

Trends 2012

Mobile, Online & Co.

2012 bringt ein neues Windows sowie allgemein sinkende Preise, und mobile Spieleplattformen wie Tablets und Smartphones locken neue Spielertypen an. Allerdings ist nicht jeder aktuelles Trend auch ein für PC-Spieler positiver. Von Hendrik Weins

Spielen in der Cloud

OnLive und Gaikai arbeiten daran, Spiele-PCs und Konsolen überflüssig zu machen. Beim Cloud-Gaming werden die Spiele auf Servern berechnet und als Videostream nach Hause geliefert.

Firmen wie OnLive oder Gaikai wollen den leistungsstarken PC durch eine kleine Box ersetzen, die neben dem Fernseher steht und die Spielgrafik aus dem Internet streamt. Dabei findet die komplette Rechenarbeit in einer Serverfarm statt, auf dem heimischen Computer läuft nur ein interaktives Video. Alle Eingaben von Maus oder Tastatur landen beim Rechenzentrum des Anbieters, das dann das nächste Bild berechnet und zurück nach Hause schickt. Im Optimalfall sind dabei noch nicht einmal störende Eingabeverzögerungen zu spüren. Aufgrund der weiten Entfernung zum Server (der nächste steht in England), ist ein ruckelfreies

Spielen in Deutschland bisher aber nicht möglich. Zudem müssen Spieler weitere Nachteile in Kauf nehmen. So liegt die Bildqualität der Streams meilenweit hinter der eines PCs und selbst mit einer 16 Megabit schnellen Internetleitung sind kaum wettbewerbsfähige Voraussetzungen für Multiplayer-Modi herzustellen.

Spielen in Deutschland bisher aber nicht möglich. Zudem müssen Spieler weitere Nachteile in Kauf nehmen. So liegt die Bildqualität der Streams meilenweit hinter der eines PCs und selbst mit einer 16 Megabit schnellen Internetleitung sind kaum wettbewerbsfähige Voraussetzungen für Multiplayer-Modi herzustellen.

Fazit

Keine Installationen, keine Demo-Downloads, nie wieder aufrüsten – Cloud-Gaming lockt genauso mit Bequemlichkeit wie andere Cloud-Dienste. Hochauflösende PC-Grafik und die Macht über die eigenen Spiele gehen aber verloren.



Bisher ist die **Bildqualität sehr schlecht**. Das Bild sieht aus wie ein niedrig aufgelöster und stark komprimierter Videostream.



Windows 8 irritiert zunächst mit der neuen **Metro-Oberfläche**, auch unter der (viel zu bunten) Haube gibt es für Spieler wenig Spannendes.

Windows 8 im Anmarsch

Ende 2012 soll der Windows-7-Nachfolger Windows 8 erscheinen. Die neue Metro-Oberfläche ist gewöhnungsbedürftig, aber interessante Funktionen könnten auch PC-Spieler zum Umstieg verführen.

Windows 8 bringt für Spieler bis auf die Unterstützung von DirectX 11.1 voraussichtlich wenig. Allerdings soll ein verbesserter Scheduler, also der Teil des Betriebssystems, der für die Verteilung anfallender Rechenaufgaben auf die einzelnen Prozessorkerne zuständig ist, AMDs FX-Prozessoren um bis zu 10 Prozent beschleunigen. Zudem integriert Microsoft einige neue, sinnvolle Optionen in das kommende Windows. So kann ein Passwortmanager ähnlich wie bei MacOS Passwörter unterschiedlicher Programme und Internetseiten auf Wunsch speichern, eine Neuinstallation soll innerhalb weniger Sekunden vollendet sein, und ein integrierter Software-Laden lockt mit kaufbaren Programmen (ähnlich wie der AppStore in MacOS). Die größte Neuerung findet aber unter der Haube statt: Als erstes Betriebssystem von Microsoft unterstützt Windows 8 die ARM-Prozessoren, wie sie in Tablets oder Smartphones eingesetzt werden. Um Windows auch für diese Gerätekategorie fit zu machen, soll eine touchscreen-optimierte Bedienoberfläche namens Metro die bisherige Windows-Oberfläche zum großen Teil ersetzen. In ersten Tests der Redaktion läuft Windows 8 auf Tablets erstaunlich gut. Im Desktop-Betrieb lässt sich einfach auf die bekannte Windows-Oberfläche zurückschalten.

Fazit

Ob die Verschmelzung des klassischen Desktop-Marktes mit dem der Tablet-PCs funktioniert, wird sich beim Release von Windows 8 im Herbst 2012 zeigen. Die Touchscreen-Bedienung von Windows wird mit Windows 8 aber in jedem Fall zum ersten Mal praxistauglich.

Preiswerte SSD-Festplatten

Als schnelles Systemlaufwerk verkürzt eine SSD Ladezeiten massiv und erhöht die gefühlte Leistung drastisch. Sinkende Preise werden den SSD-Boom weiter verstärken.

Die Preise für schnelle SSD-Laufwerke fallen kontinuierlich. So kostet die beliebte Crucial **M4** mit 128 GByte mittlerweile nur noch 150 Euro statt wie im April 2011 noch 250 Euro, die Samsung **SSD 470** geht nun für 270 Euro statt für 500 Euro über den Ladentisch. Bedingt durch die zuletzt gestiegenen Preise herkömmlicher Magnetspeicherplatten werden SSDs somit auch preislich interessanter. OCZ will die aber noch billiger machen und verwendet in seinen kommenden Einsteigerprodukten preiswerten TLC-Speicher, der bislang nur in USB-Sticks oder Flashkarten zum Einsatz kommt. Während der hochwertigste Single-Level-Speicher (SLC) rund 100.000 Schreibvorgänge übersteht, sind es bei Multi-Level-Speicher (MLC) noch 10.000, bei TLC-Speicher hingegen

Fazit

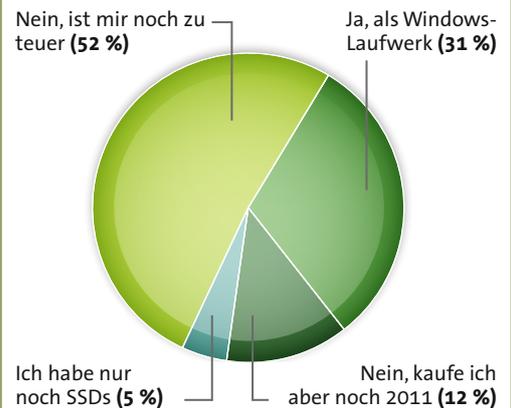


Festplatten sind in Zeiten von extrem schnellen Prozessoren und Grafikkarten der größte Flaschenhals im PC. 2012 aber werden auch größere SSD-Festplatten erschwinglich. Daher können immer mehr PC-Käufer auf eine konventionelle Festplatte verzichten.

gerade einmal 1.000 Schreibvorgänge pro Speicherzelle. Dadurch verkürzt sich die Lebensdauer gegenüber MLC-SSDs von knapp zehn auf laut Hersteller »mindestens vier Jahre«. Noch im ersten Quartal sollen die neuen, besonders preiswerten SSDs erscheinen.

»Haben Sie bereits eine SSD?«

Rund die Hälfte der GameStar-Leser nutzen aus Kostengründen noch keine SSD, bei mehr als 30 Prozent arbeitet aber bereits eine als Windows-Laufwerk.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 3.624 Teilnehmer

Leichtere Notebooks

2012 steht im Zeichen der Ultrabooks, flacher und leichter Notebooks für knapp unter 1.000 Euro. Doch auch Spieler bekommen wieder mehr Leistung für unterwegs, die allerdings weiter viel kostet.

Auch 2012 gilt: Mehr Leistung ist das oberste Gebot. Allerdings werden erst kommende Radeon-HD-7000M- und Geforce-GTX-600M-Grafikchips von dem fortschrittlichen 28-nm-Fertigungsprozess und den Architektur-Neuheiten profitieren. Bereits erhältliche Grafikchips mit diesen Namen sind nur optimierte Versionen der aktuellen Generation. Bei den CPUs werden Intels Mobilprozessoren mit

Fazit



Auch aufgrund stagnierender Systemanforderungen der meisten Spiele werden sich mit Gaming-Notebooks künftig viele aktuelle Topspiele flüssig wiedergeben lassen, wenn auch nicht mit allen Details. Der Preis dafür sind aber hohe Anschaffungskosten.

Codenamen »Ivy Bridge« schneller und stromsparender als die ohnehin schon starke Sandy-Bridge-Generation. AMD kontert im niedrigeren Preissegment mit »Trinity«, um auch günstige Notebooks mit der Rechenleistung des Bulldozer-Nachfolgers Piledriver sowie der Grafikleistung der HD-7000-Reihe zu beschleunigen. Am intensivsten beworben werden allerdings die Ultrabooks, knapp über ein Kilogramm leichte und maximal zwei Zentimeter dicke Leichtbauklapprechner. Die sind für Spieler aber uninteressant, da sie nur über eine geringe Grafikleistung verfügen. Spieler müssen auch 2012 gut 1.500 Euro investieren, um in hohen bis maximalen Einstellungen zu spielen.



Flach, leicht und vergleichsweise teuer: Ultrabooks wie das **Lenovo U3005** sollen 2012 den Markt aufmischen.

Spielend unterwegs

2012 wird das Jahr von Android und Co. Vor allem der Marktanteil an Smartphones nimmt weiterhin rasant zu, Tablet-PCs mit Ausnahme des iPads bleiben hingegen vorerst ein Nischenprodukt.

Laut dem Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien wurden im letzten Jahr 11,8 Millionen Smartphones in Deutschland verkauft – ein Anstieg von 31 Prozent im Vergleich zum Vorjahr. Damit sind rund 43 Prozent aller verkauften Handys Smartphones. 2012 wird sich der Boom noch verstärken: Android 4.0 bringt unter anderem mit Panoramabild-Funktionen sowie einer aufgeräumten Oberfläche sinnvolle Funktionen in die Handy-Mittelklasse, zudem wird wohl auch das gerüchteweise im März erscheinende **iPhone 5** wieder ein Kassenschlager. Manche High-End-Smartphones rechnen zudem bald mit vier Prozessorkernen, beispielsweise mit dem Tegra 3 von Nvidia. Aktuell kommt die Kombination aus vier



Im **Asus Transformer Prime** arbeitet nicht nur ein Vierkern-Prozessor, es lässt sich auch mit einer externen Tastatur samt integriertem Akku koppeln.

ARM-Rechenkernen und Geforce-Grafikchip im Asus-Tablet **Transformer Prime** zum Einsatz. Die flachen und leichten Tablets werden aber nicht nur schneller, sondern auch günstiger. Um dem in den USA bereits sehr erfolgreichen und mit 200 US-Dollar günstigeren Kindle Fire von Amazon Konkurrenz zu machen, senken auch andere Hersteller die Preise. Angeblich soll sogar Apple das iPad 2 auf ein ähnliches Preisniveau reduzieren, wenn der Nachfolger erscheint. **HW**

Fazit



Die Rechenleistung der mobilen Begleiter verdoppelt sich derzeit von Jahr zu Jahr, so dass immer aufwändigere und realistischere Spiele möglich werden. 2012 dominiert Android bei den Smartphones, Apples iPad wird wohl weiterhin das Maß aller Tablet-Dinge sein.