

---

*Spielekonsolen*

Produktübersicht Spielekonsolen..... 2

**Dreamcast**..... 2

**Playstation2** ..... 2

**X-Box** ..... 2

**GameCube** ..... 3

**GBA (Game Boy Advance)** ..... 3

**GBA (Game Boy Advance) SP** ..... 3

**Nintendo DS (Dual Screen)** ..... 4

**Sony PSP (Playstation Portable)** ..... 4

**Nintendo iQue (China only)** ..... 4

Konsolen im Detail..... 5

**Sega Dreamcast** ..... 5

**Sony PlayStation 2** ..... 6

**Microsoft Xbox** ..... 7

**Nintendo Gamecube** ..... 8

Das Online-Gaming ..... 9

**Microsoft** ..... 9

**Sony** ..... 11

**Nintendo** ..... 12

**Fazit:** ..... 13

**Online-Tabelle:** ..... 14

Linkliste:..... 14

Fragenkatalog:..... 16

## Produktübersicht Spielekonsolen

### *Dreamcast*



**Zusatzfunktion:** erweiterbar mit Modem für Spiele im Netz

**Zielgruppe Spiele:** ab 13 Jahre

**Preis Spiele:** NV

**Anzahl Spiele:** Rund 200 Spiele



### *Playstation2*



**Zusatzfunktion:** DVD, erweiterbar mit Modem für Spiele im Netz

**Zielgruppe Spiele:** ab 13 Jahre

**Preis Spiele:** 29,90 - 69,90 €

**Anzahl Spiele:** Alle PS-one (Playstation1) Spiele u. rund 300 Playstation2-Titel



### *X-Box*



**Zusatzfunktion:** DVD, X-Box Live für Spiele im Netz

**Zielgruppe Spiele:** ab 13 Jahre

**Preis Spiele:** 29,90 - 69,90 €

**Anzahl Spiele:** Rund 300 Spiele



### GameCube



**Zusatzfunktionen:** Erweiterbar mit Modem für Spiele im Netz  
**Zielgruppe Spiele:** ab 8 Jahre  
**Preis Spiele:** 29,90 – 59,90 €  
**Anzahl Spiele:** Rund 300 Spiele



### GBA (Game Boy Advance)



**Zusatzfunktionen:** Kann mit anderen GBA (SP) verbunden werden  
**Zielgruppe Spiele:** ab 10 Jahre  
**Preis Spiele:** 39,90 - 59,90 €  
**Anzahl Spiele:** Über 700 Spiele

### GBA (Game Boy Advance) SP



**Zusatzfunktionen:** Kann mit anderen GBA (SP) verbunden werden  
**Zielgruppe Spiele:** ab 10 Jahre  
**Preis Spiele:** 39,90 - 59,90 €  
**Anzahl Spiele:** Über 700 Spiele



**Nintendo DS (Dual Screen))**



**Zusatzfunktionen:** Kann mit anderen DS´ verbunden werden (kabellos), 2 Displays, abwärtskompatibel zum GBA

**Zielgruppe Spiele:** ab 10 Jahre

**Preis Spiele:** nv

**Anzahl Spiele:** 7 Spiele zum Start geplant



**Sony PSP (Playstation Portable)**



**Zusatzfunktionen:** Kann mit anderen PSP´s verbunden werden (kabellos, USB 2.0)

**Zielgruppe Spiele:** ab 18 Jahre

**Preis Spiele:** nv

**Anzahl Spiele:** nv



**Nintendo iQue (China only)**



**Zusatzfunktionen:** Controller = Konsole, Spiele auf Speicherkarten

**Zielgruppe Spiele:** ab 10 Jahre

**Preis Spiele:** nv

**Anzahl Spiele:** nv



---

## Konsolen im Detail

### *Sega Dreamcast*



Sega führte am 14. Oktober 1999 mit der Dreamcast die erste Konsole ein, die von Haus aus über einen echten Internetzugang mittels eines 33.6K-Modems verfügt. Angetrieben von einer 128-Bit-CPU, die mit 200 MHz getaktet ist und von einem leistungsfähigen Grafikchip unterstützt wird, kostete die Konsole als Online-Pack mit dem Spiel Chu-Chu-Rocket 199 Euro. Die Spiele nutzten weder CD- noch DVD-Format, sondern ein von Sega entwickeltes spezielles GD-ROM-Format. Die GD-ROMs sahen aus wie CDs, entsprechen aber nicht deren Standard. Mittels des Sega-eigenen Internetzugangs standen den Dreamcast-Spielern E-Mail, Chats und die ganze Welt des World Wide Webs zur Verfügung. Viele Spiele boten die Möglichkeit, High Scores im Internet zu veröffentlichen. Echte Online-Duelle waren allerdings rar; die Zahl der Dreamcast-Besitzer, die die Konsole zum Internet-Surfen nutzen, war sehr gering.

Über ein Jahr nach dem Start verfügte die Dreamcast über eine umfangreiche Zubehör-Palette, die auch von Fremdherstellern erweitert wird. Viele verschiedene Controller, Lenkräder, Memory-Cards, Vibrations-Packs und Licht-Pistolen wurden Standard. Internet-User machten sich mit Tastatur und Maus das Leben erheblich leichter. Abteilung Kurioses: Der Controller in Form einer Angelrute oder die Maracas-Rasseln, die man im Takt vor dem TV-Gerät schütteln muss.

Die Stärke von Segas Konsole war das reichhaltige Software-Angebot, das in allen Genres sehr stark besetzt war. Vor allem innovative Spielkonzepte wie Samba de Amigo (Rasseln im Takt zu heißen Samba-Rhythmen), das grafisch imposante Shen Mue, Jet Set Radio (ein Grafitti sprühender Skater flüchtet vor der Polizei) waren allesamt Weihnachts-Hits und verdienten sich das Lob der

Kritiker.

Die Dreamcast war ihrer Zeit voraus, aber leider gab SEGA im 1. Quartal 2001 bekannt die Produktion der Konsole einzustellen und sich auf den Software-Markt zu konzentrieren. Mangelndes Interesse der Spieler und die geringeren Geldreserven als die der Konkurrenz zwangen SEGA zu diesem Zug.

### *Sony PlayStation 2*



Kurz nachdem die alte PlayStation noch einmal im neuen schlanken Design als „PS One“ zum Preis von ca. 149 Euro die Händler-Regale füllt, bricht auch Sony am 24. November 2000 in Deutschland ins neue Konsolen-Zeitalter auf. An diesem Tag erschien die PlayStation 2 in Deutschland und Österreich. In Japan kam es bereits im März zu langen Schlangen vor den Kaufhäusern. In den USA gab es zum Start am 24. Oktober sogar Schlägereien um das begehrte schlanke Gerät, das auch hochkant in Betrieb genommen werden kann.

Angetrieben wird die PlayStation 2 von einer 128-Bit-CPU, die mit knapp 300 MHz getaktet ist. Sie verfügt über 36 Megabyte Arbeitsspeicher, von denen vier Megabyte als Videospeicher genutzt werden. Die relativ kleine Größe des Videospeichers ist die einzige Schwäche der Hardware. Sonys Schmuckstück verarbeitet neben normalen CDs auch das DVD-Format. So kann man handelsübliche DVD-Filme abspielen. Über einen optischen Digital-Ausgang ist sogar Kino-Sound möglich, per Dolby Digital oder dts (Digital Theatre Sound). An einem Erweiterungsschacht sind eine optionale Festplatte und ein Modem oder Netzwerkadapter Anschluss zu finden. Weitere Zubehörteile wie Kameras, Drucker oder eine Maus finden an den zwei USB-Schnittstellen Anschluss. Über den ILink-Port werden zwei PlayStations direkt miteinander verbunden für Duelle zwischen zwei menschlichen Gegnern. Das wichtigste technische Feature der PlayStation 2 ist jedoch ein anderes: Die Konsole ist abwärtskompatibel zur PlayStation. Es laufen also sämt-

---

liche Spiele der ersten PlayStation auf der PlayStation 2. Das bescherte der Konsole gleich zum Start eine ungewöhnlich große Palette an interessanten Spielen – dank Kantenglättung in deutlich besserer Bildqualität als auf dem Vorgänger.

Das alles hat natürlich seinen Preis: Die PlayStation 2 kostete zum Start in Deutschland satte 469 Euro. Mittlerweile bekommt man sie aber für 199 Euro. Sämtliches Zubehör, außer einem beiliegenden Gamepad, muss extra bezahlt werden, auch der Ständer für die vertikale Aufstellung. Neben diversen Kabeln kann man eine Fernbedienung kaufen, mittels der man die DVD-Funktionen bequem vom Sofa aus steuern kann, eine Memory-Karte zum Speichern von Spielständen sowie eine Maus. Wie schon bei der alten PlayStation sind in naher Zukunft viele neue Zubehörteile von Drittherstellern zu erwarten.

Die PlayStation 2 ist bis dato die erfolgreichste Konsole. Der Preis bleibt zurzeit stabil und die Zahl der Top-Titel steigt. Reizvoll sind bei der PlayStation 2 vor allem die DVD-Option und die Möglichkeit, auch alte Spiele der PlayStation zu nutzen.

### ***Microsoft Xbox***



Ein Raunen ging durch die Konsolen-Welt, als Software-Riese Microsoft im Frühjahr 2000 die Konsole Xbox ankündigte. Microsoft will mit der X-Box nicht nur mitmischen, sondern sich gegen die Konkurrenz durchsetzen. Dies wird sich der Software-Riese eine Menge kosten lassen. Die Einführung Ende 2001 – weltweit gleichzeitig – wurde mit einer Marketing-Kampagne begleitet, für die Bill Gates 500 Millionen US-Dollar zur Verfügung stellte. Der Preis lag anfangs bei 479 Euro, hat sich aber auch mittlerweile bei 199 Euro eingependelt.

Angetrieben wird Microsofts Konsolen-Erstling von einer Intel Pentium III CPU mit 733 MHz, der 64 MB Hauptspeicher zur Verfügung stehen. Für den Grafikprozessor konnte man einen der führenden 3D-Chip-Entwickler Nvidia gewinnen, der eine spezielle Variante seines GeForce-Chips beisteuern wird. Ferner werden eine Festplatte und ein Modem integriert sein. Außerdem können DVD-

---

Filme abgespielt werden. Insofern besteht die Xbox quasi aus herkömmlichen PC-Komponenten. Das macht es den Software-Entwicklern leichter, neue Titel zu entwickeln.

Ein weiterer Vorteil der Xbox ist die breite Akzeptanz der Hersteller, von denen die meisten Titel für die X-Box produzieren. So werden zahlreiche aktuelle und demnächst erscheinende PC-Titel für die Xbox umgesetzt. Microsoft hingegen verlässt sich nicht nur auf Dritthersteller und verpflichtete das Entwickler-Team Bungie, welches mit Halo eines der besten Spiele für die X-Box entwickelt hat und derzeit auch am Nachfolger Halo 2 arbeitet.

### ***Nintendo Gamecube***



Nachdem das über 30 Millionen Mal verkaufte N64 in die Jahre gekommen ist, wird es auch für Nintendo Zeit, sich Neuem zu widmen. Nach längerer Planung entschied man sich für den Gamecube, der nicht wie die Konkurrenz von Sony und Microsoft ein Multimedia-Paket sein will, sondern eine reine Spiele-Maschine. Das heißt: kein DVD, kein eingebautes Modem.

Der „Gekko“-Prozessor wurde in Zusammenarbeit mit IBM entwickelt und ist eine auf Spiele optimierte Version des Power-PC mit einer Taktfrequenz von 486 MHz. In ersten Tests war die CPU der PlayStation 2 überlegen. Man muss jedoch abwarten, wie sich das fertige Gesamtsystem schlagen wird. Das zum Einsatz kommende Mini-DVD-Laufwerk wurde von Matsushita (Panasonic) entwickelt, der Grafik-Chip „Flipper“ von Grafikkartenhersteller ATI. Die Hardware gilt unter Entwicklern als deutlich leichter zu programmieren als die der PlayStation 2.

Nintendo liefert die Konsole und die Joypads in fünf verschiedenen Farben und bringt auch immer wieder spezielle Bundles auf den Markt. Der Preis liegt derzeit bei 99 Euro, also deutlich unter der PlayStation 2 oder X-Box.

---

## Das Online-Gaming

Selbstverständlich ist Online-Gaming auch auf den Konsolen inzwischen kein wirklich neues Thema mehr. Trotzdem, erst seit die drei großen Hersteller angekündigt haben, Online-Gaming in Zukunft zu fördern, herrscht im Spielesektor in diesem Bereich Aufbruchsstimmung und man nimmt inzwischen sogar an, dass Online-Gaming die wichtigste Veränderung in der Industrie seit langem sein wird.

Auf dem PC ist Online-Gaming zwar ein fester Bestandteil der heutigen Spielszene, aber für viele User, die sich mit der Bedienung eines PC nicht so gut auskennen, noch immer viel zu kompliziert und daher vor allem für Computer-Freaks interessant.

Glücklicherweise haben diese Probleme auch die Hersteller inzwischen erkannt und so geht es bei den neuen Online-Strategien der verschiedenen Hersteller nicht mehr primär darum, den Kunden Online-Gaming schmackhaft zu machen, man will auch benutzerfreundliche Lösungen für jedermann anbieten. Der User muss kein Spiele-Freak sein, um im Internet spielen zu können - jeder soll so einfach wie möglich online gehen können. Mit der Konsole im Internet zu spielen, soll laut verschiedenen Herstellern in einigen Jahren so selbstverständlich sein, wie ein Spiel in ein Konsolen-Laufwerk einzulegen. Der Massenmarkt soll erreicht werden, nicht nur die Computerfreaks, jeder soll mit seiner Konsole online gehen.

### ***Microsoft***

Microsoft ist der Neuling im Konsolen-Geschäft und ist noch immer dabei zu lernen, wie man sich in diesem Business durchsetzt. Umso erstaunlicher und bemerkenswerter ist es wohl, dass es Microsoft trotzdem auf Anhieb gelungen ist, die durchdachtste und benutzerfreundlichste Lösung anzubieten. Xbox Live ist in so gut wie allen Belangen der Primus unter den Onlineangeboten. Die Installation ist wirklich einfach, denn der User muss nur ein Live-Kit kaufen, die Xbox via Breitband ans Internet anschließen und die Registrierung vornehmen. Die meiste Arbeit übernimmt die Xbox und die Anmeldung ist von jedem mehr oder weniger erfahrenen Computeruser relativ einfach durchzuführen. Negativ ist eigentlich nur, dass der User eine Kreditkarte benötigt, denn Xbox Live ist der einzige Dienst, für den zukünftig regelmäßige Kosten anfallen. Und obwohl

das erste Jahr mit dem Kauf des Live-Kits bereits bezahlt ist, ist trotzdem eine Kreditkarte Pflicht, denn es gibt unter anderem Angebote, für die zusätzliche Kosten anfallen, wie beispielsweise die Hunter-Lizenz bei 'Phantasy Star Online'.

Die Installation ist, wie bereits erwähnt, ein Kinderspiel. Das im Handel erhältliche Xbox Live Kit beinhaltet eine DVD, die bei der Installation benötigt wird, einige Spieldemos, Handbücher und das Headset, das Sprachkommunikation bei allen Spielen ermöglicht, die online spielbar sind.



Xbox Live bietet bereits jetzt viele Games in unterschiedlichen Genres und das Angebot wächst fast jeden Monat. Verbesserungen von Xbox Live sind geplant - bessere Lobbys, die man auch ohne Games zu besuchen besuchen kann, bessere Communities, Highscore Listen, Möglichkeiten eigenen Content, wie beispielsweise Rennstrategien, anderen Nutzern zur Verfügung zu stellen und viele andere Features sind noch angekündigt oder stehen kurz vor der Einführung. Dutzende Xbox Live fähige Spiele befinden sich in der Entwicklung und alles in Allem scheint sich Xbox Live zu einem pulsierenden Dienst mit sehr aktiver Community zu entwickeln, in dem Online-Gamern eine ganze Menge geboten wird.

Doch Xbox Live ist nicht nur durch die zentrale Verwaltung durch Microsoft besonders benutzerfreundlich, auch die serienmäßig eingebaute Harddisk ist ein eindeutiger Vorteil für Xbox Live. Denn inzwischen gibt es downloadbaren Content für viele Online fähige Xbox-Games, was den Replay-Value eines Spieles natürlich deutlich erhöht. So kann man nicht nur zusätzliche Levels, Outfits oder andere Goodies downloaden, sogar neue Spielmodi kann der interessierte Nutzer herunterladen. Das ist natürlich ein eindeutiger

Vorteil gegenüber den Konkurrenten, den man im Augenblick nur auf live nutzen kann.

### **Sony**

Sony ist nicht nur ein Elektronik-Riese, der mit Unterhaltungselektronik sein Geld verdient, Sony ist auch einer der größten Content-Anbieter der Welt. Daher ist es auch verständlich, dass Sony mit der Playstation 2 und auch mit der geplanten PSX eine ganz andere Online Strategie verfolgt als Nintendo oder Microsoft. Zwar kann man mit der Playstation 2 auch nur einfach online spielen und um online zu gehen ist nur der Breitband-Adapter als Zubehör zwingend notwendig. Aber wie Sony selbst schon vor einiger Zeit schon bekannt gab, ist das erst der Anfang. Sony sieht in Zukunft die Konsole als Zentrum des digitalen Wohnzimmers und die Entwicklung der PS3 wird wohl auch in diese Richtung gehen. Ein Multimedia-Hub, der verschiedenste Geräte und Anwendungen verbindet. Sony will dem User neben Online-Gaming auch die Möglichkeit bieten, Musik auf die Konsole herunterzuladen oder Videofilme im Internet zu kaufen. Zwar ist ein großer Teil dieser Angebote noch Zukunftsmusik, aber Sony sieht die PS2 auch als Möglichkeit, dem Nutzer eigenen Content zu Verfügung zu stellen, was nicht weiter verwunderlich ist, denn als Musik- und Filmproduzent ist Sony selbstverständlich an neuen Vertriebsmöglichkeiten interessiert.



Im Augenblick reduziert sich das Angebot aber vor allem noch auf Online-Gaming. Der Breitband-Adapter

kann im Fachhandel erworben werden, muss aber dann noch an die PS2 angeschlossen werden, was zwar nicht sehr kompliziert ist, aber doch etwas Geschick erfordert. Auch die Software ist nicht ganz einfach zu installieren, denn einerseits wird die Software auf der Memory-Karte gespeichert, also auf einem Wechselmedium, und andererseits ist der Vorgang der Installation nicht ganz so einfach wie auf der Xbox. Der User sollte eindeutig über etwas mehr technisches Wissen verfügen und auch etwas über die Grundlagen des Internets wissen. Außerdem muss er für eine erfolgreiche Installation auch mehr Zeit als bei der Xbox einplanen. Dafür fallen aber auch keine zusätzlichen Kosten an und selbst Voice ist möglich, denn bei Spielen wie 'Socom' ist ein Headset im Lieferumfang enthalten, was direkte Online-Kommunikation wie auf der Xbox ermöglicht. Allerdings unterstützen leider nicht alle Online-Spiele diese Funktion. Sony will aber sogar noch einen Schritt weiter gehen und in Zukunft soll auch die 'Eye Toy'-Kamera genutzt werden, so dass man auch ein Bild des Gegenübers zu sehen bekommt und so Auge in Auge gegen seine Gegner antreten kann.

Da EA bereits vor einiger Zeit angekündigt hat, die PS2 exklusiv mit Online Content zu unterstützen, ist für Fans von Games wie 'Madden', 'FIFA', 'Medal of Honor' oder 'SSX' die PS2 mit Breitband-Adapter ein Pflichtkauf.

Natürlich ist die Strategie von Sony nicht unumstritten aber einleuchtend ist die Strategie von Sony trotzdem, denn wie bereits erwähnt, sieht Sony die Playstation als Mittelpunkt des Wohnzimmers der Zukunft. Und selbstverständlich kann man selbst als Elektronikriese daher nicht jede Dienstleistung selber in die Hand nehmen. Also stellt man das Grundgerüst zu Verfügung und überlässt auch Partnern die Initiative und die Möglichkeit ihre eigenen Geschäftsmodelle auszuprobieren, um dem Nutzer ein möglichst breites Angebot zu bieten. Dadurch ist aber der PS2-Onlinedienst nicht ganz so bequem wie Xbox Live und es muss sich noch zeigen, wie gut die verschiedenen Hersteller zusammenarbeiten.

### **Nintendo**

Bei Nintendo hat man sich schon vor einiger Zeit seine Gedanken zu Online-

Spielekons



---

Gaming gemacht. Man hat mit den 64 DD für die N64-Konsole in Japan sogar ein Produkt herausgebracht, das bereits einiges bot, was viele Hersteller heute als Innovation verkaufen. Nur scheint man unglücklicherweise aus dem Scheitern des 64 DD die Konsequenz gezogen zu haben, dass sich Online-Gaming finanziell noch nicht auszahlt. Daher hält man sich vornehm zurück und überlässt den anderen Herstellern die Initiative.

Interessant ist sicher, dass Nintendo als einziger Hersteller zusätzlich zur Breitband-Technik noch eine Modem-Lösung anbietet. Es ist also sowohl möglich den Gamecube via Breitband ans Internet anzuschließen, als auch via Modem ans Telefonnetz.

Der Einbau des Breitband-Adapters ist sehr einfach und kann von praktisch jedem Nutzer vorgenommen werden. Das Modem muss nur an der Unterseite des Cube angebracht werden und schon kann es losgehen. Außerdem ist es auch nicht wirklich schwer, mit 'Phantasy Star Online' ins Internet zu gehen und technische Probleme gibt es ebenfalls kaum. Daher kann man zusammenfassen, dass die Lösung von Nintendo sicher ziemlich benutzerfreundlich ist, aber leider nicht besonders billig. Denn neben einem Breitband Adapter oder dem Modem, ist auch eine Tastatur notwendig, um 'Phantasy Star Online' wirklich genießen zu können. Dazu kommt noch, dass Voice, im Gegensatz zur PS2 und der Xbox auf dem Cube nicht möglich ist.

**Fazit:**

Mit ganz unterschiedlichen Strategien versuchen alle drei Hersteller dem Thema Online-Gaming Rechnung zu tragen. Wer nun mit welchem Anbieter am besten fährt, ist schwer zu sagen. Xbox Live hat sicher den Vorteil die bequemste und vielfältigste Lösung zu sein und auch wenn man dafür bezahlen muss, ist der Service vorbildlich. Sony setzt mehr auf die Eigeninitiative der verschiedenen Hersteller und wer sich nicht binden will, sondern nur ab und zu online gehen möchte, um etwas zu spielen, ist mit der Sony-Lösung sicher sehr zufrieden. Nintendo wiederum verschiebt offensichtlich die große Online-Revolution auf die nächste Generation. Welches Konzept und somit welche Konsole schlussendlich am meisten Online-Spielspass bringen wird, wird die Zukunft zeigen.

*Online-Tabelle:*

	Xbox	Playstation 2	Gamecube
Anzahl der bereits in Europa erhältlichen online-tauglichen Spiele	18	5	1
Anzahl der angekündigten Online Spiele	ca. 40	ca. 25	1
Offizieller Start in Deutschland	Verfügbar	Verfügbar	Verfügbar
Offizieller Start in der Schweiz	Verfügbar	Verfügbar	Verfügbar
Offizieller Start in Österreich	Verfügbar	Verfügbar	Verfügbar
Verbindungsmöglichkeit	Breitband	Breitband	Breitband und Analog
Online Voice Support	Ja	Teilweise	Nein
Webservices (Internet, Email, E-Shopping, etc)	Nein	Geplant	Nein
Kosten Starterkit/Modem	ca 59.99 Euro	ca. 37.99 Euro	ca. 49.99 Euro
<b>Wichtige zukünftige Online-Spiele:</b>			
Xbox: Halo 2, True Fantasy Live Online, Counter-Strike			
PS2: SOCOM 2, EA Sports-Titel, Gran Turismo 4			
GCN: Phantasy Star Online Episode III: Card Revolution			

Linkliste:

Offizielle Sites:



---

*Inoffizielle Sites:* [www.nintendo-power.de](http://www.nintendo-power.de)  
[www.consol.at](http://www.consol.at)  
[www.mag64.de](http://www.mag64.de)  
[www.gamecube-online.net](http://www.gamecube-online.net)  
<http://www.ps2world.ch/>  
<http://www.playstation-online.de/>  
<http://www.opm2.de/index.php>  
<http://www.areabox.de/>  
<http://www.playmore.com/>  
<http://www.gamepro.de>

---

## Fragenkatalog:

1. Welche 3 Konsolenhersteller gibt es?
2. Welche Konsole war die erste mit echtem Internetzugang?
3. Welche Schwäche steckt in der Playstation 2 Hardware?
4. Warum ist es für Softwareentwickler leichter für die X-Box zu programmieren?
5. Der „Gekko“ Prozessor für den Gamecube wird von IBM entwickelt und ist eine optimierte Version wovon?
6. Wie nennt sich der Online-Dienst von Microsoft?
7. Nintendo hat bei seinen Onlineplänen neben Breitband noch auf eine andere Verbindungsmöglichkeit gesetzt. Welche ist das?
8. Wie heißt die Konsole von Nintendo, die nur in China erschienen ist?

[Zurück zum Index](#)