

GameStart!

Normalerweise verteilen wir unsere Kritik (sofern berechtigt) auf alle Hersteller. Doch diese Ausgabe könnten wir zum reinen »Microsoft nervt!«-Heft erklären. 170 Mark für die Professional-Version von **Flight Simulator 2002** zahlen – und das 500-Seiten-Handbuch selber ausdrucken? Wieso nicht, sagt Microsoft. **Windows XP** für bis zu 610 Mark kaufen – und nach 30 Tagen ohne Online-Registrierung nicht mehr nutzen können? Das muss sein, meint Microsoft. Doch es kommt noch schlimmer: Das ursprünglich für PC entwickelte **Halo** wird lange Zeit nur für die Xbox erhältlich sein – damit PC-Spieler möglichst die neue Konsole kaufen. Macht jedes Mal fast 1.100 Mark für... Microsoft!

Auch wenn sich viele PC-Spieler betrogen fühlen, bleibt **Halo** ein hochklassiger Titel. Wir haben es auf zwei Xbox-Konsolen komplett durchgespielt und zwölf Seiten mit unseren Erkenntnissen gefüllt. Darunter auch Dinge, die Microsoft gerne noch verschweigen würde, etwa die Story. Die Xbox halten Sie für überteuert, die Wartezeit auf das PC-**Halo** ist Ihnen zu lang? Wir stellen drei Alternativen vor, die genauso gut sind und früher fertig werden. Und damit meinen wir noch nicht einmal das spannende **Counterstrike Condition Zero**, das wir uns diesen Monat genau angeschaut haben.

Gleich drei große Themen gibt's in unserer Technik-Abteilung. **Windows XP** untersuchen wir auf seine allgemeine und spielerelevante Güte; wir geben Tuning-Tipps und nennen Spiele, die nicht laufen. Die **Radeon 8500** übertrumpft die neue **Geforce 3 Ti 500** in vielen Benchmark-Werten. Und der neue **Athlon 1800 XP** liefert sich ein denkbar knappes Rennen mit dem **Pentium 4/2,0 GHz**.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,

Ihr GameStar-Team

