

Der PC als Spielmaschine der Zukunft

Das Ende der Konsolen

Die Spielemesse E3 stand (noch) voll im Zeichen der Konsolen - dabei sieht Hardware-Chef Florian Klein keine große Zukunft mehr für PlayStation, Xbox & Co.



Der Autor

Nach den gewohnten Unkenrufen über das Ende des PC wollte Florian schon lange den Spieß umdrehen. Nachdem es nun für ihn persönlich so weit ist, macht sich aber doch etwas Wehmut breit. Schließlich hat er seit dem Atari 2600 eine Vielzahl Konsolen besessen und sehr gerne damit gespielt.

Noch vor dem E3-Spektakel habe ich mit meiner Frau überlegt, ob wir uns demnächst eine PlayStation 4 oder Xbox One zulegen wollen. Eigentlich wäre nun der richtige Zeitpunkt für eine der beiden Spielekisten: Der Preis ist etwas gefallen, Kinect ist weg, und vor allem gibt es mittlerweile genug Spiele.

Die E3-Pressekonferenzen waren dann auch gewohnt bombastisch (bis auf die löbliche, aber leider tierisch langweilige PC Gaming Show). Mich haben sie trotzdem enttäuscht, obwohl überraschend viele neue Spiele und Konzepte anstelle der üblichen Fortsetzungen im Fokus standen. Wirkliche Next-Gen-Grafik und die seit Jahren prophezeite Physikvielfalt habe ich nicht gefunden. Schöne Spiele(-Trailer) gab es auf der E3 zwar durchaus, aber selbst Titel, die erst in einem bis zwei Jahren kommen sollen, zeigen für mich nicht den substanzialen technischen Fortschritt, den ich mit PS4 und Xbox One vor allem auch auf dem PC erwartet habe.

Technikbremse

Eventuell hat die Downgrade-Debatte um die Grafik von The Witcher 3 Entwickler und Publisher vorsichtiger gemacht. Der Grund scheint mir aber tiefer zu liegen. Kann es sein, dass PS4 und Xbox One schon jetzt wieder zur gefürchteten Grafik- und Technikbremse für den PC werden – nur eineinhalb Jahre nach ihrem Erscheinen? Technisch ist das durchaus wahrscheinlich, vor allem die Grafikeinheiten entsprechen nun mal größtenteils drei Jahre alten PC-Modellen.

Allerdings hoffe ich noch auf die plattformübergreifenden Vorteile von DirectX 12, das auch der Xbox One auf die Sprünge

helfen wird, entsprechende Spiele vorausgesetzt. Die PS4 verwendet zwar kein DX12, die identische Hardware-Architektur sollte aber auch eine ähnliche Programmierung erlauben. Der beeindruckende Uncharted-4-Trailer mit seiner überraschend umfangreichen Physiks simulation etwa war eines der wenigen Beispiele für echten Fortschritt auf der E3.

Vorteil PC

Allerdings schwinden auch die traditionellen Vorteile der Konsolen immer mehr. Spielen auf der Couch? Kein Problem mehr dank Steam Streaming per Mini-PC oder Steam Link (Streaming-Box für 50 Euro, ab November erhältlich). Dann auch mit zeitgemäßen 60 fps (oder mehr), mindestens in Full HD (oder mehr), mit hochauflösten Texturen und feiner Kantenglättung: Ich genieße die optischen Vorteile des PCs mittlerweile auf dem TV.

Viel preiswerter ist das Spielen mit PS4 und Xbox One auch nicht mehr: Die Upgrade-Zyklen (für alles außer Grafikkarten) werden immer länger auf dem PC, und fast jeder Arbeitsrechner der letzten vier Jahre lässt sich mit einer neuen Grafikkarte (plus am besten einer SSD) zu einer kompetenten Spielmaschine aufrüsten. Und wer aktuelle Spiele kauft, spart bei der PC-Variante zwischen zehn und zwanzig Euro im Vergleich zur Konsolenversion, das rechnet sich schnell.

Exklusiv

Bleiben noch die Exklusivtitel wie Bloodborne, Halo 5 oder Uncharted 4. Klar, die sind verlockend. Mehr exklusive Spiele als auf dem PC gibt's jedoch auf keiner anderen Plattform: MOBAs, MMOs, Indie, Early Access, Free2Play, Virtual Reality, komplexe Strategiespiele und vieles mehr – die Bandbreite ist enorm. Die Versuche der Konsolen hier den Anschluss zu halten, sind zwar da, aber im Vergleich nur ein Schatten der PC-Varianten: die Xbox mit Early Access, die PS4 mit Morpheus bei der VR.

Die Innovationskraft und Flexibilität des PC bleibt haushoch überlegen und sorgt in meinen Augen dafür, dass diese Konsolengeneration die letzte in der gewohnten Form sein wird. An die zehn Jahre lang auf der gleichen Hardware mit zunehmend eingeschränkteren Möglichkeiten spielen, wird der immer rasanteren Technik- und Gameplay-Entwicklung nicht mehr gerecht. Wollen die Konsolen aber in Zukunft technisch flexibler und dynamischer werden, mutieren sie zwangsläufig zu offeneren Plattformen – also zu PCs.

Für mich persönlich ist daher schon jetzt das Ende der Konsolen erreicht. Wir spielen passende Couch-Titel zuhause mittlerweile lieber in schön und schnell per Streaming auf dem TV.



Uncharted 4 (PS4) ist einer der wenigen Exklusivtitel, die mich als PC-Spieler reizen und die auch technisch (vor allem in Sachen Physik) einen sichtbaren Schritt nach vorne machen.