



# Microsofts PC-Strategie

Microsoft will heute wie damals den PC als Spieleplattform stärken. Angeblich. Wir rechnen ab mit vier Jahren Games for Windows und den Versprechen aus dem Microsoft-Hauptquartier in Redmond.

Ob Microsoft den PC als Spieleplattform zugunsten der Xbox vernachlässigt, wollen wir wissen. Also baten wir den Konzern um eine Gelegenheit zu Gesprächen, dann um Stellungnahme zu unseren Fragen; wir versuchten es sowohl direkt als auch über offizielle Kontaktpersonen. Eine Auskunft blieb man uns lange schuldig. Erst kurz vor Redaktionsschluss erreichten uns knappe, wenig erhellende Antworten. Wer das Unternehmen kennt, weiß, dass offene Kommunikation nicht unbedingt zu seinen Tugenden zählt.

Womöglich hat die schleppende Korrespondenz in diesem Fall aber einen recht simplen Grund. Nämlich den, dass es in Deutschland, dem wichtigsten PC-Spielemarkt der Welt, keinen Zuständigen für Microsofts PC-Sparte oder Games for Windows gibt. Diese Tatsache wirft ein bezeichnendes Licht darauf, was der Software-Riese vom PC-Spielemarkt hält: nicht sonderlich viel. Offiziell beteuert Microsoft freilich das Gegenteil, seit Jahren reden die Amerikaner den PC als Spieleplattform groß. Aber Worte sind billig. Microsofts Taten sprechen eine andere Sprache.

## Am Anfang war der PC

Um zu verstehen, wie wichtig der Betriebssystem-Monopolist für PC-Spiele ist, hilft ein Blick in die Vergangenheit. Microsoft trat selten als innovativer Hersteller auf den Plan, meist adaptierten sie bestehende Ideen, verbesserten sie und brachten sie als eigenständiges Produkt auf den Markt. Dass dabei die ersten Versionen selten überzeugten, mag man beklagen; der Erfolg gibt ihnen Recht.

So auch Mitte der neunziger Jahre, als Microsoft mit Windows 95 versuchte, Spielehersteller vom verbreiteten DOS auf das neue Betriebssystem zu locken. Der Erfolg stellte sich erst ein, als drei Programmierer kurzerhand eine einheitliche Schnittstelle für Grafik, Sound und Eingabegeräte entwickelten – DirectX. Die neue Technologie startete nicht mit dem Durchschlag, den Microsoft sich wünschte: Spiele liefen anfangs bedeutend schlechter unter Windows 95 als unter MS-DOS, Entwickler favorisierten zudem die freie Schnittstelle Open GL. Erst mit Windows 98 setzte sich DirectX durch, und Windows avancierte zu einer ernst zu nehmenden Spiele-Plattform. In der Tat ist DirectX bis heute der wichtigste Beitrag Microsofts für den Spielemarkt, es ebnete den Weg für den Erfolg des PCs als massenkompatible Spieleplattform.

## Konsolen-Zukunft

Ende der 90er-Jahre begann sich Microsofts Spiele-Strategie zu verändern. Über kurz oder lang wollten die Amerikaner im lukrativen Konsolengeschäft Fuß fassen, das sie als Zukunftsmarkt erkannten. Den Weg dorthin bahnte sich Microsoft mit einer beispiellosen Demonstration wirtschaftlicher Macht.

Ende 1998 erschien Segas Dreamcast-Konsole, die am Markt floppte; ihr Betriebssystem stammte von Microsoft. Als nächsten Schritt entwickelte Microsoft selbst eine Konsole, die auf DirectX basieren sollte, Codename: DirectX-Box. 2001 presste Microsoft die in Xbox um-

getaufte Konsole in den von Sony (Playstation) und Nintendo dominierten Markt, hoch subventioniert und begleitet von massivem Marketing und umfassendem Zukauf von Entwicklerstudios. Insgesamt, so schätzte das Wirtschaftsmagazin Forbes 2005, machte Microsoft mit der ersten Generation der Xbox vier Milliarden Dollar Verlust. Dem direkten Konkurrenten Playstation 2 hatte der schwarze Klotz kaum etwas entgegenzusetzen. Aber Microsoft etablierte sich am Markt.

Der echte Erfolg kam erst mit dem Start der Xbox 360 Ende 2005, wieder untermauert von enormen Werbemaßnahmen und geschickt eingefädelten Millionen-Deals für exklusive Spiele. Bis heute hat Microsoft nach eigenen Angaben weltweit 30 Millionen Xbox 360 verkauft. Die Playstation 3 kommt auf 27 Millionen Geräte. Seitdem liegt der Fokus von Microsoft auf dem Konsolengeschäft.

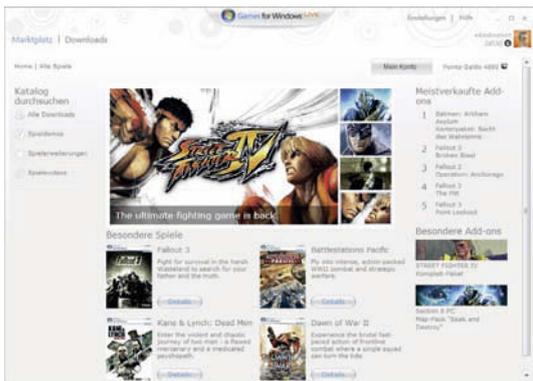
## Saint Peter

PC-Spielern zeigt Microsoft seit einigen Jahren die kalte Schulter. Veröffentlichte zum Beispiel das hauseigene Entwicklerstudio Microsoft Game Studios von 2000 bis 2005 noch hochklassige PC-Titel wie **Mechwarrior 4** (2001), **Age of Mythology** (2002), **Dungeon Siege** (2002), **Rise of Nations** (2002) oder **Age of Empires 3** (2005), so kam seit Veröffentlichung der Xbox 360 im Jahr 2005 kaum noch Nennenswertes für den PC aus dem Hause Microsoft. Im Gegenteil: Die teils um Jahre verspäteten, technisch miesen Umsetzungen von



2007 sollten PC-Spieler in Halo 2 zu den Waffen greifen, während der intergalaktische Krieg auf den Konsolen bereits im **deutlich schickeren Halo 3** tobte. Kein Wunder, dass der immens erfolgreiche Konsolen-Shooter auf dem PC floppte.

## Xbox 360 vs. PC



Während die Xbox 360 den Spieler-Avatar, Erfolgspunkte, gespielte Spiele oder heruntergeladene Videos übersichtlich im eigenen Menü präsentiert, herrscht bei **Games for Windows Live weiße Tristesse**.

**Halo 2, Viva Piñata** oder **Shadowrun** brachten Microsoft Spott und Verärgerung ein. Im Februar 2006 wurde die Kritik so laut, dass sich Peter Moore, der damalige Chef des Xbox-Teams, auf einem Spiele-Kongress zu einem öffentlichen Kotau hinreißen ließ: »Ich möchte mich dafür entschuldigen, dass wir der wichtigsten Spieleplattform unserer Firma zu wenig Aufmerksamkeit schenken – dem PC. Mea culpa, wir waren beschäftigt [mit dem Launch der Xbox 360, Anm. d. R.].«

Moore beließ es nicht bei einer einfachen Entschuldigung, er hatte auch passende Zukunftspläne im Gepäck. So wie die Xbox sei auch Windows eine Spieleplattform und werde von Microsoft in Zukunft die nötige Aufmerksamkeit bekommen. Der Grundstein sei ein Programm namens Games for Windows.

### Games for Windows

Games for Windows (GfW) sollte für PC-Spiele ein Qualitätsmerkmal garantieren, an dem es bislang oft mangelte: Zuverlässigkeit. Sämtliche Titel mit dem Markenzeichen »Games for Windows«, so der Plan, sollten von Microsoft auf Kompatibilität geprüft werden und mussten bei Installation und Deinstallation speziellen Ansprüchen genügen. Zudem sollte jedes Spiel auf allen aktuellen Windows-Plattformen reibungslos funktionieren, egal ob 32- oder 64-Bit-Version. Ebenfalls Pflicht sei es, den Xbox-360-Controller, den Spiele-Explorer sowie die Jugendschutz-Einrichtungen von



Shadowrun war das erste Spiel in dem **PC-Spieler gegen Xbox360-Spieler antraten** – dennoch flopfte der Titel.

Vista und Windows 7 zu unterstützen. Begleitet wurde diese Microsoft-Qualitätsoffensive von enormem Presserummel.

Anfang 2007 dann der nächste Schlag: Games for Windows Live sollte die Community- und Multiplayer-Funktionen der Xbox 360 auf den PC bringen. Zudem sollte zusammenwachsen, was bislang nicht zusammengehörte: Xbox- und PC-Spieler treten in Spielen gegeneinander an. **Shadowrun** hatte das zweifelhafte Vergnügen, der erste plattformübergreifende Titel zu sein. Er war zugleich auch einer der letzten – Steuerung, Grafik und Spielmechanik fanden wenig Anklang. Zumal Microsoft für das grenzenlose Spielen Geld forderte, denn ohne kostenpflichtige Live-Mitgliedschaft funktionierten Multiplayer-Partien nur von PC zu PC. Während Konsolenspieler zwangsläufig mit dem Bezahlmodell leben müssen, weigerte sich die PC-Gemeinschaft nahezu kollektiv, für bislang selbstverständliche Spielelemente in die Tasche zu greifen.

### Wunsch ...



Die Ideen hinter Games for Windows Live waren prinzipiell gut durchdacht und leuchten auch heute noch ein. Ob Spieler nun auf der Xbox oder dem PC spielen, stets haben sie einen eindeutig zu identifizierenden Namen,

eine einheitliche Freundesliste und ein Punktekonto für den sogenannten Gamerscore. Zudem sollte der von Peter Moore bereits 2006 prognostizierte Boom von herunterladbaren Zusatzinhalten und ganzen Spielen über Games for Windows den Weg auf den PC finden. Mit dem Spiele-Explorer von Win-

dows Vista und dem eigenständigen Games for Windows Live-Programm bot Microsoft allen PC-Spielern endlich einen zentralen Anlaufpunkt. Eine Integration der GfW-Software in den Spiele-Explorer wäre der nächste logische Schritt, zusammen mit den Community Features wie Gamerscore, Sprach-Chat und Mechanismen zum Patchen von Spielen, Herunterladen von Demos oder Trailern bis hin zum Kauf von vollwertigen Titeln. Alles, was auf der Xbox 360 seit Jahren Standard ist.

### ... und Wirklichkeit

Doch nach der Ankündigung des Programms wurde es ruhig. Seitdem schnarcht das Konzept vor sich hin. Die deutsche Website von Games for Windows steht weitgehend auf dem Stand von 2007; sie wirbt für ein bis zwei Jahre alte Titel wie **Bioshock, Sacred 2, Fallout 3** und **James Bond: Ein Quantum Trost**. Auch Windows 7 ist dort noch nicht angekommen, stattdessen wird noch Windows Vista angepriesen. Da ist es fast schon Nebensache, dass DirectX 10 noch immer als Maß der Dinge gilt. Die US-Website ist dagegen mit **Dirt 2, DirectX 11** und Windows 7 auf dem aktuellen Stand. Zumindest auf der anderen Seite des großen Teiches scheint sich also jemand um



Einzig GTA 4 schaffte es, die **Popularität von Games for Windows** zumindest kurzzeitig zu erhöhen.

Games for Windows zu kümmern. Doch auch Games for Windows Live entlockte PC-Spielern kaum Jubelrufe, vor allem wegen des extrem schwachen Spiele-Angebotes. Selbst nach über zwei Jahren stehen 500 Xbox-Live-Titeln nur 23 GfW-Live-Spiele auf dem PC gegenüber. Trotz zwei großer Updates für Games for Windows Live sind viele der geplanten Elemente nach wie vor nicht umgesetzt, von der Funktionalität des Xbox-Bruders ist der PC-Ableger meilenweit entfernt. Ein technischer Grund dafür ist nicht zu erkennen.

Die größte Enttäuschung ist aber Microsofts Zertifizierungsplan, nach dem jedes Spiel eine Prüfung durchlaufen soll. Die Idee zerbröselte schon kurz nach dem Start, seitdem gelten die Regeln nicht viel. Dass die Kompatibilitätsprüfungen durch Microsoft nichts anderes sind als windelweiche Lippenbekenntnisse, zeigen offensichtliche technische Debakel wie bei **GTA 4** oder **Empire**; funktionierte das eine Spiel nicht auf Grafikkarten mit Radeon-Chipsatz, sorgten beim anderen Mehrkern-Prozessoren für Probleme. So beschloss Microsoft zuletzt kurzerhand, die technische Prüfung ganz wegfällen zu lassen. Seitdem sollen Entwickler ihre Spiele einfach selbst zertifizieren. Die Kapitulationserklärung wird in Redmond dreist umgedeutet: »Die Selbst-Zertifizierung hat in den letzten Monaten viele Entwickler an Bord des Games-for-Windows-Programms gezogen und ist heute ein wertvoller Bestandteil unserer Strategie«, heißt es von Microsoft. Kein Wunder, wenn sich jeder das Prädikat nach Belieben auf die Schachtel pappen kann.

**PC Gaming Alliance**

Öffentlichkeitswirksam gründete Microsoft 2008 mit anderen Größen der Spielebranche wie Intel, AMD oder Nvidia die PC Gaming Alliance (PCGA). In der Pressemitteilung vom 19. Februar 2008 erklärte die PCGA das

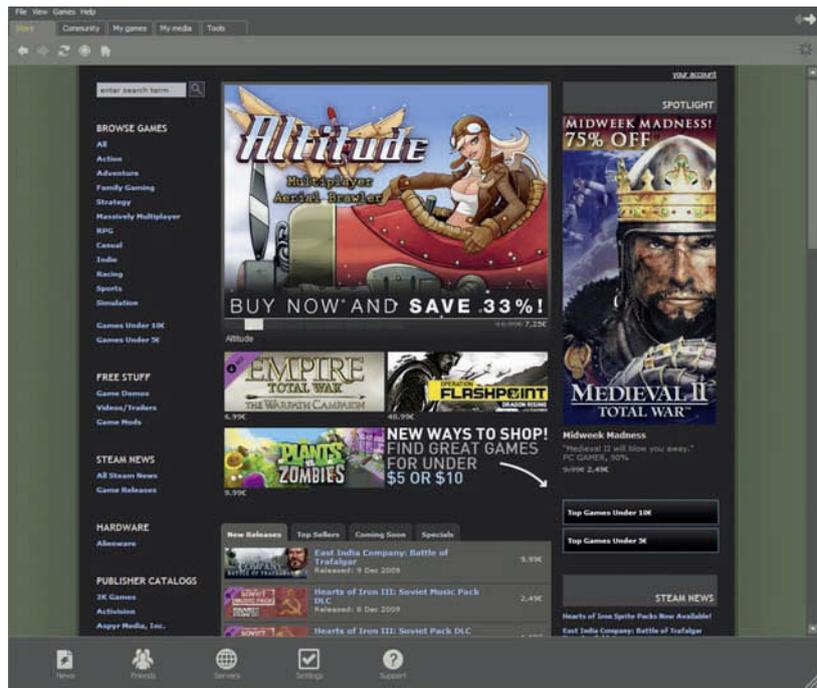


Ziel ihrer Organisation: das »gemeinschaftliche Ziel, den PC als weltweite Spieleplattform zu stärken«. Auch Microsofts damaliger »Senior Global Director Games for Windows«, Kevin Unangst, meldete sich zu Wort: »Microsoft glaubt fest an den PC als Spieleplattform. Die Gründung der PC Gaming Alliance ist ein riesiger Vorwärtsschritt für die Industrie und die PC-Spieler.« Davon ist nichts zu bemerken. Die PC Gaming Alliance fällt bislang nur durch eines auf: ihr Schweigen. Die Öffentlichkeit erfährt wenig bis gar nichts über ihre Arbeit, Erfolge gibt es ebenso wenig wie konkrete Strategien. Stattdessen redet Randy Stude, der Vorsitzende der PCGA (und gleich-

zeitig Intels Spiele-Beauftragter), den Status quo schön: »Verglichen mit dem Konsolenbereich erwirtschaftet der PC-Spiele-Markt mehr als alle Konsolen inklusive der Handhelds zusammen. Während der PC-Markt wächst, erlebt der Konsolenbereich seit Jahren einen leichten Abschwung.« Die Zukunft des PCs als Spieleplattform sieht der PCGA-Boss folglich optimistisch: »Heutzutage sind viele Spiele reine Konsolen-Portierungen. Aber wir glauben, dass viele zukünftige Spiele von DirectX11 profitieren werden.« Statt konkreter Aktionen also: Prinzip Hoffnung.

**Ursachenforschung**

Microsofts fehlendes Engagement für den PC als Spieleplattform dürfte vor allem einen finanziellen Grund haben. Denn während der PC ein offenes System ist, kontrolliert der Konzern mit der Xbox 360 eine geschlossene Spieleplattform, bei der mit jedem einzelnen Spiel Geld in die Kassen kommt. Mit PC-Spielen verdient Microsoft keinen Cent. Bei Xbox-360-Titeln wandern pro produzierter Kopie etwa 6 bis 9 Euro in die Taschen des Softwareriesen, selbst bei Spielen fremder Hersteller – pro produzierter Kopie wohlgerne, nicht pro verkaufter. Für Microsoft ist das eine Goldmine. Im ersten Halbjahr wurden in Deutschland laut Media Control 13 Millionen Konsolenspiele verkauft, Microsoft hält dabei einen Marktanteil von etwa 10 Prozent. Wenn Microsoft also an jedem einzelnen Spiel im Schnitt 7 Euro verdient, summiert sich das im ersten Halbjahr 2009 auf insgesamt 9,3 Millionen Euro allein in Deutschland, ganz ohne die unbekannte Summe zwar produzierter, aber nicht verkaufter Einheiten. Und das ist noch nicht alles, denn Xbox-Spieler geben ihr Geld nicht nur für Vollpreis-Programme aus, sondern auch für Download-Titel über Xbox Live Arca-



Steam ist der Games-for-Windows-Live-Plattformen in sämtlichen Belangen überlegen, sei es Bedienung, Aktualität oder Service.

**Live is Live?**

Games for Windows Live und Xbox Live verfolgen beide dasselbe Ziel: Spieler miteinander zu vernetzen, eine Spiele-Datenbank zu führen. Das war's aber schon mit Gemeinsamkeiten.

<b>Multiplayer-Server</b> .....	ja	ja
<b>Freundesliste</b> .....	ja	ja
<b>Gamerscore</b> .....	ja	ja
<b>Automatische Updates</b> .....	ja	ja
<b>Download-Inhalte</b> .....	ja	ja
<b>Intuitive Bedienung</b> .....	nein	ja
<b>Video-on-Demand</b> .....	nein	ja
<b>Arcade-Marktplatz</b> .....	nein	ja
<b>Vollversionen kaufen</b> .....	nein*	ja
<b>Avatar</b> .....	nein	ja
<b>Unterstützte Titel</b> .....	25	>500

\* Implementierung angekündigt



Bewirbt die deutsche Games for Windows Website (links) noch leicht veraltete Spiele wie **Sacred 2** oder **Fallout 3**, ist die internationale Seite mit **Batman** und **Section 8** auf dem aktuellen Stand.

de, kaufen Zusatzmissionen wie **The Ballad of Gay Tony** für **GTA 4**, nutzen den Video-on-Demand-Service oder laden reihenweise Lieder für **Guitar Hero** oder **Rock Band** herunter.

Im Gegensatz zu Sonys Playstation Network bezahlen Sie bei Microsoft nicht direkt mit echtem Geld, sondern müssen erst in eine Zwischenwährung namens Microsoft-Points investieren. Kleines Beispiel: Wenn Sie bei Sony einen Song für **Rockband** herunterladen, zahlen Sie 1,49 Euro. Bei Microsoft kostet der Song 160 Punkte. Die Punkte gibt's aber nicht in flexiblen Beträgen, sondern nur in festen Kontingenten. Für das kleinste Punktepaket bezahlen Sie sechs Euro und erhalten 500 Punkte, ein Euro entspricht demnach 83,3 Punkten. In unserem Beispiel zahlen Sie für das gleiche Lied also etwa 1,86 Euro. Das ist nicht nur teurer, sondern auch undurchsichtiger. Und unflexibel: Weil Sie immer Pakete erwerben müssen, legen Sie mehr Geld an als geplant. Die übrigen 320 MS-Punkte aus unserem Beispiel liegen erst mal brach, bis zum nächsten Einkauf.

Eine dritte Einnahmequelle für Microsoft ist die Live-Gold-Mitgliedschaft. Denn vernetzte Multiplayer-Partien lässt sich Microsoft bezahlen. Auf der Konsole erwerben Sie sich durch das Bezahl-Abo neben dem Recht, online gegen andere Spieler anzutreten, noch einige weitere Privilegien.

All diese Einnahmen bieten sich Microsoft auf dem PC nicht oder nur mit großen Schwierigkeiten, wie es das schnelle Scheitern der Gold-Mitgliedschaften unter Games for Windows Live eindrucksvoll demonstrierte. Unterm Strich sprechen also aus finanzieller und strategischer Sicht viele Gründe für ein Xbox-Engagement und gegen die PC-Spieleplattform. Warum sollte Microsoft Spieler auf dem PC halten wollen, wo doch ein konvertierter Xbox-Nutzer sehr viel lukrativer ist?

### Die Konkurrenz macht Dampf

Dabei ist mit PC-Spielen nach wie vor sehr viel Geld zu verdienen. Allein Valve bietet mit seiner Download-Plattform Steam mittlerweile annähernd 800 Spiele an. Nach Angaben von Branchen-Insidern soll Valve von jedem verkauften Spiel etwa 30 Prozent Provision einstreichen – bei 20 Millionen Nutzern des Dienstes kein schlechtes Geschäft. Zudem erscheinen immer mehr Blockbuster wie **Call of Duty: Modern Warfare 2** nicht nur im Laden, sondern eben auch bei Steam. Für Spieler haben digitale Distributionswege Vorteile, darunter die schnelle Verfügbarkeit, automatische Updates oder die einheitliche Freundesliste über Steam. Allerdings erschwert oder verhindert die Bindung eines Spiels an den Steam-Account auch ein Weiterverkaufen des Titels, ein nicht zu unterschätzender Nachteil.

All das könnte theoretisch auch Games for Windows leisten. Aber es macht nicht den Anschein, dass Microsoft Steam einen leistungsstarken Konkurrenten entgegensetzen möchte. Dazu müsste ein Verantwortlicher genügend Leidenschaft für den PC entwickeln und Geld in die Hand nehmen. So jemand ist nicht in Sicht. Anfang 2009 kam der bisherige Chef der Sparte Games for Windows Live, Chris Early, unter die Räder. Er wurde im Zuge der ersten Entlassungswelle von Microsoft gefeuert.

### Die Zukunft

Indessen zieht sich Microsoft weiter vom PC-Spielemarkt zurück. Im Januar 2009 schlossen die Amerikaner den traditionsreichen PC-Entwickler Ensemble Studios (**Age of Empires**). Im gleichen Monat entließen sie das gesamte Team der PC-exklusiven **Flight Simulator**-Serie. Im Juli zogen sie das heiß erwartete Actionspiel **Alan Wake** vom PC zurück; es soll vorerst ausschließlich für die Xbox 360 erscheinen. Eine PC-freundliche Strategie sieht anders aus.

In der Vergangenheit bewies der Riese aus Redmond mit DirectX und der Xbox, dass er auch im Spielegeschäft bereit und in der Lage ist, seinen Willen durchzusetzen. Wenn Microsoft den PC vernachlässigt, dann darf man also getrost annehmen, dass kein Zufall dahintersteckt, sondern zielgerichtetes Kalkül.

So bleibt PC-Spielern derzeit nur, darauf zu hoffen, dass Microsoft seine Einschätzung des PC-Markt verändert. Unwahrscheinlich ist das nicht, immerhin boomt der PC in Bereichen, die Konsolen wie die Xbox 360 auf absehbare Zeit nicht erreichen werden: bei Online-Rollenspielen, Free2play, Gelegenheitsspielen, vernetzten Programmen. Womöglich gilt also auch diesmal, wie bei Microsoft üblich: Gut Ding will Weile haben. **HW**



In England oder den USA stehen **Games-for-Windows-Regale** neben denen für die Xbox 360 oder Playstation – in Deutschland meistens nicht.



Ursprünglich sollte **Alan Wake** auch auf dem PC erscheinen – jetzt ist es Xbox-360-exklusiv.