

Neue Konsolen in greifbarer Nähe

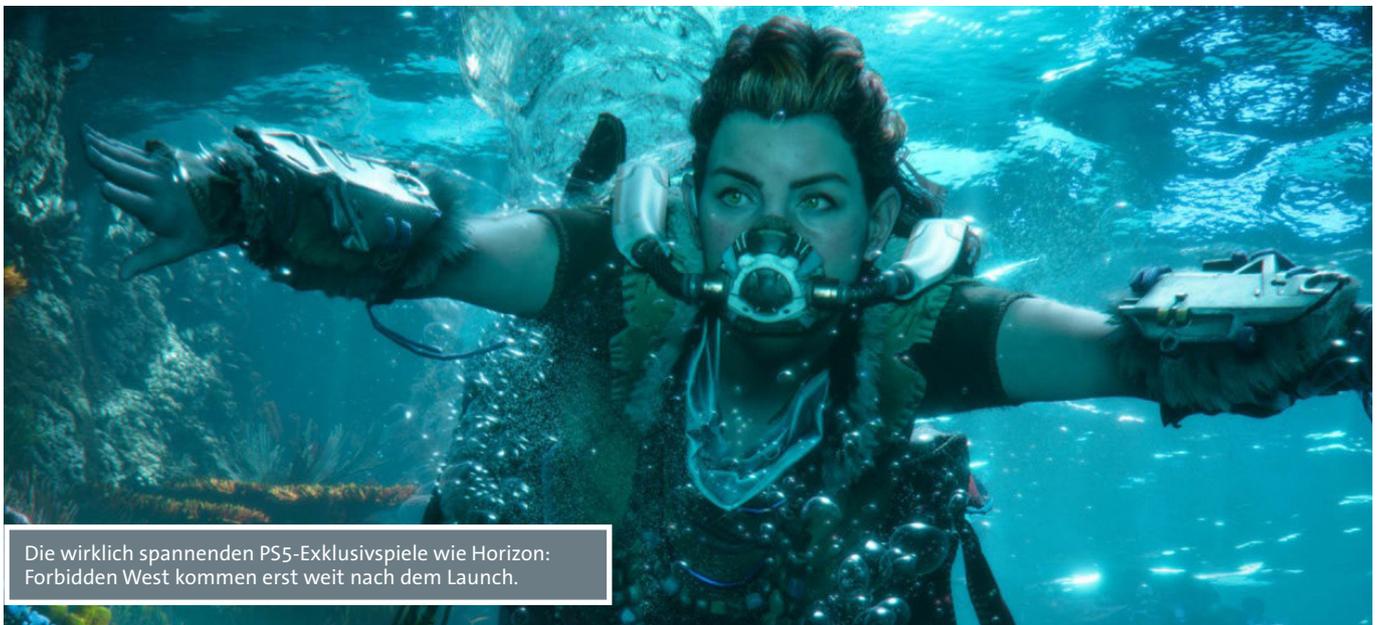
EINE PS5 ZUM LAUNCH ZU KAUFEN, IST WAHNSINN

Da rafft man sich zum Blick über den Tellerrand auf und dann das: Das Launch-Lineup der neuen Konsolen sieht mager aus, sowohl PlayStation 5 als auch Xbox Series X gehen die Gründe für ein Next-Gen-Upgrade aus.



Peter Bathge

Peter Bathge ist seit 2018 Redakteur bei GameStar und sieht sich erstens seit jeher primär als PC-Spieler und ist zweitens notorischer Konsolenkauf-Trödler. Die Xbox 360 hat er sich erst mit der Vorstellung der überarbeiteten S-Variante gekauft. Er kennt den Red Ring of Death daher nur aus Erzählungen. Die PlayStation 3 folgte drei Jahre nach dem Launch. Und auf den Nintendo GameCube wartete Peter satte zehn Jahre. Auch bei der PS4 zahlte sich seine Geduld aus: Erst als die Pro-Version erschien, biss Peter an.



Die wirklich spannenden PS5-Exklusivspiele wie Horizon: Forbidden West kommen erst weit nach dem Launch.

Ob man eine neue Konsole wie die PlayStation 5 oder Xbox Series X bereits zum Release im November 2020 kauft, hängt nicht nur vom Preis und der verbauten Hardware ab, sondern vor allem von den Spielen. Oder genauer gesagt: von den Spielen, die man hofft, irgendwann auf diesem teuren Stück Plastik spielen zu können. Konsolenkäufer erwerben nämlich nicht nur einen schwarzen oder weißen Klotz, der CPU, Grafikkarte, Arbeitsspeicher und – neu – SSD-Festplatte beherbergt. Nein, wer sich eine PS5 oder Xbox Series X kauft, erwirbt vor allem ein Versprechen. Das Versprechen auf neue, wunderschöne, nie dagewesene Spiele. Aber damit hapert es 2020 so sehr wie nie, denn das Launch-Lineup neuer PS5-Spiele und nur auf Xbox Series X möglicher Grafikgranaten wird gefühlt jede Woche schmaler.

Trostlose Konsolenzukunft 2020

Der Ausblick auf den Next-Gen-Herbst 2020 treibt wenige Monate vor der geplanten Veröffentlichung von PlayStation 5 und Xbox Series X selbst beinharten Konsolenfans die ein oder andere Sorgenfalte auf die Stirn. Was zur Hölle sollen wir an Weihnachten auf der PS5 denn überhaupt spielen? So wie es aktuell aussieht, besteht die Antwort zu einem Großteil aus Last-Gen-Spielen mit kleinen Grafikverbesserungen. Und dabei liegt die

mutmaßlich größte Verantwortung auf den Schultern des mutmaßlich größten Hits des Jahres: Cyberpunk 2077. Kein Wunder, dass bei der PC-affinen GameStar-Community der Wunsch nach einer neuen Konsole immer weiter sinkt. Der Release von Third-Party-Spielen wie Assassin's Creed Valhalla, FIFA 21, Resident Evil: Village, Call of Duty Black Ops: Cold War oder Watch Dogs Legion als PS5- und Xbox-Series-X-Version wird schon dafür sorgen, dass sich Next-Gen-Käufer nicht langweilen. Aber echte Kaufanreize erzeugen die angesichts der bisher kaum demonstrierten grafischen Unterschiede nicht – diese Rolle erfüllen traditionsgemäß die großen Exklusivspiele von Microsoft und Sony.

Doch, oh weh, bereits kurz nach der ersten Gameplaypräsentation zur PS5 Anfang Juni war klar, dass wir zum Launch der neuen Sony-Konsole weder mit Horizon 2: Forbidden West noch mit Ratchet & Clank: Rift Apart rechnen dürfen – zwei Spielen, die angeblich besonderen Nutzen aus der neuen Technik ziehen. Die Zukunft der Konsole mag rosig aussehen, aber sie ist auch fern. Das vorerst nur für PS5 und PC angekündigte neue Spiel der Dishonored-Macher, Deathloop. Wurde verschoben auf 2021. Project Athia? Vorerst nur eine Grafikdemo? Das abgefahrene Science-Fiction-Spiel Pragmata hat was von Hideo Kojimas Werken, erscheint aber erst 2022, ist also erst recht kein

Lauchtitel. Blicke noch das Remake von Demon's Souls, das durchaus ein zugkräftiger Lauchtitel wäre, aktuell aber blöderweise noch keinen Releasetermin hat.

Mit welchen wundervollen Exklusivspielen dürfen PS5-Käufer denn dann ihren Kauf rechtfertigen? Mit dem Showcase-Titel Astro's Playroom, der die neuen Funktionen des Dual-Sense-Controllers vorstellen soll? Destruction Allstars? Sackboy: A Big Adventure? Alles recht beliebige Dutzendware. Spider-Man: Miles Morales ist das einzige »große« Exklusivspiel, das zum Release der PS5 verfügbar sein wird. Und das ist wohl auch »nur« ein zum Standalone aufgeblasener DLC, der auf den Mechaniken und der Technik des ersten Spider-Man von 2018 basiert.

Aber wie sieht's auf der anderen Seite des Konsolenlagers aus, beim Konkurrenten Microsoft? Es ist kaum vorstellbar, aber dort ist die Situation sogar noch ernüchternder. Halo Infinite war als große Initialzündung geplant, der Shooter sollte zum Launch die Xbox-Fanboys ausrasten lassen. Das hat er bereits vorab geschafft, aber auf unerwartete Weise: Viele Spieler beschwerten sich über die ihrer Meinung nach angestaubte Grafik, und prompt verschob Microsoft das Spiel auf 2021. Xbox-Series-X-Käufer können sich daher darauf freuen, abseits der erwähnten Third-Party-Spiele auf ihrer neuen Konsole solch spannende Titel wie das ein Jahr alte Gears 5 in aufpolierter Fassung zu spielen. PC-Spieler gehen ohnehin die Argumente für den Kauf einer Xbox aus, seitdem Microsoft alle Spiele auf beiden Plattformen veröffentlicht und mit dem Game Pass endlosen Nachschub liefert. Angekündigte Xbox-und-PC-Spiele wie Stalker 2, Avowed, State of Decay 3, Fable, Forza Motorsport und Hellblade 2 sind allesamt Zukunftsmusik. Ein Release vor 2021 ist äußerst unwahrscheinlich und lässt das Launch-Lineup der Xbox Series X zusammenschrumpfen.

Ein Blick in die Vergangenheit

Es sieht also schlecht aus für PS5 und Xbox Series X, wenn man danach geht, was ihr mit der Konsole Ende dieses Jahres aus Gamingsicht wirklich anstellen könnt. Cyberpunk spielen? Okay, aber das geht auch anders. Dafür 300, 400 oder gar 500 Euro für neue Hardware auszugeben, erscheint irrsinnig. Nur: Der Kauf einer neuen Konsole war zum Launch schon immer purer Wahnsinn. Und da rede ich gar nicht von den tumultartigen Szenen, die sich dereinst beim PS4-Release abgespielt haben, als Lieferengpässe zu einem Run auf Geschäfte führten, der in Zeiten von Corona-Abstandsregeln unmöglich scheint. Nein, die Sache ist die: Auch bei vorangegangenen Konsolengenerationen mussten Erstkäufer (Early Adopter) ihr teures Stück Hardware mit der ein oder anderen mittelpächtigen Software füttern, bevor die richtig guten Exklusivspiele erschienen.

Schauen wir uns die PlayStation 3 an. Auf deren Käufer warteten mit Resistance: Fall of Man und Call of Duty 3 gleich zwei mittelpächtige Ego-Shooter im Regal. Die PS3-Version des damals schon ein halbes Jahr alten The Elder Scrolls 4: Oblivion lockte derweil wohl nur Hardcorefans hinter dem Ofen hervor. Dazu gab's Rennspiel-»Perlen« wie Motorstorm und Ridge Racer 7. Die Xbox One hatte 2013 mit Dead Rising 3, Ryse: Son of Rome und Killer Instinct ein berühmt-berüchtigt mieses Launch-Lineup zu bieten. Immerhin gab's mit Forza Motorsport 5 einen guten Racer, und die Third-Party-Publisher lieferten mit Battlefield 4, Assassin's Creed 4: Black Flag und Call of Duty: Ghosts solide bis sehr gute Spielekost. Die letzten drei Titel erschienen natürlich auch für die PS4, die im Rückblick jedoch ebenfalls ein überwiegend maues Launch-Lineup vorzuweisen hatte. Das Beat 'em up Resogun war 2013 unter anderem deshalb so erfolgreich, weil es im Gegensatz zum Grafikblender Killzone: Shadow Fall und dem von Beginn an verspotteten Action-Adventure Knack zumindest gutes Gameplay bot. Das PS4-Rennspiel Driveclub erlitt dagegen zum Launch einen Totalschaden wegen Serverproblemen. Schaut man noch weiter in die Vergangenheit, findet man bei der PlayStation 2 ein Überangebot an den damals konsolentypischen Fighting Games und Renn- sowie Sport-

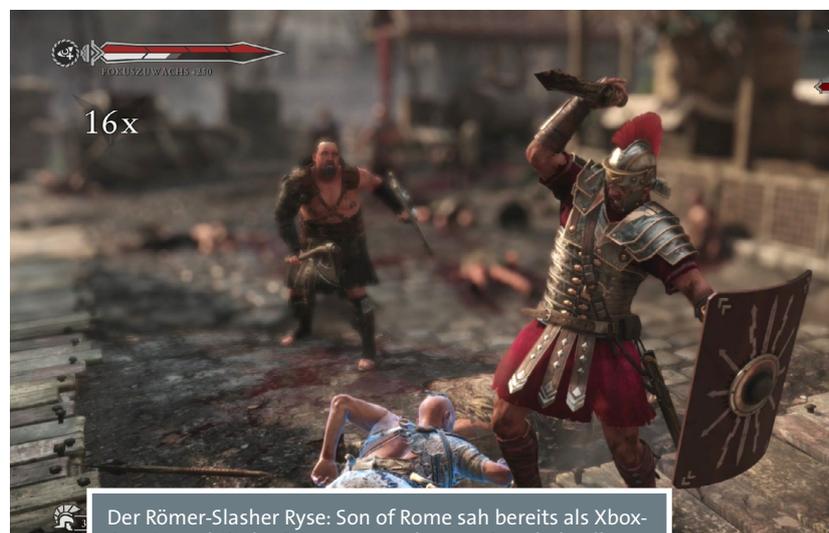


Halo Infinite erscheint erst 2021. Warum also eine Xbox Series X zum Launch kaufen, zumal Microsoft all seine Titel auch für den PC veröffentlicht?

spielen (SSX!). Ausnahme war der Beginn der eigenwilligen Timesplitters-Shooterserie. Die Xbox 360 hatte wie ihr Enkel Xbox Series X kein Halo zum Release zu bieten, dafür aber das damals grafisch spektakuläre Perfect Dark Zero.

Lehren aus dem Launch-Lineup

Der Launch einer Konsole folgt seit Jahrzehnten vertrauten Mustern: Die Marketingmaschinerie der beteiligten Publisher tut ihr Möglichstes, um die technischen Fähigkeiten der neuen Hardware zu demonstrieren, und unter den zum Launch verfügbaren Spielen gibt es immer mindestens einen Titel, der Grafik vor Gameplay stellt – und einen, der das große neue Feature (sei es Kinect oder Sixaxis) möglichst prominent bewirbt. Doch wer die hastig zusammengeschusterten Releasespiele genauer untersucht, wird schnell enttäuscht von der fehlenden Bandbreite und Komplexität. Daher lohnt sich der Kauf einer neuen Spielekonsole oft erst später, wenn Entwickler genug Zeit hatten, um sich mit den technischen Möglichkeiten der Hardware vertraut zu machen. Wenn die zusätzliche Prozessorleistung auch wirklich ausgenutzt werden kann. Wenn Spielkonzepte nicht mehr lediglich darauf basieren, Gimmicks wie besonders große Touchpads oder einen Bewegungssensor zu bewerben. Und wenn die Experten von Naughty Dog, The Coalition oder Santa Monica Studio ihrer Kreativität freien Lauf lassen können. Doch das geschieht nie direkt zum Launch einer neuen Konsole. Wer 2020 eine PS5 oder Xbox Series X kauft, sollte sich darüber im Klaren sein, dass er eine Investition in die Zukunft tätigt. Und zwar eine, die er in zwei, drei Jahren möglicherweise bereut, wenn Sony und Microsoft das unvermeidliche Konsolennupgrade auf PS5 Pro und Xbox Series X-2 ankündigen. ★



Der Römer-Slasher Ryse: Son of Rome sah bereits als Xbox One-Launchtitel spitze aus, war aber wenig gehaltvoll.