

Kane kann's... nicht.

PATCH-TESTS

Wechselhaft wie das Aprilwetter – die Wirkung der Patches in diesem Monat.



Anno 1701: Ihre Häuser müssen Sie nun nicht mehr einzeln aufwerten.



- Anno 1701 v1.02
- C&C 3 v1.04
- Oblivion v1.2
- Silent Hunter v1.1
- Stalker v1.0001
- Supreme Commander v3223

Anno 1701

Version: 1.02 (dt.) Größe: 49 MB
Highlights: neue Spielfunktionen, Bugs behoben.

Sunflowers macht den Fans des Aufbauspiels **Anno 1701** eine besondere Freude und veröffentlicht pünktlich zu Ostern den Patch auf die Version 1.02. Dieser enthält unter anderem neue Spielfunktionen. So können Sie nun als vierte Medailienstufe Platinauszeichnungen erspielen. Zum Beispiel indem Sie 999.999 Goldmünzen auf dem Schwierigkeitsgrad »schwer« erwerben oder 750 Stunden Spielzeit in **Anno 1701** verbringen – im selben Profil. Aber auch auf Gelegenheitspieler warten mehr Beloh-

nungen. Wer nun das Wahrzeichen der Piraten zerstört, erhält einen Piratenschatz. Außerdem winkt eine asiatische Handelsdschunke als Lohn für eine neu implementierte Händlerquest. Ferner erhöhten die Entwickler die Anzahl der zur Verfügung stehenden Handelsrouten von 20 auf 50 und das maximale Goldlimit auf 999.999.999 Goldmünzen. Auch auf neue Komfortfunktionen können Sie sich freuen. So können Sie jetzt gleichzeitig alle Ihre upgradefähigen Gebäude eine Stufe aufwerten, wenn Sie dabei  gedrückt halten. Und die Spielgeschwindigkeit dürfen Sie nun per Tastendruck dauerhaft erhöhen und auch wieder zurücksetzen. Darüber hinaus geht es zahlreichen Bugs an den Kragen, und die Balance und KI hat Sunflowers ebenfalls überholt.

PATCH-TICKER

- SILENT HUNTER 4:** Version 1.1 behebt einige Bugs und fügt einen neuen Kameramodus sowie deutsche Sprachausgabe für die Crew hinzu.
- STALKER:** Patch 1.0001 beseitigt nach Entwicklerangaben über 68 Bugs. Allerdings sind alte Speicherstände danach unbrauchbar. Ein weiterer Patch, der dieses Problem löst, ist angekündigt.
- SUPREME COMMANDER:** Mit Version 3223 verschwindet eine Mogelmöglichkeit (»Exploit«). Zudem feilt der Patch an der Balance.

Oblivion

Version: 1.2 (int.) Größe: 4,2 MB
Highlights: Fehler behoben, verbesserte Landschaftsdarstellung.

Auch Bethesda **Oblivion** kam wegen diverser Mängel ins Ge-

rede, speziell der fehlerhaften deutschen Übersetzung. Hier zahlten sich allerdings die modulare Bauweise und der mitgelieferte Editor aus, denn die Modding-Community übernahm das Zepter. Es gibt Mods zur Übersetzung, für schönere Landschaftstexturen oder zum Ausschalten der automatischen Gegnerlevelanpassung. Daher ließen sich die Entwickler mit dem zweiten Patch ein ganzes Jahr Zeit. Erst parallel zum Addon **Shivering Isles** erscheint die Version 1.2. Und die nimmt nur behutsame Änderungen vor. Einige Absturzursachen, Bugs und Fehler in zwei Questreihen gehören der Vergangenheit an. Zudem erscheint die Landschaft nun in verbesserten Detailstufen. Wer sich sein **Oblivion** allerdings schon optimal »gemoddet« hat, dem bereitet der Patch wahrscheinlich eher Probleme, als dass er sie beseitigt.

Command & Conquer 3 Tiberium Wars

Version: 1.04 (dt.) Größe: 31 MB
Highlights: weniger Bugs.

Die **Command & Conquer**-Reihe ist neben seiner trashigen



C&C 3: Weiterhin instabile Multiplayer-Gefechte.

Hauptkampagne vor allem für rasante Multiplayer-Gefechte bekannt. **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** will an diese Tradition anschließen, aber bei Verkaufsstart liefen die Gefechte übers Internet alles andere als rund. Binnen weniger Tage schob Electronic Arts daher vier (!) Patches nach, die vor allem die Stabilitätsprobleme der Mehrspielerpartien im Internet beheben sollten. Trotzdem klagen viele Spieler weiterhin über abrupte Verbindungsabbrüche und ein nicht funktionierendes Rangsystem. Auch am Balancing gibt es noch Kritik; so kommen ausgeglichene Partien meist nur dann zustande, wenn die Teilnehmer dieselben Parteien wählen. Daher wartet die Online-**C&C**-Gemeinde noch auf »den« großen Patch. PCL



Oblivion: Wer Mods nutzt, ist eventuell ohne Patch besser dran.