

PlayStation 5 und Xbox Series X

DER NEXT-GEN-FAKTOR FEHLT

Der Launch der neuen Konsolen PlayStation 5 und Xbox Series X ist aus PC-Perspektive so ernüchternd wie bei keiner Generation zuvor. Und das hat vor allem einen Grund.



Peter Bathge

Peter Bathge hat gerade erst seine PlayStation 4 Pro verkauft, rund 200 Euro gab's dafür noch auf dem Gebrauchtmkt. Rückblickend wäre es aber wohl schlauer gewesen, das gute Stück zu behalten, wo doch selbst für 2021 angekündigte Next-Gen-Spiele noch auf der alten PlayStation laufen werden. Peter findet das einerseits gut für Konsumenten, andererseits macht er sich aber Sorgen, dass der technische Fortschritt auf der Strecke bleibt. Also muss dieses Mal der PC die Führung übernehmen.



Halo Infinite sollte eigentlich ein Launch-Titel für die Xbox Series X werden, aber nach der negativen Reaktion auf die vermeintliche Next-Gen-Grafik wurde der Release auf 2021 verschoben.

Das wird ein trostloser Launchmonat: Wer nach Gründen, ach was, einer Ausrede für den Kauf einer Next-Gen-Konsole sucht, muss Souls-like-Spiele schon sehr mögen. Denn dann kann er sich im November auf der PS5 zumindest über das Demon's-Souls-Remake freuen, das wenigstens ein bisschen so aussieht, als wäre es für diese neueste Generation der Spielgeräte gemacht. Frischgebackene Xbox-Series-X-Besitzer und allen anderen bleibt dagegen nur die Hoffnung auf Third-Party-Millionenseller wie Assassin's Creed Valhalla oder Call of Duty; jährlich erscheinende Standardware, die diesmal als Cross-Gen-Veröffentlichung auch auf Millionen neuer Konsolen läuft. Es ist schon ein seltsames Jahr, dieses 2020. Nicht nur wegen der Corona-Pandemie, sondern auch weil der sonst so mit Spannung erwartete Techniksprung beim Start einer neuen Konsolengeneration dieses Mal bislang ausbleibt.

PS5 oder PS4? Das ist egal!

Es war eine Nachricht, die zwischen all den Hardwarespezifikationen, Preisinfos und Releasetermin-Verlautbarungen zu PlayStation 5 und Xbox Series X etwas unterging. Horizon: Forbidden West wird zum Release 2021 auch für die PS4 erscheinen. Ein Spiel also, von dem man sich berechnete Hoffnungen machte, es würde wie der Vorgänger als Sony-Exklusivtitel voranmarschieren und technische Limits verschieben. Spider-Man: Miles Morales erscheint in dieser Übergangsphase ebenfalls für die alte Generation. Halo Infinite wird wie praktisch jeder neue Microsoft-Titel auch auf der Xbox One laufen. Auch für Spiele wie Hogwarts Legacy oder Gotham Knights ist ein Cross-Gen-Release bestätigt. Das ist grundsätzlich nichts Besonderes, aber ein Umstand macht daraus eine beängstigende Entwicklung.

PS5 und Xbox Series X ähneln in ihrer Hardware und der dahinterstehenden Mentalität mehr einem PC-Upgrade als einer neuen Konsole. Im Jahr 2020 sind's eben etwas stärkere Grafikkarten,

schnellere Prozessoren und der Wechsel auf SSDs, die den Kaufpreis der Next-Gen rechtfertigen sollen. Auch beim Wechsel von Xbox 360 und PS3 auf die nachfolgende Konsolengeneration erschienen Spiele noch mehrere Monate auf allen Plattformen – aber diesmal dürfte der Unterschied deutlich geringer ausfallen. Denn selbst auf den neuen Konsolen zeigen die enthüllten Spiele keinen großen Leistungs- oder Qualitätssprung gegenüber aktuellen Titeln und unterscheiden sich in 1080p-Auflösung auf PS4 und Xbox One nicht groß von ihren Next-Gen-Versionen. Ein bisschen Raytracing hier, ein paar mehr Frames in 4K-Auflösung dort sowie kürzere Ladezeiten. Das sind die großen Errungenschaften.

Die Kollegen unserer Schwester GamePro und auch unsere GameStar-Hardware-Redaktion haben bereits die beiden »Neuen« von Sony und Microsoft anfassen können, und die Einschätzungen ähneln einander: Diese Konsolengeneration bietet keine großen Unterschiede zur vorherigen, was die Bildqualität angeht. Stattdessen geht es in ersten Berichten oft um das Feeling der stabilen Bildrate, den Beinahe-Wegfall der Ladezeiten oder die gimmickartigen Möglichkeiten des DualSense-Controllers.

Dass Sony und Microsoft außerdem so bereitwillig ihre großen Exklusivtitel auch noch auf den alten Konsolen veröffentlichen werden, mag wechselunwillige Kunden freuen, lässt mich aber vermuten, dass die Hersteller kein großes Vertrauen in ihre neue Generation haben. Lieber neue Spiele zur Sicherheit auch auf den alten Konsolen verkaufen, als darauf zu vertrauen, dass auch alle die neuen Kisten erstehen. Und natürlich bremst die parallele Entwicklung für mehrere Hardwaresets den technischen Fortschritt, sorgt bei den Studios für zusätzlichen Stress.

Was fehlt, sind die Spiele

Bis die Hardwarekapazitäten einer neuen Konsolengeneration ausgereizt werden, dauert es im Regelfall Jahre. Es hat einen einfachen Grund, dass optische Knaller wie The Last of Us 2 am



Die Releaseverzögerung von Cyberpunk 2077 dürfte in den Konzernzentralen von Microsoft und Sony für so einige ausgerissene Haare verantwortlich sein. Allerdings sind die Konsolenversionen des Rollenspiels der PC-Fassung ohnehin unterlegen, denn nur am PC gibt's von Anfang an Raytracing.



Demon's Souls könnte nachträglich auch für den PC erscheinen. Das würde zur Veröffentlichungspolitik von Sony und From Software passen. Dagegen spricht das Beispiel Bloodborne, das bis heute PS4-exklusiv ist.



Die Dimensionsportale von Ratchet & Clank: Rift Apart zeigen, wohin die Reise auf der PS5 gehen könnte. Also nicht in fremde Dimensionen, aber dank der nicht-existenten Ladezeiten kann das Gameplay neu gedacht werden. Zumindest theoretisch.

Ende eines Konsolenzyklus erscheinen. Denn erst dann haben die Entwickler ihre Hardware und Tools so richtig im Griff. Die Spiele, die zum Launch im November erscheinen, befinden sich bereits seit langer Zeit in Entwicklung – manch eines davon wohl für die alte Generation geplant. Daher wird es bis Mitte oder gar Ende 2021 dauern, bis wir die Art von grafischen Verbesserungen bemerken werden, die man mit einem Generationswechsel im Konsolenlager verbindet.

Es ist für mich persönlich sehr enttäuschend zu sehen, wie unspektakulär dieser Start ins PS5-Zeitalter verläuft. Mit Cyberpunk 2077 wurde ein wichtiger Launchtitel erneut um drei Wochen nach hinten verschoben. Die verfügbaren Exklusivtitel sind rar und stammen eher aus der zweiten Reihe, wenn man nicht gerade auf das Remake eines elf Jahre alten PS3-Spiels gewartet hat. Als PC-Spieler ist das auf der einen Seite Grund zur Freude: »Hey, wieder 500 Euro gespart!« Auf der anderen Seite waren Konsolen historisch gesehen immer Innovationstreiber. Die Spielebranche marschiert nun mal im Takt der Abermillionen Konsolenspieler. Da kann der PC auf Steam und Co. noch so viele Rekorde vorweisen; was sich auf den Konsolen gut verkauft, bestimmt in der Regel über die nächsten drei, vier Jahre des Mainstreams.

Und doch hat sich diese Balance leicht verschoben. Es gibt Anzeichen, dass mit der neuen Konsolengeneration der PC an Bedeutung gewinnt. Das geht so weit, dass Sony das Demon's-Souls-Remake anfangs sogar auch für den PC angekündigt – zusätzlich zur PS5-Version. Ein Fehler soll das gewesen sein, beeilte man sich zu erklären. Zweifellos, aber vielleicht einer, der auf dem Plan basiert, das Spiel tatsächlich irgendwann auch Computerbesitzern zugänglich zu machen. Der PC-Release von Horizon: Zero Dawn hat gezeigt, dass nichts unmöglich ist.

Und Microsoft? Der Windows-Konzern fährt seit einer Weile eine zweigleisige Strategie, veröffentlicht alle Xbox-Spiele parallel für den PC. Das hat einerseits den Vorteil, dass man als PC-

Spieler mit Xbox Game Pass für wenig Geld brandneue Spiele konsumieren kann. Andererseits sorgt es aber auch dafür, dass ein möglicher Kaufgrund für die Xbox Series X aus dem Fenster fliegt. Zumal PS5 und Xbox Series X eher einen Zwischenschritt auf der Entwicklungsleiter darstellen, ein Aufschließen zum Stand der Technik, den wir auf dem PC schon seit Jahren genießen (Stichwort SSD). Welche Folgen diese Situation für künftige (PC-)Spiele haben könnte, steht auf einem anderen Blatt.

Was jetzt passieren muss

Sicherlich tragen auch die außerordentlichen Umstände dieses Jahres dazu bei, dass der Launch von PS5 und Xbox Series X so unspektakulär ausfällt. Aber ich meine da auch ein grundsätzliches Problem zu erkennen: Einfach nur ein bisschen mehr von allem reicht heutzutage eben nicht mehr. Ich will neue Hardware, die nicht nur höhere Auflösungen möglich macht, sondern dank der Entwickler ihre Spiele gänzlich neu denken können. Vielleicht sorgt die Verbreitung von SSDs ja für diesen entscheidenden Schritt, jetzt wo Studios davon ausgehen können, dass jeder Konsolenspieler (und fast jeder PC-Besitzer) einen solchen schnellen Datenspeicher im Gehäuse stecken hat.

Die Vorbestellerzahlen zeigen sich freilich unbeeindruckt von solcher Fundamentalkritik. Die Marketingmaschine rollt, und etliche Early Adopter wollen sich eine PS5 oder Xbox Series X unter den Weihnachtsbaum stellen. Das ist aufgrund der knappen Verfügbarkeit dieses Jahr zwar nicht so leicht, aber wenn es dann doch mit der Vorbestellung klappt, will ich niemandem die Freude über seinen Kauf nehmen. Wer jetzt zuschlägt, sollte sich aber im Klaren darüber sein, dass dieser Kauf vor allem eine Investition in die Zukunft ist – in eine Zukunft, in der Spiele hoffentlich mehr Gebrauch von dem größeren Leistungspotenzial der neuen Generation machen. Nicht nur optisch, sondern auch in Sachen Gameplay. Das wäre dann wirklich mal Next-Gen. ★