



"Project Ego™"

Fakten-Übersicht
Stand: Frühjahr 2002

- Titel:** "Project Ego™"
- Vertrieb:** Microsoft® Game Studios
- Entwickler:** Big Blue Box
- Format:** DVD für das Xbox™-Videospielsystem
- Verfügbar:** TBD 2003
- Auf einen Blick:** In diesem bahnbrechenden Rollenspiel-Adventure-Mix von Peter Molyneux bestimmt jede Handlung des Spielers über die Fähigkeiten, das Aussehen und die Moral ihres Helden. Sie erschaffen eine Lebensgeschichte von der Kindheit bis zum Tod, von einem unerfahrenen Kleinkind zum mächtigsten Wesen der Welt. Es liegt beim Spieler, den Pfad der Tugend oder den Weg des Bösen zu wählen. Die Muskeln des Helden wachsen mit jedem Kraftakt an, seine Stärke mit jedem geschickten Unternehmen. Auf Fresssucht folgt Fettleibigkeit, auf ein Sonnenbad folgt gebräunte Haut – und im Mondschein verblasst die Haut zur Farbe eines Skeletts. Kämpfe hinterlassen Narben, das Alter bringt Erfahrung mit sich. Jedem, dem der Held hilft, jede Blume, die er achtlos zertritt, jede Kreatur, die er tötet, wird die Welt für immer verändert. "Project Ego" – welche Wahl wird der Spieler treffen?

Features:

- **Ein Held, dessen Aktionen sein Äußeres bestimmen:** Erfahrung und Aktionen prägen den Helden, seien sie gut, böse oder in der Mitte. Schwertkämpfer sehen ihre Muskeln



wachsen, Zauberer Blitze aus ihren Finger leuchten.
Nachtgestalten werden zu fahlen Erscheinungen.

- **Echtzeit-Kämpfe, die es in sich haben:** Kämpfe gegen Feinde, übles Gesindel und unangenehme Kreaturen hinterlassen Narben. Als Schmied schafft sich der Held ein tödliches Waffenarsenal. Als Jäger muss er besonders geschickt und fähig sein, sich leise anzuschleichen. Als Zauberer beschwört er den Zorn der Elemente auf seine Gegner herab.
- **Die Erschaffung einer lebenden Legende:** Durch Taten und Kämpfe wächst der Ruf des Helden im ganzen Land. Er scharft Kampfesgefährten und Nachfolger um sich und wird berühmt oder berüchtigt. Er macht sich Fremde zu Freunden oder zu Feinden. Er trifft auf eine lebende Welt, voll mit Menschen, interessanten Orten und Begebenheiten, die allesamt auf ihn reagieren. Edler Held oder verachteter Mörder? Der Spieler hat es selbst in der Hand.
- **Die Erforschung einer lebenden, sich verändernden Welt:** Der Spieler beschützt oder verändert eine stets im Wandel begriffene Welt mit gegnerischen oder befreundeten Helden, einem dynamischem Wettersystem, verformbaren Landschaften sowie fruchtbaren Siedlungen, Kreaturen, Bürgern und Städten.
- **Einzigartige Fähigkeiten und Extras:** Mit der Erfahrung kommen neue Fertigkeiten und Fähigkeiten. Entdeckte Schätze und Gegenstände gehen in den Besitz des Helden über. Der Held erlernt, Streitrosse zu reiten, sowie das Diebeshandwerk und erwirbt unter anderem neue Kleidung und Haustiere und lässt sich sogar Tätowierungen stechen.
- **Niemals zweimal das gleiche Spiel:** Wenn das Leben des Helden zu Ende geht, kann der Spieler wieder beginnen und einen neuen Helden erschaffen – mit ganz anderen Wendungen, Abenteuern, Fähigkeiten, Stärken und Schwächen, Umwelteinflüssen, Freunden und Feinden.

Entwickler-Info: Big Blue Box ist ein neuer, spannender Spieleentwickler, der in der Nähe von Guildford in England beheimatet ist. Im Jahr 1999 wurde er von Simon Carter, Dene Carter und Ian Lovett als erster "Satellite Developer" der Lionhead Studios gegründet. Big Blue Box ist eine unabhängige Firma, besitzt aber kompletten Zugriff auf alle Ressourcen, über die Lionhead verfügt –

einschließlich der Spieldesign-Talente eines Peter Molyneux. Seit 2000 ist Big Blue Box ein First-Party-Entwickler von Microsoft.

XBOX

Weitere Informationen auf www.xbox.com/de.

Die Informationen, die in diesem Dokument enthalten sind, beziehen sich auf ein Produkt, das noch nicht erschienen ist und das bis zu seinem kommerziellen Erscheinen noch substantielle Änderungen durchlaufen kann. Daher ist es möglich, dass diese Informationen das Produkt nicht genau beschreiben oder darstellen, wenn es kommerziell eingeführt wird. Dieses Dokument dient ausschließlich zur Information und Microsoft übernimmt mit diesem Dokument oder den darin enthaltenen Informationen keine Garantie, weder ausdrücklich noch inbegriffen.

Microsoft, Project Ego und Xbox sind entweder eingetragene Warenzeichen oder Markenzeichen der Microsoft Corp. in den Vereinigten Staaten von Amerika und/oder anderen Ländern. Die Namen von anderen Firmen und Produkten, die hier erwähnt werden können die Warenzeichen ihrer eigentlichen Eigentümer sein.

Weitere Informationen, ausschließlich für deutsche Presse:

WORX Public Relations GmbH
Xbox-PR-Team
Landwehrstraße 61
D - 80336 München

Tel.: +49-89-1711-2530
Fax: +49-89-1780-9091

E-Mail: xbox@worxcom.de, Internet: www.worXbox.de

XBOX