

Zukunftspläne von Microsoft

PC und Xbox werden eins



Dass die Xbox und Windows-PCs näher zusammenrücken sollen, hat Microsoft bereits bei der ersten großen Windows-10-Vorstellung im Januar 2015 klargemacht, die Pläne gehen allerdings weiter als bislang angenommen.

Bislang waren Microsofts Xbox-Konsolen und Windows-PCs weitgehend eigenständige Ökosysteme. Wie der Guardian berichtet, hat Xbox-Chef Phil Spencer auf einem Presse-Event in San Francisco Ende Februar angekündigt, dass sich das in Zukunft drastisch ändern wird. Die beiden Plattformen sollen über die sogenannte »Universal Windows Platform« (UWP) vereint werden, gleichzeitig könnte es für die Xbox-Konsole wesentlich häufiger als bisher neue Hardwaregenerationen geben.

»Ein komplettes Spiele-Ökosystem für Universal Windows Apps aufzubauen ist unser klarer Fokus«, so Spencer. Dass der PC und die Xbox sich näherkommen sollen, ist dabei schon länger bekannt und in Teilen auch schon von Microsoft umgesetzt worden, etwa in Form der Xbox App für den PC, die unter anderem das Streamen von Xbox-Spielen auf einen Windows-10-Rechner erlaubt. Bislang mussten Programmierer aber immer noch verschiedene Versionen ihrer Spiele für den PC und die Konsolen oder auch für Mobilgeräte veröffentlichen (beziehungsweise fertige Versionen entsprechend anpassen), und genau das soll sich mit den Universal Windows Apps (UWA) in Zukunft ändern.

PCs können allerdings aus völlig unterschiedlichen Komponenten bestehen und sie werden mit der Entwicklung neuer Hardware wie Grafikkarten und Prozessoren potenziell von Jahr zu Jahr immer schneller, während eine Konsolengeneration normalerweise viele Jahre lang auf exakt identische Hardware setzt, deren Nutzung nur software-

seitig optimiert wird. Damit die Xbox dennoch mittel- und langfristig mit dem PC bei der Handhabung von Universal Windows Apps mithalten kann, dürfte eine deutlich schnellere Iteration neuer Konsolengenerationen unumgänglich sein, wobei gleichzeitig die Kompatibilität zu alten Spielen dank UWAs gewährleistet bleiben soll. »Wir glauben, wir werden mehr Hardware-Innovationen im Konsolenbereich sehen als jemals zuvor. Wir werden innerhalb einer Generation neue Hardware herausbringen und Spiele können dank UWAs sowohl auf den alten als auch auf den neuen Geräten laufen.«

Gleichzeitig betont Spencer, dass der PC dabei eine sehr wichtige Rolle einnimmt – schließlich würden 40 Prozent aller Windows-10-Nutzer auch Spiele spielen. Bislang tun sie das allerdings größtenteils über Spieleplattformen wie Steam, Origin oder Uplay, was im Fall der UWAs nicht mehr möglich sein wird: Ihr Vertrieb soll nach aktuellem Stand ausschließlich über den Windows Store laufen, da sie an dessen Universal Windows Plattform gebunden

sind. Wie gut das Spielen darüber funktioniert, haben wir auf GameStar.de anhand des Beispiels Rise of the Tomb Raider in einem ausführlichen FAQ-Artikel näher beleuchtet (bit.ly/1RMCMrp) – und sind dabei auf einige störende Einschränkungen wie begrenzten Zugriff auf die Spieldateien und erzwungenes V-Sync gestoßen.

Hier gelobt Spencer zwar für die Zukunft klar Besserung und erwähnt dabei auch konkret das V-Sync-Problem. Ob das aber mögliche Vorbehalte gegenüber dem Windows Store in Anbetracht anderer negativer Beispiele wie etwa der laut Berichten im Internet mehr schlecht als recht laufenden Ultimate Edition von Gears of War aus der Welt schaffen kann, darf bezweifelt werden. Für Xbox-Spieler dürfte dagegen die deutlich drängendere Frage sein, wie häufig die Konsolenhardware sich ändert und vor allem, zu welchem Preis ein Wechsel zur aktuellen Hardware jeweils möglich sein wird.

Wann die Zukunftspläne von Microsoft konkret in die Tat umgesetzt werden, ist noch nicht bekannt, die ersten exklusiv für den Windows Store reservierten Spiele wie Quantum Break werden aber bereits im Laufe dieses Jahres erscheinen. Die Reaktionen auf die Pläne sind dabei sowohl unter den Spielern als auch bei den Entwicklern nicht unbedingt sehr positiv. Tim Sweeney von Epic Games befürchtet gar, Microsoft wolle andere Vertriebsplattformen wie Steam mit exklusiven UWA-Features benachteiligen und ruft zum Widerstand dagegen auf, das erscheint uns aber dann doch etwas verfrüht.



Quantum Break wird auf dem PC exklusiv für Windows 10 und den Windows Store erscheinen. Wenn es nach Microsoft geht, dürfte das bei Spielen in Zukunft deutlich häufiger als bisher geschehen.

HTC Vive teurer als Oculus Rift

Es kommt immer mehr Bewegung in den Virtual-Reality-Markt. Nachdem zunächst Oculus Anfang Januar 2016 die Vorbestellung der VR-Brille Rift zu einem Preis von 699 Euro ermöglicht hat, zog HTC mit dem Konkurrenzprodukt Vive Ende Februar nach. Sie kostet 200 Euro mehr als die Rift, bietet gleichzeitig allerdings auch den größeren Lieferumfang. Während Oculus der Rift zur Steuerung zunächst nur einen herkömmlichen Xbox Controller beilegt, wird die Vive zusammen mit zwei speziellen VR-Controllern und zwei Basisstationen für die Positionsermittlung der Eingabegeräte und der VR-Brille im Raum ausgeliefert. Die Controller ersetzen in der virtuellen Welt quasi die Hände, was unserer bisherigen Erfahrung nach sehr gut funktioniert, gleichzeitig erlauben die Basisstationen die Bewegung in dem Raum, den sie erfassen können. Ähnliche Controller sind auch für die Rift in der Entwicklung, lieferbar werden sie aber voraussichtlich erst Mitte des Jahres sein.

Vorbestellungen der Vive können per Kreditkarte oder Paypal bezahlt werden. Bei Kreditkarten wird der entsprechende Betrag blockiert, während bei einer Vorbestellung über Paypal der Kaufpreis sofort fällig wird. Darin unterscheidet sich der Vorbestellungsvorgang von dem der Oculus Rift, bei der der Betrag erst zum Zeitpunkt Auslieferung belastet wird. Wann Vorbesteller ihre VR-Brille erhalten, hängt

aufgrund vergleichsweise geringer Produktionskapazitäten vom Bestellzeitpunkt ab. So hat Oculus zu Beginn der Vorbestellphase als Lieferzeitpunkt noch Ende März genannt, mittlerweile heißt es dagegen Juli 2016. Ähnlich ist die Situation bei der Vive, die für verschiedene Regionen in unterschiedlicher Stückzahl verfügbar ist. Die frühesten Liefertermine liegen im April, manche Vorbesteller berichten aber auch von Lieferterminen im August 2016.

In der Redaktion ist inzwischen die Vive in der Pre-Version eingetroffen, die der Verkaufsversion technisch weitgehend entspricht. Finale Tests sind damit zwar noch nicht erlaubt, wir arbeiten aber bereits fleißig an Inhalten zu der VR-Brille, die Sie zum Teil bereits auf GameStar.de finden. Falls Sie selbst Interesse am Kauf einer VR-Brille haben und sich nicht sicher sind, ob Ihr PC dafür schnell genug ist, können Sie den kostenlosen Steam VR-Performance Test herunterladen, den Valve rechtzeitig vor dem Start der Vorbestellungen veröffentlicht hat. Er basiert auf einer bereits bekannten Vive-Anwendung, der Roboter-Reparaturwerkstatt aus Portal 2. Da Oculus Rift und HTC Vive identische Bildauflösungen bieten und mit 90 fps auch die gleichen Wiederholraten fordern, fallen die Leistungsanforderungen der beiden Kontrahenten recht ähnlich aus, was den Steam VR-Test auch für Oculus-Nutzer interessant macht.



Die VR-Brille Vive von HTC und Valve kostet 200 Euro mehr als die Rift von Oculus, dafür bietet sie mit speziellen Controllern und den Lighthouse-Boxen für die Erfassung von Bewegungen im Raum aber auch den größeren Lieferumfang.

Umfrage

Wie groß ist Ihre SSD / sind Ihre SSDs kombiniert?

Eine SSD verbessert zwar in der Regel nicht die fps in Spielen, aber die Ladezeiten, außerdem wird der PC insgesamt flotter als beim Einsatz einer Festplatte mit Magnetscheiben. Das wissen auch die GameStar-Leser, die Zahl der Spieler ohne SSD im PC sinkt stetig weiter. Bei unserer letzten Umfrage zu diesem Thema vor neun Monaten haben noch knapp 18 Prozent angegeben, keine SSD zu besitzen, mittlerweile sind es nur noch 11,8 Prozent. Die Größe der verbauten Modelle steigt gleichzeitig, immer mehr Spieler besitzen 512 GByte oder noch größere Mengen des Flash-Speichers (38,4 statt 28,1 Prozent). Die Zahl der Spieler mit nur 128 GByte ist dagegen von 21,7 Prozent auf 17,5 Prozent gesunken, während es bei 256 GByte mit 32,3 statt 32,5 Prozent praktisch keine Veränderung gegeben hat.

