

Konsolen vs. PC

# Leserbriefe

Nintendo, Sony und die Xbox von Microsoft – wer macht das Rennen?

Die GameStar-Leser haben da ihre eigene Meinung.



PlayStation 2 vs. Xbox: »Bill Gates und die anderen Herrschaften in Redmond haben keinerlei Erfahrung mit Konsolen.«

## Konsolen

Ich glaube, dass sich Sony momentan das Grab für seine neue Konsole gräbt. Aus Sicht der Kunden und Entwickler ist letztlich nur die Beliebtheit der Playstation 1 ein wirklicher Kauf- beziehungsweise Entwicklungsgrund. Die Konsolen von Nintendo und Microsoft sind der Playstation 2 technisch weit überlegen, und viel leichter zu programmieren. Das Start-Lineup an PS 2-Spielen ist unterdurchschnittlich, und der eingebaute DVD-Player auch nicht das Gelbe vom Ei.

*Benjamin Riedel*

**GameStar** Letztlich ist es ja erst mal egal, warum ein Hersteller für die neue Sony-Kiste entwickelt oder ein Kunde sie möglichst schnell haben möchte – Bedarf ist zunächst einmal vorhanden. Dass die Konsole technisch tatsächlich ein paar arg hohe Hürden aufbaut, betrifft letztlich nur die Entwickler. Langfristig aber wird der kleine Grafikspeicher den Playstation-2-Programmierern sicher noch Kopfzerbrechen bereiten.

Ich lese GameStar seit dem ersten Heft und habe sie immer gegen andere Magazine verteidigt. Aber was macht ihr nun: Ein Sonderheft für Leute, die zu faul sind, ein Spiel zu installieren? Für alle, die zu hektisch sind, um das Booten von einem PC abzuwarten. Für Kissenknicker und Schattenparker. Ich hoffe, ich habe meine Abneigung gegen Konsolen und die Turnbeutelvergesser, die sie bedienen, klar ausge-

drückt. Und diese Felgenschoner unterstützt ihr auch noch!

*Wolfgang Bräu*

**GameStar** Wir machen GameStar zwar für Spiele-Installierer und Computerhochbooster – aber das heißt nicht, dass wir oder unsere Leser Kopffindensandstecker sind. Bei den Konsolen tut sich momentan viel, und das hat auch Auswirkungen auch den PC-Markt – siehe Halo. Deshalb: Wer »Die ganze Welt der PC-Spiele« verstehen will, sollte auch ein bisschen über Konsolen wissen. Außerdem zwingen wir ja niemanden dazu, das Sonderheft zu kaufen.

Ich finde es schon beeindruckend, dass die gesamte Spielewelt – GameStar eingeschlossen – der Xbox von Microsoft großen Erfolg zutraut. Technisch soll die ganz gut werden, aber Leistungsfähigkeit ist nicht alles. Bill Gates und die anderen Herrschaften in Redmond haben keinerlei Erfahrungen mit Konsolen. Wenn man Mäuse und Joysticks außen vor lässt (das ist ja wirklich ein anderer Markt), dann noch nicht mal mit Hardware. Ich bin überzeugt, dass die Xbox nur beim Erscheinen noch mal kurz ein Thema sein wird. Denn bis dahin stehen in den entscheidenden US-Wohnzimmern längst die Geräte von Sony und Nintendo.

*Günter Mütze*

**GameStar** Sony hat massive Lieferschwierigkeiten; der Gamecube von Nintendo ist auch noch nicht zu haben – wenn Microsoft seine Xbox wie geplant im 3. Quartal 2001 in die Läden stellt, ist der Zug noch lange nicht abgefahren. In der Tat hat Bill Gates mit dem Hardware-Geschäft keine echten Erfahrungen. Aber ein ganz wichtiges Element ist der Support durch Entwickler, damit möglichst viel Software bereitsteht. Und da sieht es derzeit sehr gut für die Xbox aus. Bislang war jede Konsole mit überzeugendem Spieleangebot ein Erfolg.

Es gibt mehr als die Playstation 2 und die Xbox: Ihr habt den Gamecube unterschätzt. Nintendo macht es ganz richtig, seine Konsole hauptsächlich fürs Spielen zu konzipieren. Wozu brauche ich einen DVD-Play-

er in einer Konsole, die dann 800 Mark kostet? Wenn ich DVDs angucken will, kaufe ich mir ein spezielles PC-Laufwerk für 250 Mark. Und wenn ich spielen will, den Gamecube für 450 Mark. Macht zusammen 700 Mark – und schon habe ich viel Geld gespart.

*Marcio Alves de Castro*

**GameStar** Nintendo setzt sehr stark auf sogenannte Familienunterhaltung und Titel für jüngere Zielgruppen, beispielsweise Pokémon. Erwachseneres wie Metal Gear Solid ist für den Gamecube noch nicht angekündigt. Deshalb wird es das Gerät bei älteren Spielern schwer haben – und deren Anteil steigt stetig und ist längst entscheidend über Erfolg und Misserfolg einer Konsole.

## Hardware-Empfehlungen

Schon zweimal habe ich mich blind auf eure Hardware-Bewertungen verlassen und die Testsieger gekauft. Besonders die letzte

## So erreichen Sie uns:

IDG Entertainment Verlag  
GameStar-Leserbrief  
Leopoldstr. 252 b  
80807 München

E-mail:  
brief@gamestar.de

Webseite:  
www.gamestar.de

Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »TECHtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse tech@gamestar.de

Für Fragen und Anregungen zur GameStar-CD wenden Sie sich bitte an:  
cd@gamestar.de

Beschädigte CDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:

Computerservice Jost  
Postfach 14 02 20  
80452 München

Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und Rechnung abwarten.

Investition hat sich sehr gelohnt: Das von euch empfohlene »Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel« von Guillemot ist zu Recht mit einer 1,9 ausgezeichnet worden. Ich habe es ohne Ausprobieren gekauft – und es nicht bereut. Das Force-Feedback-Lenkrad von Microsoft kann dem Thrustmaster bei Weitem nicht das Wasser reichen. Macht weiter so! *Adrian Monecke*

Unfähig, mir sämtliche Details eurer Referenzliste für Hardware einzuprägen, stand ich kürzlich im Elektronik-Markt vor einer verwirrenden Auswahl an Joysticks. Zwar lag in meinem Auto der aktuelle GameStar. Allerdings hatte ich weder die Zeit zum Auswendiglernen der konfuse Produktbezeichnungen (nicht eure Schuld). Noch fand ich es praktikabel, das Magazin komplett in den Laden zu tragen. Also Seite rausgerissen, der arme GameStar musste verstümmelt werden. Der Schmerz sitzt immer noch tief. Lange Rede, kurzer Sinn: Macht doch den Einkaufsführer – genauso wie die Tipps & Tricks – heraustrennen. *Jochen Langenbach*

**GameStar** Uns bricht jedes Mal fast das Herz, wenn wir von einem kaputten GameStar erfahren. Wir fordern eindringlich: Da dürfen keinesfalls Seiten entfernt werden, die nicht liebevoll per Perforation darauf vorbereitet wurden. Jedes Heft braucht regelmäßig Pflege und viel Zuwendung. Auslauf hat es ganz besonders gerne – deshalb würden wir empfehlen, es nächstes Mal in den Laden mitzunehmen. Oder im dortigen Regal (falls vorhanden) einen Blick auf die entsprechenden Seiten zu werfen.

**Counterstrike**

Ich muss Stefan Schorr (Brief in GameStar 12/2000) Recht geben: Counterstrike ist völlig überbewertet. In etwa 95 Prozent aller

Fälle artet das ach so tolle und supertaktische Spiel in ein Deathmatch mit nur einem Leben aus. Im LAN mag es ja noch zu taktischen Absprachen kommen, im Internet ist Counterstrike einfach schlecht. Und die Taktik ist meist wohl folgende: Einer lässt sich killen, fliegt als Zuschauer durch den Level und erzählt den anderen per Roger Wilco, wo sich die Gegner verstecken. Auch die Möglichkeit, Geld zu verdienen, ist nur auf den ersten Blick gut. Im Verlauf einer Session führt das zu immer größeren Unterschieden, weil erfolgreiche Spieler als hochgerüstete Hightech-Soldaten ihren Mitspielern das Leben schwer machen. Erst gleiche Chancen für alle bringen echten Spaß. *Sascha Bartoschewski*

**GameStar** Bei geschlossenen Servern ist es meist nicht erlaubt, nach dem Ableben den Level abzusuchen. Außerdem ist die Kampfkraft der Waffen so ausbalanciert, dass Spieler auch mit den preiswerteren stets eine Chance gegen Gegner mit sündteuren Schießprügeln haben.

**Halo**

Halo mag für heutige Verhältnisse toll aussehen, aber das dachte man von Daikatana auch. Halo in einem Jahr ist nicht Halo heute. Team Fortress 2, Doom 3, Unreal Tournament 2 und viele andere wird es bis dahin möglicherweise schon geben. Daneben wird ein Halo nicht mehr ganz so beeindruckend aussehen. *Peter Notz*

**GameStar** Auch bei Halo ist die Entwicklung noch nicht abgeschlossen. Wir erleben es gerade bei aufwändigen 3D-Actionspielen immer wieder, dass sich in der letzten Entwicklungsphase ungeheuer viel an der Grafik tut. Oft werden dann beispielsweise die Effekte noch einmal kräftig aufgebohrt und feinere Texturen an die Wände geklebt.

**Fifa 2001**

Danke für euren Bericht über Fifa 2001. Ich hatte es schon auf meiner Einkaufsliste stehen, jetzt aber dankend wieder durchgestrichen. Das ist doch kein neues Spiel! Ich finde es schlimm, dass EA Sports sich keine Mühe gibt, nur weil sie keinen ernst zu nehmenden Konkurrenten in Sachen Fußballsimulation haben. Ich habe Fifa 2000 und werde nie wieder ein Fifa 200X kaufen, wenn da nicht endlich gewaltige Neuerungen dazukommen. Gerade beim Team-Management hätte ich mir mehr gewünscht, nicht weniger. Nur bessere Grafik bewegt mich nicht zum Spielekauf.

*Benjamin Stiefelmaier*

**DVD-Schachteln**

Was soll das eigentlich neuerdings mit den Spieleschachteln im DVD-Format? Seit neuestem häufen sich überall in den Regalen diese hässlichen, kleinen, unscheinbaren Plastikdinge. Das ist das endgültige Aus für die ohnehin schon selten schön gestalteten Spieleschachteln. Zumal die Dinger keinen sichtbaren Vorteil bieten, denn sie sind noch genauso teuer, und es ist auch das Gleiche (eher weniger) drin. *Alexander Glowacki*

**GameStar** Es ist zwar traurig, dass die Chance auf schöne Schachteln durch die DVD-Packungen sinkt. Andererseits haben sich die Hersteller bei dem Thema in letzter Zeit nicht gerade mit Ruhm bekleckert, sondern viele lieblose Euronorm-Pappkartons in die Regale gestellt, bei deren Anblick selten mehr Stimmung aufkommt als bei einer gewöhnlichen Pizzaschachtel. Echte Vorteile von den DVD-Plastikschaalen hat freilich vor allem derjenige, welcher keine Lagerhalle sein Eigen nennt. Man muss sich gar nicht mal besonders viele Spiele zulegen, um schon nach kurzer Zeit ordentlich Platz zu sparen.



Die PC-WELT 12/2000 mit CD-ROM – jetzt am Kiosk! Aktuell: News & Trends • Viren, Updates & Treiber • Die Top 10: Free- und Shareware • Neue Online-Angebote Titel: Hier kaufen Sie billig ein: Der Schnäppchenführer • Gratis auf CD: 100 Top-Programme • Tipps: Sparen Sie Zeit am PC Software/Online: Office-2000-Setup • Interview: Linus Torvalds • Neue Produkte • Websites: Die Top 10 des Monats Hardware: Auf CD: Neue Treiber für Windows • Modem-Tuning • Neue Prozessoren • Der richtige RAM-Typ für Sie Die PC-WELT im Januar mit CD – ab 04.12. am Kiosk Tools, Tipps und Tricks • So drucken Sie richtig • PDAs im Test • Online unterwegs • PC-WELT-Testcenter: Die Top-150



Baldur's Gate 2: »Ganz oben auf meiner ewigen Lieblingsspiel-Liste.«

**Baldur's Gate 2**

Angeregt von eurem großen Titeltest habe ich mir Baldur's Gate 2 zugelegt, obwohl ich sonst weder Fantasy noch Rollenspiele mag. Das hat sich gründlich geändert. Nachdem ich mich anfangs richtig einarbeiten musste und auch ein paar Frust-Erlebnisse hatte, bin ich jetzt süchtig nach dem Teil. Obwohl ich erst im dritten Kapitel bin, steht es jetzt schon ganz oben auf meiner ewigen Lieblingsspiel-Liste. Nur eines stört mich: Es ist ziemlich fies gegenüber anderen Herstellern, dieses Mammut-Spiel so kurz vor Weihnachten zu veröffentlichen. Da muss sich doch kein Mensch noch ein zweites Programm zulegen. *Thorsten Jünger*

Ich hatte Baldur's Gate gespielt und hatte mich schon auf Teil 2 gefreut. Aber die Grafik ist ja fast wie beim ersten Teil. Die Heldenfiguren sehen genauso aus, es gibt nur ein paar mehr Portraits. Auch die Zaubersprüche sind identisch. Ich kann euer »Sehr gut« bei der Grafik nicht nachvollziehen. Klar, die Karten sind toll gezeichnet, aber das waren sie beim Vorgänger auch. Ich finde, man sollte einem Programm, das größtenteils die gleiche Grafik wie der Vorgänger hat, auch Abzüge geben. Trotzdem ist es übrigens ein tolles Spiel. *Kai Azizi*

**GameStar** Technisch ist Baldur's Gate 2 zwar nicht die große Offenbarung, hat unserer Meinung aber sein »Sehr gut« eben durch die liebevollen Grafiken und den ungeheuren Detail- und Abwechslungsreichtum redlich verdient. Letztlich zählt das Ergebnis – und nicht, aus welchem Jahr die Engine stammt. Und: Ein paar kleine, aber feine Detail-Verbesserungen bei der Auflösung oder den Bildschirmmenüs sorgen schon für noch mehr Augenschmaus beim Herumabenteuer an der Schwertküste.

**Covert Ops**

Ich habe nichts gesagt, als die Missions-CD zu Rainbow Six mit nur fünf Missionen da-

herkam. Auch bei Urban Operation mit fünf Missionen nahm ich das stillschweigend hin. Die Preise waren immer gerade noch im Bereich des Erträglichen. Aber nun ist Redstorm einfach zu weit gegangen. Covert Ops ist wirklich die Höhe. Eine »Kampagne« mit nur drei Missionen, die ich in einer Viertelstunde durchhatte? Dazu sechs Multiplayerkarten und ein Trainings-Level? Und das alles zum Preis eines Vollwertspiels wie Deus Ex oder Diablo 2? Was denken sich die Entwickler eigentlich, wenn sie die Fans mit derartig minderwertigen Produkten veralbern? Ich jedenfalls werde mir nicht so schnell wieder ein Addon der Rainbow-Six-Reihe zulegen. *Sebastian Kohlbrecher*

**GameStar** Wir haben das Programm getestet und aus den angesprochenen Gründen eine niedrige Wertung von gerade mal 38 Prozent gegeben. Man hätte also gewarnt sein können. Bei solchen Mogelpackungen raten wir grundsätzlich auch den ganz hart gesottenen Fans vom Kauf ab – die Hersteller müssen in der Kasse spüren, wenn die Kundschaft mit ihren Produkten nicht einverstanden ist.

**Gunman-Waffen**

Ich habe mal wieder sehr gelacht, als ich die Waffeneinstellungen von Gunman Chronicles studierte. Man würde einen ziemlichen Reifall erleben, wenn man in der Wirklichkeit mit der Chemiewaffe eine Konzentration aus 100 Prozent Säure und Base verwenden würde. Das ist nämlich eine Neutralisation, und der Feind würde nur Wasser und Salz abbekommen. Wobei: kann natürlich sein, dass fiese Aliens besonders empfindlich auf Wasser reagieren. *Georg Dubrow*

**GameStar** Hat schon mal jemand einen Außerirdischen beim Duschen gesehen? Wie viele Aliens trinken regelmäßig Mineralwasser oder tanzen im Regen? Alles Anzeigen dafür, dass die Kreaturen vom fremden Stern tatsächlich ein Problem mit schnödem H2O haben.

**Star Trek: Voyager**

In GameStar 11/2000 gab es einen Leserbrief mit dem Hinweis, dass die Föderations-Klingonen-Allianz im Spiel aus dem Spiegeluniversum stammt. Das macht aber keinen Sinn. Die Voyager sitzt in einem isodimensionalen Spalt fest. Prima. Eigentlich klingt es dann auch nicht so unwahrscheinlich, dass der Vorgoh (Endgegner) Schiffe aus Paralleluniversen einsammelt. Aber: Wer das Spiel kennt, erinnert sich sicher an seinen Größenwahn – er will die bekannte Galaxie beherrschen. Aber warum sollte er

**Die Gewinner 11/2000**

**Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 11/2000, S. 218:**

- Alexander Brink, Erkrath • Ferdinand Amann, Ravensburg • Uwe Bassfeld, Dinslaken • Steffen Becker, Biedenkopf • Thomas Bernhardt, Castrop-Rauxel • Wolfgang Born, Düsseldorf • Christopher Briese, Eutin • Jonas Dederichs, Aachen • René Fischer, Haltern • Thomas Frerkes, Troisdorf • Michael Gartzke, Hamburg • Tobias Griesmeier, Miesbach • Lukas Haug, Schlier-Wetzisreute • Kristof Häusser, Bad Oldesloe • Andreas Henkel, Bad Homburg • André Hessel, Berlin • Markus Hippe, Lindhorst • Thomas Hofmann, Gilching • Sebastian Hohenlohe, Sankt Augustin • Heiko Hohmann, Budenheim • Matthias Hoppe, Bochum • Thomas Hotz, Bickendorf • Olaf Issendahl, Hüllhorst • Dominic Jennewein, Schwäbisch Gmünd • Oliver Kalek, Hannover • Dr. Jan Kirsch, Mannheim • Bernd Kissinger, Pfungstadt • Alexander Kleintje, Wesseln • Christian Klesch, Duisburg • Peter Köhler, Nürnberg • Oliver Köllner, Herrenberg • Andreas Konrad, Deisenhofen • Stephan Krebs, Marl • Marcel Kreutel, Pforzheim • Lars Lankeu, Bremen • Jörg Liebl, Weiherhammer • Derek Lohmann, Glinde • Rainer Lohhausen, Dortmund • Simon Mai, Frielendorf • Oliver Meissner, Erlangen • Michael Meissner, Stuttgart • Cornelius Menzel, Fuldatal • Stefan Meyer, Hannover • Alexander Mielke, Kirchheim • Ludwig Neuberger, Troisdorf • Hermann Neumayer, Ingolstadt • Heiner Norman, Hagen • Sabine Ostertag, Lichtenstein • Axel Ottleben, Koblenz • Andreas Patzelt, Gerlingen • Hendrik Rautenberg, Rastede • Timmy Reher, Oranienburg, Jan Michael Rieckmann, Hennef • Sebastian Rindfleisch, Aichach • Thomas Rittkes, Kiel • Steffen Ruzicka, Konstanz • Lutz Schade, Wesel • Tobias Schäfer, Duisburg • Joachim Schalk, Linkenheim • Benjamin Schmidt, Espelkamp • Markus Schoppel, Helmstedt • Christian Schramm, Osterode • Jürgen Schwook, Bad Salzdelfurth • Hannes Seiwert, Frankfurt • Björn Sommer, Adelheidsdorf • Theo Sönnichsen, Pinneberg • Klaus Stengel, Nürnberg • Mark Strecke, Bremerhaven • Marcel Theißen, Bottrop • Thorsten Thiel, Bad Berneck • Horst Vahlefeld, Duisburg • Martin Völkl, Mainburg • Markus Vötterl, Kirchheim • Stefan Weinsteiger, Oberndorf • Moritz Weller, Kirchzarten • Johannes Wiedmann, Sindelfingen • Stefan Wörner, Flehingen • Wir gratulieren!

sich mit einem Universum begnügen, wenn er von mehreren weiß? Daraus folgt: Er kennt sie wohl doch nicht oder hat keinen Zugang zu ihnen. Und damit kann es sich letztlich nicht um eine »parallele Enterprise«-Crew handeln. *Florian Zender*

**GameStar** Offenbar haben wir zumindest einen Vulkanier unter unseren Lesern. Der gute Spock wäre über diese intergalaktische Indizienkette bestimmt entzückt.