



Bei Konsolenportierungen und Parallelentwicklungen haben PC-Spiele technisch wie inhaltlich oft das Nachsehen. Wir zeigen die schlimmsten Umsetzungen, fragen die Entwickler und forschen nach den Ursachen.

# (Um)setzen: 6!

Wussten Sie schon? Sam Fishers Tochter ist tot! Wenn Sie das wenig überrascht, haben Sie entweder die entsprechenden Folgen unserer Redaktions-Comedy auf den Heft-DVDs gesehen oder **Splinter Cell: Double Agent** auf einer Konsole der alten Generation gespielt. Denn wo das Schleichabenteuer auf Microsofts Xbox, Sonys Playstation 2 und Nintendos Gamecube in Zwischensequenzen über den Unfalltod von Sams Tochter und andere Hintergründe

aufklärt, tappen Besitzer eines PCs wegen fehlender Story-Inhalte im Dunkeln. Das lückenhafte vierte **Splinter Cell** ist nicht das einzige Beispiel. Allzu häufig hinken PC-Ableger ihren Konsolen-Originalen qualitativ weit hinterher.

»Eine leistungsstarke Grafikkarte macht noch kein leistungsfähiges System.«

Nicolas Pothmann, Deutschland-Sprecher von EA Sports

### Zahlen sprechen

Dass PC-Spiele teils stiefmütterlich behandelt werden, verwundert wenig, wenn man sich die weltweiten Märkte ansieht. Denn dort haben die Konsolen die Nase weit vorn. Laut

der amerikanischen Marktforschungsfirma NPD stieg der Umsatz von Konsolen-Software in den Vereinigten Staaten im letzten Jahr um 17,5, im ersten Quartal 2007 nochmals um weitere 22 Prozent. Der PC kam dagegen nur auf ein Prozent Wachstum. In Japan findet sich unter den 30 meistverkauften Titeln im September nicht ein einziges PC-Spiel; in England hat sich laut Ubisoft **Ghost Recon: Advanced Warfighter** für die Xbox 360 zehnmals besser verkauft als für den PC. Und das bei einem Shooter, eigentlich ein Stammgenre des mausgesteuerten PCs. Auch in Deutschland, dem Land PC-affiner Käufer, sieht es nicht anders



Der Benutzeroberfläche von **Oblivion** merkt man an, dass sie für Konsolen-Controller ausgelegt ist.



Der **PC-Riddick** hatte im Gegensatz zu seinem Konsolenbruder einen zusätzlichen Level.



bzw. acht Kernen verwenden.« Da Dual- und Quad-Core-CPU's bislang noch nicht zur Allgemeinausstattung von PCs gehören, verzichtete EA Sports beim PC-Fifa auf das Fifa-Next-Gen-System, um eine breitere Zielgruppe anzusprechen. Die Erklärung befriedigt freilich nur bedingt. Denn einerseits beherrscht der gleichzeitig erschienene Konkurrent **Pro Evolution Soccer 2008** selbstverständlich Xbox-360-Grafik mit vergleichsweise moderat erhöhten Hardware-Anforderungen. Andererseits können aktuelle PCs problemlos **Fifas** neue Ballphysik simulieren – wenn man die Mühe nicht scheut, das Spiel entsprechend auf die Hardware anzupassen.

»Man muss lernen, auch auf Einkern-Prozessoren eine vernünftige Spieleleistung hinzubekommen.«  
Heiko Tom Felde, Ascaron

aus. Laut des Bundesverbandes Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) stieg der Umsatz verkaufter Konsolenspiele im ersten Halbjahr 2007 im Vergleich zum Vorjahr um 10 Prozent, sogenannte Handhelds wie Nintendos DS brachten es sogar auf 75 Prozent. Dagegen erscheinen die drei Prozent Umsatzwachstum im PC-Markt kaum erwähnenswert.

**Firmen versagen**

Kein Publisher mag darüber reden, aber die meisten Portfolios sprechen Bände: Xbox 360 und Playstation 3 sind mittlerweile die Leitplattformen für Spitzenspiele, der PC rückt auf die Hinterbänkler-Position. Große Titel wie **Assassin's Creed**, **Call of Duty 4** oder **Need for Speed: ProStreet** werden auf Konsolen entwickelt. Die PC-Umsetzung erfolgt meist gleichzeitig, teils erst später, immer öfter: nie. **Call of Duty 3** hat's nie auf den PC geschafft, die meisten **Medal of Honor**-Episoden ebensowenig. Das populäre **The Simpsons**-Abenteuer? Nur für Konsole. Der **Chronicles of Riddick**-Nachfolger **The Darkness**?

Dito. Selbst bei Parallelentwicklungen arbeiten die Teams nicht immer auf dem gleichen Technologiestand. Die aktuelle PC-Generation der EA-Sports-Spiele wie **Fifa**, **NBA Live** oder **Madden NFL** greift zum Beispiel auf die veraltete Playstation-2-Technik zurück. Im Gegensatz dazu genießen Besitzer sogenannter Next-Gen-Konsolen grafisch aufgemotzte Stadien, detaillierte Spielerfiguren sowie verbesserte Effekte. Bereits bei den Vorjahres-Ausgaben kochte deshalb

bei PC-Spielern der Ärger hoch. Nicolas Pothmann, Sprecher von EA Sports, erklärt: »Fifa NextGen [das Technikgerüst, das in der Xbox-360- und PS3-Version von Fifa 08 steckt, Anm. d. Red.] braucht für die neue getrennte Ballphysik diverse CPU-Prozesse, die im Vergleich zur letzten Fifa-Generation die 35-fache Prozessorleistung benötigen. Eine vergleichbare Rechenleistung haben derzeit aber nur circa fünf bis zehn Prozent der PC-Spieler. Das ist bei der Xbox 360 und Playstation 3 anders, da die beiden Konsolen Prozessoren mit sechs

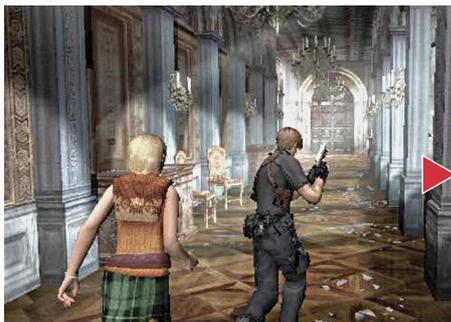
**Optik rostet**

Sega hat mit **Virtua Tennis 3** ein halbes Jahr vor **Fifa 08** eindrucksvoll bewiesen, dass es keiner Oberklasse-Hardware bedarf, um Playstation 3-Grafik auf den PC-Bildschirm zu zaubern. Wird dagegen an der Grafik gespart, kostet das oft auch Spielatmosphäre. So wie bei **Resident Evil 4**. Zusammen mit dem japanischen Hersteller Capcom hat Ubisoft den Horror-Shooter zwei Jahre nach der Konsolenvariante auf den Markt gebracht, ohne die angestaubte Technik der Gamecube-Version zu überarbeiten. Im Gegenteil: **Resident Evil 4** sieht durch die fehlenden Beleuchtungseffekte schlechter aus als auf Nintendos Uralt-Konsole. Gegruselt haben sich PC-Spieler

**Gute Umsetzung, schlechte Umsetzung**



Für die PC-Version von Jade Empire hat Bioware nicht nur die Auflösung erhöht, sondern auch die Texturen und Lichteffekte überarbeitet.



Im Gegensatz zur Gamecube-Version fehlt in der PC-Variante von Resident Evil 4 die komplette Beleuchtung. Das schadet der Horrorstimmung.

»Konsolen sind gut, um Geld zu verdienen, während der PC die mächtigste Plattform ist, um als Entwickler zu glänzen.«  
Oleg Yavorsky, GSC Gameworld

## Umsetzung: Mangelhaft!



### PLATZ 1: Resident Evil 4 (GS 05/07: 72 Punkte) Hersteller: Capcom / Ubisoft

Zwei Jahre nach der Gamecube-Version erschien die PC-Variante – und sah deutlich schlechter aus als auf Nintendos Uralt-konsole. Da sämtliche Beleuchtungseffekte fehlen, geht ein Großteil der grandiosen Gruselstimmung verloren. Ein eilig nachgereicher Patch besserte zwar bei der Optik nach, trotzdem blieb **Resident Evil 4** hässlich. Auch an der Bedienung wurde gespart: Die Tastatursteuerung sorgt für Knoten in den Fingern, eine Mausunterstützung fehlt komplett.



### PLATZ 2: Halo 2 (GS 07/07: 69 Punkte) Hersteller: Bungie / Microsoft

Der am meisten missglückte Marketing-Gag der Spielegeschichte: **Halo 2** für den PC sollte Microsofts neues Betriebssystem Windows Vista für Spieler interessant machen, kam aber mit hoffnungslos veralteter Technik daher. Von DirectX-10-Effekten keine Spur; gemeinsame Gefechte mit Xbox-Besitzern waren auch nicht möglich. Bedienung und Inhalt gingen zwar in Ordnung – aber das hat ganze drei Jahre nach der Konsolenversion niemanden mehr interessiert.



### PLATZ 3: Splinter Cell: Double Agent (GS 01/07: 81 Punkte) Hersteller: Ubisoft Shanghai / Ubisoft

Die Next-Gen-Konsolen (Xbox 360, Playstation 3) hat es ebenso getroffen wie den PC: Sam Fishers viertes Schleichabenteuer war im Vergleich zu den Versionen der alten Konsolengeneration stark beschnitten. Manche Missionen wie das Gefängnis-Tutorial fielen kürzer aus, und die spaßigen Koop-Aufträge gab es ebenfalls nur auf der Xbox, der Playstation 2 und dem Gamecube. Das sorgte für Lücken in der Handlung – und verärgerte Spieler.



### PLATZ 4: Test Drive Unlimited (GS 05/07: 83 Punkte) Hersteller: Eden Games / Atari

Zum Verkaufsstart blickten viele PC-Spieler neidvoll zu den Xbox-Live-Nutzern. Auf der Konsole lief das Online-Rennspiel deutlich flüssiger und hatte – anders als die PC-Variante – nicht mit teils derben Netzwerkverzögerungen und Verbindungsabbrüchen zu kämpfen. Letztere wurden auf dem PC durch einen Patch zwar weitgehend behoben, dass Eden Games aber regelmäßig kostenlose Autos nur für die Konsolen-Version von **Test Drive Unlimited** spendiert, stört PC-Spieler zu Recht.



### PLATZ 5: NHL 08 (GS 10/07: 77 Punkte) Hersteller: EA Kanada / EA Sports

EA Sports griff für **NHL 08** wie schon in den Vorjahren auf die veraltete Playstation-2-Technologie zurück, während Xbox-360-Besitzer eine deutlich hübschere Grafik nebst detailliertem Publikum und aufwändigeren Animationen genießen. Zudem fehlt es der PC-Variante an der im Vergleich zur Konsolenausgabe besseren Check-Physik und überarbeiteten Skating-Engine. Auch den coolen Spielzug-Editor, mit dem Sie Laufwege auf das Eis malen können, dürfen nur Xbox-360-Besitzer nutzen. EA gelobt für das kommende Jahr Besserung.



Um Konsolenspielern eine Chance zu geben, ist die Steuerung in **Shadowrun** für den PC absichtlich schwammig ausgefallen.



Ein Titel, zwei Spiele: Die PC-Version von **Spider-Man 2** fiel inhaltlich und technisch deutlich schlechter aus als die Konsolen-Variante.

denn auch eher über die altbackene Optik als über die beklemmende Atmosphäre.

### Gamepads regieren

Nicht nur bei der Technik wirkt **Resident Evil 4** lieblos auf den PC portiert. So haben die Entwickler zwar eine hervorragende Gamepad-Steuerung integriert, aber die Unterstützung für Mäuse vergessen – ein echtes Manko für Shooter-Fans. In Sachen Steuerung reiht sich **Resident Evil 4** in eine lange Liste missglückter Umsetzungen ein: In den **Pro Evolution Soccer**- und **Need for Speed**-Spielen kämpften Sie sich durch fummelige, auf Controller optimierte Menüs, bei **The Elder Scrolls 4: Oblivion** arbeiten Sie sich bei der Karte und dem Inventar durch umständliche Register. Und in **Shadowrun** wirkt das Waffenverhalten schwammiger als bei der Xbox-360-Variante. Letzteres mag aus Gründen der Chancengleichheit zwischen PC- und Konsolenspielern entstanden sein, erzeugt aber dennoch einen faden Beigeschmack bei jedem Tastatur- und Maus-Liebhaber. Wie's richtig geht, zeigen kleinere Spiele wie Activisions **Spiderman: Freund oder Feind**. Das bemerkt automatisch, ob mit Gamepad oder Tastatur gespielt wird, und passt die Symbole in den Menüs entsprechend an. Solche Komfortdetails erfordern zusätzlichen Entwicklungsaufwand. Das wollen oder können viele Umsetzungsteams nicht leisten. Microsofts Vorstoß mit dem neuen Spiele-Zertifikat »Games for Windows« verschärft die Lage zusätzlich. Programme mit diesem Logo müssen zwingend den Xbox-360-Controller unterstützen. Die Versuchung ist deshalb groß, die bunten Knopfsymbole bei Konsolenumsetzungen im Spiel zu lassen – auch dann, wenn der Spieler die Tastatur benutzt.

### Geschichten erzählen

Besonders ärgerlich wird es, wenn sich die Konsolen- und PC-Spiele inhaltlich voneinander unterscheiden. **Splinter Cell: Double Agent** ist das prominenteste Beispiel der letzten Zeit. Nur auf Konsolen der alten Generation dürfen Sie die spaßigen Koop-Missionen absolvieren

oder in einem zusätzlichen Auftrag einen Zug überfallen. Da zudem manche Abschnitte (wie etwa der Gefängnisausbruch zu Beginn des Spiels) auf dem PC kürzer ausfallen, bleibt vieles von der Hintergrundgeschichte im Dunkeln. »Double Agent wurde von zwei unterschiedlichen Teams entwickelt«, erklärt Karsten Lehmann vom Publisher Ubisoft. »Das eine hat sich um die Konsolen der letzten Generation gekümmert, das andere war für die Xbox 360-, Playstation 3- und PC-Umsetzungen verantwortlich.« Zwar griffen beide Teams auf denselben Informationsfundus zurück, entwickelten die Geschichte des Spiels aber unabhängig voneinander. Das mag die eklatanten Unterschiede erklären, entschuldigen kann es sie nicht. Die Teamtrennung stellt bei Ubisoft keine Ausnahme dar: Das erste **Ghost Recon: Advanced Warfighter** etwa ist auf den Konsolen (entwickelt von Red Storm) ein anderes Spiel als auf dem PC (entwickelt von Grin). Bei der Geschichte braucht man hier zwar keine Nachteile der Marke **Double Agent** befürchten, trotzdem fühlt sich die Xbox-360-Variante durch zusätzliche Helikoptermissionen und die praktischere Helmkamera der KI-Kollegen runder an als das PC-Pendant.

### Versionen unterscheiden

Nicht nur bei Ubisoft unterscheiden sich die Versionen teils drastisch. Das Actionspiel **Spider-Man 2** von Publisher Activision etwa lässt Sie nur auf den Konsolen durch ein frei erkundbares New York schwingen. Auf dem PC ist die Stadt in kleine Viertel unterteilt, zwischen denen das Programm ständig nachladen muss. Auch hier stammen die Spiele von unterschiedlichen Teams. Auf den alten Konsolen zeichnet Treyarch (**Die by the Sword**) verantwortlich, die schwache PC-Version kommt von Entwickler Fizz Factor (**The Hobbit**). Auch Teams, die für mehrere Plattformen programmieren, sind vor Umsetzungsreibereien nicht gefeit. Als skurriles Beispiel gilt Konamis Schleich-Thriller **Metal Gear Solid**. Auf der Playstation lässt sich der gedankenlesende Bossgegner Mantis nur bezwingen, wenn man das Gamepad an

»Bei der Xbox 360 muss man für ein System entwickeln. Beim PC gibt es unendlich viele mögliche Rechnerkonfigurationen.«

Max Loppin, Producer bei Atari



## Umsetzung: Sehr gut!



**PLATZ 1: Jade Empire**  
(GS 04/07: 87 Punkte)  
Hersteller: Bioware / 2K Games

Zwar kam der asiatisch angehauchte Rollenspiel-Hit erst eineinhalb Jahre nach der Konsolenvariante, dafür hat der Entwickler Bioware viel Arbeit in die PC-Umsetzung gesteckt. Die Grafik wurde zeitgemäß aufgehübscht und die Steuerung nahezu perfekt auf Maus und Tastatur adaptiert. Außerdem hat das Team zusätzliche Gegner, Kampfkünste und freischaltbare Waffen eingebaut. Dabei lief **Jade Empire** auch auf Mittelklasse-Rechnern flüssig.



**PLATZ 2: Virtua Tennis 3**  
(GS 05/07: 85 Punkte)  
Hersteller: Sumo Digital / Sega

**Virtua Tennis 3** war das erste Spiel, das die Technik von Sonys Playstation 3 auf den PC brachte und Maßstäbe bei der Grafiksatzte. Texturen, Spieleranimationen und Beleuchtung hat man so noch in keinem Sportspiel gesehen. Selbst der hübsche Konkurrent **Top Spin 2** (eine Umsetzung von der Xbox 360) konnte nicht mithalten. Größte Überraschung dabei: **Virtua Tennis 3** lief selbst auf zwei Jahre alten PCs ruckelfrei. Auch die Steuerung mit der Tastatur ist den Entwicklern sehr gut gelungen.



**PLATZ 3: GTA: San Andreas**  
(GS 08/05: 89 Punkte)  
Hersteller: Rockstar / 2K Games

Stellvertretend für eine ganze Serie sehr guter Umsetzungen soll **GTA: San Andreas** genannt werden. Zwar ließ sich der Entwickler Rockstar bei jedem Teil der Gangster-Saga mindestens sechs Monate für die Portierung auf den PC Zeit, dafür stimmte die Bedienung. Ob zu Fuß, im Auto, in der Luft oder in den Menüs – **GTA** lässt sich hervorragend steuern. Nachteil: Die Playstation-2-Technologie war schon im ersten 3D-Ableger **GTA 3** (2002) nicht mehr zeitgemäß.



**PLATZ 4: Knights of the Old Republic**  
(GS 12/03: 90 Punkte)  
Hersteller: LucasArts / Activision

Noch ein Rollenspiel, das Bioware Vorbildlich auf den PC portiert hat. Der Entwickler hat die Menüs sowie die Benutzeroberfläche überarbeitet und eine Mausunterstützung eingebaut. Außerdem dürfen Sie nur in der PC-Variante jederzeit (sogar inmitten der Kämpfe) speichern und auf einer exklusiven Raumstation über dem Planeten Yavin besondere Gegenstände kaufen. Allerdings war **Knights of the Old Republic** damals sehr hardwarehungrig.



**PLATZ 5: The Chronicles of Riddick**  
(GS 02/05: 88 Punkte)  
Hersteller: Starbreeze / Vivendi

Zu einer Zeit, wo Ego-Shooter selten auf Konsolen vertreten waren, wunderte es kaum, dass der Entwickler Starbreeze nach der Xbox-360-Version auch eine PC-Variante auf den Markt gebracht hat. Neben einer hervorragend umgesetzten Maus- und Tastatursteuerung (man konnte nach einem Patch aber auch zum Gamepad greifen) belohnten die Designer den geduldigen PC-Spieler mit einem zusätzlichen Level, in dem man sich mit einem schwer bewaffneten Mech durch Gegnerhorden ballert.

der Konsole umsteckt. Das ist auf dem PC natürlich schwer umzusetzen. Dafür wäre das konsolenexklusive Rätsel, bei dem Sie eine Funkfrequenz auf der Rückseite der Spielverpackung finden sollen, durchaus auch bei der PC-Variante möglich gewesen.

### Grafik ruckelt

Dass der PC den Next-Gen-Konsolen technisch weit überlegen ist, hat der Edel-Shooter **Crysis** gerade bewiesen. Trotzdem hinken PC-Umsetzungen ihren Konsolen-Originalen in Sachen Leistung oft stark hinterher. Das Paradebeispiel ist **Colin McRae: Dirt**, das zwar fantastisch aussieht, aber nur auf High-End-Maschinen flüssig läuft. Auch **Sega Rally**, **Onimusha 3**, **Tomb Raider: Legend**, **Blazing Angels 2** oder **Test Drive Unlimited** haben mit Ruckelproblemen zu kämpfen. »Bei der Xbox 360 muss man nur für ein System entwickeln«, erläutert Test Drive-Producer Max Loppin von Atari, »beim PC gibt es hingegen unendlich viele mögliche Rechnerkonfigurationen.« Unterschiedliche Prozessoren, Arbeitsspeicher-Riegel, Grafikkarten nebst Treibern und der derzeitige Generationenwechsel der DirectX-Schnittstelle machen es den Entwicklern deutlich schwerer als auf den Konsolen, die Leistung der Spiele zu optimieren. Will man das richtig anstellen, muss man Zeit in den Code stecken – wie zahlreiche Beispiele belegen: **Chronicles of Riddick** erschien drei Monate nach der Konsolen-Version, **Knights of the Old Republic** fünf. Auch die **GTA**-Spiele trudelten in der Regel sechs bis acht Monate nach der Konsolenvariante ein, **Jade Empire** brauchte gar eineinhalb Jahre. Bei allen hat sich die zusätzliche Entwicklungszeit nicht nur in technischer Hinsicht gelohnt. Beispielsweise dürfen sich PC-Riddicks mit einem Mech durch einen zusätzlichen Level ballern. Und **Jade Empire**-Fans freuten sich über eine deutlich verbesserte Steuerung sowie neue Gegner, Waffen und Fertigkeiten.

### Spiele motivieren

Wenn die Stärken des PCs gezielt genutzt werden, dann können sich die Computerspiele locker von den Konsolenvarianten absetzen. So sollen zum Beispiel manche Karten in der Multiplayer-Ballerei **Unreal Tournament 3** auf der Playstation 3 kleiner ausfallen, da Sonys Konsole laut Epic-Chef Mark Rein technisch nicht mit dem PC mithalten kann. Und die Kampagne des in Deutschland indizierten Xbox-360-Shooters **Gears of War** wurde für den PC um etwa 25 Prozent ausgeweitet. Auch die vielgelobten Achievement-Sammelboni auf der Xbox 360 finden inzwischen ihren Weg auf den PC. Beispielsweise können Spieler in Valves neuer Steam Community Erfolge horten, wenn Sie etwa in **Portal** die letzte Testkammer meistern oder sich als **Team Fortress 2**-Spion vom gegnerischen Sanitäter heilen lassen. Solche Spielelemente erhöhen auch auf dem PC die Halbwertszeit vieler Spiele enorm. Oder würden Sie in **Half-Life 2: Episode 2** einen Gartenzweig durch das halbe Spiel schleppen, wenn es keine Auszeichnung dafür gäbe, mit der man online angeben kann?

»Von den neuen Konsolen gehen spürbare Wachstumsimpulse aus.«

Olaf Wolters, Geschäftsführer des Bundesverbandes Interaktive Unterhaltungsoftware

### Technik reift

Nichtsdestotrotz wird es auch in Zukunft schwache PC-Umsetzungen geben; **Need for Speed: ProStreet** ist mit seiner miserablen Spielleistung und erneut fummeligen Menüs nur die jüngste. Doch je älter die aktuelle Konsolengeneration wird, desto mehr Erfahrung sammeln die Teams bei Portierungen und Parallelentwicklungen – zumal sich die PC-Technik ständig weiterentwickelt, wovon Xbox 360 und Playstation 3 nur träumen können. Man darf also optimistisch in die Zukunft der Konsolenumsetzungen blicken. Und sich auf vielversprechende Titel wie **Assassin's Creed** oder **Guitar Hero 3** freuen. DM



Ubisoft legt bei **Assassin's Creed** Wert auf eine PC-kompatible Steuerung. Deswegen erscheint das PC-Spiel später als die Konsolenvariante.