

Peter hadert mit dem Kauf einer Grafikkarte

530 EURO FÜR NICHTS

Nicht nur Redakteur Peter Bathge findet das Spielejahr 2020 bislang ausgesprochen öde.
Auch seine (teure) Grafikkarte langweilt sich.



Peter Bathge

Peter schraubt seine PC-Komponenten seit 16 Jahren selbst zusammen. Beim Einbau neuer Hardware wie einer Grafikkarte flucht er regelmäßig, weil er das Mainboard anschließend noch mindestens zwei Mal rausnehmen muss – diese blöden Anschluss-Slotbleche hinten am Rechner! Aktuell beobachtet er aufmerksam die Entwicklungen um Nvidias Ampere-Grafikkarten und AMDs RDNA-2-Architektur. Aber er hat seine Lektion gelernt: Eine neue Grafikkarte kauft er so schnell nicht mehr. Also auf jeden Fall nicht vor 2021.

Alle Jahre wieder bekommen PC-Spieler ein Gefühl der Enge in der Brust, ihre Hände beginnen zu schwitzen, die Augenlider flattern. Symptome, die wir kennen: Der Wunsch nach einer neuen Grafikkarte nimmt überhand. Der Eindruck, nicht mehr auf dem neuesten Stand zu sein, überstrahlt alle Bedenken. Massive Kauflust setzt ein.

Für mich ist es ungefähr alle drei Jahre soweit, dann erscheint mir mein 3D-Beschleuniger von Nvidia oder AMD obsolet – und die neueste Hardware-Generation lockt. Plötzlich wirkt die Vorstellung, 500 Euro für die Hoffnung auf Next-Gen-Grafik in hohen Auflösungen bei 144 Hertz auszugeben nicht mehr lachhaft, sondern erstrebenswert. Der Wucherpreis von neulich gilt jetzt als Schnäppchen, und alle Einwände werden vom Wunsch nach einem High-End-PC weggewischt. Es ist Zeit für ein Grafikkarten-Update. Aber auf den Kaufrausch folgt unweigerlich die Reue. Besonders 2020. Denn wenn ich auf die letzten Monate zurückblicke, dann wünsche ich mir im Nachhinein, dass ich meine GeForce RTX 2070 nie gekauft hätte.

500 Euro? Ein Schnäppchen!

Es gibt drei Dinge, über deren Kauf ich mich heute noch ärgere. Als Kind habe ich wochenlang den Katalog des Conrad-Elektroshops gewälzt, mir etliche Male die Spiele- und Software-Seiten angeschaut, nur um am Ende mühsam angesparte 99 D-Mark für ein digitales Tierlexikon auf CD auszugeben. Das versprach tolle Fotos, spannende Details und hochauflösende Videos (640x480 Pixel, wow!) zu Papageien, Walen und Tigern. Leider war so viel Multimediaopulenz für meinen damaligen PC nicht

Für den April 2020 hatte ich mir natürlich Cyberpunk 2077 vorgemerkt und meine Grafikkarte schnürte schon in freudiger Erwartung. Und dann verschiebt CD Projekt das Ding nicht nur ein, sondern gleich zwei Mal!



zu stemmen – der von meinem Vater ausrangierte Pentium 90 lag unterhalb der Systemanforderungen. Hätte ich mal lieber das Kleingedruckte gelesen!

Fehlinvestition Nummer zwei ist noch gar nicht so lange her, im September 2019 kaufte ich mir eine Bahncard 100 für rund 4.000 Euro. Mit der kann man ein Jahr lang unbegrenzt in ganz Deutschland Zug

fahren, ein Muss für meine tägliche Pendelstrecke ins Büro per ICE. Tja, sechs Monate später stellte GameStar unter dem Eindruck der Corona-Pandemie auf Homeoffice um, und meine Zugnutzung reduzierte sich von jetzt auf gleich um 100 Prozent. Wieder Geld in den Sand gesetzt.

Und dann war da eben noch die MSI GeForce RTX 2070 in der Armor-Edition mit 8 GB GDDR6-Speicher und Direct-X-12-Support, gerüstet für die schöne neue Raytracing-Zukunft, die im Oktober 2018 nur einen Wimpernschlag entfernt schien. 530 Euro waren zum damaligen Zeitpunkt ein Schnäppchen, die Konkurrenz kostete bis zu 100 Euro mehr und nach dem Bitcoin-Boom waren wir astronomische Hardware-Preise gewöhnt. Für mein Geld bekam ich eine Grafikkarte, die ihr Potenzial in den eineinhalb Jahren seit dem Kauf nicht einmal ansatzweise ausgenutzt hat. Das ist einerseits mein Fehler – und andererseits trägt die Spieleindustrie eine Mitschuld.

Das erste Halbjahr 2020 war beschämend

Es ist zum Mäusemelken: Im Jahr 2020 habe ich so viel Zeit für Computerspiele wie seit über zehn Jahren nicht mehr, aber was habe ich seit dem 1. Januar gespielt? Eine Handvoll Titel, von denen keiner in irgendeiner Weise meine Hardware ausgereizt

Horizon: Zero Dawn läuft auf dem PC in 21:9-Auflösung und sieht fantastisch aus. Aber als empfohlene Grafikkarte reicht eine GeForce GTX 1060. Das demotiviert High-End-Gamer.

hätte. Was nutzt mir die schnellste Grafikkarte (und eine neue CPU plus 16 GB RAM, denn natürlich setze ich beim regelmäßigen PC-Update nicht nur auf ein Pferd), wenn mein meistgespieltes Spiel dann doch nur Command & Conquer: Remastered ist?

Ja gut, die Neuauflage von C&C läuft auf meiner RTX-Grafikkarte mit gefühlten 600 fps, aber angesichts der geringen Systemanforderungen wird die Platine in meiner Auflösung von 1080p nicht mal warm. Einen echten Grafikkracher, der die Hardware bis aufs Letzte ausreizt, gab's bisher einfach noch nicht: Mount & Blade 2, die Preview-Versionen von Wasteland 3 und Iron Harvest, Wolcen, das fünf Jahre alte The Witcher 3 – für die hätte auch noch meine alte GeForce GTX 970 locker gereicht. Wo ist eigentlich das Crysis dieser Generation? Ach ja, das wird ja 2020 remastered und sieht im ersten Trailer nicht viel besser aus als das 13 Jahre alte Original – ein Armutszeugnis für die Branche.

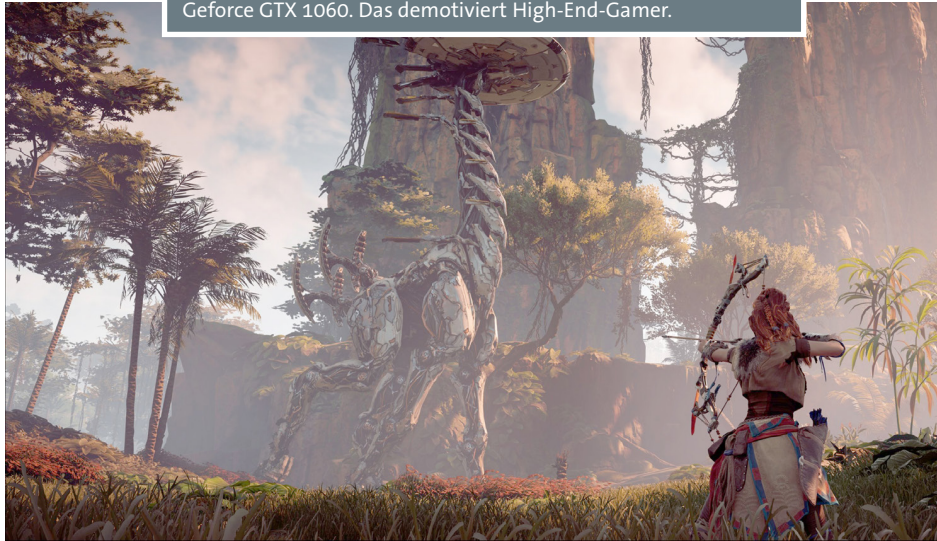
Und was war mit 2019? Weil ich Red Dead Redemption 2 zuvor bereits auf der PS4 erleben durfte, habe ich fast das ganze Jahr über lediglich Assassin's Creed: Odyssey gespielt. Ein zweifellos ausnehmend schönes Spiel, aber so viel neue Hardware für nur ein einziges Spiel, bei dem sich die Investition lohnt? Da hätte ich mir doch lieber eine ganze Gefriertruhe voll Stracciatella-Eis kaufen sollen. Die wäre ähnlich gut gekühlt wie meine Grafikkarte durch die Zeit seit dem Kauf gekommen, denn spürbar anstrengen mussten sich Transistoren und Lüfter auf der RTX 2070 bislang bestenfalls bei meinen kurzen Abstechern ins Online-Universum von Star Citizen.

Es bleibt auch zum Mäusemelken: Cyberpunk 2077 wurde auf Ende des Jahres verschoben, die PC-Version von Horizon: Zero Dawn kommt erst im August – und hat trotz Prachtgrafik vergleichsweise niedrige Systemanforderungen. Das grafisch aufwändigste, technisch beeindruckendste Spiel des bisherigen Jahres läuft auf einer Konsole von 2013 beziehungsweise 2017: The Last of Us 2 ist schicker als alles, was in den letzten paar Jahren auf dem PC erschienen ist. Wozu braucht man da überhaupt noch hochpreisige Gamerhardware? Es ist ein Dilemma.

Raytracing? Noch nie gesehen

Videospieler leben in einer Zeit, da High-End-Hardware größtenteils bedeutungslos geworden ist. Die lange Lebenszeit der PS4 und Xbox One inklusive Pro-Upgrade hat dafür gesorgt, dass Spiele relativ gesehen viel weniger Ressourcen brauchen als zu den Zeiten der MHz-Schlachten um die Jahrtausendwende. Ich weiß jedenfalls noch genau, wie Ende der 90er-Jahre die Game-Star-Hefte voll waren von Benchmarks und Performance-Tabellen mit unzähligen PC-Konfigurationen. Die 3D-Spiele von damals sehen im Rückblick scheußlich aus. Heutzutage laufen dagegen selbst die schicksten Spiele auf dem PC-Äquivalent einer runzeligen Kartoffel vergleichsweise performant. Benchmarks sind nur noch theoretisch interessant für all jene, die genau wissen wollen, wie viel Promille fps-Zuwachs sie pro ausgegebenem Euro bekommen.

Unter dem Eindruck dieser Veränderungen des Marktes verschrauben High-End-PC-Bastler inzwischen nur noch deswegen exklusive Komponenten in ihren Desktop-PCs, weil sie das



schon immer so gemacht haben. Mal ehrlich, ob Doom Eternal nun mit 60 oder 200 fps läuft, wen juckt das wirklich? Wird der Bedarf nach neuen Grafikkarten letztlich mehr durch cleveres Marketing der Hersteller erzeugt als durch eine echte Notwendigkeit nach noch mehr ungenutzter Power? Wer nicht gerade flüssig in

4K-Auflösung spielen will, braucht schlicht keinen wassergekühlten Supercomputer. Sündhaft teure PC-Konfigurationen dienen 2020 vor allem dazu, in Spieleforen damit anzugeben, das noch nicht optimierte Star Citizen zu spielen oder sich auf die volumetrischen Wolken des Microsoft Flight Simulator vorzubereiten. Besonders kritisch sehe ich aber Nvidias angebliches Killerfeature der neuen GeForce-Serie: Raytracing.

So langsam merke ich: Ich hätte mir überhaupt keine Turing-Grafikkarte von Nvidia kaufen sollen. Jedenfalls nicht vor zwei Jahren. Denn seitdem kam die Technologie zur realistischeren Darstellung von Reflexionen nicht einmal ansatzweise so oft zum Einsatz wie erhofft. Patches für Battlefield 5, Shadow of the Tomb Raider und – kein Witz – Minecraft gehören noch zu den populärsten Beispielen. Aber die ganz große Raytracing-Revolution (sofern sie denn kommt und wirklich mehr als nur minimale grafische Verbesserungen bei Schatten & Co. mit sich bringt) wurde auf den Zeitpunkt verschoben, da die Taktgeber der Gamingindustrie (die neuen Konsolen von Sony und Microsoft) zur PC-Technik aufschließen.

Ich persönlich kenne Raytracing also nur aus Videos und Screenshots, ein neues Spiel mit Raytracing-Support ab Launch ist mir seit Oktober 2018 nicht untergekommen. Dadurch liegt eines der größten Features meiner RTX 2070 brach – und ich habe die 530 Euro Kaufpreis in den Sand gesetzt. Wenn ich jetzt sehe, dass durch DLSS in Zukunft vielleicht noch weniger Rechenpower als bisher für hohe Auflösungen nötig ist, zweifle ich mehr und mehr an der ewigen Aufrüstspirale.

Lerne ich aus meinen Fehlern?

Indes: Obwohl ich all das weiß, obwohl ich mich über meine Fehlinvestition ärgere und es so wenige grafisch aufwändige PC-Spiele gibt, für die sich die Anschaffung einer neuen Grafikkarte lohnt – trotz all dem beobachte ich den Grafikkarten- und Hardware-Markt weiterhin gespannt. Es ist vielleicht ein menschliches Grundbedürfnis, immer an der Speerspitze der Technik dabei zu sein, sich hip und aktuell zu zeigen durch den Kauf von Gadgets, deren Nutzen überschaubar ist. Bereits im September 2020 könnte Nvidias neue GPU-Generation Ampere erscheinen. AMD powert derweil die beiden neuen Konsolen PlayStation 5 und Xbox Series X; der Launch Ende des Jahres dürfte Raytracing einen großen Schritt nach vorne bringen. Dann würde sich vielleicht auch mal meine GTX 2070 bezahlt machen. Cyberpunk 2077 mit schicken Reflexionen spielen? Au ja! Und wenn 2021 dann die nächste Generation von PC-Spielen mit Next-Gen-Grafik erscheint, schlecht optimiert und leistungshungrig wie nichts, was wir in den letzten fünf, sechs Jahren gesehen haben, dann wird es sich auch bei mir bestimmt wieder einstellen, dieses Gefühl der Enge in der Brust. 2021 muss eine neue Grafikkarte her, ist doch klar! ★