

## PC-Spieler wollen keine Konsole

# Leserbriefe

Microsoft steigt ins Konsolen-Geschäft ein – bei GameStar-Lesern löst die angekündigte X-Box bisher keine Begeisterung aus.



**X-Box:** »Wer will denn so ein unmögliches, hässliches Möbelstück in seinen Räumen stehen haben?«

### X-BOX VS. PLAYSTATION 2

Na toll – ausgerechnet Microsoft, die bislang ja wohl kaum für besonders tolle Produkte bekannt sind, wollen also eine Spielekonsole herstellen. Ich kann mir schon vorstellen, wie das dann aussieht: Erst mal verschiebt sich alles um ein paar Jährchen, dann kommt die erste Version raus, die funktioniert nicht richtig, und dann erscheinen – die Festplatte macht es möglich – alle paar Monate neue »Service-Updates« und Patches. Ich mache da nicht mit, sondern bleibe beim besten Spielesystem, das es gibt: meinem PC. *Jonathan Neuschmidt*

**GameStar** Klar, die Microsoftler haben noch viel Arbeit vor sich. Wobei man zur Ehrenrettung von Bill Gates' Firma wohl anmerken sollte, dass die bisherigen Hardware-Produkte (seien es Mäuse oder Joysticks) pünktlich waren und in Sachen Qualität meistens überzeugen konnten.

Ihr vergleicht zwei Sachen, die nicht zu vergleichen sind. Die X-Box steht zur Zeit

nur als Konzept, die technischen Daten können noch verändert werden, und ob sie mit der angegebenen Hardware erscheint, bleibt erst mal fraglich – der Grafik-Chip existiert noch nicht mal! Die Playstation 2 hingegen ist ein existierendes Produkt mit Stärken und Schwächen, die man heute schon erkennen kann. Nimmt man mal die Konzepte, die es zur Playstation 2 gab, war von den Schwächen (zu wenig Grafikspeicher) und deren Auswirkungen auch nicht viel zu sehen. Wobei: In der X-Box müssen sich Grafik und Prozessor insgesamt 64 MByte teilen. Heutige Grafikkarten brauchen schon 16 MByte, in Zukunft wird sicherlich das Doppelte oder noch mehr benötigt. Somit bleiben für die Spiele selbst höchstens noch 32 MByte. *Heiko van Elsuwe*

**GameStar** Weil die Architektur der X-Box letztlich auf PC-Systemen beruht, wissen wir bereits jetzt deutlich mehr über die zu erwartende Technik als in den ersten Tagen nach Ankündigung der Playstation 2. Von daher konnten wir in unserem frühen Vergleich bereits grundlegende Aussagen treffen. Der möglicherweise knappe Speicher in der X-Box könnte tatsächlich zum Flaschenhals werden – wobei zum Ausgleich natürlich jede Menge virtueller Speicher auf der Festplatte angelegt werden kann.

An sich finde ich es gar keine schlechte Idee, eine Art Konsole auf PC-Basis herzustellen. Allerdings frage ich mich, ob das Ding denn überhaupt rauskommt: Wenn Microsoft jetzt in dem US-Prozess zerschlagen wird oder sonstige schwere Strafen aufgebürdet bekommt, haben die doch sicherlich andere Sorgen, als die X-Box in einen hart umkämpften Markt zu drücken. *Markus Harlach*

**GameStar** Microsoft will mit der X-Box die Wohnzimmer als nächsten Zukunftsmarkt erobern. Außerdem hat die Firma bereits viel in die X-Box investiert. Wir sind sicher, daß sie kommen wird.

Die X-Box wird floppen. Allein schon wegen ihres Aussehens: Wer will denn

### SO ERREICHEN SIE UNS:

**IDG Entertainment**  
**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.

ein so unmögliches, hässliches Möbelstück in seinen Räumen stehen haben? Man könnte ja überhaupt keinen Besuch mehr empfangen, so peinlich ist das Gerät. Was war da bloß mit den Designern los?

Peter Wilkens

**GameStar** Auf der GDC wurde nur ein Prototyp gezeigt, das finale Design wird sicherlich anders aussehen (und aus Plastik statt Chrom bestehen).

## HALO

Zuerst mal ein großes Lob zur Titelseite über Halo – solche Berichte sind es, die eine gute Spielezeitschrift ausmachen. Die Grafik ist wirklich das allerbeste, was wir je gesehen haben und übertrifft unserer Meinung nach die von etwa Ultima 9 bei weitem. Gekoppelt mit der supergenialen Physik und der glaubwürdigen Spielwelt wird Halo bestimmt ein echter Knaller.

Stefan Habel, Christoph Schöter

Das Video zu Halo hat mich trotz morgendlicher Schlaftrunkenheit schlicht aus den Socken gehauen. So etwas Geniales habe ich ja noch nie gesehen – und das soll wirklich auf einem ganz normalen PC-System laufen? Wow.

Yvonne Dörner

**GameStar** Auch wenn es angesichts der Grafikpracht fast unglaublich klingen mag: Halo lief während unserer Besuche bei Bungie tatsächlich immer in Echtzeit auf ganz normalen PCs der Klasse Pentium II oder III. Die System-

anforderungen dürften für das fertige Spiel zwar ein bisschen höher liegen, weil da mehr Daten verarbeitet werden – aber allzu viel ändert sich voraussichtlich nicht.

## FORTSETZUNG FOLGT

Ich muss sagen, dass ich dem Report »Fortsetzung folgt« ganz und gar zustimme. Mich nervt es auch langsam, in den Regalen Tomb Raider 4 oder Might & Magic 8 zu sehen. Wobei ich das Gefühl habe, dass bei letzterem die Grafik noch schlechter als beim Vorgänger ist. Auch die letzten beiden Lara-Abenteuer sind für mich nur noch billige Abklatsche der ersten beiden Programme. Dagegen hat mich übrigens Need for Speed 5 sehr überrascht. Ein Programm mit wirklich guter Grafik und tollen Strecken, und das so vergleichsweise kurz nach dem Vorgänger – klasse.

Jonas Noé

Nach eurem – sehr gelungenen – Report habe ich mal nachgerechnet, was ich denn in den letzten Monaten so alles gespielt habe. Und siehe da: Jedes einzelne Spiel war tatsächlich ein Nachfolger. Das hat mich zwar erst mal schlucken lassen, aber auf den zweiten Blick habe ich dann festgestellt, dass die allermeisten davon zwar die Zahl im Titel hatten, mit den Vorgängern aber sonst nicht so viel gemein: Ultima 9, Quake 3, Command & Conquer 3 und System Shock 2 sind letztlich ja eigenständige Spiele und keine billigen Kopien.

Jens Schultz

Meiner Meinung nach seid ihr und die anderen Spielmagazine an der Fortsetzungs-Misere mit schuld. Solange Lara jedes Jahr auf sämtlichen Titelseiten erscheint, wird der Mythos wohl nicht schwinden. Schaut euch doch mal eure Tests von Sequels an: Tomb Raider 4 bekam eine sehr hohe Wertung, auch das enttäuschende Command & Conquer 3. Seid doch mutig und gebt solch aufgewärmten Kamellen mal kräftig Minuspunkte bei der Wertung.

Markus Seger

**GameStar** Wir haben im Test zu Tomb Raider 4 sehr deutlich darauf hingewiesen, dass wir uns mehr Veränderungen und Verbesserungen gewünscht hätten. Was wir aber nicht tun wollen: Spiele dafür bestrafen, dass sie Nachfolger sind.

## DIE GEWINNER 4/00

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 4/2000, S. 170: Ernst-Wilhelm Bartram, Hameln • Patrick Beck, Bad Dürkheim • Christian Becker, Saarbrücken • Alexander Berger, Schorndorf • Jürgen Braun, Laaber • Bernd Briehle, Waltendorf • Tobias Dierkes, Peckelsheim • Benjamin Dill, Pfaffenhofen • Thomas Eichenmüller, Erlangen • Markus Friedrich, Bamberg • Jakob Gilden, Erbach • Albrecht Hermann, Velbert • Florian Hettenbach, Regen • Thomas Hotz, Bickendorf • Manfred Janzen, Mannheim • Franz Kafiuk, Grades • Artur Kokoszka, Hannover • Michael Kreipl, Solnhofen • Pascal Künzli, Baden • Fehmi Kshirs, Köln • Hans-Helge Leskien, Henningsdorf • Hans-Joachim Litsche, Berlin • Udo Marschner, Rückersdorf • Michael Möslang, Stutensee • Daniel Multan, Köln • Igor Nagorny, Düsseldorf • Raimund Orner, Hilden • Daniel Pereira, Fürth • Thomas Pohl, Aalen • Peter Rau, Altheim • Christian Riembauer, Saalhaupt • Marcel Schlieger, Dannstadt • Martin Schütze, Oberhausen • Andreas Stein, Mönchengladbach • Benjamin Stramke, Bindlach • Sebastian Thiele, Hohberg • Tommy Toth, Premnitz • Lars Weide, Köln • Daiwei Zheng, Frankfurt/M. • Dietmar Zunk, Stralsund • Wir gratulieren!

## INTERNET

Vielen Dank für den tollen Artikel über Internet und Spiele! Ich habe gleich am nächsten Tag AOL gekündigt und gehe jetzt nur noch über T-Online rein. Und siehe da, jetzt surfe ich deutlich schneller und muss mich nicht mehr mit schlecht funktionierenden Spielen ärgern. Die 8,90 Mark für diese GameStar dürfte ich sicher bald wieder drin haben.

Martin Noll-Jünemann

Ich finde es gut, dass ihr mal abdruckt, wie man sich bei T-Online per DFÜ-Verbindung einwählen kann, da man das nirgends in den Broschüren der Telekom nachlesen kann. Übrigens: Die Einwahl funktioniert auch mit Vorwahl.

Kamber Gökbayrak

**GameStar** Stimmt, die Vorwahl darf auch davorstehen. Einige T-Online-surfer schreiben uns sogar, dass die Leitung ins Internet dadurch deutlich stabiler werde, weil die Art der Anbindung ans Netz etwas anders funktioniert – wobei aber immer noch nur der Ortstarif berechnet wird. Warum die Telekom die einzige spieletaugliche Art der Einwahl in ihr Netz nicht gleich selbst ausführlich vorstellt, verstehen wir auch nicht.

## ABO-GEWINNSPIEL 5/00

Die Gewinner des Abo-Gewinnspiels aus GameStar 5/2000: Alexander Barnigeroth, Bad Iburg • Benjamin Bayer, Eckental • Christoph

Bolsinger, Aalen • Stephan Flach, Offenbach • Klaus Glantschnig, München • Matthias Golz, Güstrow • Franz Hoffmann, München • Paul Kavasinski, Bonn • Hartmut Küster, Bochum • Felix Lang, Friedrichshafen • Danijel Lazav, Bottrop • Markus Meiniche, Celle • Andreas Müller, Bamberg • Robert Stanek, Neutötting • Michael Tappe, Gelsenkirchen • Julian Tost, Essen • Stefan Weber, Garbsen • Berald Wenig, Berlin • Morten Wick, Königsfeld • Manuel Winkler, Kümmersbruck • GameStar und Flying Horse ([www.flyinghorse.de](http://www.flyinghorse.de)) gratulieren!



## WHEEL OF TIME

Anlass für mein Schreiben ist das endlose Warten auf den deutschen/internationalen Patch für Wheel of Time. Nachdem jegliche Versuche, bei Legend oder GT Interactive flehend oder drohend irgendwelche Informationen über eine mögliche Veröffentlichung zu bekommen, vergebens waren, wende ich mich nun an euch. Es kann ja wohl nicht angehen, dass Spieler außerhalb der USA einfach übergangen werden. Der amerikanische Patch ist mittlerweile seit Monaten draußen. *Christoph Ohlmer*

**GameStar** Mit der deutschen Version sieht es ärgerlicherweise mau aus. GT Interactive wurde mittlerweile von Infogrames aufgekauft, die deutsche Vertretung von GT in Hamburg aufgelöst. Und bis ein neues Team sich in die Details eingearbeitet hat, dürfte noch ein Weilchen vergehen. Immerhin: Der deutsche Patch soll auf jeden Fall kommen.

## BIELEFELD

Ich denke, ihr habt ein bisschen Aufklärungsbedarf in Sachen Geographie: Die Stadt Bielefeld gibt es wirklich! Sie liegt ziemlich genau in Nordrhein-Westfalen, 52 Breiten- und 10/9 Längengrad, und weil ich häufiger mal ein paar Freunde da besuche, bin ich mir ziemlich sicher, dass die Stadt existiert. Vielleicht habt ihr schon mal von der Mannschaftssportart Fußball gehört. Wenn ihr einen Blick auf den untersten Teil der Tabelle werft, seht ihr einen Verein namens Arminia Bielefeld – die Ähnlichkeit ist kein Zufall! *Frederik Funke*

**GameStar** Klar doch – glauben wir. Ein bisschen auffällig ist es ja schon, auf welchem Platz dieser angebliche Ligaverein derzeit steht. Könnte das daran liegen, dass ein Team konspirativer Nachrichtendienstler im Bundesligatrikot vielleicht nicht ganz so gut kickt wie die echten Profis aus Leverkusen oder Bayern?

## FORCE COMMANDER

Ich kann eurem Test zu Force Commander leider nur zustimmen: Ganz schön traurig, was LucasArts da aus Star Wars gemacht hat. Eine so verschuselte Steuerung habe ich wirklich lange nicht mehr erlebt und das Ding nach ein paar Missionen entnervt in die Ecke gefeuert – adieu, ihr 80 verschwundenen Marker. Die Zeiten, in denen man Spiele von meiner ehemaligen Lieblingsfirma LucasArts unbeesehen kaufen konnte, sind für mich jedenfalls (erst mal) vorbei. *Stefan Lutz*

**GameStar** Besonders begeistert waren auch wir von den letzten paar LucasArts-Versuchen in Sachen Star Wars nicht. Aber warten wir mal ab: Zumindest das kommende 3D-Actionspiel Obi-Wan macht einen guten Eindruck.



**Force Commander:** »Ganz schön traurig, was LucasArts da aus Star Wars gemacht hat.«

## DER HERR DER RINGE

Warum macht eigentlich niemand mal wieder ein PC-Spiel auf Basis von Tolkiens Mittelerde? Diese berühmte Welt bietet sich doch für jedes Rollenspiel oder Action-Adventure geradezu an. Mir würde es jedenfalls viel Spaß machen, in Tharbad oder Minas Tirith Abenteuer zu erleben. Und »Der Herr der Ringe« ist doch immer noch populär. *Gabriel Stobbe*

**GameStar** Sträflicherweise wurde die Welt von »Der Herr der Ringe« bislang nur selten und noch dazu mit schlicht missglückten Versoftungen bedacht – finden wir auch schade. Immerhin hat Sierra eine umfangreiche Mittelerde-Lizenz, und spätestens wenn die Neuerfilmungen ab Ende nächsten Jahres in die Kinos kommen, dürften die Hobbits wieder ein gemütliches Plätzchen im Spieleregal bekommen.

## INDIZIERTE SPIELE

Ihr nennt die Namen indizierter Spiele nicht in den Genre-Charts oder bei Awards. Aber drei Seiten weiter in irgendeiner Reportage tauchen die Namen dieser Spiele in Bezug auf die Engine wieder auf und sind dann auch noch fettgedruckt – warum? *Nicolas Latuske*

**GameStar** Bei einer namentlichen Erwähnung in den Charts könnte uns ein pingeliger Staatsanwalt unterstellen, dass wir Werbung für dieses Spiel machen wollen. Im Artikel beispielsweise eine bestimmte 3D-Engine zu nennen, ist dagegen kein Problem – schließlich geht's da nur um die (neutrale) Technik.



Die PC-WELT 05/2000 mit CD-ROM – jetzt am Kiosk!

**Aktuell:** News & Trends • Updates & Treiber • Die Top 10 des Monats: Free- und Shareware • Einkaufsratgeber

**Titel:** PC geheim: Undokumentierte Profifunktionen •

Gratis surfen • Windows sicher wie nie • Vollversion auf CD