

# Games for Windows Live

Mit großen Plänen startete im Mai 2007 Microsofts Online-Dienst Games for Windows Live – aber bis heute unterstützt ihn nur eine Handvoll Spiele. Jetzt wurde das Angebot generalüberholt und um eine Download-Plattform ergänzt.



Dawn of War 2 ist eines der wenigen Projekte mit GfW-Live-Unterstützung.

Besitzer einer Xbox-Spielkonsole dürfen mit deren Online-Dienst »Xbox Live« zufrieden sein: Seit sechs Jahren funktioniert das System stabil und komfortabel. PC-Spieler hat Microsoft offenbar weniger lieb. Im Mai 2007 portierte der Softwareriese die Online-Plattform für Heimrechner, nannte sie »Games for Windows Live« (kurz: GfW Live) – und lässt das mäßig kundenfreundliche Programm seitdem auf Sparflamme köcheln. Etliche Funktionen wie das automatische Zusammenbringen von Spielern funktionierten lange Zeit nur mit der kostenpflichtigen Gold-Variante des Dienstes, der obendrein nur von einer spärlichen Zahl Titel unterstützt wird, darunter Gurken wie **Halo 2** oder **Shadowrun**. Für das klobige Menü kopierte Microsoft das Xbox-360-Vorbild fast ohne PC-Anpassungen, Symbole für Gamepad-Knöpfe inklusive. Schade, denn die Ideen hinter GfW Live sind nicht schlecht. Das System verwaltet für jeden Spieler ein übergreifendes Profil sowohl auf der

Konsole als auch dem PC, führt eine sinnvolle Freundesliste, bringt in Multiplayer-Partien automatisch Spieler gleichen Geschickes zusammen, enthält einen eingebauten Sprach-Chat über ein Headset und – auf der Xbox 360 besonders beliebt – führt Buch über erledigte Aufgaben und erreichte Erfolgspunkte. Sofern das Spiel es unterstützt, dürfen PC- und Xbox-360-Besitzer sogar plattformübergreifend miteinander daddeln und chatten.

## Komfortabler, kostenlos

Aus der mangelnden Popularität von Games for Windows Live zieht Microsoft nun Konsequenzen. Bereits im Juli dieses Jahres wurde die Gold-Mitgliedschaft abgeschafft, der Dienst ist seitdem mit all seinen Funktionen eine kostenlose Angelegenheit – auch für Entwickler, die bis dahin für die Nutzung der Online-Funktionen Gebühren an Microsoft zahlen mussten. Seit Mitte November präsentiert sich das System zudem in einer generalüberholten Benutzeroberfläche, die uns Chris Early (General Manager GfW Live) und Michael Wolf (Senior Marketing Manager) in San Francisco vorab vorstellten. »Wir denken diesmal besser an die Bedürfnisse der PC-Spieler«, sagt Wolf. Gleichzeitig können Entwickler von Multiplattform-Titeln den Programmcode jetzt ohne große Schwierigkeiten auf den PC portieren.« Wenn das stimmt, dann dürfen wir uns etwa auf ein verstärktes Angebot von Koop-Spielmodi freuen, die gerade auf den Konsolen sehr populär sind. Eine weitere Neuheit: Das überarbeitete Games for Windows Live enthält nun auch den auf der Konsole höchst erfolgreichen Marktplat, über den auch technisch weniger

## Live-Spiele

### Die wichtigsten Titel, die den Online-Dienst Games for Windows Live bislang unterstützen:

Fallout 3 • Flatout: Ultimate Carnage • Grand Theft Auto 4 • Halo 2 • James Bond: Ein Quantum Trost • Juiced 2: Hot Import Nights • Kane & Lynch: Dead Men • Lost Planet (Colonies Edition) • Shadowrun • Universe at War • Viva Piñata

### Angekündigte Titel, deren Multiplayer-Part über Games for Windows Live laufen wird:

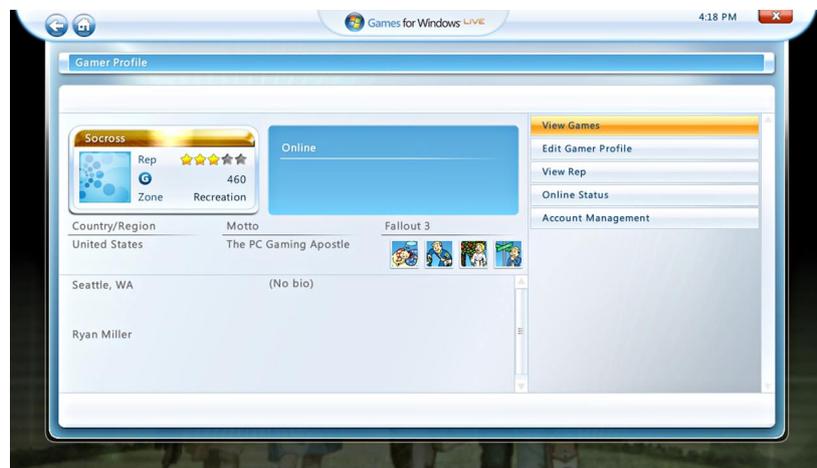
Battlestations: Pacific • Dawn of War 2 • Fuel • Heroes over Europe • Red Faction: Guerrilla • The Crossing

bewanderte PC-Spieler Demos oder Erweiterungen wie neue Levels herunterladen können – zum Teil kostenpflichtig. »Das ist gerade für kleinere Entwickler interessant, die dafür bisher eigene Vertriebs- und Abrechnungsmethoden entwickeln mussten«, erklärt Chris Early. Für kostenpflichtige Downloads müssen Entwickler allerdings einen Obolus an Microsoft abführen. Gut: Der Marktplat-Client läuft unabhängig vom Spiel, sodass Sie jederzeit einen Blick auf die neuesten Inhalte für Ihre Spiele werfen können. Noch ist der Marktplat allerdings unsichtbar; er wird erst aktiviert, sobald erste Downloads verfügbar sind.

Um seine Popularität zu steigern, braucht GfW Live aber vor allem eins: Unterstützung durch namhafte Spiele. Da wird Microsoft noch Überzeugungsarbeit leisten müssen. Für 2009 sind zwar bereits knapp 30 Titel angekündigt, die das Spiele-Zertifikat »Games for Windows« tragen werden. Das Live-System verwenden davon aber nur sechs. **Roland Austinat CS**



Das alte Menü (links) orientierte sich am Xbox-360-Design, bis hin zu den farbigen Gamepad-Schaltflächen. Das neue Menü (rechts) klappt von oben aus und ist besser strukturiert.





## Interview

mit Chris Early und Michael Wolf

**Chris Early**  
(General Manager GfW Live,  
links) und  
**Michael Wolf**  
(Senior Marketing Manager).

**GameStar** ❖ Sind die PC-Spiele eine aussterbende Gattung?

❖ **Chris Early und Michael Wolf** (gleichzeitig) Nein!

❖ Dann verrätet uns doch mal, warum Microsoft seine hauseigene Online-Plattform Games for Windows Live eher halbherzig unterstützt. Auf der letzten E3-Messe gab es zum Beispiel so gut wie gar nichts darüber zu hören.

❖ **Early** Eine von Microsofts Firmenphilosophien ist, nur sehr wenige Dinge im Voraus anzukündigen. Das finde ich persönlich auch etwas frustrierend, aber wir haben intern einen über mehrere Jahre ausgearbeiteten Plan, was wir mit Games for Windows alles anstellen wollen.

❖ Liegt die spärliche Unterstützung an der enormen Popularität von Videospielekonsolen in den USA?

❖ **Early** Nein. Der PC-Markt geht ganz einfach stark in Richtung digitaler Distribution, weg von den klassischen Ladengeschäften. Diese Entwicklung haben wir auch bei GfW Live im Auge.

❖ **Wolf** Nach einer IDC-Studie machten Spielehersteller im letzten Jahr über den Online-Vertrieb 3,5 Milliarden Dollar Umsatz. 2012 sollen das 15 Milliarden sein!

❖ Dazu passt, dass Valve mit seiner Steam-Plattform riesige Erfolge feiert. Wie sehen Microsofts Pläne für den Online-Vertrieb von Spielen aus?

❖ **Early** Digitale Spiele-Downloads sind ganz klar auf unserem Radarschirm, doch wir wollten uns zuerst auf den Download neuer Inhalte stürzen. Denn das gibt es noch nirgendwo so einfach wie bei uns.

❖ Warum nutzt Microsoft zur Bezahlung von Marktplatz-Inhalten ein Punktesystem, das die wirklichen Kosten etwa eines heruntergeladenen Levels verschleiert? Warum nicht das Ganze in Euro abrechnen?

❖ **Early** Vom Standpunkt des Spielers wäre das einfacher, da stimme ich dir zu. Doch wenn wir rund um den Globus mit verschiedenen Währungen arbeiten würden, kämen nicht nur ständige Umrechnungsarbeiten auf uns zu, sondern wir bekämen es dann auch mit den Regulierungsbehörden zu tun. Die würden verhindern wollen, dass es zu Arbitrage kommt, also der gewinnbringenden Ausnutzung von Preisunterschieden auf verschiedenen Märkten.

❖ Wie sieht es aus, wenn ich mehrere Computer besitze? Lassen sich auf eurem Marktplatz gekaufte Inhalte beispielsweise sowohl auf meinem Heim-PC als auch auf dem Laptop installieren?

❖ **Early** Ihr könnt alles so oft und auf so vielen Rechnern herunterladen, wie ihr wollt – sogar auf den PC eines Freundes, wenn ihr euch dort mit eurem GfW-Live-Profil eingeloggt habt. Der Freund kann die Inhalte allerdings nicht mehr nutzen, sobald ihr euch dort wieder abmeldet.



Die praktische **Freundesliste** zeigt an, in welchen Spielen Ihre Kumpels gerade stecken.