

BUZZWORD

#noise cancelling

Wenn etwas „cancelled“ – also gestrichen – ist, verheißt das meist nichts Gutes. Ein gestrichener Flug zieht einen verpassten Termin nach sich. Ein abgesagtes Konzert, dass man sich jetzt ad hoc noch um einen neuen Plan für den Abend kümmern muss. In jedem Fall ist „cancelled“ aber gleichzusetzen mit Stress, Hektik und Enttäuschungen. Außer wenn es um „noise cancelling“ geht. Dann sorgt es plötzlich für Ruhe.

Kopfhörer mit „noise cancelling“ oder sogenannte lärmreduzierende Kopfhörer gehören zum modernen Stadtbild. Kein Zug, keine U-Bahn, kein Flugzeug, in dem man nicht wenigstens ein Dutzend von ihnen erspähen kann. Sogar Apple hat seinen neuen Air Pods nun eine aktive Geräuscherdrückungsfunktion spendiert.

Der ein oder andere mag das traurig finden. Überall Menschen, die nichts mehr von der Welt mitbekommen: Ohren verschlossen, Augen auf das Smartphone gerichtet, nicht ansprechbar. Tatsächlich sind Kopfhörer mit „noise cancelling“ aber Lebensretter – wenn man sie nicht gerade im Straßenverkehr trägt.

Denn Kopfhörer mit „Noise cancelling“ bewahren ihre Träger davor, verrückt zu werden. Wer einmal gute „noise cancelling“-Kopfhörer getragen hat und sie nach einer Weile wieder absetzt, dem fällt erst auf, wie laut die Welt normalerweise ist. Kreischende Bahnschienen, telefonierende Anzugmänner, aufgeregte Kinder auf dem Weg zur Schule: Konzentration unmöglich. Kopfhörer mit „noise cancelling“ hüllen ihre Träger dagegen in eine Blase. Die akustische Entrückung von der Welt bedeutet, dass man sich ganz auf die Musik, den Podcast oder eben auch die Arbeit konzentrieren kann.

Wer sich viel an öffentlichen Nicht-Orten wie Flughäfen und Bahnhöfen aufhält, kann von diesem Zustand abhängig werden. Eine Bahnfahrt ohne Kopfhörer ist dann quasi unerträglich. Haben Sie deshalb ein bisschen Verständnis für die Kopfhörerträger.

Anna Schughart (geschrieben im Zug – dank Kopfhörern)

HACK & APP

Smartphones besser nicht ins Wasser

Nichts ist für die Ewigkeit – auch die IP-Schutzklassen-Einordnung von Smartphones nicht. Wenn Hersteller einen bestimmen Schutz gegen das Eindringen von Wasser und Staub ins Gehäuse angeben, dann gilt dieser nur für Neugeräte, erklärt der TÜV Süd. Denn die Dichtigkeit von Smartphones könne sich im Laufe der Zeit verändern. Egal wie hoch die angegebene Schutzklasse ist, gilt jedoch: Das Smartphone besser nicht vorsätzlich mit in den Pool, in die Badewanne oder gar mit ins Meer nehmen.

TikTok-Einstellungen anpassen

Die Playback-Video-App TikTok ist bei Kindern und Jugendlichen beliebt – sie sollten aber die Einstellungen mit Blick auf den Datenschutz anpassen. So sollte das Profil auf privat gestellt werden, erklärt die Initiative „Schau hin!“. Posts sind dann nur für jene Personen zu sehen, die einem folgen. Empfehlenswert sei auch die Option, dass nur befreundete Nutzer Nachrichten schicken oder Kommentare abgeben dürfen. In der App lassen sich außerdem virtuelle

Geschenke machen – die „Gift Points“ kosten jedoch Geld. Kinder sollten Käufe nur nach Absprache tätigen dürfen.



Die Revolution startet langsam

Ein neuer Spieledienst von Internetriese Google könnte alles verändern. Stadia könnte Videospiele entfesseln und allgegenwärtig machen. Der Start ist aber eher enttäuschend

Von Jan Bojaryn

Google Stadia könnte den Spielmarkt revolutionieren. Der Dienst, so die Idee, soll teure Spielekonsolen überflüssig machen. Doch unmittelbar wird das nicht passieren. Denn zum offiziellen Start am 19. November wirkte der neue Spieledienst von Google noch etwas dürftig: Stadia sollte mit mickrigen zwölf Spielen starten – auf den letzten Drücker hatte Google die Zahl noch auf 22 aufgestockt. Auch der Start selbst lief langsam und frustrierend ab: Einige Vorbesteller hatten weder den Google-Controller noch den Code zum Freischalten

129 Euro kostet die Stadia Premiere Edition mit drei Monaten Pro-Abo, Chromecast Ultra und Controller. Sie kann bis zum 6. Juni 2020 (oder solange der Vorrat reicht) bestellt werden.

Immerhin hatte der Konzern pünktlich zu einem Anspielertin nach Berlin geladen. Ein Praxistest ist wichtig, denn die Idee hinter Stadia klingt wie Magie: Theoretisch müsste mit dem Dienst niemand mehr eine Spielekonsole kaufen oder eine teure Grafikkarte in den PC einbauen, um aktuelle, große Spiele wie „Destiny 2“ oder „Red Dead Redemption 2“ zu spielen. Stattdessen laufen die Titel auf Computern in Googles Rechenzentren. Benutzer loggen sich online bei Stadia ein, starten ein Spiel und bekommen es live aus dem Internet übertragen. Die Herausforderung für so eine Technik: Jeder einzelne Knopfdruck und jedes Joystickwackeln muss zuerst vom Spieler zum Google-Rechenzentrum übertragen und dort vom Computer verarbeitet werden. Erst danach wird das Bild zurückübertragen. Theoretisch müsste die Technik inzwischen gut genug sein, damit das klappt – auch bei hektischen Spielen, in denen es auf schnelle Reaktionen ankommt.

Mit dem gut verarbeiteten Stadia-Controller in der Hand wirkt der Dienst für jeden Besit-

zer einer aktuellen Xbox oder Playstation vertraut. Auf dem Test-Event kann man den Ego-Shooter „Destiny 2“ spielen. Zum Stadia-Start ist der Titel für Pro-Abonnenten gratis. Nicht einmal der Hauch einer Verzögerung ist beim Anspielen wahrnehmbar. Das 4K-Bild ist messerscharf und detailreich. Auch zu Hause? Pressesprecherin Hannah Samland verweist beim Termin auf die firmeneigenen Rechenzentren, die auch in Deutschland stehen. Man habe schließlich eine besonders gute Infrastruktur. Details über die eigene Streamingtechnik werden aber nicht verraten. Es gibt ja auch Konkurrenten.

Tatsächlich funktioniert Stadia beim – verspäteten – Test zu Hause reibungslos, die Reaktionszeit beim Spielen lässt sich kaum von denen einer Spielkonsole unterscheiden. Die Bildqualität bricht dagegen mehrfach ein, trotz



Immer die beste Hardware haben: Das ist das Versprechen von Googles Cloud-Gaming-Dienst Stadia.

FOTO: GOOGLE

einer reichlich schnellen Verbindung. Spiele sehen dann für kurze Zeit aus, wie Youtube-Videos.

Die Konkurrenz ist groß

Schon 2010 versuchten Unternehmen wie Onlive und Gaikai, Spiele über das Internet zu streamen. Sie kamen zu früh, die

Technik war noch nicht ausgereift. Online gibt es nicht mehr, Gaikai wurde von Sony gekauft. Aber Gaikais Erbe lebt. Der Dienst heißt inzwischen Playstation Now und ist, weitgehend unbemerkt, zu einem robusten Angebot gewachsen. Kurz vor dem Stadia-Start hat Sony auf die neue Konkurrenz reagiert, die Preise gesenkt und das Angebot aufgestockt. Wer Playstation Now für 10 Euro im Monat abonniert, kann damit ein großes Sortiment an Playstation-Titeln aller Generationen spielen, auch auf technisch schwachen Laptops.

Und die Zahl der Streaming-Anbieter auf dem Spielmarkt wächst

weiter: Im kommenden Februar startet zum Beispiel der Streamingdienst Shadow ein neues Angebot. Ab 15 Euro pro Monat haben die Nutzer Zugriff auf einen Cloud-PC, der einen vollwertigen Gaming-PC ersetzen soll und auf dem sie eigene Software installieren können. 2020 startet auch Microsofts Streaming-service Project xCloud in Europa.

Google plant mit Stadia langfristig

Wenn Stadia schneller und reibungsloser funktioniert, dann könnte der Dienst die Konkurrenz abschütteln. Doch das wird schwierig. Auf Playstation Now etwa läuft mit einer schnellen Verbindung nicht nur ein Blockbuster wie „God of War“ flüssig, auch Titel mit hohen Anforderungen an Timing und Präzision lassen sich passabel spielen. Verzögerungen sind zwar noch messbar, aber kaum noch zu spüren. Ob daher viele Kunden – gerade auch angesichts der geringen Spieleauswahl und des langsamen Starts – zum Wechseln animiert werden können, ist fraglich.

Samland betont, dass Google langfristig plane. Der Dienst werde nicht eingestellt, wenn sich die Kundenzahlen in den ersten Monaten langsam entwickelten.

Stadia muss sich beweisen

Eine Handvoll starke Argumente hat Stadia aber jetzt schon auf seiner Seite. Der Dienst selbst wird über eine schicke App gesteuert, funktioniert schneller und eleganter als etwa Playstation Now. Die Ladezeiten sind kurz, die auf PC und Spielkonsole üblichen Installationen und Updates entfallen ganz. Stadia kann sich genau merken, wo Spieler gerade waren. Wer beim Spielen vom Fernseher auf das Handy umsteigen muss, der findet seinen Charakter an genau derselben Stelle wieder.

Im kommenden Jahr soll der Dienst dann auch zeigen, was er wirklich kann. Dann erscheint mit „Cyberpunk 2077“ ein extrem aufwendiges Spiel, das auch den stärksten Gaming-PC ausreizen dürfte. Wenn es auf Stadia besonders gut aussieht, wäre das ein Image-Sieg für Google. Auch viele Funktionen rund um Multiplayer und das Teilen gekaufter Spiele könnten Stadia attraktiv machen, starten aber erst 2020. Der aktuelle Start von Stadia ist also nicht der große Start in die Spielestreamingwelt, aber ein Vorgeschmack.

Stadia Base und Stadia Pro

Für Stadia gibt es zwei Abovarianten: Bei Stadia Base ist der Dienst an sich kostenlos, allerdings müssen alle Spiele gekauft werden. Auch müssen sich die Stadia-Base-Abonnenten mit Full-HD-Qualität begnügen. Zwischen 15 und 25 Mbit pro Sekunde muss

die Internetverbindung schaffen, damit das klappt. Und: Stadia Base startet erst im Frühjahr 2020.

Derzeit ist nur das Angebot Stadia Pro verfügbar. Für monatlich 10 Euro erhält man Zugriff auf ausgewählte

Gratisspiele, andere Spiele müssen gekauft werden. Außerdem kann man Spiele in Surroundsound und 4K-Auflösung streamen. Dafür muss die Internetverbindung daheim allerdings auch mindestens 35 Mbit pro Sekunde übertragen.

IM TEST

Jedi-Reflexe vonnöten

Lange gab es kein richtig gutes „StarWars“-Videospiel mehr. Mit „Star Wars Jedi: Fallen Order“ endet die Durststrecke

Von Jan Bojaryn

Der Krieg der Sterne lebt von der Liebe seiner Fans. Hätten die sich nicht schon als Kinder in Wookiees und Laserschwerter und Darth Vaders Maske verliebt, dann hätten die Friedensverhandlungen schon vor Jahrzehnten begonnen. Aus der Nostalgie erklären sich auch viele „Star Wars“-Videospiele. Die sind oft nicht besonders gut – aber gut genug, damit Fans ihren Spaß haben.

„Star Wars Jedi: Fallen Order“ ist anders. Das Szenario bedient einen dringenden Dauerwunsch vieler Fans: In dem Action-Adventure spielen wir einen Jedi, der auch aussieht und agiert wie ein

entfernter Verwandter Luke Skywalker. Das böse Imperium herrscht im All, die Jedi müssen sich im Untergrund verstecken. So auch unser Held Cal. Dann aber wird er enttarnt, muss fliehen und arbeitet fortan für die Wiederaufrechterung der Jedi-Ritter.

Einerseits ist das sehr klassischer „Star Wars“-Stoff, andererseits aber auch eine zündende Spielidee. Cal reist mit einer kleinen Crew in einem rumpeligen Raumschiff durch ferne Welten auf der Suche nach altem Wissen. Er muss erkunden, klettern, kämpfen und rätseln. Das Action-Adventure zitiert dabei zahllose Klassiker von „Tomb Raider“ bis „Metroid“. Das Besondere daran: In keiner Diszi-



In „Star Wars Jedi: Fallen Order“ begegnen Spieler und Hauptfigur Cal auch Charakteren aus den Filmen – darunter zum Beispiel Rebellenanführer Saw Gerrera aus „Rogue One“.

FOTO: ELECTRONIC ARTS/DPA

plin schwächelt das Spiel. Auch technisch ist „Star Wars Jedi: Fallen Order“ beeindruckend. Auf al-

len Plattformen sieht das Spiel gut aus, auf PCs mit starker Leistung sogar kinoreif – auf älteren Spielkonsolen kann es allerdings auch merklich ruckeln. In Nahaufnahmen findet die Präsentation eine besondere Stärke. Cal und sein kleines Team sind hervorragend animiert, werden von Schauspielern mit Leben gefüllt und sind auf Anblich charismatisch. Der junge Jedi, sein kleiner, pfiffiger Roboter, der grummelige Alien-Taxifahrer und die bedeutungsschwer dreinschauende Mentorin sind ein starkes Team.

Die eigentliche Geschichte von „Jedi: Fallen Order“ ist dagegen nicht originell, sie bleibt immer im Dunstkreis der „Star Wars“- und

„Indiana Jones“-Filme. Aber die Vorbilder sind gut nachgeahmt und die Helden charmant. Da ist die Schwäche verzeihlich.

Beim eigentlichen Spielen machen klassische „Krieg der Sterne“-Szenen nur einen Teil des Abenteuers aus. Wenn Cal in einer Ruine steht und vor seiner sehr komplexen 3-D-Karte brütet, wo er als Nächstes hin muss, dann wirkt das Abenteuer ungewöhnlich offen. Und wer nicht gerade den einfachsten Schwierigkeitsgrad auswählt, der muss sich ein paar echte Jedi-Reflexe antrainieren, um gegen die Schergen des Imperiums zu bestehen. Das Spiel ist fordernd und durchaus auch frustrierend. Aber dafür lohnt es sich auch.