Xbox Play Anywhere

DER PREIS DER GUTEN IDEE

Microsoft will den Großteil seiner Spiele parallel für die Xbox One und den PC veröffentlichen. Im Kleingedruckten heißt das aber auch höhere Preise für PC-Spieler. Microsoft ist deshalb in der Bringschuld, findet GameStar-Chefredakteur Heiko Klinge.

Der Autor

GameStar-Chefredakteur Heiko Klinge gehört wahrscheinlich zu den fünf Menschen auf diesem Planeten, die von der »TV, TV, TV«-Enthüllung der Xbox One voll abgeholt wurden. Daheim läuft sein Satelliten-Receiver tatsächlich durch die Konsole, und er genießt es nach wie vor, fließend zwischen Wolfsburg-Spiel, Forza-Rennen und Skype-Chat wechseln zu können. Trotzdem würde er gern Forza Horizon 3 auch am PC spielen können, zum Beispiel, wenn die Ehefrau mal den Wohnzimmer-Fernseher in Beschlag nehmen möchte.

Es liegt in der Natur einer E3-Pressekonferenz, dass man in erster Linie sich selbst und seine Produkte feiert. Und dank der pompösen und minutiös geplanten Inszenierung fällt es mir trotz 15 Jahren Spiele-Journalismus wirklich schwer, mich nicht von der Begeisterung anstecken zu lassen.

Das ist für mich auch völlig in Ordnung so. Ich persönlich finde es wichtig, dass sich Spiele-Journalisten trotz ihres Informationsauftrags den Enthusiasmus für das schönste Hobby der Welt bewahren und nicht zu »Alles doof«-Zynikern werden. Dass man im Gegenteil ja auch nicht »Alles toll« jubeln muss, versteht sich von selbst.

Genauso wichtig ist es nämlich, die Dinge zu hinterfragen, die im ersten Moment fantastisch klingen. Wie Microsofts Play-Anywhere-Initiative, die im Rahmen der E3 vorgestellt wurde. Gears of War 4 und Forza Horizon 3 erscheinen auch für den PC statt nur exklusiv für die Xbox? Großartig! Die Multiplayermodi funktionieren plattformübergreifend? Finde ich klasse! Käufer der One-Version bekommen das PC-Spiel kostenlos dazu und umgekehrt? Toller Service. Aber Moment mal, was genau heißt das eigentlich?

Blick ins Kleingedruckte

Das Angebot gilt nur für die Download-Variante des Spiels, und es wird genau einen Freischalt-Code geben, der sowohl die PC- als auch die One-Version freischaltet. Für alle Anywhere-Titel bedeutet das logischerweise einen identischen Preis bei Windows- und Konsolenversion. Wer also Forza Horizon 3 oder Gears of War 4 auf dem PC spielen möchte, wird dafür rund 70 Euro auf den Tisch legen müssen. Preisreduzierungen gibt's nicht beim nächsten Steam Sale, sondern erst, wenn auch die One-Version günstiger wird. Und Konsolenpreise sind für gewöhnlich stabiler als PC-Preise.

Gears of War 4 können Käufer der Download-Version sowohl auf der Xbox One als auch auf dem PC spielen.

Auch Halo Wars 2 gehört zum Play-Anywhere-Programm.

Natürlich erwarte ich nicht, dass Microsoft das mit einem großen Achtung-Schild auf der Pressekonferenz verkündet. Aber ich erwarte, dass sie Play Anywhere in Zukunft nicht nur als Goodie für One-Besitzer anpreisen, sondern ebenfalls uns PC-Spieler abholen und mit guten Argumenten von dieser Initiative überzeugen.

Der Preis kann es schon mal nicht sein, also muss etwas Anderes her. Zum Beispiel ein komfortabler Onlineshop, eine reibungslos funktionierende Multiplayer-Infrastruktur, vor allem aber eine durch und durch sorgfältige Portierung auf dem PC, welche die Leistungsfähigkeit moderner Rechner wirklich voll ausschöpft. Bei Quantum Break, dem Pilotprojekt, gab's da ja noch Luft nach oben. Freundlich gesagt.

Ich persönlich habe kein fundamentales Problem damit, wenn PC-Spiele genauso viel kosten wie ihre Konsolen-Pendants. Aber nur dann, wenn sie auch das Gleiche leisten, also eine optimal auf die Plattform angepasste Spielerfahrung. Und das heißt für mich, dass ich von Gears of War 4 und Forza Horizon 3 eine gescheite Maus- beziehungsweise Lenkradunterstützung erwarte und natürlich mehr Grafikoptionen sowie eine bessere Optik als auf der technisch unterlegenen One – was sich mit der frisch angekündigten Xbox-One-Generation »Scorpio« aber bessern dürfte.

Wenn man sich die Probleme bei Quantum Break ins Gedächtnis ruft, dann ist hier bei aller Euphorie durchaus noch ein wenig Skepsis angebracht. Xbox Play Anywhere ist in der Theorie wirklich eine tolle Idee, wird sich mit seinen vergleichsweise hohen Spielepreisen in der Praxis aber nur dann bei den PC-Usern durchsetzen, wenn Microsoft Xbox One und Windows 10 wirklich als gleichberechtigte Plattformen versteht. Falls das passiert, darf gern gejubelt werden. Aber eben erst dann. ★