

»Keine Gefahr für den PC«

Xbox – Hype mit Zukunft?

Microsoft stellt das endgültige Design der Xbox vor. Wie sehen die ersten Spiele aus, was taugt der Controller? Wir haben dem Entwicklungschef auf die Finger gesehen.



Auf Video-CD:
exklusives
Videospecial

Am 6. Januar dieses Jahres war es endlich soweit: Bill Gates präsentierte auf der CES in Las Vegas die Xbox im finalen Design. Kurz danach jettete Microsofts General Manager und Xbox-Chefentwickler J Allard nach München, wo er uns neben dem Controller auch die ersten beiden spielbaren Demoverversionen von **Oddworld: Munch's Oddysee** und **Malice** zeigte.

Grün ist die Hoffnung

Am Anfang war ein Textmarker, der zufälligerweise giftgrün war. Den benutzte Allard, um seinem ersten Design der Xbox zu etwas Farbe zu verhelfen. Bis heute geblieben ist davon der knallgrüne Punkt, der mitten auf dem Gerät prangt. Denn das Design von Microsofts Next-Generation-Konsole steht endlich fest: Weniger gewagt als das

erste Vorabmuster (ein trendiges, chromglänzendes Riesen-X), gleicht sie optisch ein wenig Segas glücklosem Saturn. An der Vorderfront befinden sich allerdings gleich vier Anschlüsse für Gamepads, auf der Rückseite die Ports für Netzwerkkarte und Fernseher. Ansonsten dominiert ein großes schwarzes X die Oberseite des Frontladers.

Allzweck-Controller

Während es die Konsole bislang nur als Vorabmuster gibt, ist der Controller bereits fix und fertig. Dessen Basis gleicht stark dem hauseigenen Sidewinder-Pad; die beiden vorderen analogen Taster sind eindeutig dem Dreamcast-Steuer entliehen. Zwei Analogsticks, ein digitales Steuerkreuz, Start- und Select-Taste sowie sechs Knöpfe liegen auf der Oberseite. Als Rüttelset



Der **Controller** erinnert stark an Microsofts Sidewinder-Pads. (Die grünen Steine oben links sind übrigens keine Bonbons, wie Redakteur Mick Schnelle versehentlich annahm.)

dient je ein Motor für hoch- und niederfrequente Vibrationen. Der Clou ist eine Buchse am unteren Ende: Wie schon bei Trip Hawkins' 3DO-Konsole können Sie hier Kopfhörer und ganze Headsets einstecken. Sogar Gesichtsscanner sind für die Zukunft geplant, mit denen Sie Ihr Konterfei in Spiele einlesen können. Unser Eindruck des Pads: Liegt gut in der Hand; die vorderen Analogtaster hinterlassen einen hervorragend präzisen Eindruck. Nur die sechs oberen Knöpfe liegen eindeutig etwas zu nah beieinander.

Wo bleibt Square?

Die beste Konsole taugt nur so viel wie ihre Software. Deshalb ist Microsoft nach wie vor bemüht, eine möglichst große Zahl von Entwicklern an Bord zu holen. Rund 200 Teams arbeiten derzeit an Spielen, darunter große Namen wie Konami, Activision und seit kurzem auch Electronic Arts. Letztere bestellten gleich 500 Entwicklerkits. Ebenfalls im Gespräch ist Square, die derzeit an **Final Fantasy 10** für die Playstation 2 werken. Auf die Frage, ob die japanischen Rollenspielprofis auch für die Xbox entwickeln werden, konnten wir J Allard nicht mehr als ein klares Jein entlocken.



J Allard präsentiert die Xbox. Allerdings handelt es sich bei dem Kasten noch um ein Dummy; das Design soll fast endgültig sein.



Die flüssigen Animationen der Spielfiguren im Actionspiel **Malice** wirken allesamt sehr edel.

Technische Daten der Xbox

Hauptprozessor	Pentium III/733
Grafik-Prozessor	Nvidia-Chip mit 250 MHz
Speicher	64 MByte
Laufwerk	DVD
Festplatte	8 GByte
Memory Card	8 MByte
Controller-Anschlüsse	4
Onlineanschluss	Ethernet-Controller 10/100
Audio-Kanäle	256 (64 für 3D Sound)
Maximale Auflösung	1920 mal 1080 Pixel

Die technischen Daten klingen auf den ersten Blick nicht sonderlich spektakulär. Dabei ist zu berücksichtigen, dass die einzelnen Komponenten bei Konsolen optimal zueinander konfiguriert sind. Bemerkenswert ist die Speicherverwaltung: Grafikprozessor und CPU teilen sich die 64 MByte.

Abe und Malice

Was tatsächlich an Spielbarem auf der Xbox zu sehen war, wirkte zwar nett und schön animiert, aber auch nicht gerade überwältigend. Sowohl **Oddworld: Munch's Oddysee** als auch **Malice** (ein in Echtzeit gerendertes Action-Adventure von Argonaut) sind noch nicht sehr weit in der Entwicklung fortgeschritten. Zudem nutzen beide laut Microsoft nur rund 20 Prozent der Leistungsfähigkeit der Xbox. Herstellerangaben zufolge liefert Nvidia den Grafikchip derzeit an die Entwickler aus, kleinere Detail-Änderungen wollte man jedoch nicht ausschließen. Allerdings mehren sich Gerüchte, dass sich die Chip-Produktion verzögern könnte. Dazu Robert Bach, Senior



Zwei silberne Schönheiten flankierten den Xbox-Chefentwickler J Allard.

Vice-President der Games Division: »Wir werden alles tun, damit die Xbox rechtzeitig an den Start geht.« Dass angeblich der Dreamcast-Chipsatz in der Xbox Verwendung findet, dementierte Microsoft jedoch. Bleibt zu hoffen, dass wichtige Hersteller in der Zwischenzeit nicht vor lauter Konsolen-Euphorie zu viel Entwickler-Potenzial zu lange binden, das genauso gut neue PC-Spiele entwerfen könnte. Denn dieser Markt existiert jetzt und heute. **MIC**



Abes neuestes Abenteuer wird exklusiv für die Xbox erscheinen.

Interview mit Xbox-Entwicklungschef J Allard

GameStar Wird die Xbox den PC-Markt töten?

J Allard Nein, das Fernsehen hat ja auch nicht das Kino ruiniert. Beide leben nebeneinander und unterstützen sich teilweise sogar gegenseitig. Die Xbox wird immer dieselbe Hardware bleiben und nach und nach im Preis runtergehen. Am PC wird stattdessen die Performance, bei gleichbleibenden Preisen, ständig wachsen. Außerdem vermitteln PCs ein anderes Spielgefühl. Denk nur an Age of Empires 2, das für Tastatur, Maus und sehr hohe Bildschirm-Auflösungen design wurde, oder etwa den Flight Simulator. Solche

Spiele werden immer eine PC-Domäne bleiben.

GameStar Was ist der Hauptvorteil der Xbox gegenüber der Playstation 2?

J Allard Die Xbox hat die leistungsfähigere Hardware. Und die Spiele werden besser sein. Wir geben den Entwicklern nicht Bleistift und Papier, sondern Pinsel und Farben an die Hand. Unsere Entwicklerkits sind für kreative Menschen gedacht, die sich nicht um technische Details kümmern wollen. Außerdem werden wir Netzwerk-Events veranstalten. Die Xbox ist genau das Richtige für LAN-Parties.

GameStar Welcher Entwickler

steht noch ganz oben auf eurer Wunschliste?

J Allard Vielleicht Sega, sollten sie sich tatsächlich zum reinen Software-Publisher entwickeln. Und Square natürlich. Mit denen stehen wir schon eine ganze Weile in Kontakt. Doch mehr verrate ich nicht, denn wir haben ja noch nicht alle Entwickler bekannt gegeben, die bereits an Bord sind.

GameStar Gibt es etwas, das ihr noch einbauen wolltet, aber nicht konntet?

J Allard Bei den kabellosen Controllern haben wir passen müssen, weil wir die Motoren nicht mit genug Spannung ver-

sorgen konnten. Außerdem hatten wir geplant, ein Headset mit Videoscan-Möglichkeiten beizulegen. Allerdings ist diese Technologie derzeit noch zu teuer.

GameStar Ist das Xbox-Design final?

J Allard Im Prinzip steht alles fest, aber wir befinden uns immer noch im Entwicklungsprozess. Und da kann es schon noch zu Änderungen kommen. Auch der Eiffelturm war erst fertig gestellt, als die letzte Schraube drin war.



J Allard ist als General Manager der Kopf hinter der Xbox.