

# Eine für alles

*Mit der Xbox One präsentiert Microsoft ein vielseitiges Home-Entertainment-System*

Microsoft hat eine neue Spielkonsole vorgestellt, die mehr sein will als nur Spielkonsole. Die Xbox One soll sich auch als Blu-Ray-Player bewähren, als Video-Telefon, TV-Tuner, Multimedia-PC und Internet-Terminal.

Marc Bodmer

Die Welt der Videogames ist um ein interessantes Stück Hardware reicher geworden: Am Dienstagabend hat Microsoft die jüngste Inkarnation ihrer Xbox-Hardware, ein Home-Entertainment-System namens Xbox One, präsentiert. Was im Jahr 2001 als ein typisch amerikanisches «Bigger is better»-Produkt auf den Markt kam, hat sich nun zu einer äusserlich schlichten, aber leistungsfähigen Unterhaltungselektronik-Komponente gewandelt.

## Gestensteuerung

Die Xbox One wirkt weniger verspielt als die acht Jahre alte Xbox 360. Sie lässt sich als Schaltzentrale für die gesamte Unterhaltungselektronik im Wohnzimmer einsetzen. Das Gerät kann mit gesprochenen Befehlen oder mit Gesten gesteuert werden. Das alles funktioniert laut Microsoft auch in schlecht beleuchteten, lärmigen Räumen. Dabei soll das Gerät lernfähig sein und sich an einzelne Benutzer anpassen können. Auf dem Bildschirm erscheint ein personalisiertes Interface, über welches das TV-Programm, Spielfilme, Musik, Internetzugang und natürlich auch Games ausgewählt werden können – entweder mit einer simplen Gestik oder einem weiteren Sprachbefehl.

Zentral für diese Funktionen wird der überarbeitete Kinect-Sensor sein. Diese Kombination von Kamera und Mikrofon soll künftig in der Lage sein, selbst Feinheiten wie Handgelenksrotationen und die Dynamik einer Bewegung zu erfassen. Für die Spieler von Fitness-Games wurde gar eine Pulsmessung via Kinect angekündigt. Einfacher sind da Befehle wie «Snap», die ein zweites Fenster auf dem TV-Monitor einblenden, auf dem beispielsweise parallel zu einem Spielfilm gesurft, gespielt oder gechattet werden kann.

Nebst dem Kinect-Sensor wurde auch der Controller überarbeitet. Der Controller der Xbox gilt als sehr ergonomisch, trotzdem entdeckten die Microsoft-Ingenieure offenbar noch Verbesserungspotenzial. Über 40 Modifika-

tionen sollen vorgenommen worden sein. Welche? Darüber schwiegte sich Microsoft aus. Auch bezüglich der technischen Ausstattung der neuen Konsole gab sich die Firma zugeknöpft. Bekannt ist: Die Konsole verfügt über einen Multicore-64-Bit-x86-Prozessor, einen 8 GByte grossen Hauptspeicher und eine 500-GByte-Festplatte. Wer mehr wissen will, muss sich drei Wochen gedulden. An der Electronic Entertainment Expo E3 in Los Angeles werden verbindlichere Angaben erwartet. Dann dürften auch Informationen zu Preis und Verfügbarkeit zu haben sein.

Mit der Xbox One steigt Microsoft in einen Markt ein, der sich stark verändert hat. Smartphones und Tablet-PC sind allgegenwärtig, sie lassen sich auch zum Spielen benutzen. Wer auf die Schnelle seinen Spass haben will, braucht sich keine Konsole anzuschaffen. Seit 2005, als mit der Xbox 360 die zweite Generation von Microsofts Spielkonsole präsentiert wurde, hat sich auch die Leistungsfähigkeit der Tischrechner erhöht. Doch nach wie vor haben Konsolen ihre Vorteile. Denn weil die Plattform klar definiert ist, können die Entwickler von Spielen ihre Software genau auf die Möglichkeiten der Hardware abstimmen, um ihr das letzte Quentchen Leistung zu entlocken. Auch die Konsumenten profitieren von der engen Integration von Hardware und Software: Wer ein Spiel für die jeweilige Konsole kauft, braucht sich nicht um technische Feinheiten zu kümmern, sondern kann das Spiel einlegen und geniessen.

Laut «Wall Street Journal» wurden 2012 weltweit trotz der veralteten Hardware 27 Milliarden Dollar für Konsolenspiele ausgegeben. «Der Game-Sektor ist gesund», sagte denn auch Aaron Greenberg, der bei Microsoft das Xbox-Geschäft leitet. Einige der Mitbewerber tun sich allerdings schwer mit dem veränderten Marktumfeld: Bei Nintendo ist der Umsatz eingebrochen, und auch Sonys Playstation 3 scheint der Schnauf ausgegangen zu sein.

## Neue Software

Die Xbox erlaubt es, verschiedene Medien und Unterhaltungsbedürfnisse miteinander zu verknüpfen. Besonders interessant ist die Kombination von Computerspiel und TV-Serie oder Spielfilm, wie sie etwa durch eine Kooperation mit Steven Spielberg realisiert werden soll. Der Starregisseur wird auf der Basis des Game-Bestsellers «Halo» TV-Filme gestalten. Eine wei-

tere transmediale Kooperation ist im Bereich des Sports vorgesehen durch eine exklusive Partnerschaft mit der amerikanischen National Football League.

Die Xbox One dürfte auch Menschen begeistern, die sich nur am Rande für Computerspiele interessieren. Trotzdem macht Microsoft – anders als Nintendo mit der Wii – nicht den Fehler, die Gaming-Enthusiasten zu vernachlässigen. Es seien derzeit mehr Xbox-Spiele in Entwicklung als je zuvor in der Geschichte dieser Konsole, teilte die Firma mit. Alle populären Titel – etwa auch «Call of Duty» – werden an die neuen Möglichkeiten der Hardware angepasst, 15 Spiele sollen zusammen mit der Hardware auf den Markt kommen, darunter acht neue Titel.