

# Der lachende Dritte

Eine E3 im Schatten der Konsolen? Von wegen: Während sich Sony und Microsoft die erste Next-Gen-Schlacht liefern, stiehlt der PC heimlich die Show. Von Jochen Gebauer

**A**ls Andrew House an diesem Montagabend zum letzten Mal auf die Bühne der Los Angeles Memorial Arena tritt, hat Sony bereits gewonnen. Der Entertainment-Chef muss den Sieg bloß noch nach Hause fahren. Erst vor wenigen Minuten hat sein Kollege Jack Tretton bekannt gegeben, dass die PlayStation 4 keine Online-Anbindung erfordert wird und Sony den Handel mit Gebrauchtspielen nicht regulieren will – zwei schallende Ohrfeigen für Microsoft, die Arena jöhlt. Aber Andrew House fährt den Sieg nicht bloß nach Hause; er verwandelt ihn in eine Demütigung. »399 Dollar«, ruft er in die vollbesetzte Halle, und während die Arena zum Tollhaus wird und die anwesenden Journalisten diesen verblüffenden PR-Coup (die Xbox One war wenige Stunden zuvor für 499 US-Dollar angekündigt worden) eilig in die Welt hinaus zwitschern, hat der vielleicht bedeutendste Konsolenkrieg der Spiele-Geschichte

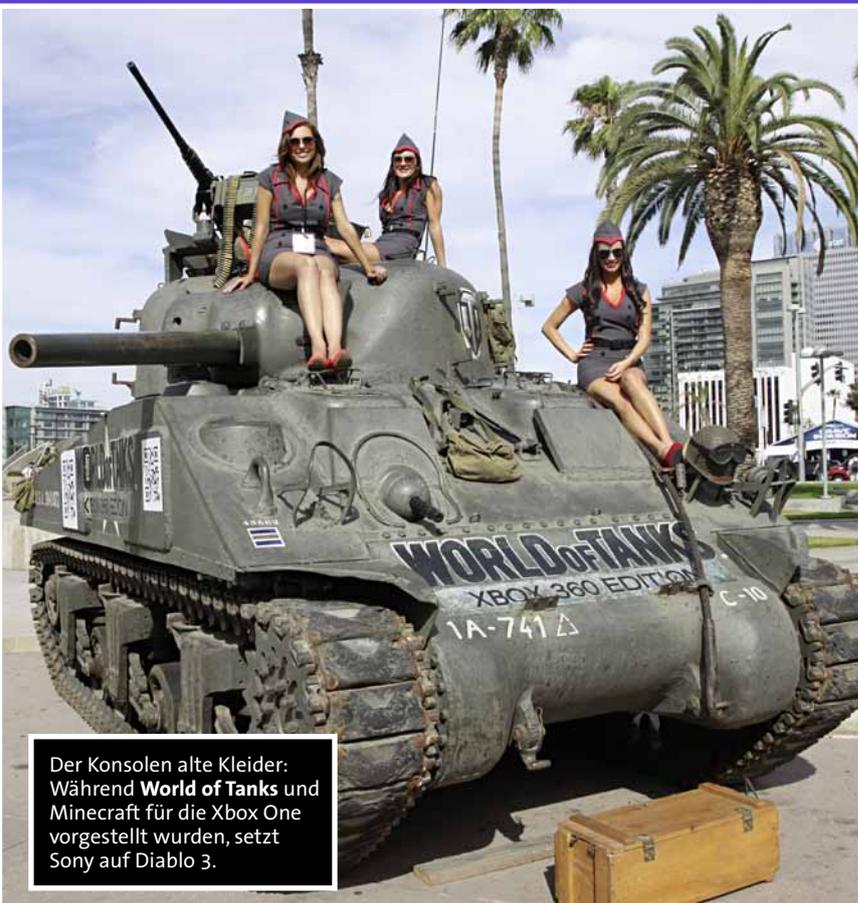
begonnen. Ihn nach dieser ersten Schlacht für entschieden zu erklären, wäre allerdings ebenso populistisch wie kurzsichtig, auch wenn dieser erste direkte Schlagabtausch mit einer krachenden Niederlage für die Xbox One endet. Aber immerhin gibt dieser Montagabend im Frühsommer 2013 beredt Auskunft darüber, wer diesen Krieg bestimmt nicht verliert: der PC.

Wollte man sich der Sache zynisch nähern, könnte man behaupten, dass sich gerade zwei milliarden schwere multinationale Konzerne darüber streiten, wer den besseren Aldi-PC baut. Völlig von der Hand zu weisen wäre diese Betrachtungsweise jedenfalls nicht; will man sich die Leistung der neuen Konsolen aus handelsüblichen PC-Komponenten nachbauen, man muss dafür wohl keine 600 Euro bezahlen. Schon die verbauten Grafikkchips bewegen sich am un-

teren Ende dessen, was seriöse PC-Experten für ein flüssiges Spielerlebnis mit aktuellen Top-Actionspielen in Full-HD-Qualität empfehlen. Bezeichnend allerdings ist, dass beim modernen Konsolenkrieg erst gar nicht um die Hardware gekämpft wird – noch nie waren sich zwei Konkurrenzkonsolen so ähnlich, ja beinahe deckungsgleich. Selbst die Spiele übernehmen im Moment keine entscheidende Rolle. Sony hat diese erste Schlacht eben nicht deshalb gewonnen, weil das Unternehmen das bessere oder größere Lineup präsentiert hätte, sondern weil es die Befindlichkeit seiner Kunden in Sachen Kontenbindung und Gebrauchtspielrestriktionen korrekt einschätzte und auf den ältesten Kaufmannstrick der Welt zurückgriff: einen niedrigen Preis.

Keine Frage: Sony hat sein Blatt perfekt gespielt. Bei Microsoft wird man sich trotz-

**Der Krieg beginnt**



Der Konsolen alte Kleider: Während **World of Tanks** und **Minecraft** für die Xbox One vorgestellt wurden, setzt Sony auf **Diablo 3**.

dem die Frage stellen müssen, wie es überhaupt so weit kommen konnte. Schon die Enthüllung der Xbox One im Mai geriet zum Eigentor: Obwohl Sony nach einer leidlich überzeugenden PS4-Premiere durchaus angreifbar gewesen wäre, gefiel sich Microsoft lieber in der prominenten Gesellschaft von Roger Goodell – dem Kommissar der NFL (National Football League), mit der das Unternehmen einen 400-Millionen-Dollar-Deal abgeschlossen hatte. Das sorgte in den USA zwar für die gewünschte Publicity, lenkte den Blick der Fachpresse und internationalen Community aber geradezu notgedrungen auf den Umstand, dass kaum ein Wort über Spiele verloren wurde – und dass das wenige, das tatsächlich gesagt wurde, alles andere als rosig klang. Folglich diskutierte die eigentliche Zielgruppe in den nächsten Wochen über die angedachte Online-Pflicht

(alle 24 Stunden, so Microsoft, müsse sich die Xbox One mit den hauseigenen Servern verbinden) sowie die geplanten Gebühren für die Aktivierung von Gebrauchtspielen. Mitunter blühten wilde Gerüchte, die Rede war von bis zu 60 Euro für das Recht, ein geliehenes Spiel freizuschalten. Microsoft dementierte, Microsoft relativierte, Microsoft erklärte – aber das Kind war längst in den Brunnen gefallen, das Unternehmen hatte sich einen veritablen »Shitstorm« eingehandelt. Dann kam die E3; und die Chance, sich aus dem selbst verschuldeten Schlamassel zu ziehen. Aber die mit Spannung erwartete Pressekonferenz wirkte seltsam distanziert; zwar gab's endlich Spiele zu sehen, auf die massive Kritik an den Online-Plänen sowie der Gebrauchtsmarktpolitik ging Microsoft jedoch mit keinem Wort ein. Hat man die eigene Position überschätzt? Oder traut

man es Sony einfach nicht zu, aus diesem Schweigen Kapitel zu schlagen?

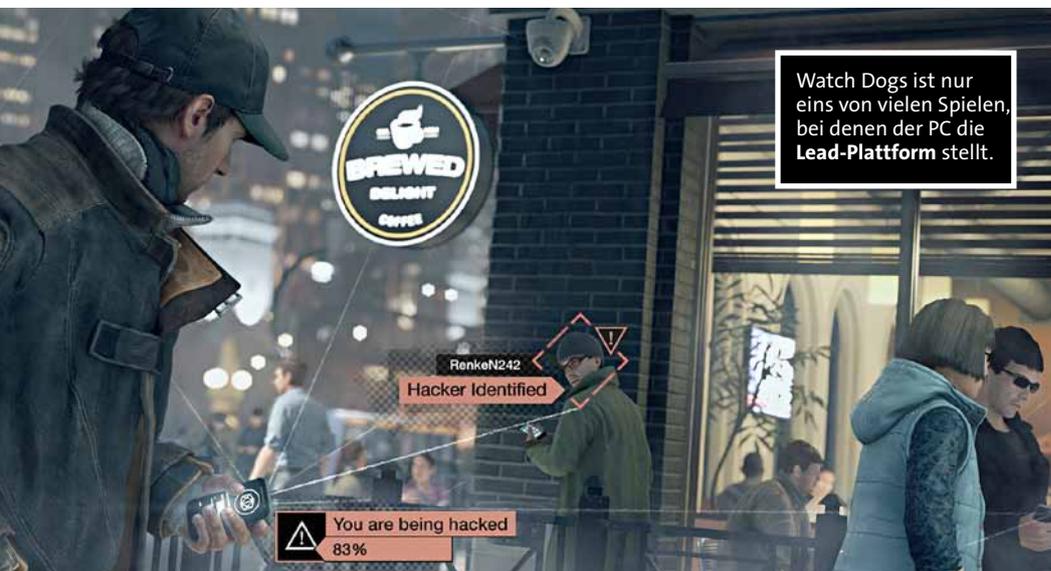
## Blaupausen für erfolgreiche Konzepte

Es spricht vieles dafür, dass Microsoft vom Sony-Vorstoß tatsächlich übertölpelt wurde – schließlich liegt eine Kontenbindung im ureigenen Herstellerinteresse. Auf dem PC ist sie ohnehin schon längst Realität, und Valve hat mit Steam ein Vorbild dafür geschaffen, dass man die anfängliche Protestwelle lediglich aussitzen muss. Unterdessen lobbyieren Publisher wie Activision, Ubisoft oder EA seit Jahren gegen den blühenden Gebrauchthandel, gerade in den Vereinigten Staaten geht es um ein Milliardengeschäft,

## Die neuen Konsolen im Technik-Vergleich

Wie leistungsfähig sind die neuen Konsolen? Welcher Grafik-Chip steckt drin, welcher Prozessor? Und was müsste man ausgeben, um sich aus PC-Komponenten eine PS4 oder Xbox One nachzubauen? Die folgende Tabelle gibt Aufschluss.

	Playstation 4	Xbox One	Vergleichbare PC-Komponenten (Preis)
<b>Prozessor</b>	AMD Jaguar mit 8 Kernen, 1,6-2,0 GHz	AMD Jaguar mit 8 Kernen, 1,6 GHz	AMD Phenom II X4 965 mit 4 Kernen, 3,4 GHz (80 Euro)
<b>Grafik</b>	AMD Radeon GCN-Architektur, 1.152 Shader-Rechenkerne	AMD Radeon GCN-Architektur, 768 Shader-Rechenkerne	AMD Radeon HD 7850 mit GCN-Architektur, 1.024 Shader-Rechenkerne (150 Euro)
<b>RAM</b>	8,0 GByte GDDR5	8,0 GByte DDR3 + 32 MByte SRAM	8,0 GByte DDR3-1600 (40 Euro)
<b>Festplatte</b>	500 GByte	500 GByte	500 GByte (45 Euro)
<b>Laufwerk</b>	Blu-ray	Blu-ray	Blu-ray (50 Euro)
<b>Anschlüsse</b>	HDMI in/out, 2xUSB 3.0, WLAN, Bluetooth	HDMI in/out, 2xUSB 3.0, WLAN	Anschlüsse je nach Mainboard, Gehäuse, Kühler usw. (circa 200 Euro)
<b>Preis</b>	399 Euro	499 Euro	circa 565 Euro



die Hersteller würden gerne daran verdienen. Hinzu kommen Pläne, die Retailpreise anzuheben, im Gespräch sind 70 US-Dollar pro Titel. Zwischenhändler wie Gamestop torpedieren solche Vorhaben natürlich; wenn das neue **Call of Duty** schon zwei Tage nach Release im Quasi-Neuzustand für 40 oder 50 US-Dollar erhältlich ist, fällt die Wahl nicht schwierig. Aus Herstellersicht sind das verständliche Überlegungen, beim Kunden allerdings müssen sie in der Summe beinahe zwangsläufig so ankommen, als kriege da jemand den Hals nicht voll. Kontenbindung und teurere Spiele? Das ist kaum vermittelbar; zumal PC-Spieler von der mitunter lästigen Steam-Pflicht immerhin durch stabile, teils sogar deutlich reduzierte Preise profitieren, und für Mehrspieler-Inhalte in der Regel nicht zur Kasse gebeten werden. Im allgemeinen Jubel über den Sony-Coup wird nämlich allenthalben übersehen, dass sich die PS4 am Xbox-Live-Modell orientiert, Multiplayer-Features also zwingend ein gebührenpflichtiges PSN-Abo voraussetzen. Vielspieler werden mit dem PC auch in Zukunft günstiger fahren als mit Konsolen – selbst wenn sie sich dafür einen Highend-Rechner anschaffen müssen. Wer sich aufgrund des vergleichsweise günstigen Einstiegspreises für eine PS4 oder Xbox One entscheidet, zahlt durch teurere Spiele und Abo-Gebühren mittelfristig drauf.

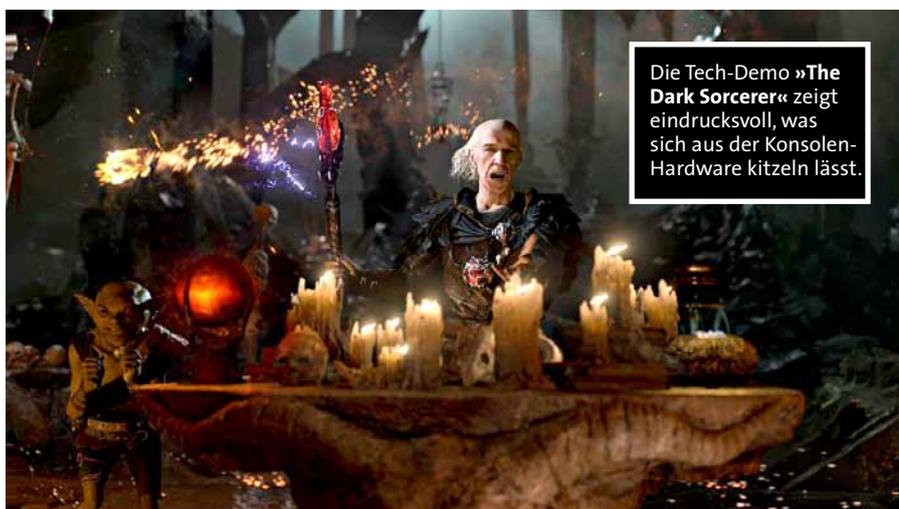
Wenn Microsoft in den kommenden Wochen zurückrudern muss – und das erscheint nach dem geradezu verheerenden Echo aus den sozialen Netzwerken und den Foren der Community unausweichlich – dann kann das nur ein Gewinn für die gesamte Branche sein; und für den PC als Spieleplattform im Speziellen. Denn abseits einer durchaus nachvollziehbaren Schadenfreude darüber, dass ein Konzern mit dem Versuch scheitert, Gängelei als Freiheit zu verkaufen, sollte auch dem PC-Lager dringend am Erfolg der neuen Konsolengeneration gelegen sein. So paradox es vielleicht klingt: Etwas Besseres als die Playstation 4 und Xbox One hätte dem PC in der aktuellen Situation überhaupt nicht passieren können. Als Innovationsplattform nämlich ist er momentan so relevant wie seit vielen Jahren nicht mehr. Wenn Microsoft seine Pressekonferenz stolz mit **World of Tanks** und **Minecraft** eröffnet und Sony ebenso stolz mit **The Elder Scrolls Online** oder **Diablo 3** wirbt, dann hat das stichhaltige Gründe. Mit Ausnahme von **ESO** mögen diese Titel dem eingefleischten PC-Spieler zwar wie olle Kamellen erscheinen, in Wahrheit aber handelt es sich um Blaupausen für erfolgreiche Konzepte, die in dieser Form ausschließlich auf dem PC entstehen. Dass die

Konsolenhersteller ihre Architektur am PC orientieren, hat nicht bloß Kostengründe; gerade im Bemühen um die immer erfolgreichere Indie- und Online-Szene müssen Sony und Microsoft einheitliche Zielplattformen anbieten, um Portierungen zu erleichtern – oder überhaupt zu ermöglichen.

Wildern die Konsolenhersteller in Zukunft also im Indie-Revier? Wohl kaum. Zum einen sind die meisten unabhängigen Entwickler gar nicht in der Lage, eine Devkit-Konsole zu bezahlen oder dafür zu programmieren – sofern Microsoft und Sony denn überhaupt ein Interesse daran hätten, diese speziellen Geräte für Programmierer und Produzenten flächendeckend zugänglich zu machen, was angesichts der über 1.100 Titel alleine im Steam-Greenlight-Verfahren einigermaßen utopisch erscheint.

## Mehr als ein Konsolenduell

Zum anderen stellt der PC ohnehin die ideale Lead-Plattform dar; nicht umsonst etwa wurden **Thief**, **Watch Dogs** oder **The Crew** – um lediglich drei Beispiele zu nennen – auf der E3 in ihren PC-Versionen gezeigt. Zwar war es auch in der vergangenen Konsolengeneration völlig üblich, zumindest das technische Gerüst auf dem PC zu entwickeln, bloß fehlte häufig der wirtschaftliche Anreiz, es anschließend auch zur Marktreife zu optimieren – nicht zuletzt deshalb, weil man ja schon mit zwei technisch teils signifikant unterschiedlichen Konsolen zu kämpfen hatte. PS4 und Xbox One hingegen sind sich so ähnlich und orientieren sich so nahe an der gängigen PC-Architektur, dass aus der wirtschaftlichen Frage eine politische wird. Bislang lautete die Frage: Warum sollen wir unser Spiel für den PC umsetzen? Jetzt lautet sie: Warum nicht? Wenn beispielsweise **Titanfall** die PS4 boykottiert, dann liegt das ausschließlich daran, dass Microsoft die exklusiven Rechte hält und aus naheliegenden Gründen keine PS4-Version will. Der PC ist der lachende Dritte, darauf wird das Spiel sowieso entwickelt, und die notwendige Optimierungsarbeit hält sich dank der technischen Nähe zur Xbox One in so engen Grenzen, dass Microsoft die





Szene aus der **Infiltrator-Demo**: Das könnten moderne Highend-PCs leisten.



Auch neue Marken wie **Mad Max** wurden geradezu selbstverständlich für den PC angekündigt.

zusätzlichen Verkäufe gerne mitnimmt. Entsprechend übersichtlich gestaltete sich auf der E3 dann auch die Zahl jener Spiele, die überhaupt nicht für den PC erscheinen sollen. Selbst neue Marken wie **The Crew** oder **Mad Max** wurden wie selbstverständlich für den PC angekündigt – selten (wenn überhaupt) erschien eine neue Konsolen-Generation mit einer so überschaubaren Anzahl von exklusiven Must-Have-Titeln, den oft zitierten »System Sellern«.

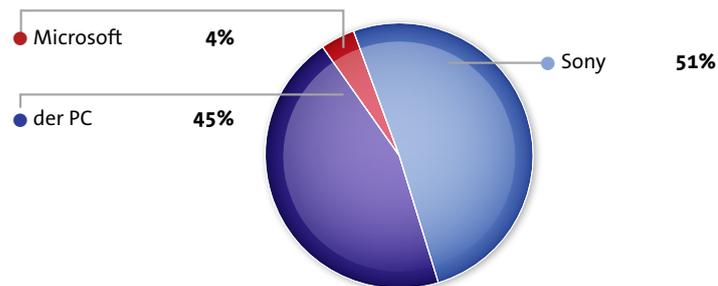
Vorbei übrigens auch die Zeiten, in denen PC-Spieler tatsächlich dankbar sein mussten, wenn eine Konsolenumsetzung moderne DirectX-11-Features unterstützte – und das am Ende vielleicht sogar noch auf eine sinnvolle Weise. Klar: Tauf frisch ist DirectX 11 inzwischen auch nicht mehr; aber immerhin hinkt die neue Spiele-Generation mit den neuen Konsolen dem technisch Machbaren jetzt bloß noch drei Jahre hinterher – und keine sechs oder sieben mehr wie bisher. Viel wichtiger allerdings: Die vergleichbare Architektur von PS4 und Xbox One eröffnet nun zumindest die Möglichkeit, diese Lücke auch plattformübergreifend zu schließen. Bislang nämlich waren es vor allem die technisch limitierten Mittel der Xbox 360, die Multiplattform-Entwickler dazu zwangen, sich im Zweifel gegen zerstörbare Umgebungen oder aufwändige Partikeleffekte zu entscheiden; ein Makel, unter dem letztlich auch die leistungsstärkere PS3 zu leiden hatte – und der PC sowieso. Das dürfte sich mit der neuen Konsolengeneration ändern. Denn auch wenn Xbox One und PS4 keine Highend-Maschinen sind, ermöglicht es die beinahe deckungsgleiche Hardware, die vorhandenen Möglichkeiten optimal zu nutzen, ohne dass ein System die anderen ausbremst. Was sich beispielsweise aus der PS4, deren theoretische Grafikleistung einer 150 Euro teuren Radeon HD 7850 entspricht, herausholen lässt, zeigt aktuell eine beeindruckende Tech-Demo mit dem Titel »The Dark Sorcerer« von Quantic Dream (**Heavy Rain**). Sicher wäre es in einer perfekten PC-Welt überhaupt nicht nötig, sich in einer solchen technischen Abhängigkeit zu befinden – und natürlich könnte der PC grafisch noch

ein paar Schippen drauflegen, wie die sogenannte Infiltrator-Demo der Unreal Engine zeigt. Die Realität indes ist eine andere. Die Zukunft des PC als Spiele-Plattform liegt nicht in einer technischen Vorreiterrolle, sondern in einer Schnittstelle zwischen Core Gaming und Mainstream. Eine schlechte Position ist das nicht. Zumal aus dem vermeintlichen Social-Media-Fest inzwischen eine Trauerfeier geworden ist. Wer immer noch behauptet, das Seelenheil der Spieleplattform PC sei beim Rübenernter auf Facebook zu finden, der hat die diesjährige E3 verschlafen – und den Umstand, dass Zynga gerade 500 Mitarbeiter vor die Tür setzte.

Unterdessen geht der Konsolenkrieg weiter. Während Microsoft – vom Ausmaß und der Schärfe der weltweiten Kritik sichtlich überascht – verzweifelt versucht, die öffentliche Diskussion zurück auf die vorgestellten, hochkarätigen Titel zu lenken und damit zu verschächeln, holt Sony – schnell auf den Beinen wie ein Federgewichtsboxer, aber mit einem harten Punch ausgestattet – zum entscheidenden PR-K.-O.-Schlag aus: In allen sozialen Netzwerken veröffentlicht Sony genüsslich ein Video, in dem sich das Unternehmen über die Gebrauchtspielpläne des Konkurrenten lustig macht. In drei Tagen erreicht das Video alleine auf Youtube mehr als elf Millionen Abrufe, der unschuldige Ton kaschiert das eiskalte Kalkül

nur leidlich. Längst schon kursieren Gerüchte, dass Sony ursprünglich eine ganz ähnliche Gebrauchtspieltaktik verfolgte – und erst im letzten Moment beschloss, jenen Elfmeter ohne Torwart zu verwandeln, den der Rivale so hilfsbereit auflegte. Dabei spielt es eigentlich keine Rolle, ob die Japaner nun aus Berechnung oder ehrlicher Überzeugung gehandelt haben: Richtungsweisend wird sein, wie Microsoft in den kommenden Wochen mit der Blamage umgeht. Rudert das Unternehmen zurück oder behält es den unpopulären Kurs bei – und hat damit am Ende vielleicht sogar Erfolg? Die Tragweite dieser Entscheidung geht weit über ein bloßes Konsolenduell hinaus. Knickt Microsoft ein, dann werden es Publisher wie EA oder Activision Blizzard in Zukunft nicht einfach haben, die Onlinepflicht eines **SimCity** oder **Diablo 3** euphemistisch als Feature zu verkaufen. Denn genau diese Argumentation wäre dann spektakulär gescheitert, der Rückenwind für Gegner solcher »Always on«-Konzepte signifikant. Zieht Microsoft sein Ding aber gegen alle Widerstände erfolgreich durch, dürfte das die Branche nachhaltig verändern. Als Andrew House an diesem Montagabend im Frühsommer 2013 von der Bühne geht, hat er nicht nur seinem Konkurrenten eine Pistole an den Kopf gehalten, sondern uns allen. Seine unausgesprochene Frage lautet: Wie wollt ihr in Zukunft spielen? **JG**

**Umfrage** »Konsolenkrieg auf der E3: Wer hat gewonnen?«



**Ergebnis:** Schlappe für Microsoft: Nur vier Prozent der Teilnehmer sehen das Unternehmen als Sieger der E3. Sony hingegen darf sich – zumindest zunächst – als klarer Gewinner im neuen Konsolenkrieg fühlen. Dicht gefolgt übrigens vom PC, den fast die Hälfte der Teilnehmer als heimlichen Sieger der Messe wahrgenommen haben.

Quelle: Umfrage auf [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) mit 12.500 Teilnehmern.