fast 20 Quests sowie einigen Absturzursachen an den Kragen, etwa beim Laden eines Spielstandes. Die derben Übersetzungsfehler der Verkaufsversion behebt das Update nur teilweise.

**Aufwertung**  
**Bedienung 7→8**



## Heroes of Might & Magic 5

**Version: 1.2 (dt.) Größe: 53 MB**  
**Highlights: zusätzliche Funktionen, Hotseat-Modus, zwei neue Karten, diverse Bugs behoben.**

Warum kompliziert, wenn's auch einfach geht? Deshalb kümmert sich der Patch 1.2 vor



Heroes 5: Die Karte ist künftig benutzerfreundlicher.

allem um eine noch komfortablere Bedienung von **Heroes of Might & Magic 5**. Beispielsweise versorgen Sie neue aufploppende Tipps auf der Abenteuerkarte mit zusätzlichen Informationen. Zudem wird im Kampfmodus nun angezeigt, ab welcher Distanz sich die Angriffskraft einer Kreatur halbiert. Ebenfalls nützlich: Nahkampfangriffe lassen sich nun per [Strg] ausführen. Das Update baut neben zwei neuen Karten auch einen Hotseat-Duell-Modus ein, bei dem sich zwei Kumpels an einem Rechner bekämpfen können. Die Entwickler kümmern sich dazu um kleine Bugs. Beispielsweise konnte es vorkommen, dass Chatnachrichten nach dem Verlassen eines Gefechtes doppelt angezeigt wurden. **DM**



Oblivion: Die Tastaturbelegung lässt sich künftig abspeichern.

### PATCH-TICKER

**AGE OF EMPIRES 3:** Der Patch auf Version 1.08 verbessert die Balance, fügt eine Schnellsuchfunktion hinzu und behebt einige kleinere Bugs.

**TITAN QUEST:** Der zweite Patch auf Version 1.11 entfernt zahlreiche Absturzursachen und baut Triple-Buffering-Unterstützung in das Action-Rollenspiel ein. Zudem verbessern die Entwickler die Performance im Multiplayer-Teil.