

Das Ende des PCs?

Deutschland ist der letzte Markt der Welt, in dem PC-Spiele wichtiger sind als Konsolenspiele. Auch hier hat der Umbruch begonnen: **Der PC verliert als Spielgerät an Boden, da er umständlich, unberechenbar und teuer ist.**

Die Deutschen spielen gern, und wenn sie das tun, dann vor allem am PC. Damit sind sie ziemlich einmalig. Denn in anderen Ländern der Welt wird zwar auch gern gespielt – aber in erster Linie an den Geräten, die speziell dafür gemacht sind. Weltweit dominieren Konsolen die Spielmärkte. Nur hierzulande nicht – zumindest noch nicht. Seit einigen

Mehr als 44 Millionen Computer- und Videospiele im Wert von über einer Milliarde Euro haben die Deutschen 2006 gekauft

Jahren hat der Strukturwandel auch bei uns begonnen. Mehr als 44 Millionen Computer- und Videospiele im Wert von über einer Milliarde Euro haben die Deutschen 2006 gekauft, 8 Prozent mehr als im Jahr davor. Davon entfällt nach wie vor der Löwenanteil auf PC-Spiele: 652 Millionen Euro (58%). Der PC als Spieleplattform profitiert vom Marktwachstum allerdings nicht. Im Gegenteil, 2006 waren die Stückzahlen zum ersten Mal rückläufig. 400.000 PC-

Spiele weniger wollten die Deutschen haben, dafür 3,8 Millionen Konsolenspiele mehr. Die Gewichtsverschiebung wird sich fortsetzen, denn der PC ist nicht mehr die Leitplattform für Spiele, die er mehr als ein Jahrzehnt lang war. Während der Personalcomputer trotz immensen Leistungswachstums mit jeder neuen Hardware- und Windows-Generation um sich selbst kreist, sind die Konsolen in den letzten Jahren schlagkräftiger, vielseitiger und attraktiver geworden – und haben alle großen Spieleentwickler eingefangen.

Wo die Spiele sind

In den Produktionsplänen der meisten Hersteller rangieren Konsolenspiele ganz oben. Take 2 entwickelt derzeit nur ein einziges Spiel für den PC, **Borderlands**, dazu wohl noch die Umsetzung von **GTA 4**, alle anderen Projekte laufen ausschließlich für Konsolen. Ubisoft hat elf große Projekte in Arbeit, davon immerhin sechs PC-Spiele – aber die Hälfte davon sind Konsolenum-

setzungen, die wie etwa die Action-Hoffnung **Assassin's Creed** erst mit monatelanger Verspätung ihren Weg auf den Computer schaffen. Traditionelle PC-Studios entwickeln mittlerweile für Konsolen, etwa Ensemble (**Age of Empires**), die nun **Halo Wars** für die Xbox 360 programmieren. Die Rollenspiel-Spezialisten von Bioware sind schon mit **Knights of the Old Republic** (2003) dem PC untreu geworden, gerade sorgt das mit großer Spannung erwartete **Mass Effect** für Furore – offiziell erstmal ausschließlich auf der Xbox 360. Wenn sich Entwickler exklusiv an eine (Konsolen-)Plattform binden, ist das für beide Seiten attraktiv. Sony & Co bekommen ein starkes

Spiel, das neugierige Spieler zu ihrer Konsole zieht. Im Gegenzug darf das Studio im sicheren Hafen arbeiten, bequem und lukrativ. »Entwickler von Exklusivtiteln erhalten von uns die bestmögliche Unterstützung, um die Hardware technisch voll auszureizen«, sagt der Microsoft-Sprecher Felix Petzel. Das wirkt doppelt verlockend, wenn man sich die Alternative vor Augen führt: ein PC-Programm für Hunderte der wichtigsten Hardware-Kombinationen durchzutesten und anzupassen. Die Mühe erscheint immer weniger lohnend, seit die Märkte schrumpfen. Vor zehn Jahren galt ein PC-Spiel in Deutschland ab 100.000 verkauften Exemplaren als großer Erfolg. Inzwischen genügen 50.000 Exemplare. Und selbst diese Latte überspringen vermeintliche Top-Titel nicht mehr. Das hochgelobte **Company of Heroes** verkaufte sich bislang ungefähr 25.000 Mal, das Echtzeit-Meisterwerk **World in Conflict** wollten in den ersten zwei Monaten nicht mal 10.000 Leute haben. Der Xbox-360-Shooter **Halo 3** kam in Deutschland im gleichen Zeitraum auf 91.000 Exemplare. Andererseits zeigen Beispiele wie **Bioshock** klar das nach wie vor herrschende Kräfteverhältnis in Deutschland: Rund 63.000 Stück setzte der Shooter-Hit hierzulande auf dem PC um, die inhaltlich identische Konsolenfassung wollten nur 22.000 Spieler haben.

Woran liegt's?

Was dem PC zu so großer Popularität und Verbreitung verhalf –



Das mit Spannung erwartete Bioware-Rollenspiel **Mass Effect** erscheint vielleicht auch auf dem PC – aber wenn, dann erst lang nach den Konsolenfassungen.



nämlich ein hochflexibler Allrounder zu sein – steht ihm neuerdings im Weg. Die Konsolen-Konkurrenz ist nicht nur einfach, zuverlässig und vergleichsweise günstig, sondern auch sexy. Der Daddelkasten am HD-Fernseher gehört in jungen Haushalten zum guten Ton. »Die PC-Spieleerfahrung kann mit dem großen Fernseher, den Heimkino-Lautsprechern und der bequemen Couch im Wohnzimmer einfach nicht mithalten«, vermutet Scott Miller, der Gründer von 3D Realms (**Prey**). Dazu kommt, dass die Spielgeräte der aktuellen Generation keine einsamen Kinderspielzeuge mehr sind, sondern vernetzte, immer flexiblere Unterhaltungszentren. »Die traditionellen Vorurteile gegenüber Konsolen entbehren heutzutage jeder Grundlage«, sagt Felix Petzel. Seit sich Playstation 3, Xbox 360 und Nintendo Wii von Haus aus über Funk mit dem Internet verbinden, taugen sie für weltweite Multiplayer-Partien genauso wie für das schnelle Herunterladen neuer Inhalte, Demos oder ganzer Spiele. Die fehlende Tasta-

tur kompensieren Konsolenkäufer inzwischen durch Headsets und Sprachübertragung, die eingetippte Chat-Nachrichten überflüssig macht – oder sie rüsten aus einem üppig wachsenden Zubehörmarkt nach. Und Spielgenres, die bislang als Domäne des PCs galten, drängen massiv auf den PC; nach den Shootern jüngst die Echtzeit-Strategie mit **Command & Conquer 3** oder den kommenden Titeln **Halo Wars** und **EndWar**. Der Plattformsprung tut den Genres oft sogar gut. Denn für die neue Hardware müssen Spielkonzepte überdacht und innovativ verändert werden. Die klassischen Lebenspunkte in Shootern zum Beispiel ersetzt **Halo 2** durch einen regenerierenden Schild, um auch den Spielern eine faire Chance zu geben, die mit der Controller-Steuerung Schwierigkeiten hatten. Mittlerweile ist das Heilsystem Action-Standard. Und weil sich große Truppenmassen mit dem Gamepad nur schlecht steuern lassen, wird das Kriegsspiel **EndWar** auf Sprachsteuerung per Headset setzen. »Bataillon Rot, greift links an!« – dem Generals-Gefühl dürften solche gebellten Befehle wohl gut tun, sofern sie denn funktionieren.

Kein anderes Gerät ist so vielseitig und flexibel wie der PC – und so störrisch

Die Probleme des PCs
All das, was die Konsolen nun nachholen, beherrscht der PC schon lange, und dazu vieles immer noch besser. Die Präzision der Maus-Tastatur-Steuerung ist unübertroffen, die Leistungsfähigkeit hochgerüsteter Systeme weit jenseits der von Konsolen, und PC-Spieler schöpfen aus der schier endlosen Fülle des Internets ohne Gängelei durch vorge-

Durchschnittliche Lebenszyklen der Spieleplattformen

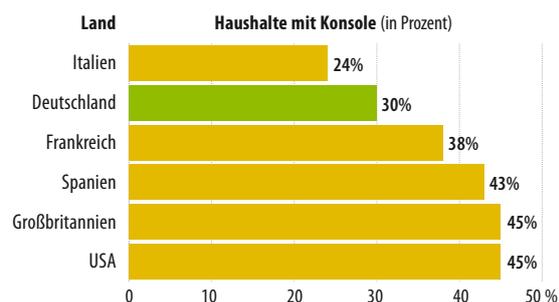
Konsolen		
Playstation / PSone	7 Jahre	(1995-2002)
Playstation 2	7 Jahre	(2000-2007)
Gamecube	5 Jahre	(2001-2006)
Xbox	5 Jahre	(2001-2006)
Game Boy Advance	5 Jahre	(2001-2006)
PC		
Neue Grafikkarten-Serie alle	1 Jahre	
Neue Prozessorklasse alle	2 Jahre	
Neuer Prozessorsockel alle	3 Jahre	
Hauptspeicher verdoppelt sich alle	3 Jahre	

schaltete Online-Plattformen. Den Spitzenleistungen stehen aber gravierende Probleme gegenüber, die der PC seit Jahrzehnten nicht in den Griff bekommt. **► Komfort:** PC-Besitzer können nur davon träumen, eine DVD einzulegen und loszuspielen. Erst muss das Programm installiert werden, dazu am besten aktuelle Treiber, DirectX, OpenAL, vielleicht noch der Acrobat Reader fürs digitale Handbuch. Wer Win-

dows nicht beherrscht, kommt so wieso nicht weit. Und nach dem Spielstart? Erst mal ins Optionsmenü, um die Grafikeinstellungen an die Hardware anzupassen, Neustarts inklusive. »Als erfahrener Anwender vergisst man leicht, was für eine alptrauhaft mühsame Plattform der PC mit seinen Treiberfragen, Vista-Problemen und Kompatibilitätsärgernissen für Anfänger ist«, erinnert der 3D-Realms-Mann Scott Miller.

Quelle: Media Report Gaming, Jupiter Research

Konsole im Haus 2006



► **Zuverlässigkeit:** Wie gut ein Spiel läuft, hängt direkt von der Hardware ab, die im PC steckt. Für PC-Spieler gibt es keinerlei Sicherheit, dass ein gekauftes Programm auf ihrem System auch optimal funktioniert. Selbst auf hochwertigen Grafikkarten oder Prozessoren kann es zu Problemen kommen, wenn die Treiber nicht aktuell sind oder die Software schlecht optimiert wurde. Auch der Kopierschutz zickt mitunter oder verweigert in extremen Fällen sogar den Start.

► **Programmqualität:** Auf dem PC sind Produkte mit kleineren und größeren Fehlern nicht mehr die Ausnahme, sondern die Regel. Erfahrene Käufer rechnen wie selbstverständlich damit, ihr Spiel nach dem Kauf erst einmal

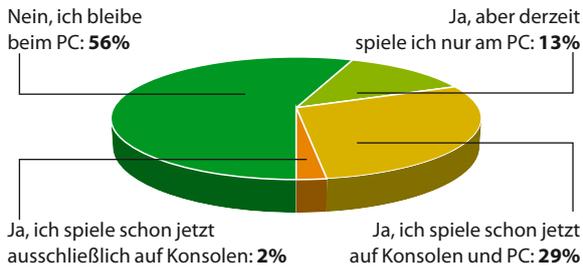
zu patchen. Moderne Programme erledigen das gleich selbst: Beim Start verbinden sie sich als erste Amtshandlung mit dem Hersteller-Server, um nachzusehen, ob es neue Fehlerlösungen gibt. Durchaus, die Spieleindustrie macht Fortschritte dabei, den Missstand komfortabler zu verwalten; jedoch keine dabei, ihn zu beheben.

► **Raubkopien:** Hersteller wie Kunden leiden am PC gleichermaßen darunter, dass Softwareklau als Kavaliersdelikt gilt. Kein Kopierschutz hat es bisher geschafft, ein Spiel vor illegaler Verbreitung zu schützen. Ehrliche Käufer zu vergrätzen, das gelingt den legitimen, aber oft aufdringlichen Sicherungsmaßnahmen dagegen immer wieder. Nachdem jüngst eine geknackte Version des Ego-Shooters **Crysis** in den Tauschbörsen auftauchte, halbierte Electronic Arts seine internen Prognosen für die angepeilten Verkaufszahlen. Im Klartext: Publisher rechnen damit, durch Raubkopien die Hälfte ihres PC-Umsatzes zu verlieren.

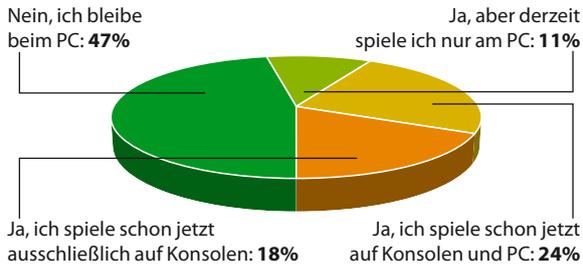
Die Hardware-Spirale
Das grundlegende Dilemma des PCs als Spieleplattform ist aber ein anderes, paradoxes: Er entwickelt sich zu schnell. Kein anderes Produkt der Hochtechnologie veraltet so rasant wie Heimcomputer. Autos halten locker zehn Jahre, Fernseher acht, Handys vier. Wer am Puls der PC-Spiele bleiben will, muss seinen Rechner spätestens im dritten Jahr auswechseln. Noch immer verdoppelt sich die Rechenleistung nach Moores Gesetz rund alle 18 Monate. Die Spiele wachsen mit; auch deshalb, weil Entwickler kaum Druck haben, ihre Routinen zu optimieren. Wenn's heute nicht vernünftig läuft, dann eben in einem Jahr – das Leistungswachstum wird's schon richten. So entsteht ein Wettrennen zwischen Software- und Hardwareherstellern, welches das Tempo befeuert. »Der Spiele-PC treibt seit jeher die Weiterentwicklung der Hardware-Komponenten an. PC-Spieler brauchen die schnellsten Grafikkarten und CPUs, den größten Speicher und Festplatten. Spiele werden immer realistischer und nutzen die Vorzüge von High-End-Hardware«, beschreibt der Nvidia-Sprecher Jens Neuschäfer. Nur: Die tollen Teile sind teuer. »Zwar wird die Hardware stetig leistungsfähiger,

Wachsende Akzeptanz

2006

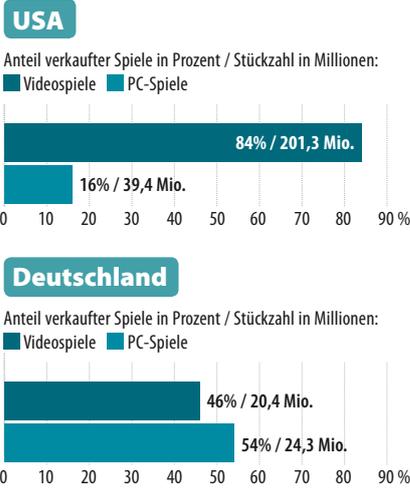


2007

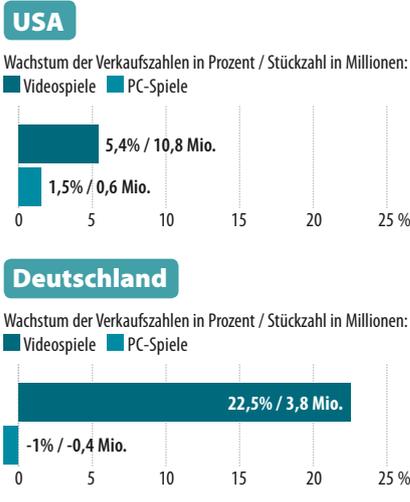


Quelle: Umfrage auf GameStar.de, September 2006 und November 2007

Verhältnis der Spieleverkäufe 2006



Wachstum der Spieleverkäufe 2006



allerdings erreichen die Hochleistungsrechner in der Regel nur die Core Gamer, denn die Plattform kostet im High-End-Bereich sehr viel«, erläutert Olaf Wolters vom Branchenverband BIU. Deshalb wird die Kundenschicht immer dünner, je mehr Leistung ein Spiel voraussetzt. Denn das Gros der PC-Besitzer verfügt nicht über das Geld, um regelmäßig neue Bauteile einzukaufen. Sie fallen aus dem Raster der Spieleentwickler. Deren Dilemma fasst Scott Miller zusammen: »Wenn dein PC-Spiel bei einer breiten Spielerschaft laufen soll, wird es schlechter aussehen als auf neuesten Konsolen. Soll es dagegen grafische Maßstäbe setzen, dann schließt es 70% der PC-Spieler aus.«

Die Kostenfrage

Jede Konsolengeneration hat dagegen einen Lebenszyklus von im Schnitt fünf Jahren. Und gegen Ende hin werden die Spiele erfahrungsgemäß immer besser, weil die Entwickler die starren Systeme bis ins Letzte ausreizen. Das gewichtigste Argument der Konsolenhersteller ist aber: Man zahlt in diesen fünf Jahren nur einmal für das System, und zwar einen Bruchteil der Kosten für einen PC. 250 Euro kostet aktuell eine Nintendo Wii, 280 Euro die Basisversion der Xbox 360, 400 Euro die Playstation 3. Ein Spiele-PC,

der auch in einem Jahr noch leistungsstark sein soll, schlägt zum Mindesten mit 1.000 Euro zu Buche. »Verglichen mit den Kosten eines spieletauglichen PCs sind die Anschaffungskosten für eine Xbox 360 geradezu minimal«, trommelt der Microsoft-Mann Felix Petzel. Die Vergleichsrechnung geht freilich nicht ganz auf. Denn die meisten Menschen schaffen sich den PC sowieso als Arbeitsgerät an. Die Spieletauglichkeit wird dann obendrauf bezahlt und macht nur noch rund die Hälfte des Gesamtpreises aus. Zudem lassen die aktuellen Konsolen nur dann ihre Muskeln spielen, wenn sie an einen passenden HD-Fernseher gestöpselt werden. Gute Qualität beginnt dort derzeit bei rund 700 Euro. Die günstigen Hardwarepreise holen die Konsolenhersteller bei den Spielen wieder rein: Neue Spiele kosten im Schnitt zehn Euro mehr und sinken wesentlich langsamer im Preis als auf dem PC.

Konsolen können nur eines, das aber besonders gut: Spiele

Wirklichkeit und Wunsch

Was der PC derzeit verliert, ist sein Gewohnheitsrecht. Die sperrigen Heimcomputer wurden historisch vor allem deshalb zur rie-

sigen Spieleplattform, weil sie eh überall herumstanden; erst in den Büros, dann bald auch am Schreibtisch zu Hause. »PCs haben nach wie vor die größte installierte Basis der Welt«, sagt der **Hellgate: London**-Macher Bill Roper. In Deutschland allein sind es rund 35 Millionen Stück. Rechnet man all die Büro-, Gebrauchs- und Alt-PCs heraus, auf denen moderne Spiele schon vor Schreck den Dienst verweigern, schnurrt die Gesamtzahl allerdings zusammen. Nur rund ein Viertel aller deutschen PC-Käufer legt laut des Marktforschungsinstituts Allensbacher Wert darauf, dass die neue Maschine auch spieletauglich ist. Auf 22 Millionen deutschen PCs wird überhaupt nicht gespielt. Auf dem beachtlichen Rest von 13 Millionen dürfte zum Großteil deshalb gedaddelt werden, weil das Gerät das nun mal kann: für Word gekauft, für **Minesweeper** benutzt.

Die Mentalität ändert sich. Vor allem die junge Generation, für die digitales Spielen selbstverständlich zur Freizeit gehört, will nicht mehr auf dem Arbeitstraktor in die Stadt fahren, sondern im schicken Schlitten – also auf Konsolen spielen statt auf dem PC. Die Marktforscher von Allensbacher fragen die Deutschen jährlich, ob sie planen, einen neuen Spiele-PC oder eine neue Konsole anzuschaffen. Mittlerweile liegen beide Werte gleich hoch: 13% der Befragten wollen einen spieletauglichen PC, genauso viele eine Playstation & Co. Bei Jugendlichen von 10 bis 19 Jahren spielt bereits die Hälfte überwiegend Konsole. Gelockt werden sie, neben dem Preis, auch von originellen Spielen wie dem Gitarren-Simulator **Guitar Hero**, neben dessen Coolness der PC für manche mausgrau aussieht.

Innovationskraft fehlt

»Keine andere Plattform hat so viel Innovation hervorgebracht wie der PC«, schwärmt Scott Miller von 3D Realms. Das war mal so. Während der Heimcomputer hauptsächlich mit sperrigen Aufgüssen wie Windows Vista oder DirectX10 von sich gähnen macht, gelingt den Konsolen in letzter Zeit ein Innovations-Coup nach dem anderen. Eine originelle Bewegungssteuerung, die Fuchteln zum Familienspaß erhebt? Macht die Nintendo Wii zum Riesen-



EndWar soll Echtzeit-Strategie auf den Konsolen etablieren. Wichtigster Helfer: Sprachsteuerung über ein Headset.

erfolg. Ein spielübergreifendes Punktesystem namens Gamerscore und motivierende Achievement-Herausforderungen? Fesselt Xbox-360-Spieler an ihre Konsole. Den Boom der Blu-ray-Datenträger bei Filmen? Hat die Playstation 3 ausgelöst. Einen integrierten Online-Kaufmarkt für kultige Kleinspiele? Bietet inzwischen jede der drei großen Konsolen und erschließt damit clever neue Kundengruppen, von Ehefrauen bis zum Opa. All das wäre am PC technisch seit langer Zeit machbar, teils ist es auch probiert worden. Aber während jede Konsole von einem starken Hersteller auf Kurs gehalten wird, fühlt sich für den PC niemand zentral verantwortlich. Dabei hat der Heimcomputer nichts dringender nötig als eine ordnende Instanz, die das Kleinklein der Systeme ausmistet und verbindliche Standards schafft.

Die Microsoft-Ente

Diese treibende Kraft könnte Microsoft sein, deren Windows-Betriebssystem nahezu alle Heim-PCs steuert. Aber der US-Softwaregigant steckt in einem Interessenskonflikt, denn mit der Xbox 360 hat er bereits ein Spieleeisen im Feuer. Im Marktkampf gegen Sony und Nintendo kommt hausgemachte Konkurrenz ungelegen. So bleiben Microsofts durchaus sinnvolle Strategien für die Zukunft der PC-Spiele bislang weitgehend Lippenbekenntnisse. Das mit viel Tamtam angekündigte Qualitätssiegel »Games for Windows« erfüllt bislang keine der in es gesetzten Erwartungen:

► Spiele sollen das »Games for Windows«-Logo nur dann tra-

gen dürfen, wenn sie von Microsoft auf Fehlerfreiheit getestet wurden. Das ist bislang Wunschdenken. Selbst großflächig verbugte Spiele wie **The Witcher** (rund 200 Korrekturen allein im ersten Patch am Erscheinungstag) schmücken sich mit dem offiziellen Schriftzug.

► Eine Leistungszahl auf der Packung soll Besitzern von Windows Vista auf einen Blick sa-

gen, ob das Spiel auf ihrem System gut läuft. Die Angabe ist so unzuverlässig, dass alle Spielhersteller sie weglassen.

► »Games for Windows«-Spiele laufen unter allen Vista-Versionen und lassen sich einfach installieren. Das ist löblich – sollte bei modernen Spielen aber selbstverständlich sein. **The Witcher** kämpft unter Vista trotzdem mit häufigen Abstürzen.

Stärken und Schwächen

Konsolen

Stark

- ▶ vergleichsweise günstiger Anschaffungspreis
- ▶ keine Kompatibilitätsprobleme, Spiele laufen immer
- ▶ keine Installation notwendig
- ▶ Spiele immer in bestmöglicher Grafik und Geschwindigkeit
- ▶ keine Hardware- und Treiber-Updates notwendig
- ▶ einfache Bedienung
- ▶ kaum Bugs, hohe Spielqualität
- ▶ bequemes Spielen auf der Couch
- ▶ lange Lebensdauer

Schwach

- ▶ teure Spiele
- ▶ meist nur zum Spielen geeignet
- ▶ kaum Gratis- oder Shareware-Spiele
- ▶ keine Fan-Modifikationen
- ▶ schwächere Gemeinschaftsbildung
- ▶ teure Zusatzhardware
- ▶ geschlossenes System, kaum aufrüstbar
- ▶ keine Maus, keine Tastatur
- ▶ Grafikqualität oft schlechter als am PC

PCs

Stark

- ▶ günstigere Spiele
- ▶ vielfältiges Angebot
- ▶ Fan- und Modprojekte
- ▶ vielseitiges Arbeitsgerät
- ▶ offenes System, beliebig auf- und umrüstbar
- ▶ technologischer Vorsprung
- ▶ nicht von einem Hersteller abhängig
- ▶ Maus- und Tastatursteuerung
- ▶ Einstiegsplattform für Programmierer
- ▶ taugt als Bastlerhobby

Schwach

- ▶ teure Hardware
- ▶ Hardware veraltet schnell
- ▶ Kompatibilitätsprobleme
- ▶ Leistungseinbrüche, Ruckler
- ▶ Spiele oft fehlerbelastet
- ▶ kompliziert zu bedienen
- ▶ Installation notwendig

Microsofts eigene Begeisterung für Games for Windows ist denn auch merklich abgekühlt. Seit der Ankündigung herrscht Stille um das Programm. Dabei ist die Grundidee richtig: Eine übergeordnete Instanz müsste PC-Spiele auf Qualität und Kompatibilität hin abklopfen. Microsoft scheut nicht nur den finanziellen und logistischen Aufwand, der zu einem so umfangreichen Testprogramm gehört. Vor allem fehlt der Wille, sich gegen die großen Hersteller durchzusetzen. Denn denen ist die externe Gängelei nicht willkommen. Auf den Konsolen lassen sich Microsoft, Sony & Co ihre Qualitätskontrolle nicht nur saftig bezahlen, sie reden auch bei Designentscheidungen mit. Zudem verzögert die Prüfung den Erscheinungstermin. Solange das »Games for Windows«-Gütesiegel nicht ein eindeutiger Verkaufsvorteil ist, dürften die meisten Spielehersteller keinen Grund dafür sehen, freiwillig teurer und langsamer als die Konkurrenz zu sein.

Hoffnung DirectX 10

Die treibende Kraft hinter einer sinnvollen Verschlingung des PC-

Wirrwarrs könnten auch die großen Hardwarehersteller wie Intel, AMD und Nvidia sein, die sich auf eine verbindliche technologische Basis einigen müssten. »Ein Weg aus der Komplexitätsfalle wäre die Vereinheitlichung von Standards, die die wichtigsten PC-Komponenten betreffen«, sagt Jens Neuschäfer von Nvidia. Das Ziel: Eine Architektur zu entwerfen, in der jedes neue Bauteil auf Anhieb funktioniert, ohne Treiberinstallation, Systemkonflikte oder BIOS-Updates. Wenn Spielehersteller nur noch eine Standardkonfiguration austesten müssten statt vieler Hunderte, entfielen eine der derzeit höchsten Entwicklungshürden. Und Spieler könnten sich sicher sein, dass **Crysis** und Co bei ihnen laufen – wenn auch vielleicht mit automatisch heruntergedrehten Grafikdetails.

Eine solche Vereinheitlichung ist nicht in Sicht. Aber es gibt Bemühungen, die in die richtige Richtung weisen. Große Hoffnungen ruhen derzeit vor allem auf DirectX 10, der einheitlichen Grafikschnittstelle von Windows Vista. »DirectX10 erleichtert das Programmieren für verschiedene

PC-Konfigurationen«, erläutert Jens Neuschäfer. Denn DirectX-10-Grafikkarten müssen Mindeststandards erfüllen, auf die sich alle Spielehersteller verlassen können. Das entschlackt die Kompatibilitätsprüfungen deutlich. Wer als Spieler DirectX 10 nutzen will, muss freilich erst einmal aufrüsten. Denn dafür sind sowohl eine moderne Grafikkarte als auch Windows Vista notwendig. Beides zusammen kostet derzeit mindestens 200 Euro – da ist's auch nicht mehr weit bis zur Konsole. Zudem steht im Frühjahr 2008 schon der nächste Standard an, DirectX 10.1. Aktuelle DirectX-10-Grafikkarten werden zu diesem nicht kompatibel sein (siehe Hardware-Schwerpunkt auf Seite 166).

Im Hamsterrad

Alle großen Hardware-Hersteller bemühen sich zudem mittlerweile darum, Spiele-Entwicklern direkt bei der Anpassung an ihre Produkte unter die Arme zu greifen. Nvidia unterhält zum Beispiel ein hauseigenes Testlabor in Moskau, in dem 50 Mitarbeiter Spiele im Rahmen des »The Way It's Meant to be Played«-Programms auf 250 Konfigurationen testen. Zudem schickt der Hardware-Riese auch schon mal Techniker zu den Studios, die bei der Anpassung helfen. Dahinter steckt Eigennutz: PC-Kunden sollen sich sicher fühlen, dass Spiele auf Nvidia-Grafikkarten ohne Probleme laufen, und deshalb lieber zur GeForce greifen statt zur Konkurrenz. »Nvidia hat DirectX-10-Unterstützung in viele neue Spiele wie zum Beispiel Crysis, Hellgate: London oder World in Conflict gebracht«, beschreibt Jens Neuschäfer die Erfolge des Programms. Nur: Der großen Mehrheit der Nutzer von

DirectX9-Grafikkarten bringt das gar nichts. Stattdessen ist das Signal deutlich: Kauft euch neue Hardware! Nicht umsonst haben immer mehr genervte Anwender das Gefühl, ein dubioses Kartell aus Hardware-, Betriebssystem- und Spieleherstellern wolle ihnen regelmäßige Aufrüstung aufzwingen. Der Weg aus dem Hamsterrad führt deshalb nicht über teure Hightech-Komponenten, glaubt der Branchenmann Olaf Wolters, sondern über Massentauglichkeit und Komfort: »Die Industrie sollte über günstige Komplettsysteme nachdenken und bei der Bedienbarkeit auf die Entwicklung im Konsolenbereich schauen. Einfachere Handhabung ist der Schlüssel zu neuen Zielgruppen.«

Ganz unten, ganz oben

So befindet sich der PC momentan in einem seltsamen Spagat: Auf simplen Gebrauchs-PCs boomt anspruchslose Gelegenheitsspielchen, auf High-End-Maschinen durchstößt die Avantgarde der Spielertechnologie eine Grafikschwelle nach der anderen. Im breiten Mittelraum dazwischen herrscht Ödnis – für Minispiele zu schade, für aktuelle Hits in voller Pracht nicht geeignet. Es ist dieses vernachlässigte Segment, aus dem die Konsolen massiv Kundenschaft abziehen. Wer ernsthaft spielen will, ohne sich mit Technik auseinanderzusetzen, dem bleibt kaum noch eine andere Wahl als Konsolen. Selbst klassische deutsche Hits wie die **Anno-** oder die **Siedler-**Serie, die traditionell diese Mittelschicht der interessierten Laien anspre-

Kein anderes Produkt der Hochtechnologie veraltet so rasant wie Heimcomputer



Der Shooter **Crysis** demonstriert, zu welchen technischen Hochleistungen PCs fähig sind.

Wer ernsthaft spielen will, ohne sich mit Technik auseinanderzusetzen, dem bleibt kaum noch eine andere Wahl als Konsolen

chen, setzen in ihren neuesten Versionen so leistungsstarke Systeme voraus, dass viele alte Fans von vornherein ausgeschlossen bleiben.

Die Zukunft

Die Gegenwart des PCs ist eine Phase der Bedeutungsverschiebung. Seine Zukunft hängt in großen Teilen davon ab, wo diese Verlagerung in den nächsten Jahren hinführt. Vier Schwerpunkte kristallisieren sich heraus:

► **Genre-Spezialisierung:** Tastatur und Maus sind für einige Arten des Spielens ein so elementarer Vorteil, dass sie den PC für bestimmte Genres nach wie vor zur Plattform der Wahl machen. Dazu gehören neben den Ego-Shootern und der Echtzeit-Strategie vor allem die boomenden Online-Rollenspiele. Deren komplexe Steuerung mit zahlreichen Tastenkürzeln und der Tipplastigkeit bei Unterhaltungen haben bislang den Sprung auf die Konsole verhindert. Zudem werden Online-Rollenspiele stark von Spielergemeinschaften getragen, die sich im offenen Internet wesentlich besser organisieren können als in den geschlossenen Angeboten der Konsolen. Auch klicklastige Adventures und anspruchsvolle Simulationen wie der Flight Simulator dürften die Domäne des PCs bleiben.

► **Technologieführer:** Technische Innovation beginnt in der Regel auf dem PC, weil sich die Leistung neuer Komponenten im Jahrestakt steigert. »Wir haben Crysis für den PC entwickelt, weil uns klar war, dass aktuelle PCs den Konsolen technisch überlegen sein werden, wenn das Spiel erscheint«, sagt Cevat Yerli von Crytek, deren fulminanten Ego-Shooter Crysis es ausschließlich für den PC gibt. »Der Arbeitsspeicher des PCs erlaubt Welten, die auf Konsolen in dieser Art und Weise nicht möglich sind. Konsolen bräuchten viermal mehr Speicher, damit Crysis direkt umzusetzen wäre«, sagt Yerli. Und stichelt: »Die aktuelle Konsolengeneration ist nicht ausbalanciert. Im Vergleich zur Grafik- und Rechenleistung ist der Speicher die Achillesferse der Maschinen.« Allerdings führt auch für Crytek kein Weg mehr am Konsolenmarkt vorbei,

der international schlicht zu wichtig ist. »Wir arbeiten an der CryEngine 2 für die Konsolen, für Xbox 360 und Playstation 3«, sagt Yerli. »Konsolenspiele mit CryEngine 2 wird es innerhalb der nächsten 18 Monate geben.«

► **Gelegenheitsspiele:** PCs bleiben auch weiterhin ein fester Bestandteil der meisten Büros und Haushalte. Diese Verfügbarkeit macht sie zum attraktiven Spielgefährten für Arbeitspausen. »Der PC erlaubt seinem Benutzer, schnell mal ein Spielchen einzuschoben, ohne den Schreibtisch verlassen zu müssen«, sagt Greg Canessa von Popcap, einem der führenden Entwickler für Zwischendurch-Spiele. »Der Trend zu Casual Games [einfachen, kurzweiligen Spielen, Anm. d. Red.] wird sich fortsetzen, vornehmlich im Internet und auch auf der PC-Plattform«, glaubt Olaf Wolters. Allerdings wachsen mobile Geräte wie tragbare Konsolen und Handys in diesem Feld zur massiven Konkurrenz heran.

► **Kreativplattform:** »Der PC ist entscheidend für das Wachstum der gesamten Spielebranche, denn er ist die Einstiegsplattform für junge Spieleentwickler«, sagt Scott Miller. Wer direkt auf Konsolen programmieren will, braucht ein professionelles Team und eine Lizenz des Herstellers. Auf dem PC dagegen kann jeder sofort loslegen, sich im Internet mit Gleichgesinnten austauschen und auf einen schier unerschöpflichen Fundus von Code-Beispielen zurückgreifen. »Der PC ist eine Innovationsplattform, auf dem die Entwicklungskosten niedrig und Experimente möglich sind«, erklärt Miller. Der Weg in die Spielebranche führt für angehende Entwickler deshalb fast zwangsläufig über den PC.

Wie weiter?

Das Ende der PC-Spiele ist so schnell also nicht zu befürchten. Ob der PC langfristig als gleichberechtigte Spiele-Plattform neben den Konsolen überlebt, hängt im Wesentlichen von einem einzigen Punkt ab: Ob genügend Hersteller PC-Spiele entwickeln. Und das wiederum wird einzig dadurch bestimmt, ob genügend Kunden diese Spiele kaufen. Dazu müssen sie gut und fehlerfrei sein, denn



Starcraft 2 ist einer der großen Hoffnungsträger auf dem PC für das kommende Jahr. Das temporeiche, anspruchsvolle E-Sport-Spiel ist für Konsolen wenig geeignet.

zum Teufelskreis gehört auch, dass schlechte Konsolenumsetzungen PC-Spieler so verärgern (siehe S. 146), dass sie lieber gleich zum Original wechseln. Ins aktuelle Weihnachtsgeschäft gehen viele Publisher jedenfalls noch einmal mit großen Hoffnungen; **Crysis**, **Hellgate: London**, **Siedler 6** oder **The Witcher** müssen zeigen, wie gut sich Spiele verkaufen können, die es ausschließlich auf dem PC gibt. Auch im nächsten Jahr stehen

zugkräftige Projekte in den Startlöchern: **Starcraft 2**, **Die Sims 3**, **Spore**, **Dragon Age**, **Empire: Total War**, **Stalker: Clear Sky**, um nur einige zu nennen. Und danach?

»PC-Spiele werden immer ein wichtiger Faktor in der Branche bleiben«, prophezeit Scott Miller. »Die Spiele-Plattform Nummer 1 wird der PC aber nie wieder sein.« International dürfte er recht haben. Ob Deutschland seinen Sonderstatus behält, entscheidet die Zahl der verkauften Spiele. **CS**