

## Google streamt Spiele auf Handy, PC und TV

Google hat die Cloud-Gaming-Plattform Stadia vorgestellt, die Spiele auf PCs, Notebooks, Handys und Fernseher streamt. Die Spiele laufen nicht auf der Kunden-Hardware, sondern auf den Google-Servern, die das Bild dann über den Chrome-Browser ans gewünschte Gerät schicken. Der Clou daran: Auch ohne leistungsfähige und entsprechend teure Hardware kann man aktuelle Titel mit hochwertiger Grafik spielen. Google verspricht, dass Spiele in echter 4K-Auflösung mit stabilen 60 Bildern pro Sekunde laufen.

Neu ist die Idee nicht – ähnliche Streaming-Dienste gibt es zum Beispiel auch von Nvidia, Sony und künftig Microsoft (siehe c't 1/2019, S. 44). Google hat allerdings einige Asse im Ärmel. Beispielsweise YouTube, wo sich täglich über 200 Millionen Nutzer Spiele-Inhalte ansehen. Mit Stadia können YouTuber einen Link zu einem Spiel in ihr Video einbauen. Klickt ein Zuschauer darauf, kann er direkt losspielen. Laut Google dauert es dann nicht länger als fünf Sekunden, bis man im Spiel ist. Zudem lässt

sich mit „State Share“ der eigene aktuelle Spielstand, beispielsweise Aufenthaltsort, Level und Inventar, als Link teilen. Über die Funktion „Crowd Play“ holen Streamer ihre Zuschauer direkt in ihre Multiplayer-Partie.

Die größte Herausforderung beim Cloud-Gaming ist die Latenz: Ist sie zu hoch, reagieren die Spielfiguren nicht unmittelbar und der Spielspaß ist dahin. Google verspricht, dass Stadia dasselbe

Server-Netzwerk wie für die Google-Suche nutzt. Damit sei man besser aufgestellt als andere Anbieter. Ob diese sich nun fürchten müssen, bleibt aber noch abzuwarten, denn zwar soll Stadia noch 2019 in den USA, Kanada, Großbritannien und dem Großteil von Europa starten, doch einen Preis nannte Google nicht. Er dürfte maßgeblich darüber entscheiden, ob Gamer zur Google-Plattform wechseln. (spo@ct.de/dahe@ct.de)



Bild: Google

Google streamt Spiele auf jedes Gerät – und bringt einen eigenen Game-Controller heraus, damit sich überall gleich gut spielen lässt. Er kommt mit Mikrofon und Assistant-Button.

## Erste Preview von Android Q

Die Entwicklerkonferenz Google I/O wirft auch in diesem Jahr ihre Schatten voraus: Wie in den vergangenen Jahren hat Google wenige Wochen vor dem Event im Mai die erste Preview der nächsten Android-Version veröffentlicht. Sie steht allen Besitzern eines Pixel-Phones zum Download bereit – interessanterweise auch für die 1er

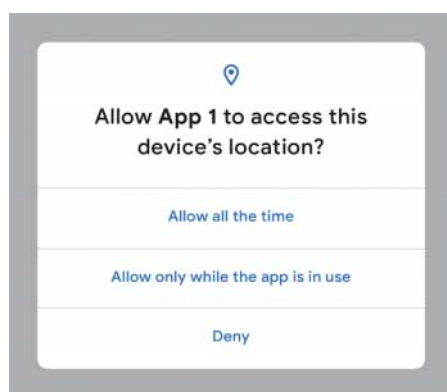


Bild: Google

Künftig bekommen wahlweise nur laufende Apps einen Standortzugriff.

Pixel, die eigentlich schon am Ende ihres Supports angekommen sind.

Die erste Preview beschränkt sich überwiegend auf Neuerungen unter der Haube. So will Google unter anderem die Privatsphäre besser schützen. Mit Android Q müssen Nutzer einer App den Zugriff auf den Standort nicht mehr pauschal erlauben oder verbieten: Als dritte Option lässt sich nun wählen, dass die App dafür im Vordergrund laufen muss. Beim Zugriff auf die Dateien wird nun auch genauer unterschieden; statt Vollzugriff erlaubt man Apps nun einzeln den Zugriff auf die Foto-, Video- oder Musikordner des Geräts.

Der Hype um faltbare Smartphones (siehe c't 7/2019, S. 16) hat Einzug gehalten. Künftig sollen Entwickler festlegen können, wie ihre Apps auf größeren und faltbaren Bildschirmen dargestellt werden.

Die finale Version von Android Q dürfte im Spätsommer oder Herbst erscheinen. (spo@ct.de)

## Google muss Strafe zahlen

EU-Wettbewerbsbehörden haben eine Strafe von 1,49 Milliarden Euro gegen Google verhängt. Sie hatten befunden, dass das Unternehmen andere Anbieter bei Suchmaschinen-Werbung benachteiligt hat. Das ist das dritte Mal, dass die EU eine Kartellrechtsstrafe gegen Google verhängt. Wegen des Missbrauchs seiner marktbeherrschenden Stellung bei Produktanzeigen in Suchergebnissen wurde 2017 eine Strafe von 2,42 Milliarden Euro verhängt und wegen Wettbewerbsbeschränkungen bei Android 2018 sogar eine Strafe von 4,34 Milliarden Euro.

Im Vorfeld hatte Google bereits Zugeständnisse bekannt gegeben. Nachdem die EU die Strafe verhängt hatte, kündigte Google an, dass existierende und neue Android-Geräte den Anwender künftig aktiv vor die Wahl stellen werden, ob sie Chrome oder einen anderen Browser nutzen wollen. (spo@ct.de)