

[Transcript] GameStar Podcast / Aboflut und Indie-Sterben: Wie spielen wir in fünf Jahren?

In der Zukunftsforschung gibt es diesen Leitsatz, dass wir die Veränderungen der nächsten fünf Jahre meistens überschätzen.

Da passiert viel weniger, als wir eigentlich glauben.

Die Veränderungen der nächsten zehn Jahre unterschätzen wir allerdings massiv.

Jetzt muss ich aber sagen, wenn ich an die Welt von vor fünf Jahren zurückdenke im Jahr 2018, dann war das wie ein anderer Planet.

Natürlich, weil die Pandemie vieles verändert hat in Wirtschaft und Gesellschaft, außerdem haben plötzlich alle im Mon-as gespielt, eine Zeit lang, was völlig unerwartet war.

Dazu gab es noch irgendwie neue Technologietrends, die aufgeplopt sind, wie die künstliche Intelligenz.

Und die wird auch nicht mehr weggehen.

Wenn mich jemand noch vor fünf Jahren gefragt hätte, Micha, was denkst du über künstliche Intelligenz, hätte ich gesagt, ja, wird halt irgendwann mal wichtig, aber komm doch 20, 50 noch mal wieder, ne?

Dann reden wir weiter.

Da ist es, es ist da schon jetzt als Trendthema.

Also diese fünf Jahre Sache ist nicht zu unterschätzen, natürlich auch im Gaming, wo wir solche Sachen

gesehen haben, wie die Activision-Übernahme durch Microsoft, die gerade noch im Gange ist.

Auch damit hätte keiner gerechnet.

Also jetzt sagen wir doch nicht, dass ich in fünf Jahren wenig verändern kann und wir müssen jetzt dringend drüber reden, wie sich das Gaming verändern wird in diesen fünf Jahren, also wie wir in fünf Jahren spielen werden.

Um das rauszufinden, habe ich hier auf der Cactus 2023 einen kleinen Indie-Entwickler-Gipfel einberufen.

Bei mir zu Gast ist nämlich der CEO von Fusion Play.

Herzlich Willkommen von Konrad Künze.

Hallo.

Imfalls mit dabei ist der Head of Marketing und COO von BiteWalkers Games.

Hallo, Michael.

Hallo.

Ja, schön, dass ihr beiden da seid.

Konrad, magst du uns vielleicht erstmal Fusion Play kurz vorstellen?

Wer seid ihr?

Woher kommt ihr?

Also, woher kommen wir?

Hier aus Leipzig direkt.

Deswegen sind wir natürlich auch hier auf der Cactus und es gibt seit 2012, wir hatten angefangen mit einem Kartenspiel, also direkt physische Karten, die man die Hand nehmen kann.

In denen sind Funkchips eingebaut und haben da ein Patent drauf gemacht mit Schmitspiele und Disney zusammengearbeitet und seit 2016 haben wir uns VR so ein bisschen als unser Thema rausgesucht, wo wir reingehen wollten, weil wir das spannend fanden und haben da jetzt

zwei Spiele bis jetzt rausgebracht.

Das erste ging um eine Katze, das heißt Conrad's Kittens.

Ein Katzensimulator und das zweite ist erst letzte Woche rausgekommen, ganz neu für die PlayStation VR2, eines der ersten deutschen Titel für die neue PlayStation VR Hardware und das ist Across the Valley, eine Farmsimulation.

Ja, sehr schön, ist Conrad's Kittens nach dir benannt?

Tatsächlich ja, als der Name gewählt wurde, habe ich nicht schnell genug einen anderen Vorschlag gefunden und dann haben alle gesagt, okay, dann bleibt das jetzt so.

Okay, sehr schön.

Mike, wer ist BiteWalkers Games und was macht ihr gerade so?

Ja, wir kommen aus Berlin, sind jetzt aber tatsächlich seit sieben Jahren schon immer wieder in Leipzig bis auf die Corona-Pause und wir sind ein Indie-Studio in Form von Independent, gar nicht mal so klein, mittlerweile sind wir 36 Angestellte, arbeiten an drei Titeln gleichzeitig, über zwei kann ich noch nicht so viel sagen und mit dem Neuesten sind wir jetzt aber hier heute auch vertreten, mit Beatslayer kann man auch auf Steam sich angucken schon und ja, ich glaube, so richtig kennen tut man es trotzdem noch nicht, weil mühsam arbeitet man sich jetzt in die nach oben, aber vielleicht hat man von unserem letzten Titel mal Insurmountable gehört, da haben wir mit der Delig, was vielleicht ein Name ist, zusammengearbeitet und ja, wir versuchen sozusagen auch die Weltherschaft anzustreben und mal gucken, wie es in den nächsten Jahren läuft.

Ey, du hast auf jeden Fall schon ein Achievement unlocked, weil jetzt so Insurmountable in einem Bergsteigerspiel, ein Live-Stream gemacht hat mit Reinhold Messner.

Tatsächlich, ja, es ist aus Marketing Sicht, was ja eines meiner Steckenpferde ist, glaube ich, mein Lebenshighlight gewesen, die Jüngeren kennen ihn, glaube ich, nicht, aber ich gehöre nicht mehr zu den Jüngeren, deswegen, ich fand es großartig mit einer Bergsteiger-Legende, der tatsächlich alleine auf dem Mount Everest als erster Mensch geklettert ist und uns haben alle bei Insurmountable gesagt, das ist so langweilig, alleine auf dem Bergsteig doch kein Mensch, die steigt doch damals Gruppen hoch und er, der noch nie ein Computerspiel gespielt hat, hat im Livestream halt gesagt, also näher kann man an die Realität nicht rankommen, ja, das war so ein Ritter stark für unsere Entwicklerinnen, ja, das war ganz nice die Aktion.

Sehr schön, näher an die Realität kann man nicht kommen, Konrad, das ist doch mal ein gutes Stichwort für das Thema Virtual Reality und die Frage, wie ihr dort gelandet seid, also wie habt ihr denn, als du das gerade erzählst, ihr macht Across the Valley, eine Bauernhof-Simulation,

die es unter anderem gibt für PSVR2, wie seid ihr zur Virtual Reality gekommen?

Oh, das ist sehr unüblich, würde ich mal denken, also es war tatsächlich von mir ein privates Hobby, ich fand das super interessant schon mit dem Defkit 1 von der Oculus und hatte damit gearbeitet und wir hatten ja zuvor an dem Kartenspiel gearbeitet und ich habe dann privat einen kleinen Prototypen mal gebaut von einem Spiel und das war tatsächlich für meine damalige Freundin, jetzt Frau, ein Geschenk zum Jahrestag, weil sie einen riesen Katzenfennis

wie aber keine Katze haben und ich hatte einfach so die Idee, was ist, wenn man einen Schritt weitergeht, dass man den VR nicht nur was sieht, was nicht da ist, sondern auch

was anfassen kann und hat deswegen zum Spaß einfach nur als Gag den VR-Kontrolle an den Plüschtier befestigt und dann die beiden mit ein paar cleveren Algorithmen so synchronisiert, dass man, wenn man das Plüschtier hochhebt, die Feuerbrille aufwacht, sieht man genau da eine Katze und die ist halt auch flauschig und die macht mir ja auch und so weiter, das war nur ein kleiner Gag, sag ich mal, so ein Prototyp und ein kleines Geschenk für meine Freundin und irgendwann kurz danach dachten wir uns, das muss doch irgendwie mehr werden, das ist so cool, das funktioniert so gut und dann lief das an, dann habe ich das unseren damaligen Geschäftsführern gepitscht, einfach nur als kleine Idee, die fanden das auch geil, dann haben wir ein Businessplan aufgestellt, dann wurde es ein richtiges Projekt, wurde ein komplettes Spiel, was natürlich dann noch ein Team dahinter hatte und so fing das an und dann sind wir jetzt irgendwie mit der VR-Brünge mitgewachsen und sind da so einer von den ersten kleinen Indie-Studios, die von Anfang an mit dabei sind.

Klasse.

Wie siehst du denn jetzt, weil wir über die Zukunft sprechen wollen, wie siehst du denn die Entwicklung dieses VR-Marktes, weil so ein bisschen ist ja schon VR begleitet uns schon einige Jahre, aber auch wir bei der GameStar sehen, es gibt natürlich mal wieder Highlights, wie so ein Half-Life Alyx auch und dann, wenn PSVR rauskommt beispielsweise, gibt es solche Sachen wie damals Resident Evil 7, wo wir alle sehr laut geschrieben haben bei der VR-Version, aber es kommt noch nicht so richtig in den Steigflug, habe ich manchmal das Gefühl, wie glaubst du denn, dass dieser Markt sich weiterentwickelt wird in diesem VR Augmented Reality, Mixed Reality Bereich?

Ich glaube, da ist dann die Stunde rum, die wir heute haben, wenn ich damit durch bin.

Also ich denke mal, das meiste ist ein bisschen kontroverser im Gegensatz zu dem, was die meisten denken.

Also ich bin tatsächlich, ich mag Spiele wie Skyrim VR, wie Fallout VR, Half-Life Alyx sowieso, aber ein ganz großer Fan bin ich von Spielen, die nur in VR funktionieren und die kein Original haben.

Also nicht ein Spiel, wo ich sage, ich nehme mal ein Spielertyp XY und bring den in VR, sondern wo ich sage, ich kreierte was komplett Neues, das macht nur in VR Sinn, ohne VR macht das überhaupt keinen Sinn und das wird gut.

Beispiel Beat Saber.

Beat Saber mit Maustastatur und WASD-Spielen wäre komplett der Unsinn.

Oder Job Simulator oder dieses Rigged and Morty, so großartig und da sind wir auch große Fans von, das ist auch ein Vorbild für uns gewesen, deswegen wollen wir auch Spiele machen, die in dieser Art sind, die von Grund auf für VR gedacht sind, die kein eigentliches Vorbild haben.

Also auch Across the Valley, viele denken, das ist ein Stardew Valley in VR, das muss ich gleich sagen, das ist es nicht.

Es ist eigentlich Job Simulator auf der Farm.

Das heißt, es geht nicht darum, wie bei Stardew Valley, ich gehe ins Dorf und dann Leute kennen und nachts gehe ich in die Mine und hacke und das wäre auch für so eine kleine Studie wie uns von der Komplexität viel zu groß gewesen, wenn man das in einer guten Qualität umsetzt. Es geht eher darum, man macht Unsinn auf der Farm, macht so ein bisschen Gartenarbeit und ich glaube, da liegt auch der eigentliche Wert davon.

Man sollte davon loskommen, VR als Ersatz für normales Gaming zu sehen.

Das ist auch Mobile Gaming ist kein Ersatz für Konsolengaming, genauso wie Kinos kein Ersatz für Theater geworden sind und wie Fernsehen nicht das Kino ersetzt hat, sondern es ist eine Ergänzung, es ist eine neue zusätzliche Unterhaltungsform und ich zog gerne mal abends auf einer Konsole, auch mal auf dem Handheld, ich zog am PC gerne und trotzdem ist das für mich das ganz anderes, wenn ich auf eine Nintendo Switch spiele, als wenn ich mit Mausentastatur am PC spiele und wieder was anderes, wenn ich mir eine VR-Brille aufsetzt und eine VR-Fahrung habe und ich finde, das läuft sich nicht gegenseitig den Rang ab und das ersetzt sich nicht, sondern es ergänzt sich und wir brauchen mehr Spiele, die VR an sich leben von vornherein und nicht versuchen, normale Spiele zu kopieren, damit es auch diese Konkurrenzsituation gar nicht gibt.

Ich glaube, da würde sich auch hin entwickeln.

Okay.

Bevor Mike dir widersprechen kann und wir kurz über das Requisit reden können, was mir gerade reingereicht wurde.

Also du sagst auch dieser, wird es für uns in fünf Jahren alltäglicher sein, VR, was glaubst du?

Also alltäglicher im Sinne von die Spiele sind erfolgreicher, sie sind präsenter, sie sind halt mehr auch irgendwie in der Berichterstattung auf YouTube, bei den Streamern und sowas zu sehen?

Ja, ich denke schon in Summe ja, aber es wird halt nicht ersetzt sein.

Also es wird eher sein, man hat verschiedene Unterhaltungsformen, die in VR dann einfach Sinn machen und die viel mehr in VR sind, zum Beispiel Simulation.

Wer einmal Autoren gespielt hat in VR mit einem Lenkrad, ein Flugsimulator oder Star Wars Squadrons, ich will keine Werbung für andere Produkte machen, aber es ist einfach geil.

Es ist einfach, in dem X-Wing sitzen, sich umschauchen, macht oben gucken, man sieht den Tiefer dahinter sich, das ist so unglaublich cool, dass man dann nicht wieder an dem PC mit einem flachen Bildschirm dieses Spiel spielen will.

Aber was anderes, wenn ich Age of Empires oder sowas zocke, das brauch ich nicht in VR.

Aber ich denke, dass es mehr Spezialspiele gibt, dass es in Summe mehr vertreten sein wird, auch für ganz andere Sachen, sowas wie wenn ich Urlaub mache, mir schon mal den Urlaub vorher in VR des Hotel oder sowas anschauen, oder wenn ich keine Ahnung, mir ein Haus kaufen

will, mir das schon mal an VR angucken, sowas in die Richtung, aber dass es so seine Spatte finden wird, die wird langsam wachsen, aber es wird halt nicht übernehmen.

Ich geb dir auf jeden Fall recht mit dem X-Wing, weil ich weiß, noch vor einigen Jahren auf der Gamescom gab es mal eine Demo, nur eine VR-Demo zu Star Wars Battlefront 2, die zwei, wo man im X-Wing saß, das war eigentlich nicht mal was, was dann groß belang hatte für das Spiel, nur eine Technologie-Demo, so fasziniert.

Mike, erstens, ich habe hier gerade eine, wie soll ich das beschreiben, eine endzeitliche Axt gebaut aus einer Fahrradbremse und ganz viel Axt noch mit dran, hier reingereicht bekommen, und da ist euer Logo drauf, was hat das für eine Bewandtnis?

Tatsache ist mir das gerade eingefallen, das ist eine Waffe aus dem Spiel, was wir hier bevorstellen, Beatslayer, und das fand mir ganz witzig, die man echt zu bauen ist ein

Flammenwerfer

mit einer Axt, also alles, was man braucht.

Mir ist das aber gerade aufgefallen, weil das Thema kam, wie spielen wir halt das, und ich bin ja das Contra VR, die wenigsten wissen es wahrscheinlich gar keiner, vor drei Jahren haben wir mit einem VR-Spiel hier auf der Dreamhack, auf der damaligen Dreamhack gesessen in Leipzig,

haben ein ganzes Wohnzimmer nachgebaut, weil uns damals gesagt wurde, ja es nimmt langsam Fahrt auf, das war dann also vor vier Jahren, und so langsam kommt VR, und dann kommt ja die neue Technik, mit damals noch Facebook, die dann jetzt ja Meter sind, ja ok, machen wir mit, machen wir mit, und ich widerspreche da vehement, nein, das wird sich nicht durchsetzen, nein, das wird nicht funktionieren aus einem ganz einfachen Grund, die Leute, das hast du eigentlich gerade richtig gesagt, wollen das nicht zum Zocken haben, sondern die wollen das als Erlebnis haben, in Berlin gibt es bei uns ganz viele VR-Erlebnis-Hallen, hier auf Messen sehe ich das immer wieder, dass die Stände voll sind, ob das dann auch mit Gewehren sind, die dazu rattern, oder deswegen komme ich dazu, gerade bei der GDC gewesen, letzten Monat, da wurde mit einer echten Axtalt VR gemacht, und soweit, die haben uns dann immer gefragt, ah cool, hier kann man also auch und nehmen das Ding und wollten loshacken, sage ich, nee, Ausstellung, stimmt, und da sind die Leute haben Bock drauf, definitiv dieses Erlebnis zu haben, aber nicht zu Hause, das ist so ein, ich gehe irgendwo hin, ich mach das mal, hier ist Lasertag irgendwie aufgebaut und so was, alles, das machst du auch nicht in deiner Freizeit, und das glaube ich, wird VR einfach nicht zu Hause werden, plus dem Bonus, du hast einen harten Schul- oder Arbeitstag gehabt, dann willst du nicht noch irgendwie körperlich Action machen, also die eine Sache, die ich dir recht gebe, und das war unser Spiel auch, das passiert auch auf Sitzen, man saß an einem Tisch, und da wurde sozusagen ein Wohnzimmer simuliert, zu viert saß man dann rum, ein Multiplayer VR, und dann wurde auf dem Tisch das Spiel dargestellt, wir haben also AR simuliert in VR, war eine bescheuerte Idee.

Ich finde das gut.

Die Leute fanden es hier auch großartig, alle haben es gefeiert, und dann haben wir angefangen rumzufragen, wie viel VR denn so ein Umlauf ist, oder wer denn vor hat sich demnächst was zu besorgen, oder so, 99% haben es vereint, und da haben wir gemerkt, dass das werden wir nicht schaffen, also die Kosten sind ja, wie du selber weißt, immens, so ein Spiel zu programmieren, auch im Indie-Bereich, das sind hunderttausende Euro, das wird sich nicht rechnen, und deswegen wird VR meiner Meinung nach nie den Sprung dahinschaffen, zu erleben, aber nicht zu Hause zum Zocken.

Ich sehe schon, da seid ihr ein bisschen auseinander, ich gebe jetzt diese Axt nicht weiter, sonst wird das hier, ihr sollt mit Worten fechten, nicht mit Waffen an der Stelle.

Spannend, ja Konrad, hast du noch eine Antwort drauf?

Ja, natürlich.

Ich verstehe die Punkte generell, ich bin aber nicht hundertprozentig dabei, also zum einen, wenn ich nach einem anstrengenden Tag nach Hause komme, dann habe ich den ganzen Tag an meinem Schreibtisch gesessen und mit dem Kopf gearbeitet, und was ich dann will ist ein bisschen abschalten, das heißt, ein bisschen mich körperlich betätigen und rauskommen aus dieser Welt ist da super, und genau das mache ich, ich habe halt keine Zeit da noch

irgendwo hinzufahren, ins Fitnessstudio oder irgendwas, sondern ich kann mich einfach zu Hause in meinem Wohnzimmer stellen, setze mir die Brille auf, und auch wenn es draußen regnerisch ist, so wie hier heute, wenn ich die Brille aufsetze, ist alles runterbund und schön, da scheint die Sonne, da bin ich auf unserer Farm idyll, oder sagen wir mal irgendwo am Strand oder wie auch immer, und kann ein bisschen abschalten, kann ein bisschen relaxen, kann auch ein bisschen was körperlich machen, wie bei Pizzeber, wenn ich mal sage, okay, ich habe mich wieder viel zu wenig bewegt, gerade in Corona, wo wir alle im Homeoffice gearbeitet haben, man bewegt sich von Bett zu Schreibtisch zu Bett, zu Küche und so weiter, und da ist das ein guter Gegenpol, um ein bisschen Bewegung und ein bisschen dem Alltag entfliehen nach Hause zu bringen, denn das ist das Wichtige, Laserteck ist auch super geil, was wir hier haben, das kann ich aber zu Hause nicht machen, da habe ich den Platz nicht für, sonst würde ich es tun, und ich habe nicht immer die Leute dafür, aber VR kann ich zu Hause machen, und das sehe ich deswegen als die Möglichkeit, deswegen auch VR, nicht AR, der Realität zu entfliehen, wer man das gerne möchte, und mit den Verkaufszahlen

kann ich euren Schmerz mitfühlen, das ist gerade zum Anfang sehr, sehr schlecht angelaufen, aber im letzten Jahr hatte ich irgendwo gelesen, es wurden mehr MetaQuest 2 verkauft als Xbox, das heißt die Anzahl der Hardware-Basis ist inzwischen auf einem ganz anderen Level, als wo wir vor vier, fünf Jahren waren, und ich sehe das, also es gibt ja die großen Firmen, die da arbeiten, Sony ist jetzt mit der PlayStation VR 2, da jetzt hart im Angriff, Meta ist der Platzhirsch, und es kommen jetzt noch mehr, bei Valve munkelt man, dass die an etwas arbeiten, und bei anderen Geräten selbst Apple, ich glaube je mehr Geräte es gibt, umso billiger wären die im Summe, und umso zugänglicher wären die, das war ja der große Futter von der Quest 2, der Anfang, ich weiß nicht ob ihr euch erinnert, da war VR so wie erst mal 30 Kabel einstöpseln, 25 Treiber installieren, und dann hoffen, dass es geht, und ach, das hat eben auch noch NASA-Rechner dazu, die das unterstützt. Genau, genau, da muss direkt ein Rechenzentrum angeschlossen sein, und jetzt ist das, du setzt das Ding auf, schaltet es an, und es geht los, genau wie eine Spielkonsole, und dieses Ease of Use ist halt wichtig, weil wenn ich abends noch mal fünf Minuten aus der realen Welt raus will, dann will ich nicht vorher Treiber installieren.

Ja, ich gebe euch mal noch meine visionäre These, bevor wir weitergehen zum nächsten Punkt, für mich ist die Virtual Reality ja auch nur ein Teilbereich dieses ganzen Themas Mixed Reality, wo auch AR dazugehört, also Augmented Reality, dass Dinge in die echte Welt sozusagen eingeblendet werden, wie damals bei Google Glass oder Microsoft HoloLands und so was, und ich glaube, dieses ganze Thema Mixed Reality wird sich dann richtig durchgesetzt haben, wenn einfach diese Augmented Reality auf Teil unseres Alltags wird, falls dies wird, also wenn wir irgendwann alle so eine Brille auf haben, die uns direkt über unseren Köpfen einblendet, wie unser Facebook-Account ist, oder wie, oh Gott, alles schrecklich, weil das ich jetzt denke, unser letzter Tweet, oh mein Gott, nein, das wollte ich löschen, aber wo wir auf jeden Fall halt dann irgendwie, wo wir einen täglichen Nutzen haben sozusagen, diese Dinge eingeblendet zu sehen, wenn im Supermarkt die Preise digital eingeblendet werden in unser Sichtfeld und wir sie nicht mehr nachschauen müssen auf altmodischen Papier, wie auch immer, ich glaube, das ist der Punkt, wenn wir es täglich, wenn wirklich viele Menschen es täglich nutzen, wo man sagen wird, dann ist es da, dann durchdringt es

uns, genau wie bei den Smartphones ja auch, weil früher Mobile Gaming war halt irgendwie Snake, auf dem alten Nokia ist er auch nicht gedacht, dass es mal so ein Riesending wird, wie es heute ist, einfach so ein Riesenmarkt und dann kam halt das iPhone und hat das sehr einfach gemacht.

So, nächstes Thema, über das wir reden müssen, sind Spieleabos bzw. Spiele Flat Rates, so was wie der Xbox Game Pass, wo man einfach ein Abo abschließt und bekommt dann halt hunderte Spiele, die man jederzeit spielen kann, du hast sowas wie PS Plus, wo ganz viele Spiele mit in Begriffen sind.

Du hast Apple Arcade natürlich, wo sie immer wieder auch in die Spiele auf ihre Apple-Plattformen akquirieren, die man da im Abo dann mitspielen kann.

Mike, guck dir euch sowas an, diese Aboangebote, ist es gerade für Indie-Studies jetzt ein wichtiges Ziel, damit reinzukommen?

Bevor ich das beantworte, ich gebe auch noch einen letzten Guest zu dem letzten Thema. VR wird die Mini-Disc der Zukunft sein.

In fünf Jahren, pass auf, in fünf Jahren sitzen wir hier wieder zusammen, in der Runde, ich garantiere es euch.

Die 3-Player wird AR sein und die Mini-Disc wird VR sein, mein Guest.

Wir werden diese Thesen in fünf Jahren auf den Prüfstand stellen und hier wieder zusammen, egal ob hier dann in dem Moment eine Messe ist, wir sitzen hier in der leeren Halle.

Ich weiß, wo du Arbeit ist, gefilten wir uns das immer machen.

So, sehr schön.

Nee, also der Frage, das ist kurz um der Heilige Grail, da reinzukommen.

Wir hatten das Glück, einmal eine Kooperation mit Intermountable über Epic zu kriegen.

Da gibt es ja diese Gratisspiele alle zwei Wochen und da reinzukommen, das war für uns ein unglaublicher Bekanntheitsboostern auch, ich glaube, wir hatten 5 Millionen Downloads oder so, das ist für ein Indie einfach absurd viel.

Das große Problem ist, auch bei Microsoft Game Pass werden wir wirklich gerne drin, weil die Leute bzw. unsere Spielerinnen und Spieler, die wir halt so analysieren und fragen und kennen, die nutzen das natürlich, weil es preiswert ist, denn du kriegst halt unglaublich viel Angebot.

Für dich als hochladender Entwickler ist das aber ein ganz böses, zweischneidiges Schwert, weil du kriegst Angebote von denen, Details darf ich dir natürlich nicht sagen, das kommt immer auf das Spiel drauf an, aber so ein Indie wie wir, die werden da mehr oder weniger höchstwahrscheinlich abgezockt, richtig.

Und dann brauchst du wirklich deine 5 Millionen Downloads, um überhaupt ein bisschen Cash zu machen, du wirst ganz normal ähnlich über YouTube und Co dann bezahlt, pro 1000 Downloads gibt es dann 50 Cent oder sowas in der Richtung.

Wenn du eine Entwicklungskosten von 500.000 Euro hast, kannst du dir hochrechnen, wie viele Spiele du verkaufen musst auf der Plattform.

Problem 1, also du willst rein, Bekanntheit ja, aber die Kohle, da musst du dann richtig viel kommen.

Und Problem 2, kenne ich auch die meisten, wie viele Streamingdienste hast du jetzt schon.

Es geht nicht nur vom Stream von Musik, Hörbücher Podcast, Netflix und Co, wie sie alle heißen, zum Film und Serien konsumieren.

Jetzt geht es beim Spielen auch weiter, das sind auch schon viel zu viele eigentlich. Dann fangen die Leute an sich zu entscheiden, zu selektieren, damit irgendwas wegsterben. Auf welches Pferd setzt ihr jetzt?

Natürlich müsste sie sagen, platzwisch in meiner Welt ist und bleibt der Game Pass im Moment, weil Microsoft so eine Übermacht einfach hat, du hast auch die Übernahme vorhin angesprochen schon.

Ja, wir würden da trotzdem alles fürgeben, um da reinzukommen, bin ich ganz ehrlich, weil es zum Wachsen, zum Bekanntheitsgrad alleine mega ist und du kannst das nicht mit irgendeiner Werbung vergleichen, wenn du da irgendwie aufploppst als Game Pass, das sind Millionen Menschen, großartig also ja.

Aber dann graust es dir doch vor der Zukunft, oder hier, weil wenn das noch wichtiger werden sollte, dass noch mehr Leute da reingehen in diese Abos und noch mehr Leute, du eigentlich quasi fast schon gezwungen bist, damit drin zu sein, um halt einfach große Zielgruppen zu erreichen.

Es gibt kein schlimmeres Thema auf jeder Abenfahren-Staltung, wenn du mit Entwicklerinnen sprichst, als genau diese Angst.

Da geht die Musik aus und alle gucken dich an, so hast du Gaming-Abos gesagt.

Ja, jeder hat gesagt, bist du drin, kannst du da rein, kennst du jemand, der mich da reinbringt und gleichzeitig sagen alle, ja was ist wenn nicht, was ist wenn du da nicht rein kommst, was ist wenn du da abgezockt wirst, was ist wenn natürlich, ich bin auch hier mit der AAA-Games spielt und ich dann sehe, okay, wie viel Zeit habe ich denn zum Investieren in Spiele und dann sehe ich, ich kriege alle Spiele umsonst, weil ich eben diesen Pass habe, dann spiele ich natürlich erst die AAA-Games alle und dann gehen die kleinen Spiele komplett unter.

Publisher, die wir auch brauchen als Indies, die uns eigentlich helfen sollen und mitfinanzieren sollen, die interessiert das auch nicht mehr, weil die alle nur noch gegenrechnen und sagen, was sind Downloads, was sind die meisten Klicks, also woran alle Netzwerke kranken, krankt das auch und ja, das macht uns große Sorgen, wir gucken da nicht freudig hin und sagen, das wird ganz toll für uns, sondern das wird ein ganz harter Kampf und entweder du wirst mitgenommen und dann hast du wirklich ausgesorgt, du brauchst dich nie wieder mit Marketing-Agenturen

streiten oder PR-Agenturen, du bist einfach sozusagen im Club und dann wirst du reich und berühmt oder aber du gehst knallhart unter und so wie es oft leider in unserer Orange ist, 99% werden untergehen, das ist leider so.

Das wäre jetzt auch direkt mein Anschluss, Gedanke gewesen, aber vorher Kontra, wie siehst du das?

Da kann ich jetzt gar nicht Kontra geben, also ganz ehrlich, ich sehe das sehr sehr ähnlich, ich sehe das als eine sehr negative Entwicklung, die leider stattfinden wird, weil alles weiß darauf hin und ich sehe das sowohl für Spieler als negativ als auch für uns als Entwickler, weil das eine ist halt das Problem, was jetzt der Mike schon sagt, als Entwickler bist du halt im Prinzip dann den Plattform ausgeliefert, das heißt, es gibt kein Wettbewerbs, es gibt keine Möglichkeit als kleines Indie-Team oder als neues Indie-Team, wir haben so viele bei uns hier am GamesXR hinten stand, so ein ganz viele kleine Indies an dem Stand, die

alle hier aus der Region kommen und ihre Spiele zeigen und die haben die teilweise als Einwandteams

gemacht, die haben null Chance dort reinzukommen und wenn wir uns in der Welt hin entwickeln, wo es quasi nur noch diese Aboservices gibt, dann wird niemand mehr Spiele kaufen, weil der hat dann jeden Aboservice abonniert und denkt, wenn ich jetzt schon 100 Euro im Monat für Spiele-Aboservices ausbebe, dann kaufe ich doch nicht noch was extra, das heißt entweder man ist da drin oder man verdient gar kein Geld mehr und das geht in eine Richtung, wo wir vor 20, 30 Jahren schon mal waren, wo du entweder den großen Partner und Publisher hattest, der dich auf eine der Hardware gebracht hat oder du einfach nichts machen konntest, das heißt, diese ganze Vielfalt, die entstanden ist, dadurch das jetzt Game Design und Game Development so groß geworden ist, weil es einfacher wurde durch Engines, Unity und Unreal, aber auch durch, weil es immer mehr Hochschulen gibt, wo man das studieren kann, wo man das lernen kann.

All das wird damit wieder ein bisschen zusammengedampft zu nur für Großstudios und wird damit echt schwierig.

Und auf der anderen Seite sehe ich das auch für Spieler furchtbar.

Ich habe das genauso.

Wir haben Netflix, Disney Plus und Amazon Prime und wie sie alle heißen und ich finde das furchtbar mit den Exclusives und machen wir uns nichts vor, das wird bei den Streaming-Diensten

für Spieler, also bei den Anwohnern genau das Gleiche werden.

Es begann mit Musik glaube ich, gegenüber zu filmen, das wird der nächste Schritt bei Spielen werden.

Und dann wird es nur noch Exclusives geben und dann heißt ja, wenn du alle Spiele haben willst, dann musst du aber jeden Service abonnieren und dann hast du am Ende 50 oder 70 Euro im Monat, den du bezahlst und dann denkst du dir, ja gut, ich spiele das Spiel, jetzt ich schaffe ihr bloß ein Spiel im Monat zu spielen, also so Leute wie wir, die haben jetzt abends nicht mehr so viel Zeit zum Zocken.

Dann guckt man sich ein cooles Spiel raus und dann zockt man einen ganzen Monat oder zwei an diesen Spiel, bezahlt aber trotzdem alle Streaming-Service, das ist von denen ich auch gar nichts zum Zweiter brauche.

Ja, aber man könnte auch auf der anderen Seite sagen, es gibt auch eine Hoffnungsschimmer zum Thema Spielverhalten, was du gerade sagst, Elden Ring, das dürfte, glaube ich, jeder, der das hier gerade irgendwie mal sieht, dürfte im Begriff sein.

Ja, schon mal gehört.

Und es gibt, ich glaube, die Hauptkampagne spielt man in 20 Stunden oder so durch, dann willst du es komplett machen, bist du hunderte Stunden beschäftigt, Thema Witcher und so weiter, brauchen wir alles nicht sagen, wie viel Zeit fressen, da sind wir aber gar keine Zeit mehr.

Hard Open-World-Spiele generell, die alle Trippe A-Niveau haben und wunderschön aussehen, das ist die eine Spielerschaft oder Fortnite, wo man sich dann hunderttausend Stunden verliert, weil man eben seinen Clan nach hat.

Und dann gibt es aber die andere Spielerschaft und das sehen wir ganz deutlich in den letzten

Jahren und ich bin auch sehr überrascht, dass das tatsächlich so funktioniert, die wollen wegsnacken, die wissen, dass sie nicht viel Zeit haben, auch das Überangebot, ich brauche noch Zeit für Tiktok, ich brauche noch Zeit für teilweise Real Friends und so weiter.

Und ich würde gerne ein Spiel von A bis Z mal spielen und das merken wir im Indie-Bereich halt ganz stark und das ist unsere Hoffnungsschimmer, dass vielleicht eine Plattform entsteht, die es jetzt noch gar nicht gibt, die auch ein Abo-Modell hat, die aber eben nur für diese kleinen Sachen sind und das wiederum könnte dann Sinn machen.

Die Frage, ich z.B. werde im Leben nicht ohne Werbung oder was zu machen, aber Paramount noch irgendwie habe ich, ich wusste gar nicht, dass es Paramount auch ein Streaming-Dienst hat, so viele gibt es schon in Detail, sondern man hat also die Großen und ich nehme das raus, was ich will und das wiederum traue ich dem Markt dann schon zu, dass das ein bisschen reguliert.

Die Frage ist, wer ist hier sozusagen der, der den Stein ins Rollen bringt und ich glaube, es mangelt nicht an den ganz kleinen, die wirklich auch das kennen vielleicht ein oder anderen, wir hatten von drüber gesprochen Vampire-Survivors, das ist ein ganz kleines Spiel, ich glaube, das sind zwei oder drei Italiener oder so, die das zusammengehermachten.

Einen, einen glaube ich ursprünglich aus oder mit italienischem Namen so eingeben da.

Ein bekannte Publisher, den ich kenne, der hat mir das erzählt, dass es ganz nette Jungs sind und deswegen dachte ich mehr Zahl und da sind ja auch alle durchgedreht bei dem Spiel, obwohl es aussah wie ein HTML-Spiel von vor zehn Jahren und wenn es da eine Streaming-Plattform gibt, dann sehe ich da wiederum auch Chancen und die sagen, gut, dann macht ihr euer AAA-Zeug und die bekannten Supertitel, die auch immer schlechter abschneiden, nebenbei gesagt.

Also ich glaube, die Leute haben auch langsam, ja, einen Punkt erreicht, wir sagen, noch ein Battlefield, was wieder so, hm, und so weiter, man weiß es nicht, ein großer Fan gewesen von der Reihe, aber vielleicht ist das ein Battlefield schon seit Jahren, das nächste, oh, wenn da wieder, nein, aber du hast es vollkommen recht, ich glaube Conrad hat eine Idee, wo dieses Abo herkommen könnte.

Nee, ich muss leider Hoffnungen zerstören.

Oh nein, so was gibt es schon.

Und zwar im Bereich VR.

Wir sind Teil von so einem Streaming-Service, das nennt sich Viveport und dort kann man ein Abo abschließen und für 9,99 Euro kann man alle Spiele von denen, die die haben, in VR spielen, so viel man will und als Entwickler wird man dann Anteils belohnt, also je nach dem wie viel dein Spiel gespielt wird, kriegst du dann gut geschrieben.

Und das ist ein super fairees Geschäftsmodell, was die haben, ich finde, das ist auch für Spieler eigentlich cool, weil gerade VR ist ja noch so eine Nische für sich, da brauche ich, da gibt es auch nur den einen Abo-Service, die haben auch alle großen Spiele, was ich bisher so gesehen habe, also die ganz wichtigen, coolen Sachen und trotzdem funktioniert es nicht.

Trotzdem läuft bei dem, was ich so mitbekommen habe, nicht so gut, weil die Leute sich halt dann denken, geh ich diesen unbekanntem kleinen Service nehme, kaufe ich es lieber bei den großen, wie Steam oder wie Meta oder sowas in die Richtung und da habe ich so ein bisschen die Befürchtung, dass wenn jetzt irgendein kleines Unternehmen sagt, wir machen so ein Streaming-Service für Indies, wo jeder rein darf, dass das in dieselbe Richtung geht,

dass das dann einfach nicht akzeptiert wird, weil die Leute dann Angst haben, die Leute wollen ja eigentlich neben ihrem Steam-Account sowieso gar nichts anderes auf dem PC haben, wo sie ihre Spieler haben.

Also auf Konsole ist das anders, da habe ich sowieso dann von der Konsole die Spieler, aber bei Steam ist ja schon eigentlich da, man will ja eigentlich gar nicht auf dem PC fünf verschiedene Anbieter haben, wo man überhaupt Spiele kauft, jetzt noch Streaming-Anbieter und wenn dann noch ein Unbekannter kommt, ich fürchte, also ich drück die Daumen, dass sowas kraft, also ich fürchte, das wird schwer.

Ich glaube, dass ich falsch verstehe, dass ich das mal nicht mit an die Hand nehme, es darf eben kein Unbekannter sein.

Ich weiß, Nintendo hat ja so ein Indie-Beispiel, wo sie sagen, hier gibt es nur Nintendies oder wie die heißen, das muss ja ja mal Wortspiele bei Nintendo sein und das sollte eben sowas sein, dass ich jetzt sage, jetzt kommt ein, ach ich sag mal was Verrücktes, jetzt hat Elon mal wieder Bock und gründet irgendwas und der sagt sich so, ich hau mal einen raus. GamesX.

So und dann Feuer frei, das muss natürlich dann auch mit hoffentlich den fähigen Menschen besetzt sein, die eben nicht das Ding einfach zumüllen, aber so was da ganz harten, wenn ich da einen HIO oder sowas denke, das hat manchmal Downloadzahlen, da fällt es vom Glauben ab und das sind richtig unfertige kleine Sachen, die Leute sind da, die geben dem eine Chance, aber es muss was Vertrauenswürdiges da drüber stehen, sonst funktioniert es nicht, sonst bricht es zusammen.

Wenn wir jetzt als Beitruckers Games, was so gut wie keiner kennt, sagt, ja, wir haben jetzt eine Plattform gegründet, ja jetzt ist ein Virus, da ziehst du dir unten Mist oder so, nee, das darf es nicht sein, sondern da muss eben was groß hinter stehen und ja, es ist mir oder wegen auch nur eine Hoffnung von mir, ob das hinaus würde ich jetzt auch keine Wette drauf eingehen, eine 5-Jahre-Wette, also.

Auch da habe ich eine These, die ich auf dem Prüfstand stellen wollen würde, was wenn Steam das macht?

Weil man sowieso über die Jahre immer wieder gemunkelt hat, irgendwann kommt ein Steam 2.0 erstmal, wie auch immer das dann aussehen wird, also irgendwann müsste Valve eigentlich die nächste Stufe seiner Plattform einleiten und irgendwas tun, entweder in Richtung Streaming gehen, also auch Cloud Streaming anbieten, der Spiele, die sie haben, theoretisch könnten sie die Architektur wieder aufbauen, oder sie gehen halt zusätzlich noch, wenn man in Streaming ein Angebot aufbaut, in eine Abo-Richtung, dass sie sagen, hey, wenn ihr eher auf unserer Plattform seid, dann gibt es hier das kuratierte Valve Gaming Abo, wie auch immer, wo man von uns ausgesuchte Spiele dann mit dazu bekommt, die ihr dann aber über Steam einfach spielen könnt, plus irgendwie noch Buddies for Counter Strike und Team Fortress und, weiß ich nicht, Dota 2 oder so was, weil wir wissen, eh, da sind die meisten Leute gerade.

Kannst mich eintragen.

Kannst mich eintragen.

Bist du gut?

Valve wäre es, da habe ich gar nicht dran gedacht, ja, Valve wäre es, doch die haben die Power, die haben das Vertrauen, die haben das ganze Netzwerk dahinter, ja, schneidet

ein Teil ab und wirklich nur die, die es wollen, das ist, glaube ich, auch die Richtung, wo jetzt die Welt sich hinentwickelt hat, früher hat man den Leuten irgendwas gegeben, ach, die kaufen es schon irgendwie, jetzt haben wir so viel Angebot digital auf der Welt, die Leute suchen sich aus, was sie wollen und wenn dann was funktionierendes Angeboten wird, was nach einem, du hast von Ferradil gesagt, für alle Beteiligten ist, dann wäre Valve so was, also ja, kannst du uns gerne als Firma da eintragen, wenn das dann passiert. Ist es, es ist eine naive Hoffnung von mir oder kann es zumindest ansatzweise realistisch sein, dass so was passiert, was glaubst du?

Du kannst mich auch als naiv bezeichnen.

Weiß ich nicht, nee, naiv, naiv, das klingt immer so halbe Leidige, nee, ich, ich, ich kann, meine, wer, wer kann schon in die Köpfe von denen, wir sagen mal bei uns, am Ende, wenn du hoch genug gehst, sitzt wahrscheinlich leider ein Typ da, der das entscheidet.

Ja, Gap halt.

Und dann kannst du nicht in den Kopf gucken, also egal, wie groß die Firma ist, wie verrückt da die Entscheidung ist, brauchen die das Geld mit Sicherheit nicht, die haben genug wahrscheinlich für die nächsten 30 Jahre schon gesammelt, wird es eher eine Hardware-Sache, wo die Reise hingehet, weil du hast von das angesprochene AR und ich auf jetzt verschiedene Messen und hab da auch Feedback-Handschuhe angehabt und den ganzen Käse, Westen, die man tragen kann und so was, da wollen jetzt Valve und Co.

Anscheinend auch mit einsteigen, munkelt man, weil da angeblich mehr Geld zu holen ist, deswegen, nee, kann ich nicht bewerten, es ist eine, ich glaube, das ist dann mein naiversatz dazu, es ist wirklich eine Hoffnung, dass es noch ein paar Leute gibt, die sagen, es ist genug Spielerschaft, genug Geld für alle da, lass uns einen sinnvollen Markt wieder aufbauen, im Moment ist es ein bisschen sehr wild West gefühlt, mal sehen, ob es einen Sheriff geben wird, aber das ist auch nur eine Hoffnung.

Ja, ich würde dazu sagen, Gap kannst du immer vielleicht schon in den Kopf gucken, wenn dieses Gehirninterface kommt, an dem man mal da mitgetüftelt, mitgearbeitet, mitkonzeptioniert hat.

Ja, das kannst du einfach, kannst du jeden Tag die Gedanken von Gabe Newellen sehen, einfach auf so einer Website, das wäre sehr spannend.

Konrad, jetzt hast du ja auch, oder ja beide gerade schon auch über diesen Gatekeeping-Effekt gesprochen, den so Spieleabos haben, Microsoft sucht natürlich diejenigen aus, die es im Game Pass haben möchte, Sony genauso, diejenigen, die im PS Plus sein dürfen und das sind ja kuratierte Angebote und was das ja, gerade wenn die wichtiger werden, sehr schrumpfen lassen wird, ist einfach genau diese Spielwiese, über die er auch redet, also so was wie Itch.io für all die, die das nicht kennen, das ist eine Plattform, auf der man auch als kleines Team, selbst Studentenprojekte einfach hochladen kann, Dorffromantik zum Beispiel war dort ursprünglich

gestanden in der Version Winnie-Pump, irgendwas ja, also noch bevor es dann released wurde aus Team und erfolgreich geworden ist, also es gibt halt, es gibt diese Indie-Spielwiesen momentan, die es ja auch geben muss, gerade damit da halt irgendwie kleine Sachen auch groß rauskommen können, weil man sie da entdeckt und nicht vorher erst bei Microsoft 100

Formulare ausfüllen muss für den Game Pass, was glaubst du denn wird, gerade wenn wir auch über Steam

reden, weil Steam ja auch so eine Spielwiese sein kann, also wir wissen ja alles, was alles auf Steam erscheinen kann, ist auch nicht immer so, was so was so Asset flipps angeht aus dem Unreal Store und so, also da ist Steam jetzt auch nicht immer ganz sauber, aber wie ist es, sind sie offen und erlauben halt viel, was da passieren darf, glaubst du, es wird verloren gehen, glaubst du, solche Indie-Spielwiesen werden in den nächsten Jahren weniger oder auch weniger, weniger besucht vor allem, weil wenn die Leute halt in ihren Abos festhängen, wir haben gerade schon Netflix und Paramount und Magenta und sonst was, alles Streaming Services angesprochen, dass dann einfach diese Stielwiesen ein bisschen eingehen, weil keiner mehr hingeht.

Ich fürchte ein wenig, ja, aber je mehr wir darüber sprechen, glaube ich, dass wenn das so eintritt, dass jeder seinen eigenen Service macht, dass auch PlayStation sein Miet-Service oder sein Flatrate-Service macht und dass dann auch vielleicht der Epic Store mit sowas anfängt oder sowas, dann wird Steam das auch machen, definitiv.

Also sobald es mehrere große dieser Services gibt, wird Steam das auch machen und Steam wird das auf seine Weise machen und ich gehe davon aus, dass es einen relativ fern Prozess gibt, wie man da drin gibt, der quasi nicht über ich kenne jemanden oder nur dann, wenn die Verkaufszahlen gut war sind oder nur wenn es ein großer Publisher ist, sondern Steam hat eigentlich immer, das muss man so sagen, fern ist gehabt für die Entwickler.

Früher gab es das Greenlighting, d.h. da musste man halt Leute begeistern von der Idee und dann durfte man auf die Plattform, jetzt darf jeder auf die Plattform, d.h. gibt es Algorithmen, die einfach nur sagen, okay, wenn viele Leute deinen Spiel anklicken, dann wirst du halt prominenter angezeigt, wenn sich keiner so auf den Spiel interessiert, dann halt nicht.

Und das ist zwar manchmal hart, weil das zeigt auch Indie-Entwicklern, dass das Thema ich entwickel, einfach nur so ein Spiel nicht ausrechnet und es ist auch irgendwie in irgendeiner Form promoten, ansonsten wird daraus nichts, aber es ist ein fairer Prozess.

Und ich denke, dass es sowas dann auch bei den Abo-Services geben wird.

Ich denke, dass es von Steam kommen wird, bin ich mir eigentlich immer sicherer jetzt, dass es von denen kommen wird, dass das groß wird und dass man dann irgendeinen Opt-In-Häkchen

hat und sagt, ja, das soll es auch für ein Abo-Service geben, entweder komplett, frei, dass jeder Entwicklern was sagen kann, ja, ihr könnt auch ein Abo haben und dann bekommt man halt pro Spielminute, die ist gespielt worden, im Betrag X oder eben teilkuratiert mit irgendeinem Prozess, wo man dann irgendwie eine bestimmte Mindestanzahl von Spielern haben muss oder eine Mindestanzahl von Downloads oder Reviews oder sowas, also wie das jetzt auch bei den Steam-Cards ist, die ja irgendwann exploitet worden, wo man dann ein bisschen den Riegel vorgeschoben hat.

Ja, das ist für dich schön, damit gibst du mir quasi recht mit meiner These, dass das irgendwie kommen könnte.

Das möchte ich nur ganz kurz widersprechen.

Darauf, weil wir jetzt wieder nachgehen, fair, ich frag mich gerade das Wort fair und Steam, da würde ich, da könnte ich glaube ich eine Stunde drüber mit dir philosophieren.

Wenn du mir nämlich erklären kannst, wie dieser Algorithmus funktioniert, dann das weiß ja kein Mensch, das ist ja, ich finde das genau ein Gegenteil von fair.

Ich glaube, die letzte Statistik hat Steam gesagt, 270 Spiele pro Tag werden da veröffentlicht,

pro Tag.

Das muss man sich mal irgendwie geben und wie viel kriegen wir da von mit, bitte?

Und deswegen, wir hatten bei irgendwann diverse Versuche bei unseren Spielen, wir haben einiges schon veröffentlicht und wir denken, ah, jetzt haben wir den Algorithmus verstanden, nein.

Habt ihr nicht?

Ja.

Das ist fair, ist glaube ich so ein eigenes Thema, aber ansonsten, ja, das ist ein schönes, sehr beratetes Thema, das Social Media Algorithmen, also sie funktionieren alle ähnlich, aber die exakte Formel kennt natürlich keiner, es geht immer um nicht mal die Fürmsel, wahrscheinlich ein Click-through-Rate, ich gehe auch davon aus, dass es inzwischen alles durch Machine Learning gemacht wird und dass keiner wirklich weiß, was der Algorithmus innen drinnen macht, der wird einfach nur angelernt, die haben sich gut verkauft, schau mal, was bei denen Spielen war und dann bau automatisch einen Algorithmus auf.

Machine Learning, sagst du, das ist doch mal, also wenn es gerade mal ein Trendthema gibt,

dann doch die KI, die künstliche Intelligenz, wie beobachtet ihr das denn als Indie-Teams?

Glaut ihr, dass die KI, also jetzt, ich will nicht über KI in Spielen reden oder wie intelligent da Gegner sind oder so was ganz anderes, aber glaubt ihr, dass gerade für euch KI Erleichterung bringen kann, so in der Spielentwicklung, Mike, also durch, weiß ich, neue Tools, neue Third-Party-Sachen, die man da machen kann, oder wird eher alles schwieriger, weil dann macht Ubisoft halt eine KI, die jeden Tag eine Open-World rausgibt für Assassin's Creed und die Leute spielen gar nichts anderes mehr?

Ja, kommt jetzt drauf an, wie fatalistisch ist man unterwegs wieder oder so dumm-stay-mäßig.

Sei hoffnungsvoll.

Ja, wir selber testen gerade tatsächlich auch, also du kommst auf das Thema nicht drum herum,

was du ja einleitend von selber gesagt hast, das geht nicht mehr weg, wir alle verfolgen es in allen Medien, welche wir auch immer konsumieren, wie die Entwicklung da jetzt exponentiell schnell vorangeht und ob da jetzt ein Riegel vorgeschoben wird oder nicht, das wird die nahezukunft in den nächsten fünf Jahren definitiv alles zeigen.

Wir selber testen jetzt auch gerade 2D zu 3D KI, weil Tatsache ist natürlich, auch wenn Leute mal sagen, in die Spiele müssen die nicht hübsch aussehen und es ist eine eigene Kunstform, trotzdem gewissen Grundstandard erwarten alle Spielerinnen und Spieler zur Zeit und Grafik kostet.

Das ist einfach das teuerste, was du haben kannst und wenn dir da KI natürlich hilft, ja, hoorah, dann gerade, machen wir aus einem 2D Modell, 3D Modell, sitzt normalerweise eine Kollegin von uns eine Woche an einem Asset, eine KI sitzt da zehn Sekunden dran und wenn das dann qualitativ in den nächsten ein, zwei, drei Jahren, im Moment funktioniert es dann nicht ganz so gut, aber das wird ja dann Hilfe für uns.

In Sachen Bekanntheitsgrad, nächstes großes Problem von Indies, man muss ja erstmal bekannt werden, ich meine so ein AAA-Studio, schreibt eine Mail oder High-Fi Rush, wer es mitgekriegt hat, dieses Jahr für mich das Geilste überhaupt, machen einen Stealth Release, ist halt ein befestigter Game, du denkst, what, und aus dem Steg greifen irgendwie zwei Millionen Downloads gemacht, die brauchen nichts, wir schon, macht bitte es dann Sorge, dass KI dann sowieso alles im Internet nur noch steuern wird, was News sind, was nicht, was ist wichtig und was nicht.

Ja, ich versuche optimistisch daran zu gehen, zu sagen, wenn wir jetzt als Leute, die in dem Bereich arbeiten, lernen, damit zu arbeiten, dann ja, habe ich Hoffnung, dass KI uns in allen Bereichen eher hilft, bin aber auch auf der Seite, wo ich sage, Spiele sind Entertainment, sind Emotionen pur, das sind keine Problemlösungssoftwares, die wir hier erstellen, und Emotionen bei Menschen zu triggern, egal ob durch Furcht, Humor, Action, was auch immer, da wird es jede Menge Menschliches noch geben, und deswegen, ja, ich versuche, die KI so zu sehen, sie kann uns helfen, sie kann uns ein bisschen Kosten sparen, sie kann uns schneller machen, sie kann es vielleicht eine Chance geben, mit einem 300-Mann-Studio mitzuhalten.

Konrad, wie siehst du das?

Also, ich finde das auch spannend, und ich betrachte das mit so ein bisschen Abstand gerade, wir hatten früher, also bevor ich in der Spielebranche war, hatte ich mit Maschine-Learnings zu tun in anderen Bereichen, im Bereich Spracherkennung und sowas Emotionalerkennung anhand von der Stimme und so weiter, das war super spannend, und man muss sich halt bewusst sein, die aktuelle KI generiert halt Dinge auf Basis von Dingen, die sie schon kennt, also sie entwickelt nichts Neues, das heißt, je mehr man davon einsetzt, umso mehr läuft man Gefahr, indirekt Schema F zu produzieren, das im ganz Kleinen und im Großen, also wenn ich sage, ich nehme irgendeine KI, die mir z.B.

So scot generiert und die Programmierer entlastet, dann laufe ich Gefahr, dass die mehr oder weniger immer ähnliche Algorithmen nimmt, aber auch immer ähnliche Fehler produziert, und bei Grafik ist es ähnlich, da laufe ich Gefahr, dass ich dann immer so ein KI-Style bekomme, dass ich irgendwann so wie, ja, das sieht man, das ist immer so ein Standardstil, keiner kann genau greifen, was er denn ausmacht, aber man merkt dann, ja, ja, das ist halt die Wirkung immer so, das sieht man halt so, und das ist so ein bisschen eine Gefahr, das sehe ich sehr, auf der anderen Seite sehe ich aber auch ein riesiges Potential in der Zukunft an der Entlastung.

Also wir wollen jetzt in Zukunft beim Thema Prototyping das mit einsetzen, also gerade für Concept Artworks, also was wir aktuell machen, so zum Handgezeichnet des Sketches und so weiter, teilweise Photo-Bashing, das ist eine Möglichkeit, sehr, sehr schnell Concept Arts zu machen, und hilft auch das zu visualisieren, wie soll der Gegner später mal aussehen, was soll der von der Wumme in der Hand haben und sowas, und da denke ich mal, ist KI noch cooler, weil man sich einfach mal innerhalb von ein paar Sekunden einfach mal 30 verschiedene Varianten generieren lassen kann, und dann guckt, oh, in die Richtung können wir gehen, bevor man dann sagt, so, den zeichnen wir jetzt aber mal von Hand, so wie er wirklich sein soll.

Ich sehe aber auch mit Sorge den Teil, wir arbeiten mit Visual Studio, da gibt es schon so eine längere Zeit, eine integrierte KI, die nicht so mächtig ist wie GPD, aber die vorher ahnt, was der Programmierer programmieren will, ja, und das Problem ist, dass so ein Sorge die regelmäßig für kleine Fehlerchen, das heißt, das Ding ist, wenn man sich als Entwickler immer mehr darauf verlässt, dann neigt man dazu, einfach mit tap zu bestätigen, ja, ja, da weiß schon, was ich mache, da weiß schon, was ich mache, und dann über sieht man gerne mal, so wie in der einen Schleife, muss ich halt nicht von 0 bis Anzahl der Gegner zählen, sondern von 0 bis Anzahl der Gegner minus 1, oder von 1 bis Anzahl der Gegner, oder so kleine, und die macht die KI dann immer automatisch so, wie sie standardmäßig hat, und ich denke aber in dem Moment nicht mehr mit, sondern ich gewöhne

mich dran, dass die KI das schon richtig vorher sieht bei bestimmten Codeblöcken, und das sorgt für eine höhere Fehlerentfälligkeit, das heißt, da muss man mit mehr testen kontern, und dort ist noch die Frage, wo ich noch nicht ganz sicher bin, ob sich das gegenseitig balanciert, also man sagt, dass wir an Zeitersparnis haben durch solche Sachen, sparen wir immer noch, selbst wenn wir dann einen erhöhten Testaufwand haben, weil auch dort sehe ich wieder KI, die automatisiert testen kann, und so im Fazit in der Nutshell glaube ich, dass wir in fünf Jahren, worum es ja geht, die KI an ganz vielen Stellen in der Spieleentwicklung haben, gerade wenn es um Grafik geht, weil Grafik ist unglaublich aufwendig, unglaublich teuer, gute Grafik zu entwickeln, weil man ganz viele Leute, die jeden kleinsten Stein da irgendwo liegt, irgendwo von Hand erst mal 3D modellieren, textilieren, Oberflächen generieren und, und, und, und, und, und, wenn das alles eine KI abnimmt, und man nur noch sagt, ja, mach mal drei Steine, dann geht das viel, viel schneller, ich glaube aktuell ist es aber ein bisschen overhyped, also ich weiß nicht, ob ihr das Konzept von einem Hypecycle kennt, das, das garten wir bei VR auch, dass man immer, wenn die Technologie ganz neu ist, ist das so, dass es wie so, so, so, so eine Kurve, die immer erst mal steil nach oben geht, und dann denken die Menschen halt, mit dieser neuen Technologie kann ich alles lösen, die kann alles, und in drei Jahren gibt es nichts anderes, mehr alles andere wird verdrängt sein, und dann stützt dieses Ab der Hype in das Tal der Ernüchterung, wenn man dann merkt, oh nee, es kann ja doch nicht alles hier, das geht nicht, und wenn ich das mache, dann sieht das zwar schick aus in der Präsentation, aber in der Praxis habe ich so viele Folgeprobleme, dass es dann doch nichts verspart, und dann kommt dieses, man nennt das dann das Plateau der Produktivität, das heißt dann merkt man, okay, aber bei dem, dem und dem ist das echt gut und hilft das, und ich glaube, da sind wir noch ein ganzes Stück entfernt, wir sind gerade, glaube ich, auf der Spitze des Hypecycles, wo jeder KI will um sich schreit, und man denkt es nur, es gibt zwei Sachen, entweder die Welt geht demnächst unter oder aber wir werden alle sonst was für ein Utopia erleben, genau das stimme ich dazu, dass es genau die zwei Sachen, die es gerade im Moment gibt, und das kann es nicht sein, also da gehe ich auch die Welt ein und sage, nee es wird weder das eine oder das andere in fünf Jahren sein, sondern es wird der Zwischenweg sein, aber ich muss gerade echt lachen, weil ich daran denke, das was du beschreibst, ist so die ultimative Autokorrekturproblematik. Ja, genau, das stelle ich mir gerade vor, wie du sagst, was habe ich denn für ein Scheiß? Ja, springt Bier mit, wir schauen noch Fußpilz. Ja, genau, das stelle ich mir gerade bei unserem Kohlenstruktur vor, ja genau, schönes Beispiel. Absolut, wo ich das weiterspinnen würde, gerade auch das mit dem Code ist ein sehr schönes Beispiel, ist, wenn es um das Thema user-generated content geht, was momentan sehr viel wieder, muss man sagen, rumgereicht wird, denn das hat auch einen Hype-Seikel als Trend im Gaming, weil alle zehn Jahre kommt jemand und sagt, die Zukunft ist user-generated content, also von Spielerinnen und Spielern selbst erstellte Inhalte wie eine Minecraft und Roblox, und ich erzähle dir eine Dote immer wieder gerne, wir haben darüber schon mal einen Podcast gemacht, und ich habe dann gedacht, guckt doch mal, was Ubisoft dazu sagt, haben Interview gefunden mit Yves Gilmour, dem Chef von Ubisoft, user-generated content ist die Zukunft und wir bauen da gerade einen wichtigen Projekten, dann habe ich geschaut, es ist von 2006. Okay, aber jetzt kommt es wieder, also jetzt haben wir wieder so ein user-generated content, boom, in Verbindung diesmal mit genau dieser generativen KI, die du gerade beschrieben

hast, also Roblox hat jetzt auch einen KI-gestützten Editor für user-generated content, wo man einfach nur zum Teil Befehle in Klartext eingeben kann, also Farbe diesen Block grün oder so, statt halt irgendwie ein Farbcode und Z-Color, Hashtag, whatever, kann ich programmieren, ist das für euch auch ein Trend, den ihr beobachtet, also was user-generated content angeht und wie ihr da auch in den Spielen, die ihr in Zukunft machen wer mitgehen könnt, wird das für euch wichtig sein?

Also wenn ich ehrlich bin, wir beobachten das auf jeden Fall und schauen da und überlegen bei jedem Spielkonzept, passt das irgendwo rein, in unseren aktuellen Projekten ist das aber nicht der Fall.

Also die Projekte, die wir gerade haben und auch die zwei, die noch in Arbeit sind, die noch nicht angekündigt sind, da ist das nicht wirklich relevant.

In den meisten Fällen ist user-generated content was für Multiplayer-Games, für Online-Games, wo ich in irgendeiner Form eine Community online vernetze, die dann untereinander die Interhalte austauscht und wir fokussieren uns halt mehr auf Singleplayer-Games.

Also wir machen so mehr Spiele, die man alleine zockt, so Kleinigkeiten und da ist das noch nicht wirklich relevant.

Aber ich sehe trotzdem das Thema als wichtig an, weil einfach die Leute wollen Sachen machen und die Leute wollen sie mit anderen tauschen und wollen das auch anderen zeigen und je mehr sie Möglichkeiten haben, umso besser zu zocken Spiel.

Also es gibt so viele Statistiken, die sagen, dass in Spielen, die die Möglichkeit bieten, user-generated content einzubringen, die Dauer, wie lange die Spieler das Spiel spielen, um ein vielfaches höher ist, einfach weil die Leute halt nicht nur das Spiel spielen, sondern weil sie dann auch Dinge für das Spiel bauen und dann die Dinge, die andere Leute gebaut haben, spielen und sich das einfach dann potenziert.

Ja.

Mike, wie ist es bei euch?

Erst wollte ich dir auch hart widersprechen, weil ich tatsächlich sage, ja, nichts ist und wird wichtiger werden, vor allem mit dem vorangegangenen Thema, wenn du mich vor 15 Jahren gefragt hättest, wo wir als Firma angefangen haben, da war Spiele machen, programmieren und ich rede jetzt nicht von den 90er-Handeln, man kann wirklich zurückrechnen, auch trotzdem von 99 Prozent der Menschen fast schon so was wie eine Magie, wie funktioniert es, kein Ahnung, Spiel ist halt da.

Ist für mich bis heute so.

Deswegen, ich will dann niemanden irgendwie blämen oder so, aber es ist immer noch für viele Leute so.

Und das liegt einfach daran, dass das sehr talentierte Menschen sind, die in dieser Branche arbeiten, die aber auch ihr ganz Leben daraus ausgerichtet haben.

So, jetzt haben wir diese KI-Nummer und gehen diese Bildgenerierungs-Apps, die es ja diverse gibt und so weiter, jetzt Adobe mit Firefly, das ist ja auch ganz simpel gemacht.

Jetzt kann jeder auf einmal richtig geile Bilder machen, du musst kein Artist mehr sein.

So, dann gehe ich also in den nächsten Schritt und sage, jetzt können jeder das programmieren mit Hilfe von KI, was er oder sie im Kopf hat.

Und dann guckt ihr die Spiele an, die sag ich mal einen guten Level-Editor oder irgendwas mitgeliefert haben oder so was wie Minecraft, die darauf basieren.

Die Welt ist im positiven Sinne, die Gaming-Welt irre.

Da sitzen Menschen da draußen, die sind im positiven Sinne wirklich völlig behemmt. Was die bauen können, das können wir uns nicht mal ausdenken, unsere Game-Designer sind jedes Mal schockiert, jetzt gibt den Tools an die Hand und das kriegen wir gerade durch KI, damit sie es verstehen, so wie Photoshop, konnte vor 30 Jahren auch kaum einer bedienen, mittlerweile haben wir es auf dem Handy und können alle das machen.

Ja, dann bietest du sozusagen mit Game-Designern, was wir auch bei vielen, vielen Konkurrenztitel immer wieder sehen, sozusagen den Grundstock, den Grundstein zu dem Spiel und dann lässt die Leute machen, weil das kannst du dir nicht ausdenken, was sich die Welt ausdenken kann. Großes und einziges Problem, was sich wirklich sagen, was wir nicht wissen, wie wir das Mord oder Kontrolle kriegen, es gibt halt auch sehr viele böse Menschen auf der Welt, die dann nur daran interessiert sind, dein Spiel mit allem und da braucht man glaube ich nichts Details gehen, zu verhunzen, was man überhaupt nur machen kann, beleidigen und whatever und Dinge bauen, die einfach Optionen zeichnen und was weiß ich.

Das wird interessant, das dann eine Kontrolle zu kriegen, ansonsten würde ich mich sogar darauf freuen in fünf Jahren, dass jeder, der aus Leidenschaft gerne zu Hause sitzt und sagt, ah das Spiel ist ganz geil, aber ich hätte gern meinen so ein bisschen was ich geiler finde, vielleicht daran, ja dann baust du doch selber ein und das so leicht, dann großartig, wird definitiv in fünf Jahren immer mehr der Fall sein, baut mit, die Super Mario Level, Super Mario Maker, das ist ja krank, was da gebaut wird, da kannst du jeden Profi Game-Designer ansetzen, der dir sagt, dafür hätte ich ein Jahr gebraucht und irgendwer hat das verrückterweise vielleicht in zwei Nächten zusammen großartig, eine Menge Talente da draußen und den sollte man die Tools geben, um das Spiel zu verbessern, solange sie gut ist im Schild geführt.

Das ist um kurz das Thema Obstöne Dinge einzufangen, hätte ich gedacht, dass ich den Satz hier mal

noch sagen werde, selbst die alten Römer haben ja schon irgendwie Unanständigkeiten an die Wände von ihren Steinbauten gekritzelt, also das ist glaube ich was ganz, das ist das menschliche so ein bisschen, aber natürlich musst du auch viel aufpassen, was dann da passiert in deinem Spiel, ist das, aber wird es, das war jetzt ein sehr klares Play-Doh je für User Generated Content und was es halt cool ist, hervorbringen kann, aber ist es nicht auch ein bisschen eine Bedrohung für das klassische Game, also so wie ihr es auch macht beispielsweise, dass wenn man irgendwie sagt, okay die Leute hängen dann halt in einem Roblox-Fest oder was auch immer in fünf Jahren das neue Roblox ist, vielleicht kommt ja da wieder was, was halt noch mehr Editor, noch mehr Möglichkeiten einfach bietet, dir eigene Minigames zu bauen und so, ist es dann nicht wieder ein, ein so ein Gatekeeper, ein so ein Riese am Markt mehr, der Leute wegzieht ein bisschen von Indies und Co.

Ja, aber ich glaube, dass es immer noch, der Markt ist groß genug, es gibt schätzungsweise eine Milliarde aktive Spieler auf der Welt und da gibt es genügend, die sagen, ich habe da Bock drauf, ich zum Beispiel habe in meinem Leben noch nicht Lego verstanden, ich kraft es nicht, weil wenn man da Spaß mit haben kann, dann hast du lauter kleine Steinchen Puzzles, der ewig einab, dann hast du was, mit dem du nicht mal richtig spielen kannst, weil fass es bloß nicht an, es könnte kaputt gehen.

Wir alle wissen, was das für ein Riesentrend ist, was das für ein Markt ist, was das für

Leute begeistern kann und so wird es Leute geben, die auch Spiele mitdesigmen wollen und so weiter.

Ich zum Beispiel habe noch nie Super Mario Maker auch nur gespielt, das ist einfach nicht mein Ding, geschweige mich hingesezt und das obwohl mein Job ist, Spiele zu machen, ich glaube, dass der Markt groß genug ist und je mehr Zugang dazu haben, vielleicht denken wir manchmal auch noch gerade in der westlichen Welt, wir haben jetzt letztes Jahr ein bisschen unser Fühlmal auch in die östliche, asiatische Welt ausgestreckt, was da noch an Menschen sitzt, das vergessen wir manchmal, das ist mathematisch gesehen eine Masse, die einfach da gibt es genügend für alle, so ein bisschen der kindliche Satz vielleicht, aber die werden das bauen und spielen und machen und die anderen sagen sich, nie, ich will entertaint werden, ich will was fertiges kriegen, ich will nicht, oh jetzt baut sich das wieder auf und sieht Starse, wie viele Jahre bastelnder Leute schon dran rum und du fragst, ich tust doch gar kein Spiel, die fliegt doch die ganze Zeit nur von A nach B, die ganze Zeit und macht nichts, aber die Leute stecken hunderte von Millionen Dollar da rein, oh jetzt bringst du aber hier die Kontroversen-Themen aus Tableau, die wir nicht mehr besprechen können, das soll doch morgen auch noch mal raus, der Chat dreht durch, nee, Gott sei Dank, ich muss das mal ja abwiedersprechen, also sehr gut, was gibt's geileres, als sich ein X-Wing aus Lego-Steinen zusammenbauen und auf den Schreibtisch zu stellen, also ist korrekt, das stimmt, da muss ich auf jeden Fall, bei den anderen Themen bin ich so ein bisschen dabei, ein bisschen nicht, also es ist natürlich schon Konkurrenz, man muss aber sehen, es ist immer, also eigentlich ist heutzutage jedes Medium Konkurrenz für jedes Medium, das heißt, wenn ich als Indie-Entwickler ein Spiel mache, dann ist für mich nicht nur ein anderes Indie-Spiel theoretisch eine Konkurrenz, sondern auch jedes MMORPG und Netflix und Amazon Prime und alles, was die Aufmerksamkeit meiner potenziellen Zielgruppe auf sich zieht, denn heutzutage haben wir so viele Möglichkeiten unsere Zeit zu verbringen und so wenig Zeit, es geht eigentlich nur um Zeit der Spieler und alles, was in irgendeiner Form Zeit senke ist und da brauche ich jetzt gar nicht auf Roblox zu gehen, da gibt's auch schon World of Warcraft oder MMOs, die einfach Leute quasi für unendlich viele Stunden in den Bann ziehen, wo die zocken, heißt natürlich dann zocken, die keine anderen Spiele. Dass so das eine auf der anderen Seite, bin ich aber vollkommen bei dir, es gibt so viele Zocker, da findet jeder seines, da findet jeder seines eigenes Ding, wo er Lust hat und was er gerne macht und der eine, der baut halt und kreierte lieber und erstellt was und teilt das mit anderen, der andere, der macht lieber einen MMO, spielt mit anderen zusammen und der nächste, der macht halt lieber Singleplayer Games und sagt, okay, jetzt bin ich mit dem einen durch, jetzt nehme ich mir das nächste und ich denke, dass user-generated content deswegen in der Zukunft weiterhin in den Inhalt haben wird, aber es wird jetzt nicht so, dass eine große Ding werden, sondern es wird einfach so wie vor zehn Jahren, und vor zehn Jahren eine Sache sein, die weiterhin wichtig bleibt und interessant bleibt, aber nicht irgendwie alles andere verdrängt und das Einzige ist, was übrig bleibt.

Sehr schön.

Ein sehr schönes Schlusswort für unseren Talk, ich glaube, wir könnten jetzt hier noch drei Stunden lang sitzen und weiter reden über die Zukunft des Gamings, aber da machen wir es doch einfach bei anderer Gelegenheit, plus wenn wir in fünf Jahren dann genau hier in dieser Halle zusammenkommen, um unsere Thesen zu überprüfen, bin ich einfach sehr gespannt,

wie sich alles verändert haben wird.

Im Jahre... 2028, jetzt muss ich, das ist Mathe, oh, das, da muss ich jetzt echt rechnen.

Vielen Dank euch beiden, ich sage es nochmal, BiteWalkers Games arbeitet momentan an Beats Layer, einem Rhythmus-Top-Down-Action-Spiel, um es mal so kurz zusammenzufassen, und haben Insta-Mountable gemacht, das Reinhold Messner Bergsteigerspiel, also für alle, die sich das mal anschauen wollen, plus Fusion Play mit Across the Valley unterwegs als Bauernhof, Job-Simulator haben wir jetzt gelernt, auf PS2.

Vielen Dank euch beiden.

Danke, Bienen.

Vielen Dank.

Vielen Dank.

Ich habe mich sehr gefühlt, ich habe mich sehr gefühlt, ich habe mich sehr gefühlt,