



Gamescom 2016

# LANG LEBE DER PC!

Die Gamescom hat Michael Graf vor allem eines gezeigt:  
Es war lange nicht mehr so toll, PC-Spieler zu sein!



## Der Autor

Michael Graf zockt seit seinem achten Lebensjahr am PC. Heute spielt er zwar auf allem, was er in die Finger kriegt, sogar Pokémon Go auf dem Smartphone, der PC nimmt in seinem Herzen aber einen besonderen Platz ein.

Die Gamescom 2016 bot keine großen Neuankündigungen, aber mal Hand aufs Spielerherz: Hatte die wirklich jemand erwartet? Der Laufsteg der Spielebranche ist und bleibt die E3, auf der die Konzerne ihre neuen Kollektionen präsentieren. Wenn nicht auf der Messe, dann zumindest in ihrem Dunstkreis, auf Vorab-Events und Pressekonferenzen. Okay, die Gamescom hatte mit Metal Gear Survive zumindest eine namhaftere Enthüllung zu bieten, wenngleich ein Koop-Zombie-Survivalspiel nicht ganz das Spiel sein dürfte, auf das die Metal-Gear-Fans gewartet haben. Eines kann die Gamescom jedoch definitiv, nämlich Trends sichtbar machen. Und einer dieser Trends ist der – zum Spiele-PC! Man mag's kaum glauben: Da hört man jahrelang die Unkenrufe von sinkenden Verkaufszahlen und stagnierenden Märkten; da sieht man jahrelang, wie sich der PC als vermeintlich hässlicher Stiefbruder des bunten Konsolenmarktes am Rand großer Messen herumdrückt. Und dann kommt die Gamescom, und der PC ist überall.

## Plattformen verschmelzen

Denn die Konsolen-Exklusivtitel konnte man in Köln an einer Hand abzählen. Fast alle namhaften Serien erscheinen auch für den PC, von Call of Duty: Infinite Warfare über Battlefield 1 bis hin zu Mafia 3 und Dishonored 2. Gut, das ist nix Neues, dank Microsofts

Exklusivtitel wie Civilization 6 helfen dem PC.



Microsoft bringt Forza Horizon 3 auf den PC.



PC-Offensive kommt aber noch ein Schwung ehemaliger Xbox-One-Exilanten hinzu, zwar nur für Windows 10, aber immerhin. Den Anfang machen unter anderem Forza Horizon 3 und Gears of War 4, ich vermute, dass künftig alle großen Microsoft-Titel für den PC erscheinen werden. Natürlich nicht aus Nächstenliebe, sondern weil sich die PlayStation 4 besser verkauft als die Xbox One, und Microsoft angesichts steigender Entwicklungskosten für Großprojekte seine Zielgruppe vergrößern und mehr Spiele absetzen muss. Auf der Gamescom spreche ich darüber mit dem Xbox-Marketingchef Aaron Greenberg, der vom »Play Anywhere«-Mantra schwärmt: Künftig wird man ein einmal gekauftes Microsoft-Spiel sowohl auf der Xbox One als auch unter Windows 10 spielen können. Manchmal sogar plattformübergreifend, Forza Horizon 3 etwa erlaubt Duelle zwischen PC- und Xbox-Rennfahrern. Wie lange haben wir darauf gewartet?

Greenberg kündigt überdies an, dass Microsoft künftig auch mehr Spiele auf Steam veröffentlichen wolle, »wenn es Sinn ergibt«. Und was heißt das? Nun, kürzlich hatte die Nachricht für Verwirrung gesorgt, dass Quantum Break auch auf Steam und für Windows 7 erscheint, nachdem Microsoft es zunächst exklusiv für den Windows Store und Windows 10 angekündigt hatte. Der von Greenberg angedeutete »Sinn« besteht vielleicht auch darin, dass sich das Spiel im Windows Store nicht so gut verkauft hat wie erhofft. Und über 140 Millionen Steam-Nutzer sind eine Zielgruppe, die Microsoft schwerlich ignorieren kann. Angst, dass der Windows Store verwaisten könnte, weil alle Spieler auf einen eventuellen Steam-Release warten, hat Greenberg jedoch nicht. Man müsse eben selbst einen wettbewerbsfähigen Store bauen, die Wahl liege dann beim Kunden. Als nächstes bringt Microsoft deshalb sein Early-Access-Programm »Game Preview« auf den PC.

Nun könnten uns Spielern die Irrungen und Wirrungen von Microsofts PC-Strategie ja egal sein – wichtig ist aber, dass die Xbox-Offensive unserer Lieblingsplattform noch mehr namhafte Spiele beschwert. Und das ist auch dann eine sehr gute Nachricht, wenn man Indie-Titel bevorzugt. Denn eine Plattform ohne die großen Namen, ohne die Battlefields und Call of Dutys dieser Welt, wird schnell an den Marktrand gedrängt. Und dann liest sie sich selbst für Indies nicht mehr, siehe Wii U. Für den PC ist diese Gefahr derzeit so fern wie schon lange nicht mehr. Im Gegenteil: Die Plattform gewinnt an Relevanz, an Sichtbarkeit, an Stärke. Es ist gut, PC-Spieler zu sein!

## Mehr Software, mehr Hardware

Natürlich bleibt der Computer die technisch stärkste Spielplattform, wie auf der Gamescom einmal mehr deutlich



PlayStation VR war auf der Gamescom sehr präsent.



Selbst HP stellt nun Gaming-Rechner her.



Auch Battlefield 1 war auf dem PC spielbar.

wurde. Es gab zwar auch viele Konsolen-Anspielstationen, zugleich aber wollten viele Publisher ihre Spiele so schön präsentieren wie möglich, und das heißt: auf dem PC, manchmal sogar in 4K-Auflösung. Beispielsweise waren Battlefield 1, Forza Horizon 3 und Ubisofts Ritterspektakel For Honor am PC spielbar. Hinzu kommen prominente PC-Exklusivtitel wie Civilization 6, Dawn of War 3 und der Weltraumriese Star Citizen, der mit seiner Planetendemo einen der beeindruckendsten Gamescom-Auftritte hinlegte. Ganz zu schweigen von PC-exklusiven Indie-Geheimtipps wie Drone Swarm und Haimrik. Und Strategietitel wie Halo Wars 2 oder das »Ninja-Commandos« Shadow Tactics kommen zwar auch für Konsolen, sprechen aber vor allem PC-Spieler an. Selbst für Mac und Linux erscheinen inzwischen viel mehr Spiele als noch vor ein paar Jahren.

Auch in unseren Hintergrundgesprächen mit Entwicklern nimmt der PC einen höheren Stellenwert ein. Ubisoft etwa berichtet uns stolz, dass man das Düsseldorfer Kultstudio Blue Byte zum konzernerneigten PC-Expertenteam ernannt hat, das der Plattform die Aufmerksamkeit widmen soll, die sie verdient – etwa hinsichtlich Grafikoptionen, Performance und Bedienung. Okay, da nehmen wir Ubisoft beim Wort, wir wollen doch alle kein zweites Assassin's Creed Unity. Derzeit entsteht bei Blue Byte unter anderem die PC-Version von For Honor. Microsoft wiederum gelobt nach dem technischen holprigen Windows-Launch von Quantum Break händeringend Besserung. Aaron Greenberg verspricht, man habe in den vergangenen Monaten »viel gelernt«, wenn es um die Vorlieben der PC-Spieler gehe. Beispielsweise, was die Anpassbarkeit von Optik und Bedienung angeht. Besser spät als nie, was, Aaron?

Beim PC-Aufwind pusten die Hardware-Hersteller kräftig mit – dank der Margen, Spiele-Hardware gilt als sehr lukrativ. Das hat etwa Asus gezeigt: Früher kannten Spieler die taiwanische Firma vor allem als Grafikkarten- und Mainboardhersteller, heute vertreibt sie auch Laptops und Desktop-PCs für Spieler. Gleiches gilt im stetig zunehmenden Maße für die Chinesen von Lenovo, die 2005 das PC-Geschäft von IBM übernommen haben. Sogar der 1939 gegründete Branchendino HP, der sich lange auf Geschäftskunden konzentriert hat, führt mit der OMEN-Serie ein Spiele-Lineup ein. Und Samsung stellt wieder Monitore für Spieler her, nachdem man sich aus diesem Segment zurückgezogen hatte. All das mag auch dem E-Sport-Boom geschuldet sein, laut den Marktforschern von Newzoo soll der E-Sport-Markt alleine 2016 um 43 Prozent wachsen, von 325 auf 463 Millionen Dollar weltweit. Der Löwenanteil davon entfällt auf den PC.

### Her mit den Klassikern!

Natürlich ist nicht alles eitel Sonnenschein. Die Preise für PC-Spiele etwa könnten dank Microsofts Windows-Offensive steigen. Dennoch ist die Plattform im Aufwind. Selbst Sony, die wir nach dem Verkauf von Sony Online Entertainment und der darauffolgenden Einstellung von Everquest Next schon verloren wählten, erneuern ihr Engagement und bringen ihren Streaming-Dienst PlayStation Now auf den PC. Damit kann man künftig über 400 PlayStation-3-Titel auf dem Rechner spielen, darunter Klassiker wie Uncharted, God of War und Ratchet & Clank. Als ich Aaron Greenberg von Microsoft fragte, ob im Win-

dows Store künftig ebenfalls mehr Xbox-Klassiker erscheinen könnten – etwa die Halo Master Chief Collection – schüttelt er zaghaft den Kopf. Derzeit konzentrierte man sich auf die Zukunft, auf Forza Horizon 3 & Co. Was PC-Versionen von Klassikern angeht, geht Sony also vorneweg, was umso bemerkenswerter ist, weil die Japaner eigentlich nichts für den PC tun müssten. Denn Marktforscher rechnen bis zum Jahresende mit über 50 Millionen verkauften PS4-Konsolen, eine enorme Nutzerbasis.

### Virtuelle Realitäten

Vor allem aber tut Sony viel für die Virtual Reality, es gibt auf der Gamescom viele Anspielstationen für PlayStation VR (PSVR), das im Oktober in den Handel kommt. Klar, Anspielen ist wichtig – man kann die Faszination von VR eben schwer erklären, sondern muss sie erlebt haben. Dass mit Sony ein finanzstarker Konzern die Virtual Reality in den Markt peitscht, wird auch den PC-Headsets helfen. Denn je mehr Spieler PlayStation VR ausprobieren oder kaufen, desto mehr werden ihren Freunden davon erzählen. Und wer PlayStation VR ausprobiert oder davon gehört hat, wird vielleicht auch mal die HTC Vive oder die Oculus Rift aufsetzen wollen – Letztere kommt ja bereits im September in den Einzelhandel. Vive und Rift sind zudem technisch stärker als PSVR. Denn das Sony-Headset sitzt zwar bequemer als die Konkurrenz und stellt alle Spiele mit flüssigen 60 fps dar, basiert mit der PS4 aber auf einer technisch nicht mehr taufrischen Plattform, in manchen Spielen erkennt man deutlich das Pixel-Gittermuster der niedriger aufgelösten PSVR-Displays.

Auch hier liefert der PC also die technisch stärkere Plattform. Und die besseren Bewegungscontroller, die PlayStation-Move-Controller erschienen uns beim Probespielen bislang weniger präzise als Oculus Touch oder die Vive-Controller. Wer Highend möchte – die beste Grafik, die beste Hardware – der kommt um den PC nicht herum, wenngleich zum entsprechenden Preis. Die Plattform PC ist damit rundum gut aufgestellt für eine glanzvolle Zukunft. Und irgendwann in dieser glanzvollen Zukunft wird es dann egal sein, worauf man spielt. Plattformen werden verschmelzen, Hardware-Grenzen verschwimmen. Bis es soweit ist, ist es schön, PC-Spieler zu sein. ★



Uncharted kommt via PS Now auf den PC.



Shadow Tactics ist Commandos mit Ninjas.

Bis zu 32.000 Raumschiffe stellt Drone Swarm dar.