

Microsofts Wunderkiste

Die Xbox-Offensive

Einen Monat vor dem US-Launch der Playstation 2 feuert Microsoft dem Konkurrenten Sony einen Schuss vor den Bug. Wir waren für Sie bei der großen Pressekonferenz.

Am Vorabend der Tokio Game Show lud Microsoft zeitgleich Fachjournalisten nach San Francisco, Tokio und London ein, um endlich neue Fakten zur Videospiele-Konsole **Xbox** zu enthüllen. Die drei Schauplätze waren per Satellit verbunden. Selbstverständlich waren wir dabei, als das neue Konsolenlogo, eine umfassende Entwicklerliste und vor allem erste echte Spiel-szenen vorgestellt wurden. Nachdem die

Mit auf der Liste sind natürlich auch jede Menge No-Names oder für Europäer uninteressante japanische Dating-Sim-Programmierer. Ein **Xbox**-Entwicklerkit zu bekommen, ist dabei gar nicht so einfach. Nur gegen Präsentation eines fertigen und überzeugenden Spielkonzepts verkauft Microsoft die zur Spieleerstellung nötige Hardware. Jedoch sind die Redmonder bei vielen Designern dafür bekannt, einmal verpflichteten Programmierern optimalen Support zu bieten. Bisher wurden stolze 1.500 Entwicklerkits ausgeliefert, davon allein 300 in Japan. Große Überraschungen sind bei der Arbeit mit der neuen Konsole nicht zu erwarten: Wie beim PC fungiert das altbekannte DirectX als Schnittstelle zwischen Maschine und Programmierer.



Ist das giftgrüne Logo mit dem futuristischen Schriftzug ein künftiger Garant für tolle Spiele?

Kleines Mädchen, großer Hammer. Das Jump-and-run **Malice** von Argonaut ist einer der wenigen vorgestellten Titel, die nur auf der Xbox erscheinen.



Frohe Spiele-Weihnacht 2001

Schon zum **Xbox**-Launch im Herbst 2001 will Microsoft mindestens acht Titel anbieten, dazu kommt das Doppelte an Spielen von Drittherstellern. Eine Softwareflaute wie derzeit für frisch gebackene **Playstation 2**-Besitzer soll es am Erstverkaufstag nicht geben. Einen Vorgeschmack auf die kommenden Titel lieferte ein etwa drei Minuten langer Trailer mit Spielszenen.

Microsoft-Oberen Robbie Bach und John O'Rourke via Satellit die üblichen Marketing-Lobeshymnen gesungen hatten, las **Xbox**-General Manager J. Allard mit viel Tamtam die Highlights aus der aktuellen Liste der Spiele-Entwickler vor, die Projekte für Microsofts neues Baby in Arbeit haben.

Mannschaftsaufstellung

Knapp 160 Namen umfasst die Aufzählung derer, die am erhofften Erfolg der **Xbox** teilhaben wollen – von Acclaim und Activision über id-Software bis hin zu Valve und Volition. Auf den ersten Blick fallen sofort große Lücken auf: Keiner der bekannten Strategiespiel-Entwickler wie Ensemble oder Westwood steht auf der Liste. Das liegt daran, dass Microsoft für die Konsole auch nur Konsolenspiele haben will. Strategen werden weiterhin am PC bedient. Zudem gehört weder Electronic Arts noch die **Final Fantasy**-Schmiede Square zum **Xbox**-Dreamteam. Das könnte sich aber (laut Microsoft) nach den kommenden Hauptversammlungen dieser beiden Unternehmen noch ändern.

Highlight-Parade

Gezeigt wurden bei der Präsentation Ausschnitte aus PC-Spielen wie **Unreal Tournament**, **Tomb Raider**, **Star Trek Voyager**, **Max Payne** und **Colin McRae**, die auf die **Xbox** umgesetzt werden sollen. Dazu kommen noch typische Konsolentitel wie **Ridge Racer**, **Ready to Rumble 2** oder **Silent Hill 2**. Während die amerikanischen Kollegen in San Francisco den drei Minuten langen Trailer mit Beifall bedachten, waren in London die Reaktionen weniger frenetisch. Schließlich gab es kaum wirklich neue, bisher unbekannte Titel zu sehen. Trotzdem zauberten die schnell geschnittenen Bilder ein Glänzen in so manches Journalistenauge.

Startvorbereitungen

Sichtlich froh, endlich mehr sagen zu dürfen, gab uns Boris Schneider-Johne von Microsoft Deutschland nach der Präsentation bei einem Drink in giftigem **Xbox**-Grün bereitwillig Auskunft über Details zur Konsole. Genau wie die **Playstation 2** soll auch die **Xbox** ein vollwertiger DVD-Player werden. Allerdings ist noch nicht sicher, ob diese Funktion schon ab Werk freigeschaltet wird. Denn DVD-Abspielgeräte sind mit hohen Zöllen belegt, was den Konsolenpreis erhöhen würde. Ein Software-Upgrade zur Player-Freischaltung wäre aber denkbar. Wie viel Geld für die Konsole hinzublättern ist, steht noch nicht fest. Der Preis der **Playstation 2** zur **Xbox**-Veröffentlichung im Herbst 2001 wird aber eine ent-



Star Trek Voyager: So schön wie auf High-End-PCs.

scheidende Rolle spielen. Lieferengpässe zum Start soll es zumindest in den USA und Europa nicht geben; Japan muss im Zweifelsfall bis zum Frühjahr 2002 warten.

PC-Freaks brauchen sich trotz all dieser Ankündigungen keine Sorgen um Spielernachschub zu machen. Bei Microsoft sind immer noch mehr PC-Spiele in Entwicklung als für die **Xbox** (32 gegen 30). Studios wie Ensemble oder Digital Anvil werden bis auf weiteres nur PC-Titel machen. **MS**