

Der PC schlägt zurück

DirectX 7.0

Keine Angst vor Playstation 2: Im Schulterschuß mit den Hardware-Herstellern will Microsoft dafür sorgen, daß die nächste PC-Generation der neuen Superspielkonsole Paroli bieten kann.

Wer einen PC besitzt, ihn hegt und pflegt, der kann sich abends guten Gewissens zur Ruhe betten. Der technische Vorsprung des teuren Systems gegenüber fast allen Spielkonsolen ist ein sanftes Ruhekissen. Doch seit Sony vor einigen Monaten die technischen Daten ihrer neuen Playstation 2 verkündete, wird der Schlummer manches PC-Spielers von garstigen Alpträumen heimgesucht. Das beunruhigende Zukunftsszenario: Alle Welt stürzt sich auf die neue Wunder-Konsole, weil sie bessere Grafik bietet als der teuerste PC.



Kevin Bachus ist bei Microsoft für die Entwicklung von DirectX zuständig und will dafür sorgen, daß der PC die leistungsfähigste Spiele-Plattform bleibt.

Microsoft kontra Sony

Sony tönt, mit der Anfang 2000 erscheinenden Playstation 2 nicht nur die Vormachtstellung im Konsolenlager erobern zu wollen; auch die Windows-PC-Spieler würden willig überlaufen. Wer sich da bedroht fühlen darf, ist Microsoft – und wenn es um die Vorherrschaft geht, versteht die größte Software-Firma der Welt keinen Spaß. Kevin Bachus, Group Product Manager für DirectX, sieht angesichts der Playstation 2 keinen Grund zur Panik: »Wenn diese Konsole auf den Markt kommt, wird sie etwa das Leistungsvermögen eines hochwertigen PCs zum selben Zeitpunkt haben«. Etwaige Sony-Technolo-

gievorsprünge würden aber so schnell dahinschmelzen wie Himbeereis in der Sommersonne. Während die Playstation 2 jahrelang mit der gleichen Hardware auskommen muß, wird der PC nach Bachus' Meinung schnell wieder einen technischen Vorsprung gewinnen.

3D-Boost mit DirectX 7

Um die Aufgabe von DirectX zu definieren, hat Kevin Bachus einen putzigen Vergleich auf Lager: »Das ist wie der universelle Übersetzer bei Star Trek.« Microsofts Software-Schnittstelle (API) für Windows sorgt dafür, daß sich die einzelnen Hardware-Komponenten im PC vertragen und Spiele vielleicht nicht immer, aber immer öfter auf Anhieb laufen. In diesen Tagen beginnt die Beta-Phase fürs brandneue **DirectX 7.0**, das vor allem im Hinblick auf moderne 3D-Beschleunigerkarten optimiert wurde (siehe Kasten). Alle Jahre wieder soll eine neue Generation veröffentlicht werden; Bachus ist im Geiste schon bei **DirectX 8.0**, das turnusmäßig im Jahre 2000 erwartet wird. Im Vorfeld klopft er an die Türen der Hardware-Hersteller, um abzuklären, welche technischen Innovationen in Zukunft unterstützt werden sollen. So soll es auf der Comdex-Messe im November einige neue Verlautbarungen im Grafikchip-Bereich geben, die auf einen erheblichen Sprung bei der PC-Spieleoptik hoffen lassen.

PC-Vorsprung

Abgerechnet wird jedenfalls erst in ein bis zwei Jahren, denn vorher ist mit ei-



Solche in Echtzeit berechneten Animationen demonstrieren die Grafik-Muckis der **Playstation 2**.

ner weiten Verbreitung der Playstation 2 oder dem Erscheinen von Nintendos neuem »Project Dolphin« nicht zu rechnen. Das jüngste reell existierende Videospielsystem steckt ein 3D-beschleunigter PC jetzt schon in die Tasche: Angesichts der Dreamcast-Neuheiten, die Sega auf ihrem E3-Stand demonstrierte, muß einem um die Zukunft des PCs als Spielmaschine nicht bange sein. **HL**

DirectX 7.0 – das ist neu

Im Spätsommer dieses Jahres soll die fertige Version von DirectX 7.0 veröffentlicht werden. Von den folgenden Features sollen PC-Spiele profitieren:

- schnelleres Direct-3D-Modul.
- verbesserte Unterstützung für Objekttransformationen und Lichteffekte für 3D-Beschleuniger.
- Unterstützung von projizierten Texturen und Textur-Transformationen.
- Hardware-Beschleunigung für Direct Music (sofern von der Soundkarte unterstützt).
- verbesserte Software-Algorithmen für 3D-Sound.
- neue USB-Software-Schnittstelle für Force-Feedback-Geräte.