

## [Transcript] GameStar Podcast / PS5 und Xbox Series: Braucht es jetzt schon eine Pro-Version?

Es ist ja mittlerweile fast schon so was wie eine Tradition.

Erst kommt die PlayStation, dann kommt die PlayStation Slim und dann die PlayStation Pro und drüben bei Microsoft fast nochmal das gleiche nur mit ein bisschen komplizierterer Benennung, nämlich erst Xbox, dann Xbox S und dann Xbox X, was zumindest bei der aktuellen Benennung ein bisschen spannend werden könnte, aber dann lassen wir uns einfach mal überraschen.

Denn wir haben uns heute hier versammelt, um von unseren Hardware-Experten eine Einschätzung zu bekommen, wie es um die Zukunft der PS5 und Xbox Series bestellt ist, ob wir noch eine verbesserte Pro-Version erwarten können, ob es denn überhaupt eine braucht, was denn nun außerdem mit der Slim-Version ist und ob das nicht langsam alles in den Wahnsinn abdriftet.

Dafür darf ich heute bei mir unsere zwei Redakteure von Gamestar Tech begrüßen.

Jan, herzlich willkommen und liegen schön, dass du da bist.

Wir sprechen, wie gesagt, über die Zukunft der aktuellen Konsolengeneration und wie es denn jetzt mit künftigen Versionen aussieht.

Da fangen wir am besten mal mit der Frage an, wird es denn überhaupt ein Pro-Upgrade bei den beiden jeweiligen Konsolen geben?

Gibt es da schon Hinweise und Gerüchte?

Ja, also da gibt es schon einige Gerüchte, schon seit geraumer Zeit.

So die ersten zur PS5 Pro zum Beispiel sind schon letztes Jahr am Mai tatsächlich aufgetaucht.

Da hat der Fernsehhersteller TCL ein bisschen was gelegt.

Weiß man jetzt aber nicht wirklich, was der wusste, es wird auch vermutet, dass der ein bisschen selbst vermutet hat, dass da noch was kommt.

Da war aber dann die Rede schon von bisschen 8K, kommen wir gleich noch vielleicht zu.

Aber auf jeden Fall gibt es schon ein bisschen was, das in der Röhre ist.

Also, okay, kurz.

Wegen der PS5 gab es auch einen League Anfang vom Jahr.

Der kam von Tom Henderson von Insider Gaming.

Und der hat damals, hat er in einem Schlag die PS5 Slim mit einem abnehmbaren Laufwerk und die PS5 Pro genannt, also im selben League.

Und praktisch die Hälfte von diesem Gerücht ist schon wahr geworden.

Deswegen, es gibt auf jeden Fall schon Hinweise darauf, dass...

Es gibt mehr Hinweise auf eine PS5 Pro auf jeden Fall.

Und die große Frage, die wir uns heute stellen wollen, ist ja, ob das überhaupt inzwischen notwendig ist.

Und Link, du bist ja der Mann für die Community-Umfrage.

Du hast schon gesagt, du kennst sie auswendig, weil ihr habt bei euch eine Umfrage natürlich gestartet.

Ob eure Community, ob unsere Leserinnen und Leser, das für notwendig halten zum jetzigen Zeitpunkt.

Weil, ehrlich gesagt, ist NextGen in Sachen Spielen ja erst mal relativ schleppend angelaufen.

Also es wurde am Anfang viel kritisiert, brauchst überhaupt jetzt schon die neue Konsolengeneration,

## [Transcript] GameStar Podcast / PS5 und Xbox Series: Braucht es jetzt schon eine Pro-Version?

weil es gibt so wenige Spiele, die das ausreizen.

Und jetzt, verhältnismäßig kurze Zeit später, gibt es schon wieder die ersten Spiele, die ihre Grenzen stoßen.

Da kommen wir gleich noch zu.

Erst mal, was war das Ergebnis dieser Umfrage?

Das war relativ knapp.

Ich habe es zuletzt heute Morgen gecheckt.

Also es war auf jeden Fall fast 50-50, aber es haben bei uns mehr Leute für Nein gestimmt als für Ja.

Aber es war sehr, sehr knapp.

Es gibt sehr, sehr viele Leute, die wünschen sich eine Pro-Konsole, aber es gibt auch sehr, sehr viele Leute, die halten eine Pro-Konsole für nicht notwendig.

Wenn wir gerade nochmal zu dem Punkt zu den Gerüchten zurückkommen, gerade Microsoft hält wahrscheinlich auch eine Pro-Konsole für nicht notwendig.

Bei Microsoft gab es ja diesen Riesen-Leak, wo richtig viele Informationen zu den Expos-Konsolen rausgekommen sind.

Da war auch die Rede von der Series S mit 1TB, ist jetzt wahr geworden.

In diesem Leak haben Sie auch von der Series X Refresh geredet, das für Ende 2024 anscheinend geplant sei.

Aber in diesem Leak sehen wir auch schon, Microsoft hat nicht vor, ein Leistungsupgrade einzubauen.

Anscheinend soll diese Series X, die da geplant ist, einfach nur all digital sein, also kein Laufwerk haben und dafür stattdessen 1TB mehr Speicher.

Die Leistung soll anscheinend identisch sein mit der Jetsing Series X und stattdessen kommen ein paar kleine Upgrades dazu wie weniger Stromverbrauch und mehr Connectivitätsfeatures, Wi-Fi, 6E und so weiter.

Das heißt, Microsoft hält glaube ich eine Pro-Konsole nicht für notwendig aktuell.

Unsere Community teilweise, also bis auch eher nicht.

Ich muss sagen, dieses Microsoft-Mittelding, was du gerade beschreibst, passt sehr zu meinem verwirrenden Bild von Microsoft und ihren Konsolen und Upgrades.

Es gab doch auch die Xbox 360 E oder was das war, was auch irgendwie so eine Art Pro-Konsole war, aber auch nicht wirklich.

Ich glaube, die sind ein großer Fan von ihren Mitteldingern, wo man das E steht für Verwirrung.

Ja, ganz klar.

Ich muss auch sagen, ich habe zum ersten Mal davon 360, ich bin auch, muss ich sagen, ein Playstation-Vertreter.

Wenn etwas Xbox oder Microsoft echt schlecht macht, muss ich sagen, ist das Naming.

Ja.

Da blickt echt kaum einer durch, vor allem mit Normal-Konsumenten, die nicht im Gaming-Space drin sind.

Weiß nicht, es gab ja eine Zeit, wo die Series-Konsolen ja erst rausgekommen sind und da waren die alten Konsolen aber immer noch im Markt verfügbar.

Xbox One S war verfügbar gleichzeitig mit Xbox Series S.

## [Transcript] GameStar Podcast / PS5 und Xbox Series: Braucht es jetzt schon eine Pro-Version?

Wenn jetzt da keine Ahnung, so eine Mama in den Laden reingeht und sich eine Konsole aussuchen will für den Sohn und sie weiß nicht, ist jetzt One S besser, Series S besser, was ist neuer, weiß man auch nicht.

Selbst die Preise waren ja nicht mal so arg unterschiedlich, gerade bei den S-Konsolen.

Da ist auf jeden Fall Chaos am Start.

Ja.

Also, Konsolen Refresh sind ja an sich schon ein Ding.

Nur Pro-Konsolen gab es halt bisher nur einmal.

Ja.

Also, es gab nur PS4 Pro und Xbox One X.

Refreshes gab es oft, Slim-Versionen, digitale Versionen und so weiter.

Und ich glaube, so wie es aussieht, wird Microsoft weiterhin den Zug fahren.

Ob Sony eine Pro-Konsole rausbringt, also spricht schon ein bisschen mehr dafür, mehr Gerüchte.

Aber wissen wir halt jetzt auch nicht.

Genau, was eindeutig ist, ist mal auf jeden Fall noch nicht.

Es gibt aber gerade zu PS5 wirklich schon einige Leaks, muss man sagen.

Und auch schon, es wird gemunkelt, ein bisschen, was Daten angeht auch schon.

Also, Ende 2024 ist so ein bisschen in Munde erst dieses 23-24 noch letztes Jahr.

Dann hat man, wie gesagt, vielleicht 24-25 und jetzt scheint sich aber auch 24 eingependelt zu haben.

Also können wir Ende, also Weihnachtsgeschäft 24 wahrscheinlich damit rechnen.

Aber das müssen wir da noch schauen, auf jeden Fall.

Ja, aber dann auch relativ zeitnah direkt schon nach der Slim-Variante wieder.

Also, da kommt man gar nicht hinterher, sich zu entscheiden, was man jetzt machen will, wenn man Upgraden möchte oder wenn man sogar noch gewartet hat, weil man gesagt hat, man will die bessere Version haben.

Ja, gerade bei der PS5 ist es halt so eine schwierige Situation,

da gerade sie, glaube ich, immer so am meisten mitvergriffen war, als noch die ganze Corona-Geschichte war, engen Pässe hier und da.

Das ist ein bisschen, ist ein bisschen schwierig da bei der PS5.

Da wissen, glaube ich, viele nicht, soll ich jetzt, jetzt habe ich gerade, jetzt kommt schon ein Neue, was ist da los?

Also, es fühlt sich, glaube ich, gerade bei der PlayStation für viele ein bisschen seltsam und unnötig an.

Deswegen kann ich mir auch gut vorstellen, dass da unsere Community auch gesagt hat, momentan eigentlich eher nicht, ich habe es, also ich habe auch in den Kommentaren ein bisschen schon reingelesen, so.

Teilweise wurde dann auch gesagt, ja, ich habe erst gerade eine wirklich gehabt,

so, also ich brauche es jetzt momentan noch nicht,

aber das ist natürlich auch Meinungssache dann klar.

Ja, ich könnte natürlich auch sagen, man hat jetzt echt lang gewartet,

dass die überhaupt verfügbar wurden und dass man überhaupt im Laden sieht.

Und jetzt kann man, wenn man sich jetzt gleich eine Konsole kaufen will,

## [Transcript] GameStar Podcast / PS5 und Xbox Series: Braucht es jetzt schon eine Pro-Version?

dann wäre es am besten halt gleich, wenn man eine Pro-Version natürlich in den Händen halten kann, anstatt halt das Gerät, was eigentlich schon seit drei Jahren auf dem Markt ist.

Aber ja, gut, müssen wir mal schauen.

Die letzten Pro-Konsolen kamen übrigens drei Jahre nach Release der Standard-Version raus.

Also eigentlich wäre es Zeit, aber, ja,

die Gerüchte gehen auf November 2024,

dass tatsächlich alle drei Hersteller neue Konsolen daraus bringen werden.

Ja.

Aber was, ob das wirklich Pro-Konsolen sind, das ist halt die Frage.

Ja, das spannendste Thema,

ich hatte es schon angedeutet, sind dann natürlich die Spiele

und ob die das überhaupt ausreizen können.

Wie gesagt, ich habe es so wahrgenommen, als die Next-Gen rauskam,

dass die Leute gesagt haben, ja, irgendwie so viel ist gar nicht los,

was neue Spiele angeht, die jetzt wirklich Next-Gen sind von der Software her,

die das so ausreizen.

Natürlich gab es ein paar Sachen,

aber es war jetzt nicht irgendwie überwältigend, die Auswahl, was es gab.

Und jetzt ist gar nicht viel Zeit vergangen.

Und jetzt stoßen schon erste Spiele scheinbar an ihre Grenzen,

wobei ja da immer noch ein bisschen mehr dahinter steckt,

wie es Starfield um die 30 FPS, wo ja auch viel darüber diskutiert wurde,

ob das jetzt überhaupt mit der Hardware zusammenhängt oder einfach mit der Art,

wie Starfield nun mal funktioniert.

Was ist eure Meinung dazu?

Also ich finde es auch ganz schwierig.

Also größtenteils ist, glaube ich, also wie gesagt, ich spreche jetzt immer so

ein bisschen für die PS5, da ich kein Xbox-Mensch bin,

aber bei der PS5 ist es so, dass sie mir da schon, glaube ich,

noch so ein bisschen die Spiele fehlen, die es komplett ausreizen.

Klar, da gibt es die Spiele, ich denke dazu allererst,

sondern das ist auch eines der frühesten gewesen,

Unreaded and Clank, A Rift Apart.

Das war wirklich hervorragend, macht super Spaß des Spiels

und es nutzt natürlich auch die Technik aus für alle, die es vielleicht nicht kennen.

Da springt man zwischen den Welten sehr flüssig hin und her.

Das wird einfach wirklich erst ermöglicht durch die super schnellen Ladezeiten der PS5.

Das ging halt auf der PS4 zum Beispiel nicht.

Und viele Spiele ist ja auch so, die kamen dann für die PS4 und die PS5 raus,

weil es eben nicht wirklich ausgenutzt für die PS5,

aber das ist ja auch immer so ein bisschen Übergang,

bloß fühlt sich jetzt wahrscheinlich auch wegen dem Engpass einfach so an,

## [Transcript] GameStar Podcast / PS5 und Xbox Series: Braucht es jetzt schon eine Pro-Version?

als wären wir noch im Übergang so ein bisschen.

Das habe ich zumindest das Gefühl.

Ja.

Ja, also ich sehe es ähnlich.

Als damals die Konsolen rausgekommen sind,

Serious und PS5, habe ich echt gedacht,

oh, geil, Next-Gen is da.

Das heißt, nie wieder 30 FPS.

Der Resolution-Modus wird immer 60 FPS sein,

der Performance-Modus ist 120 FPS.

Basis auf Lösung ist Full HD, Resolution ist 4K.

Das dachte ich auch.

Also ich habe gedacht, das ist jetzt so, okay,

wir müssen nie wieder in 30 FPS spielen.

Ja.

Und dann kam Starfish raus.

YouTube.

Nee, es fühlt sich wirklich an wie eine Übergangsphase.

Also ich habe echt gedacht, eigentlich die Konsolen sind echt stark,

aber die sind stark, die Spiele sehen super aus darauf,

aber es müssen trotzdem immer noch Kompromisse getroffen werden.

Spiele sind immer noch,

gerade wenn man in einem Auflösungsmodus spielen will, 30 FPS.

Performance-Modus ist meistens 60 FPS als Target.

120 FPS ist eher eine Seltenheit.

Ja.

Dass ein Spiel nativ in 4K läuft,

ist auch keine Selbstverständlichkeit bei den aktuellen Konsolen.

Also es gibt schon Spielraum.

Also es gibt schon auch, sagen wir mal, Gründe dann für eine Pro-Konsole,

dass man praktisch jetzt die Konsolen rausbringt,

die das eigentlich erfüllen, was versprochen wurde, so zu sagen.

Ja.

Ja.

So, ich glaube, man könnte natürlich auch sagen,

okay, man warte bis zur nächsten Generation,

bis zur nächsten Konsole statt ein Pro-Refreshment zu bringen.

Klar, ja.

Was ist eure Einschätzung, wie lange das dauern wird?

Bis zur komplett neuen, also PS5 und Xbox, wie sie dann heißt, XYZ.

PS6 und Xbox ABC, Gamma.

Ja, Alpha, Omega, was noch immer.

Also ich habe jetzt die Tage wieder was gelesen, da

## [Transcript] GameStar Podcast / PS5 und Xbox Series: Braucht es jetzt schon eine Pro-Version?

hie es Sony Plane, also es ist, glaube ich, auch eher wieder gerchtemig, aber ziemlich sicher gerchtemig eher 2028 erst.  
Also vielleicht einen ticken lngeren Abstand, wobei ich jetzt gerade gar nicht sicher bin.  
PS3, PS4, weit du da gerade den Abstand?  
Ich wei gerade auch nicht.  
Hab ich jetzt auch nicht im Kopf, auf jeden Fall ist, aber glaube ich, ein ticken lnger, als es vorher war.  
Und da auch wieder wahrscheinlich, weil das so einen langsamen Start hatte.  
Also zumindest meine Vermutung, ja.  
Klar, also wenn jetzt schon die Pro-Versionen rauskommen, innerhalb krzester Zeit und dann vielleicht schon die nchste Generation ansteht, fhlt man sich ja vielleicht sogar ein bisschen verppelt als Besitzer von einer klassischen Xbox Series oder PS5, weil man sich denkt nun, was waren jetzt die Spiele, die das gro ausgereizt haben?  
Es fhlt sich vielleicht so ein bisschen wie eine fast schon schwache Generation an, kann man das sagen.  
Wenn jetzt nicht irgendwie noch was nachzieht.  
Also es ist so ein Zwischending.  
Ich finde es ganz schwierig, weil gerade auch fr mich hat sich schon stark angefhlt.  
Klar, nicht alle Spiele, aber ich muss auch sagen, ich habe es mir ein bisschen rausgepickt auch.  
Also ich habe mir dann auch die Spiele geholt, die halt einfach cool sind auf der PS5, tatschlich.  
Also gerade so, ja, so Demon's Souls Ratchet & Clank am Anfang, so dass ...  
Das waren so die zwei, wo man wirklich gesagt hat, so muss es doch sein irgendwie.  
Das waren so die Vorzeigespiele.  
Ganz genau, und Gott, da vorne natrlich auch solche Sachen, aber da sind dann doch ein bisschen zu wenig von da noch momentan.  
Aber ich wrde jetzt sagen, eine Enttuschung, finde ich, ist es nicht.  
Also gerade, wenn man auch auf die Hardware schaut, vor allem der Controller, also der ist ja ...  
Also bei der PS5 ist der bombig.  
Also was besseres habe ich noch nicht in der Hand gehabt.  
Die adaptive Trigger, das macht einfach so einen hllischen Spa.  
Und da muss ich sagen, ist mir schwer, Enttuschung zu fhlen.  
Das finde ich schon sehr stark, auch wenn es hier und da vielleicht immer noch ein Game gibt, das sogar auf 30 FPS luft, weil es nicht gut optimiert ist oder so.  
Aber ich finde es trotzdem ist eine zufriedenstellende Generation bisher.  
Und ich glaube eigentlich, es kann nur noch besser werden.  
Vor allem, wenn wir jetzt noch wirklich bis 28 Zeit haben, wenn wir das jetzt mal annehmen, so, wenn dann vielleicht nchstes Jahr die Pro-Version kommt.  
Ich glaube, da haben wir schon noch Luft fr Potenzial.  
Also ich denke auch, dass 20 28 neue Konsolen kommen werden.  
In diesem Xbox League war sogar von 20 28 die Rede.  
Natrlich knnen sich Plne ndern, aber wahrscheinlich bewegt sich es dahin.  
Und wenn die wirklich nchstes Jahr einen Refreshment rausbringen wollen von der Series X,

## [Transcript] GameStar Podcast / PS5 und Xbox Series: Braucht es jetzt schon eine Pro-Version?

also Microsoft, dann sind es genau vier Jahre bis ein Refreshment kam und dann vier Jahre bis die nächste Konsole kam. Also halte ich schon für wahrscheinlich.

Aber ich habe ja am Anfang, ich habe ja auch gesagt, ich halte jetzt eine Pro-Konsole auch nicht unbedingt für notwendig. Die Konsolen sind, finde ich, keine Enttäuschung.

Die sind schon leistungsfähig. Ich finde, was eigentlich fehlt ist, dass wir mehr als Konsolenspieler mehr Optionen haben.

Als PC-Spieler kannst du locker die Grafik unterstellen, die Auflösungen verringern und so weiter und dann hast du deine 60 FPS. Auf Konsole bist du halt darauf angewiesen, das, was die Entwickler halt dir vorgeben. Und Starfield ist halt auch zum Beispiel eine Designentscheidung gewesen von Bethesda, dass das Spiel auf 30 FPS begrenzt ist.

Damit es halt gut aussieht. Aber ich finde, also ich bin der Meinung,

ich bin jetzt kein Spielerentwickler, aber ich bin der Meinung, dass die Xbox Series X bestimmt leistungsfähig genug ist, um das Spiel in 60 FPS darstellen zu können.

Ich habe da ein gutes Beispiel, A Plague Tale Requiem. Das ist ein super Spiel.

Kann man eigentlich schon gut mit 30 FPS spielen. Das war auch nur 30 FPS, als es gelaunste.

Ich glaube sowohl auf PS5 als auch auf Xbox. Ich bin mir aber nicht sicher. Also auf Xbox auf jeden Fall 30 FPS. Und ja gut, die Fans haben sich in 60 FPS Modus gewünscht und die Developer haben geliefert. Da kam ein Update für 60 FPS. Der Performance Modus wurde von 2K Auflösungen, glaube ich, auf Full HD verringert. Und dann mussten halt auch Kompromisse gemacht

werden. Weniger Ratten wurden schnell aktualisiert, weniger Detailgrad, weniger Sichtweite. Aber das

Game sah trotzdem gut aus. Und dann lief es auch wirklich bombenfest mit 60 FPS. Und es zeigt einfach, die Konsole hat es drauf. Die PS5 und Xbox Series X sind stark genug. Die Spiele müssen uns einfach mehr Optionen geben, finde ich. Also wenn ein Spieler mit 60 FPS spielen will, dann lasst ihn mit 60 FPS spielen, auch wenn das Spiel vielleicht ja durch ein bisschen schlechter aussieht. Ich zeige ihm auch, dass schon dann noch Luft für eine Proversion auch da ist. Und dann schon so viel verändert. Wenn man sagt, weniger Modelle, weniger Details in den Modellen, weniger Sichtweite, weniger Ratten ist das Stichwort. Dann kann man auch sagen, okay, vielleicht ist doch Zeit für eine Proversion. Ja, oder halt für mehr Optionen. Oder für mehr Optionen. Ja, ich würde euch auch absolut zustimmen, dass, glaube ich, in Sachen Hardware die wenigste enttäuscht sind.

Aber

bei Spielen, ich überlege gerade, ist vielleicht auch einfach die Herausforderung, wenn die Konsolen Generation sich an ein relativ ähnliches Muster halten, wie lang sie eben aktuell sind und wann dann wieder eine Proversion kommt und wann dann die nächste Generation kommt. Irgendwann ist das

nicht mehr wirklich zeitgemäß, weil die Spieleentwicklung ja immer länger dauert. Das heißt, sobald die ersten neuen Konsolen von der neuen Generation an Entwicklungsstudios gegeben werden,

müssen die erst mal anfangen zu sagen, okay, wir entwickeln jetzt für die PS5 zum Beispiel. Das dauert aber länger als damals oder als vor zehn Jahren und dann können die vielleicht das gar nicht mehr so schnell auf die neue Generation bringen. Das heißt, vielleicht muss man da auch irgendwann umdenken, oder? Weil die Spieleentwicklung einfach immer länger dauert für aktuelle

## [Transcript] GameStar Podcast / PS5 und Xbox Series: Braucht es jetzt schon eine Pro-Version?

Spiele.

Absolut, ja. Aber ich denke gerade diese, also ich denke auch, dass sie deswegen diesen Zyklus ein bisschen jetzt erweitert haben. Also klar, wir haben gerade eben schon gesagt, vielleicht lag es auch an Corona so ein Stück weit. Aber ich denke auch, dass es daran, dass es daran mitliegt, dass wir jetzt so ein bisschen längeren Zyklus haben, weil die Entwickler der PlayStation Sony steht ja natürlich auch in Kontakt mit Entwicklern und zumindest großen Entwicklerstudios. Und die werden da schon Feedback geben. Hoffentlich hoffe ich jetzt einfach mal, dass die da den Mund aufmachen auf jeden Fall. Deswegen denke ich, dass die das schon auch mit im Auge behalten. Ich glaube, da gab es auch Spiele, wo ja für Last-Gen entwickelt wurden und dann kamen sie aber erst später raus für Next-Gen oder wurden verschoben. Ich weiß aber jetzt gerade nicht welche. The Last of Us vielleicht? The Last of Us? Oder das erschien dann auf beiden

Plattformen so, war das doch. Das erschien doch am Ende von PS3 und PS4, glaube ich, war doch. Also jetzt meinst du, ja, da gab es dann, aber das war ein Remaster, glaube ich, einfach noch mal ein einzelnes. Das kam dann auch noch. Nein, ich glaube, es gibt zwei. Es gab ein Remaster für die PS4, das habe ich gespielt. Also PS3 original, Remaster für PS4 und Remaster für PS5 gab es auch noch.

Und jetzt gibt es noch ein Remake. Nein. Warte, das war ein, nee, stimmt nicht, das war ein Remake auf der PS5. Jetzt sind wir richtig. Jetzt sind wir angekommen.

Weitereise, wir sind angekommen. Es ist aber auch eine total undankbare Phase oder also für Entwicklungsstudios, die genau in diese Phase reinfallen, wenn die Generation schon ein bisschen veraltet ist und sie wissen, vielleicht kommt irgendwie noch die neue Generation, wenn wir noch in der Entwicklung sind, vielleicht nehmen wir die dann noch mit und dann machen wir irgendwie beides und beides ist ja, hat Stolpersteine, hat man an Cyberpunk gesehen, das ist eine wirklich unangenehme Phase auch. Absolut, ja. Also da fällt mir ein, gerade bei solchen Spielen, wo halt Cross-Gen erscheinen, damals, als die PS4 Pro und Xbox One X rausgekommen sind, da kam ja 4K erst so richtig. Deswegen, viele Spiele, die vor diesen Konsolen waren, die waren nicht, alle, alle waren nicht 4K. Und jetzt sind da Xbox One X und PS4 Pro, die kamen halt auch, weil halt eine neue Auflösung so ein bisschen in den Mainstream kam und deswegen gab es auch Grund für eine Pro-Konsole und diesen Grund, den gibt es halt jetzt nicht so arg. Also 8K ist, da kommen wir später noch drauf, aber 8K ist nicht Mainstream und deswegen werden sich jetzt Leute nicht unbedingt nach einer 8K-Konsole umsehen. Damals mit der Pro und One X war das halt ein

Ding und durch diesen, durch diesen fetten Sprung in der Grafik und in der Auflösung gibt es halt dann auch so viele Remakes, tatsächlich mal. Das lohnt sich einfach alles irgendwie zu Remaking und zu Remasternden 4K rauszubringen. Ja, dann sprechen wir doch mal über die Gründe, die es geben könnte für eine Pro-Version. Ihr habt schon ein paar angeteasert. Raytracing ist jetzt zum Beispiel ein Thema. Wie sieht es da aktuell aus in der Current Gen? Nicht so gut. Also das ist auf jeden Fall was, da kann man noch dran arbeiten. Vor allem, weil es momentan noch software-seitig geregelt wird. Das ist, glaube ich, momentan noch so ein größter Problem. Das braucht halt Ressourcen,

das dauert Zeit. Da kommt die PS5, in der aktuellen Version einfach noch nicht so gut drauf klar, deswegen wird da ja immer mehr mit Hardware gearbeitet, die darauf spezialisiert ist. Und

## [Transcript] GameStar Podcast / PS5 und Xbox Series: Braucht es jetzt schon eine Pro-Version?

deswegen ist da die Vermutung ganz stark, dass die PS5 Pro und wahrscheinlich auch wenn sie denn kommt,

die Xbox Series X25 Pro X-Treme an Chain, wird wahrscheinlich dann spezialisiert sein von der Hardware einfach, dass sie entweder auf der Grafikeinheit oder auf der CPU dann eigene Einheiten haben, die sich um das Raytracing kümmern. Ich habe tatsächlich nicht so arg viel mit Raytracing gespielt bisher. Auf meinem PC immer ist das einer der ersten Features gewesen, die ich deaktiviert habe. Wenn mir der Leistungsverlust einfach nicht wert genug war, dass das Spiel halt marginal in meinen Augen besser aussieht. So habe ich eigentlich gedacht, bis ich allerdings Metro Exodus gespielt habe. Ich weiß nicht, ob wir das in dem Spiel werden. Es sind alle, alles ist Raytraced. Das heißt, es gibt keine Lichter und Schatten, die die Entwickler selber reingepackten haben, sagt man das auf Deutsch? So wie man es früher gemacht hat. Genau, dass man alles von Hand rein, alles wird dem Raytracing überlassen, dass man praktisch alles on the spot berechnet wird.

Und ich habe das tatsächlich auf der Xbox Series S gespielt, also eigentlich die schlechteste Version, praktisch von dem Spiel. Das Spiel lief glaube ich, das Raytracing ist immer aktiv. Deswegen lief das Spiel nur mit 540p oder so oder 540 bis 900p irgendwie so. Sehr, sehr niedrige Auflösung. Aber es sah trotzdem geil aus. Es sah richtig gut aus. Ich finde, wenn man an das Thema Raytracing denkt, dann denkt man immer an Pfützen, Spiegel, Scheiben. Es regnet die ganze Zeit. Alles ist nass. Und in Metro Exodus, da haben die das wirklich für die Beleuchtung genutzt. Das ist so stimmig, wenn du als Atom in diesen Tunnel rumläufst und nur eine einzige Lichtquelle beleuchtet die Umgebung. Und das sieht richtig stimmig aus. Raytracing fand ich am Anfang tatsächlich eher unwichtig. Aber seit ich Metro Exodus gespielt habe, sehe ich, das kann echt krass umgesetzt werden. Ich glaube gerade für Horrorgames könnte es ein richtig cooles Ding sein. Generell auf jeden Fall für die Atmosphäre ist das Gold wert. Ich freue mich schon auf den ganzen Raytracing-Mods für diverse Spiele, die man sich in einer richtig schönen Atmosphäre reinziehen

kann. Weil diese manuell gesetzten Lichter, die mussten früher natürlich sein, aber das ist einfach, wenn man dann einmal den Unterschied gemerkt hat. Gerade dann in so einem Spiel, ich habe das jetzt noch nicht gespielt, habe noch nicht beim Kumpel-Cyber-Punkma richtig ausprobiert, so mit allem Drum und Dran, der sein 4.000 Euro Rechner da zu Hause stehen hat. Und das ist schon, das ist eine andere Nummer. Da geht es auch viel um Reflexion, dann zumindest. Also ich habe mir so froh, dass ich ihn besucht habe. Aber gerade die Lichtstimmung,

gerade das, was man nicht so merkt. Das ist ein bisschen wie der Bassspieler bei Musik. So, wenn der weg ist, dann merkst du es gleich. Aber wenn er da ist, dann denkst du, oh geil, aber du weißt nicht genau, wo es herkommt. So ungefähr ist für mich Raytracing eigentlich. Also da freue ich mich schon drauf, wenn dann eventuell so eine Proversion dann mehr in die Richtung gehen würde, auf jeden Fall. Tatsächlich ist es ein Gerücht, dass die nächste PlayStation 5, also die PlayStation 5 Pro, die, wie sagt man, über die gemunkelt wird, dass die verbessertes Raytracing haben wird. Genau, ja. Also das ist so einer der Hauptargumenten, was gemunkelt wird. Ja, also es ist wahrscheinlich auch das, wofür sie am ehesten gerechtfertigt ist. Also klar, 8K, haben wir jetzt schon ein paar mal gesagt. Aber wie du auch schon gesagt hast, 8K, wir hatten 8K-Fernseht zu Hause stehen. Also die Allerwenigsten. Ich glaube, das war früher

## [Transcript] GameStar Podcast / PS5 und Xbox Series: Braucht es jetzt schon eine Pro-Version?

eine

andere Nummer. Schau ich mir die Kommentare jetzt an. 3, 2, 1. Wer hat kein 8K-Fernseht? Was hätt ihr denn für ein Gamerster? Ich dachte, ihr seid Gamerster Tech. Also ich habe noch kein 8K-Fernseht

zu Hause. Ich habe erst gerade einen 4K-Fernseht, weil ich immer auf meinem WQHD-Postgame gespielt

habe. Also ja, ich bin da hinterher. Ich kann mir auch nicht vorstellen, dass ich da der Einzige bin, ehrlich gesagt. Und ich glaube nicht, dass ich jetzt in nächster Zeit auch nicht bis 20 Ende, also Ende 2024, viele Leute in 8K-Fernseher in das Haus stellen. Deswegen ist das für mich nicht so das Argument, auch wenn es oftmals aufgezählt wird. 8K. Wirklich? Wird das oft aufgezählt? Ja, wenn man so in die Diskussionen schaut, jetzt gerade auch bei dem Artikel auf Gamerster Tech, da wird schon öfter mal 8K genannt, aber jetzt nicht, dass einer großartig scharf drauf ist.

Das habe ich zumindest nicht gesehen. Aber das ist also immer so ein Ding. Das könnte halt dann damit

kommen oder die PS5 Pro kommt dann bestimmt mit 8K oder so. Das ist jetzt halt noch so eine Munklei.

Und ich denke auch, dass das kommen wird, weil ich glaube, offiziell kann ja sogar die PS5, also die normale jetzige Version, kann, glaube ich, offiziell 8K. Steht, glaube ich, auf der Verpackung. Ist halt ziemlich dreistel. Also das Bild ist ja, es fühlt den Fernseher aus.

Also das ist ein bisschen weird, aber ich denke mal, sie wird es können, aber die meisten werden es nicht brauchen. Ach, ich glaube aber, dass 8K bei der nächsten Konsolen schon ein Thema

sein wird. Ja, also bei der nächsten Konsolen-Generation. Ja, das ist dann schon eher die PS6, kann ich mir gut vorstellen. Wenn wir da 2028 anpeilen, dann sind 8K Fernseher vielleicht auch schon Richtung bezahlbar, vielleicht, also 6 bis 700 Euro, wo ich kann nicht mal schätzen, sobald die dort ankommen, könnten sich Leute schon nach 8K-Konsolen umschaun. Also ich bin jetzt

auch kein Bildschirmprofi, muss ich auch ehrlich zugeben, aber ich frage mich auch 8K. Also 4K lohnt sich ja schon erst ab einer gewissen Bildschirmgröße. So, jetzt habe ich das vorher nicht recherchiert, hätte ich vielleicht mal machen können, aber was braucht man denn für einen riesen Fernseher um 8K, damit sich das überhaupt lohnt? Also, stelle ich mir ja spannend vor.

Du sitzt einfach ganz nah dran und siehst einfach alles. Ja, aber du brauchst ja keine 8K.

Wie diese kompetitiven, hast du es mal gesehen, Velerant CSGO, ich weiß nicht, die manche sitzen so nach vorm Bildschirm. Ja, ist super gesund für die Augen, kann ich bestätigen, als Person mit extrem schlechten Augen, die jahrelang nach vorm Bildschirm sind.

Ja, wirklich, die Größe wird ja eine Rolle spielen. Also ich sehe das jetzt persönlich

auch nicht, dass mein Fernseher, den ich bei mir zu Hause stehen habe, irgendwie in 8K noch groß besser aussehen wird. Also ja, klar, ein bisschen. Aber irgendwo ist halt auch mal gut.

Ich glaube es halt auch. Also wo ist da die Grenze? Ich glaube,

das ist halt auch wieder so ein Taktok, der wird so schlecht altern. Ich sehe schon irgendwie vor 20 Jahren, da saß einer aus 720p, also mehr ist nicht drin. 8K, das hat keine Zukunft, dass wir noch zitieren können. Der Mensch sieht jeden auf 24 frames pro Sekunde.

Ganz genau, dass ist selten mit der Herzdiskussion. Das ist wahrscheinlich dann irgendwann

## [Transcript] GameStar Podcast / PS5 und Xbox Series: Braucht es jetzt schon eine Pro-Version?

wirklich

so ein Ding, das fällt nicht mehr so direkt auf, dann nur noch in Details, halt hier und da mal noch ein Fragment weniger oder so. Aber das wird auf jeden Fall eine spannende Sache. Also wie du schon sagst, die PS6 wird es können. Die PS5 Pro oder Xbox Alpha Gamma dann auch schätze

ich mal, aber gebraucht wird es, denke ich nicht. Ich habe tatsächlich auch erst jetzt neulich ein 4K Fernseher gekauft. Davor hatte ich ein Full HD Fernseher. Beide sind 50 Zoll und ich setze ungefähr 2,5 Meter davon entfernt und bildschärfemäßig ist ehrlich gesagt kein Riesen. Ich merke schon einen Unterschied. Echt? Ja, aber es ist kein Riesenunterschied. Der Full HD Fernseher war auch okay. Okay, aber das überrascht mich schon. Als ich dann von einer alten Freundin von mir,

die hatte, als ich sie kennengelernt habe, eben noch ein Full HD Fernseher, hat sich dann einen selben, in der selben Größe geholt, 4K. Das waren Welten, finde ich, tatsächlich. Aber es kommt vielleicht noch ein bisschen auf die Qualität an. Also der neue Fernseher hat ein besseres Panel. Das ist heller. Das merke ich auf jeden Fall. Farben sind kräftiger. Aber so rein von der Schärfe

her. Der 4K ist schärfer, aber ich fand den Full HD Fernseher nicht unscharf. So meine ich. Aber ich glaube der Unterschied zwischen 4K und 8K ist noch viel geringer. Bei der Sitzdistance schätze ich mal. Wenn Leute ein 100 Zoll Fernseher haben, dann macht der 8K wahrscheinlich Sinn. Ja, ab 100

kann man dann anfangen, von Sinn zu sprechen wahrscheinlich. Es ist eine ekelhafte Gewöhnungssache.

Ihr sagt es richtig, mit dem es wird schlecht altern. Also ich kann mir nichts mehr in 720p angucken und denke mir, die ganze Zeit, was lädt denn da nicht richtig? Was ist denn da falsch? Genau. Deswegen spiele ich auch kaum noch Switch. Also mobil zum Beispiel. Also es gibt noch 20 Pfr. Mittlerweile wird es nicht mehr sein, dann 30 FPS noch schön dazu. Lecker.

Ich habe da voll die gute Toleranz gegenüber. Also ich war schon immer mein ganzes Leben lang so Lowestback Gamer. Also wenn ein Spiel für mich mit 20 FPS läuft, war es spielbar.

Also ich kenne das noch. 640 x 480 war meine Standard-App. Also ich kenne das noch irgendwie mit 5 FPS durch den VOR-Rate springen mit meinem ersten Laptop, aber das werde ich nicht

mehr haben. Ja genau. Guild Wars 2. Oh. Sobald da so ein Weltenboss war, hatte ich 5 FPS, aber dann war geil. Sehr mega. Ich kann es ein Stück weit nachvollziehen. Ich bin ja Retro-Gamer am Herzen und Oblivion ist jetzt auch kein 8K-Erlebnis. Also ich kann das schon ein Stück weit nachvollziehen. Aber bei neuen Sachen fällt es halt mehr auf, wenn die Grafik einfach darauf abgedeckt ist. Deswegen bin ich gespannt. Aber abgesehen jetzt von Raytracing und 8K, was könnten denn weitere Gründe sein? Was sind doch Gründe, die bei euch in der Umfrage oft genannt wurden jetzt für eine Pro-Version? Der zweite Platz war mehr Speicher. Also wenn man bedenkt, dass ich glaube, ich wollte letztens, ich teste gerade einen Controller, der gleichzeitig als Tastatur und Maus fungiert. Und das wollte ich halt an der Xbox testen. Und deswegen habe ich nach Spielen gesucht, die Tastatur und Maus-Input unterstützen. Und was habe ich gefunden? Warzone.

Ich wollte es runterladen und habe gesehen, wie groß das Spiel ist.

## [Transcript] GameStar Podcast / PS5 und Xbox Series: Braucht es jetzt schon eine Pro-Version?

Ja, dann habe ich mich für Quake 2 entschieden.

Du unterstützt doch das Tastatur und Maus-Input. Es hat, glaube ich, 2 Gigabyte oder so.

Aber ja, zu zweiter Platz war mehr Speicher. Ja, komm, verstehen, Spiele wären echt riesig gerade. Auf jeden Fall. Also gerade Warzone ist natürlich das Beispiel schlechthin. Man braucht einfach eine einen Terabyte-Festball für das eine Game. Das ist schon crazy. Aber was können es noch mehr geben? Also da hört es eigentlich auch schon auf, wenn man Raytracing rausstreicht und 8K. Klar, wir haben mehr Speicher. Gut, weiß ich nicht, ob ich da jetzt eine Proversion für brauche. Also ich meine, es gibt ja auch externe Lösungen durchaus. Ich habe das Speicherproblem

auch hauptsächlich auf dem PC, weil auf dem PC einfach nicht nur Spiele sind, sondern auch mein ganze Arbeitskram und Programme und was weiß ich nicht noch alles. Da habe ich das Problem viel, viel schneller. Also da muss ich mittlerweile, kann ich in der Regel, ein Spiel installiert haben und dann ist auch gut. Also wenn jetzt irgendwie, ich hatte das Problem als Darfield und Baldur's Gate

3 gleichzeitig rauskam, dachte ich mir so gut, ich muss meinen kompletten PC rebooten, um irgendwie

Hoffnung auf genug Speicherplatz zu haben. Auf der Konsole geht es noch ein bisschen, weil man da halt nur die Spiele hat und relativ einfach den Überblick, was man irgendwie runternehmen kann.

Aber ja, dafür jetzt eine Proversion weiß ich nicht. Ja, und der Klassiker ist natürlich auch noch da. Mehr FPS und eine höhere Auflösung geht immer. Also irgendwann, also klar, das ist immer ein Grund für eine Proversion. Wenn ich dann mal meine 240 Frames oder so haben will auf meinem 240Hz Bildschirm oder so, dann klar, dafür kann man eine PS5 Pro oder eine Xbox Pro gebrauchen.

Aber nach Raytracing und höhere Auflösung mehr FPS wird es für mich dann schwach, argumentativ,

sag ich mal. Also gerade Speicher kann ich mir einbauen oder was externes nutzen oder so. Klar, ist natürlich schon geil, wenn ich so eine Konsole hätte, die standardmäßig 4TB Speicher drin hat oder so. Was hat man dann standardmäßig in den Konsolen gerade und 1TB? 1TB bei der Series X und Series S jetzt auch. Die schwarz hat auch 1TB. Die PS5 Slim hat 1TB. Die PS5 Normal hat 800. Also da gab es ein kleines Upgrade auf 200GB. Die Hersteller bedienen das, die merken, dass die Leute mehr Speicherplatz brauchen. 200GB ist jetzt auch nicht die Welt, immerhin. Ist das das Spiel? Ist das einmal Warzone? Sag mal Warzone, minus Patches.

Ja und anscheinend soll ja diese Xbox Series X All Digital 2. Arbeit haben. Wenn wir gerade über Verbesserungen sprechen, hätte ich auf Xbox-Seite auf jeden Fall noch was, was ich mir wünsche. Das darf jetzt echt die FPS? Nicht mal.

Gerade nochmal das Thema Speicher eigentlich, vielleicht zuerst ist, diese Speicherkarten, die müssen unbedingt günstiger werden. Bei Xbox gibt es diese profitären Speicher-SSDs, wo man hinten ein paar reinsteckt. Ich weiß nicht, ob ihr das gesehen habt. Bei PS5 muss man ja die Konsole aufmachen und die SSD reinmachen. Vorteil, man kann einfach eine normale NVMe SSD reinmachen.

Bei Xbox gibt es diese Speicherkarten und die sind eigentlich super praktisch. Man steckt sie hinten dann voran, es ist Pluck and Play funktioniert, man kann sie rausnehmen und eine andere Xbox

## [Transcript] GameStar Podcast / PS5 und Xbox Series: Braucht es jetzt schon eine Pro-Version?

reinmachen. Die Spiele sind dann direkt da drüben, aber die Kosten halt extrem viel. 1TB kostet 160, 150 Euro oder so. Also Speicher sollte auf jeden Fall günstiger werden oder wenigstens mehr Hersteller. Es gibt nur zwei, die das hersteilen. Jedenfalls, das ist ein bisschen tangent. Also was ich mir bei Xbox eigentlich wünsche für eine Next-Gen-Konsole ist ein Neukontroller. Der Dual Sense von PlayStation, also wenn man den in der Hand hält, das fühlt sich halt so richtig High-Tag an.

Als würde dir die reingebaut werden. Das ist ein Extension von meinen Händen. Nee, da fühlt sich ja echt, also die Rückseite ist so texturiert mit den PlayStation-Symbolen. Das Attention to Details ist halt auch krass. Und das Touchpad, die adaptiven Trigger. Ich glaube HD Rumble hat der Controller auch. Selbst die Switch hat ja richtig, finde ich, innovative Controller. Also die Joy-Cons sind mega innovativ. Man kann sie zusammen verwenden, getrennt als einzelnen Motion. Die haben

auch dieses HD Rumble Feature. Das Gyroscope haben die ja auch. Das ist auch super. Also finde ich voll unterschätzt. Genau. Und dann haben sie noch ein Info-Road Sender, das ist ein gutes Spielerei, aber es gibt es auch. Und dann der Xbox Controller. Das ist halt ein Controller, der hat Tasten und Analog Sticks, Trigger und Batterien. Und das einzige Feature, was wirklich Next-Gen-Gen-Kontroller ist,

ist der USB-C-Port. Ja, stimmt. Ansonsten hat sich ja eigentlich seit dem Xbox One-Controller jetzt nicht so mega viel gemacht. Also ich bin Fan vom Xbox Controller. Ich mag ihn. Das ist mein Lieblings-Controller eigentlich. Aber der braucht echt ein Update. Also ich habe auf dem Rechner auch

ewig lange den Xbox Controller genommen, weil der mir einfach ein bisschen lieber war, weil er besser in der Hand gelegen ist. Da hat Sony aufgeholt und überholt auf jeden Fall. Also da muss Microsoft nachlegen, denke ich auch. Ja, also wenn ich die Wahl hätte, am PC ein Controller zu verwenden,

würde ich den DualSense-Name. Ja, mache ich mittlerweile auch. Weil Wette jetzt von allen möglichen Spielen unterstützt, ich weiß es gar nicht. Also die adaptive Trigger auf jeden Fall nicht. Aber es liegt trotzdem gut an. Aber mehr zumindest. Es gibt immer mehr Spiele, die das auch nutzen. Ich weiß, dass es am Anfang ja hauptsächlich diese Demo war von Astrobot hieß es. Was es am

Anfang aber auf der PS5 super viel Spaß gemacht hat und wo du echt gesehen hast, so, hey, das kann

der Controller, alles mega cool. Und dann ist glaube ich relativ viel Zeit vergangen bis Spiele wirklich angefangen haben, das auch zu nutzen. Aber mittlerweile gibt es immer mehr, die das ein bisschen auch für sich nutzen. Auf jeden Fall. Da muss ich auch wieder Ratchet and Clank Rift Apart sagen. Das war wirklich deswegen auch das Paradebeispiel. Deswegen sage ich es auch so, wie viel was die Technik ausnutzt, eben auch den Controller. So, dass man jeder Waffe ein anderes Gefühl gehabt, wo ihr jeden Untergrund über den du gelaufen bist. Das machen noch nicht so viele. Klaus, so Ghost of Tsushima zum Beispiel, da hat das mit dem Bogen spannend war, ist glaube

ich eine ganz coole Sache gewesen. Habe ich selber nicht ausprobiert, aber soll ja ganz gut gewesen sein. Aber da, was das angeht, gerade diese Controller ausnutzen, so, da ist auf jeden Fall noch Luft nach oben, was Games angeht, denke ich. So, dann schwenken wir nochmal rüber zum letzten

## [Transcript] GameStar Podcast / PS5 und Xbox Series: Braucht es jetzt schon eine Pro-Version?

Kapitel, was wir jetzt auch schon angekündigt haben, nämlich PlayStation 5 Slim. Und der liegt zur Xbox Series X Slim. Oder wie sie wahrscheinlich heißen wird. Xbox Series X super, super smal. Kannst du, wenn du encima machen, curry a extra smal? Ich kann dir sowas gut vorstellen.

Oh mein Gott, das wäre so furchtbar. Oh Gott, nein. Ja, Meinung zu.

Ja, die PS5 Slim ist glaube ich eine Sache, das machen sie ja schon seit der PS2, haben sie schon Slim-Version?

Es gab noch die PS1, glaube ich, die ganze kleine PlayStation 1, so aus wie ein Walkman.

Ach was?

Ja, also sie hieß nicht Slim, aber die hieß PS1 glaube ich.

Okay, also das Prinzip gibt es ja anscheinend schon ewig und ich glaube, das ist auch dann schon der Beweis dafür, dass das wirklich einen Markt hat und die Leute sich das wünschen.

Ich persönlich war jetzt ein bisschen von der Ankündigung enttäuscht, weil es, also bisher war es ja immer so, dass die PS Slim-Version auch wirklich stark oder relativ stark anders aussahen.

Ist jetzt nicht mehr der Fall.

Die haben jetzt diesen Streifen, den man fast nicht bemerkt.

Sie haben diesen einen Streifen und die ist wirklich halt so zwei Zentimeter schmaler oder so, boomstäblich, die Slim ist vorher, das war so.

Der in der Mitte.

Ja genau, diese seitliche.

Ah, okay.

Genau, der ist im Original nicht da.

Sorgt für Aerodynamik oder was weiß ich?

Genau, also ein Windkanal kann es immer noch top stehen, aber ich weiß nicht ganz, aber ansonsten ist denke ich mal da eine schöne Sache.

Also was ich ein bisschen komisch fand, als ich die Ankündigung gehört habe, war tatsächlich das Laufwerk dann noch dediziert dazu kommt.

Ich finde es cool, das ist eine coole Sache, aber erwartet hatte ich es irgendwie nicht, weil der Wille zur Digitalisierung da ja schon ein bisschen gezeigt wurde eigentlich am Anfang der Generation, so mit den zwei verschiedenen Versionen, eines mit Laufwerk, eines ohne.

Ich hätte eher gedacht, wenn jetzt in Zukunft noch mehr rauskommt, dann wird aufs Laufwerk verzichtet langsam, aber es scheint doch so, als würden die Leute da Lust drauf haben.

Ich schätze mal, da haben genug Leute, die mit Laufwerk gekauft, das Sony eingesehen hat, da ist auf jeden Fall noch Bedarf da.

Und ich persönlich finde es auch cool, muss ich sagen, also ich habe mir mit Absicht dann auch mit Absicht aus Versehen, natürlich mit Absicht habe ich mir dann auch die Versionen mit Laufwerk geholt, einfach aus dem Grund, weil man sich da halt dann auch mit Kumpels was tauschen, was ausleihen, was verkaufen, was auch immer was Billiges herkaufen und so, das kannst du halt digital nicht machen.

Und deswegen finde ich es eigentlich ganz cool, dass es bei der PS5 Slim jetzt so eine als Option anbieten sozusagen, also das finde ich auf jeden Fall eine starke Sache.

Und ansonsten wäre jetzt wahrscheinlich die Slim, ich persönlich habe kein Bedarf, vor allem weil es halt auch überhaupt nicht anders aussieht.

## [Transcript] GameStar Podcast / PS5 und Xbox Series: Braucht es jetzt schon eine Pro-Version?

Ich glaube, da hätten sie noch ein bisschen Potenzial gehabt, weil ja viele, die sehr hässlich fanden die PS5, ich persönlich finde sie gar nicht so schlimm, aber ich glaube, es war durchaus eine gängige Meinung, dass sie ein bisschen weird aussieht, da hätten sie noch mal ein bisschen was rausholen können, finde ich, aber ja, und den Streifen, ein Zentimeter schmaler, das wird passend, passt so, danke, ist ein bisschen weird.

Also was ich ganz weird finde bei der PS5 Slim ist eigentlich der Preis, weil alle Slim-Konsolen von Sony waren immer günstiger und die jetzige Slim ist teurer als die normale PlayStation. Also ich habe den Preis gar nicht im Kopf.

Die All-Digital-Playstation hat ja 400 Euro bei Launch gekostet, genau, und die hier kommt mit 450 Euro raus.

Aber das ist, weil es die allgemeine Preiserhöhung gab, zwischendrin, ja auch natürlich.

Allerdings muss man bedenken, die kommt ohne Ständer.

Und der Ständer war bei der alten PlayStation 5 mit dabei.

Ja, das stimmt.

Und der kostet ja auch noch mal erstaunlich.

30 Euro, ja, das heißt eigentlich ist sie 80 Euro teurer.

Okay, das ist krass, das habe ich gar nicht mitbekommen, dass da der Ständer nicht dabei ist.

Weil die Slim-Version oder diese Refresh-Konsolen, die immer nach ein paar Jahren raus kam, war eigentlich immer so für viele, okay, ich habe mir die, ich war kein early adopter, ich habe mir die Konsolen nicht früh geholt.

Jetzt kommt eine Slim-Version raus, die ist 100 Euro günstiger, okay, die hole ich mir.

Aber die neue PS5 Slim ist ja sogar teurer.

Also das finde ich ein bisschen seltsam auf jeden Fall.

Vor allem, wenn man bedenkt, dass die normale PS5 kaum verfügbar war, also hätte man eigentlich schon wahrscheinlich viele Leute abgreifen können, hätte man den Preis günstiger gemacht, eigentlich.

Auf jeden Fall.

Also ich habe auch vor allem jetzt die Stimmen gehört nach der Ankündigung, dass die meisten Leute gesagt haben, sie holen sie sich nur, weil sie bisher keine PS5 in der Standard-Version haben und jetzt halt sagen, gut, hole ich mir halt die bessere.

Aber die werden, wie du völlig richtig sagst, vielleicht verkraut von dem höheren Preis und die anderen werden vielleicht jetzt sagen, okay, dann warte ich doch lieber noch mal auf die Pro-Version, wenn ich jetzt upgradee, weil für ein Upgrade lohnt sich das fast gar nicht, oder?

Wenn die Pro-Version eh noch im Horizont steht.

Absolut, also das ist wirklich so ein bisschen, so eine ganz nichtige Sache jetzt gerade.

Also ich denke, dass es sowieso durch schon die ganze chaotische Situation, die es da bei der PS5 gab, da werden wahrscheinlich sowieso jetzt sich viele denken, also wenn ich jetzt bis dahin noch keine gehabt hätte, ich habe zum Glück recht früh eine gekriegt und einen Stromanbieter, das war ganz cool, aber ich denke mal, da gibt es jetzt gerade viele Leute, die auch sagen, komm, jetzt lass ich es halt einfach bleiben, also irgendwann ist ja auch mal gut mit, jetzt gibt es die und dann kommt was Neues und ich warte und dann ist es aber doch teurer als das Alte, kaufe ich mir jetzt doch das Alte, warte ich auf die PS Pro,

## [Transcript] GameStar Podcast / PS5 und Xbox Series: Braucht es jetzt schon eine Pro-Version?

warte ich auf die PS6, wofür möglich vielleicht, also da kann ich mir gut vorstellen, dass manche Leute komplett das Handgelenk werfen und sagen, boah, ich habe gar keine Bock mehr, was macht ihr hier?

So was bei mir, ja, also ich wollte eine PS5 kaufen, aber ich habe sie wirklich, ich habe gedacht, in den ersten zwei Jahren glaube ich war es, wo sie schon draußen war, ich habe gedacht, die ist ein Mythos, die existiert gar nicht, ich habe sie nie im Laden gesehen, sie war auch nie verfügbar irgendwo, also deswegen, ich habe mal dann PS4 hatte ich zuerst, und dann wollte ich eine Next-Gen-Konsole und die einzige Konsole, die fast immer verfügbar war, war die Xbox Series S, das ist so wie ich zum Xbox Lager gewechselt habe, ja ansonsten, ja denk, was eine Slim Series S angeht, also es gibt ja die Series S, also eine Slim Version wird nicht kommen, die Series S gibt es ja schon, die kleine Xbox, die nächste Xbox, wo anscheinend ja kommen soll, ist auch eine All-Digital, also das sind wir wieder beim Thema Digitale gegen Physisch, die Series X Refresh 2 XS, hat auch kein Laufwerk anscheinend, also es sei denn Microsoft ändert natürlich seine Pläne, ja und ich denke mal, wir steuern da schon auf eine digitale Zukunft zu, also so traurig das sein mag, oder halt, ich weiß nicht, ich kaufe jetzt eigentlich nur Spiele digital eigentlich, aber es ist schon auch irgendwie cool, wenn man mal in den Laden geht und dann, keine Ahnung, in diesem wühlhauffenden Spiel für 5 Euro

findet, das irgendwie mit dem Adding 5 Euro draufgeschrieben ist und das noch untergesetzt, ist halt schon cool und das fällt halt weg, oder man kann die Spiele nicht mehr verschenken oder so, oder ausleihen. Ja absolut, ich bin auch zweigespalten, was das angeht, weil ich komme natürlich auch noch aus einer superphysischen Zeit, was die Spiele angeht, ich habe supergern früher Physispiele im Laden gekauft, sei es für Konsole oder PC oder Handheld oder was auch immer,

ich habe die ja auch total gerne gesammelt, ich habe die total gerne im Bücherregal stehen gehabt, das ist ja auch fällt mittlerweile alles weg, weil dann hat man irgendwie mal ein Spiel physisch und den Rest nicht und dann steht da so traurig so ein Case irgendwie im Regal, man denkt sich cool, ich habe das Case von diesem zweitklassigen Spiel, weil ich das durch Zufall physisch hatte, also ich weiß nicht, es ist irgendwie sögtveraltet vor allem jetzt in der Zeit von Game Pass und PS Plus und solchen Angeboten, da ergibt es schon Sinn, dass man sich langsam davon weg bewegt.

Absolut, ja, also auch wenn ich eigentlich ein Fan von den Laufwerken bin, so ein bisschen muss ich sagen, ich werde dem jetzt auch nicht hinterher trauen und ich denke es ist auch unvermeidlich, dass wir darauf in Zukunft dann verzichten müssen, also da wird nicht mehr viel kommen, also wie gesagt, ich war auch schon überrascht, dass Sie jetzt bei der PS5 Slim gesagt haben, da kommt noch mein Laufwerk dazu, wenn ihr wollt, fand ich schon bewundernswert fast schon, weil ich denke, so geht es den meisten, selbst mir. Ich habe mir seitensweise zwei, ne, ein, zwei Spiele, die ersten zwei, die ich mir gekauft habe, Demon's Souls, Ratchet & Clank, die habe ich dann physisch geholt und

der Rest war dann auch digital, liegt aber auch daran, dass ich nicht viele Kumpels habe, die PlayStation spielen und wenn, dann kaufen die sich es auch digital und dann geht so ein bisschen der Sinn

verloren, dass man sich es gegenseitig vielleicht ausleiht, der eine kauft sich das Spiel, der andere das, gerade so Single-Player-Games oder so, das habe ich früher halt ganz gern gemacht, dann muss

## [Transcript] GameStar Podcast / PS5 und Xbox Series: Braucht es jetzt schon eine Pro-Version?

jeder nur einmal 60 Euro zahlen und dann kann man es hin und her tauschen. Das war halt so früher mein

meine Vorgehensweise, warum ich das gern gemacht habe, zum Spore einfach. Aber ja, die Zeit ist vorbei, denke ich. Ja, das kann ich auch nachvollziehen. Ich glaube, was für mich die Spitze des Icebacks ist, sind die leeren Steelbox in Collectors Editions. Also ich verstehe nicht, warum leere Steelbox in Collectors Editions drinstecken. Ich fühle mich wie ein Betrüger, wenn ich leere Steelbox ins Regal stelle, von dem ich weiß, da war nur ein Code drinne. Es ist doch einfach, ist es doch verkehrt. Ja, es ist halt genau für die Sammler, die es halt dann noch wollen, die halt ihr super krass ihre DVD-Wand da haben und ihre Gaming-Wand und... Das fühlt sich aber nicht gesammelt an, oder? Das ist ein leeres Case ins Regal stellen. Andere wissen es nicht, aber du weißt ganz genau, das Ding ist leer. Und das Herz ist auch leer. Ich fühle mich auch leer.

Ein letztes Thema müssen wir noch anschneiden. Ihr habt es eigentlich schon angeschnitten, nämlich der Preis. Bei der Slim Version haben wir schon gesagt, okay, der Preis ist irgendwie nicht. Da spielen sie sich nicht besonders selbst in die Karten, wenn sie sagen, wir werden teurer als die ursprüngliche Standard-Edition. Was wert ihr denn natürlich abhängig von den Features, aber bereit für eine Pro-Version jetzt zu zahlen? Weil mittlerweile sind wir bei echt hohen Preisen angelangt, was Konsolen angeht. Ja, also bereit zu zahlen bin ich ehrlich gesagt den jetzigen Standardpreis. Also da wart ich schon, wie es bei der PS4 und der PS4 Pro war, dass die PS4 Pro

oder die PS5 Pro jetzt für den Preis auf dem Markt kommen, wo jetzt gerade die normale Version kostet

und die normale Version soll billiger werden. So stelle ich mir das vor, ob das so kommt.

Sitz vielleicht ein bisschen optimistisch gedacht, aber ich hoffe mal darauf, dass es so kommt.

Ich sehe das genauso. Also ich habe tatsächlich gedacht, gut, wenn die Slim jetzt schon so viel kostet, wie viel wird dann die Pro kosten? Die werde ich mir nie im Leben holen. Das wäre viel zu teuer.

Aber klar, wenn die Pro kommt, dann vielleicht für den selben Preis, aber dann halt die jetzigen Konsolen günstiger werden dadurch. Sonst 600 Euro für eine Konsole, 700, 700, das ist...

Ich finde 600 schon arg, hab ich. Da muss wirklich ein gutes Argument her. Und weil es jetzt heißt, okay, keine Ahnung, wir haben zwei Kerne mehr drin oder 0,1 Gigahertz mehr oder weiß der gar was so,

das ist dann für mich keine Rechtfertigung, 600, 700 Euro vielleicht für eine Konsole zu zahlen.

Das wäre mir jetzt so viel. Ja, da können wir echt gespannt sein eigentlich, weil wenn wirklich wie nächstes Jahr schon eine PS5 Pro kommen sollte, dann wird die Slim ja nach einem Jahr schon untergesetzt. Also wenn das so kommt, wie du es jetzt haben möchtest. Ja, vielleicht machen sie es auch deswegen so jetzt ein bisschen teurer, dass es, wenn sie es dann runter setzten, nicht ganz so arg wehtun. Ich würde mich als Slimbesitzer abgezogen fühlen. Stimmt auch wieder. Also in dem

League übrigens, die Series X Refresh soll anscheinend genauso viel kosten wie die jetzige Series X. Also

das soll der Plan sein, dass die zum selben Preis erscheint. Das heißt, weiß nicht, ob die ersetzt wird oder halt eine, ob zweitoption wird. Aber die wird 550 wahrscheinlich kosten, wenn es nach den deutschen Preisen geht. Ja, das ist so kompliziert, weil wenn wir an PCs denken, die sind

## [Transcript] GameStar Podcast / PS5 und Xbox Series: Braucht es jetzt schon eine Pro-Version?

natürlich in einer ganz anderen Preisklasse mittlerweile. Also wenn wir sagen, wir haben jetzt irgendwie einen PC, der das gleiche oder ein bisschen mehr kann als die aktuelle Konsolengeneration, das Doppelte oder mehr, was den Preis angeht. Aber bei der Konsole sagt man irgendwie ja, das ist so kurzlebig, da will ich nicht so viel Geld für ausgeben. Das ist ein bisschen komisch, wobei man gerade auch beim PC dann schon, ich glaube, der dann 4.000 Euro für so ein Rechner ausgibt oder so, der gibt dann nach einem Jahr auch noch mal 1.000 Euro für die neue Grafikkarte oder 1.000 Euro ist ja mittlerweile Mittelklasse. Also da muss man ja schon gucken, das ist so Gefühl, ist jetzt ein bisschen übertrieben, aber das ist tatsächlich ein guter Punkt. Also für eine Grafikkarte 800 Euro zahlen, aber bei einer ganzen Konsole sagen, 600 ist mir zu viel. Ist ein bisschen doppelamoralisch auf jeden Fall schon, aber ich weiß gar nicht, woran das liegt. Ich denke mal, das liegt auch ein bisschen daran, dass man eben beim PC dann selbst bestimmen kann und halt wirklich dann auch was wirklich starkes da hat, nicht dass jetzt die PS5 oder die Xbox Series X schwach ist, aber PC kann schon immer noch mal ein bisschen mehr, wenn man dann das nötige Geld dazu hat, auf jeden Fall das ist natürlich auch was wichtiges und ich denke mal, dass da halt auf viele den Gedanken haben, okay, da kann ich drauf arbeiten, da kann ich Videos drauf schneiden, da kann ich das machen, das machen, das machen und auf der Playstation oder auf der Xbox kann ich halt spielen oder Filme schauen, aber das war es dann auch und ich denke, deswegen wird der Preis beim PC dann ein bisschen gerechtfertigt. Auch was Gaming angeht, da habe ich noch Modding, da kann ich selber meinen Zeug modden, ich habe hier den Steam Workshop und so, das gibt es halt alles auf der Konsole nicht und ich denke, dass da für viele dann doch der Wert im PC liegt und vielleicht auch der Spaß einfach am Basteln, das wird für viele auch nochmal ein Punkt sein, das selber zusammenzubauen, gerade im Gaming-Bereich. Deswegen ist da wahrscheinlich für viele Leute, dass der Gaming PC noch mal gerechtfertigt teurer. Ja, ich glaube, das ist es. Ich glaube, ihr habt generell die Situation sehr gut zusammengefasst, in der wir im Moment stecken. Also Fazit ist es sehr kompliziert, was seine Pro-Version angeht. Und wir warten mal ab, was angekündigt wird und was da dann tatsächlich drinstecken würde, wenn es dann soweit ist und wie der Preis aussieht und was dann mit der Steam-Version passiert. Aber unsere Einschätzung habt ihr jetzt hier schon mal gehört, vor allem eure beide Einschätzung. Also vielen, vielen Dank für diesen sehr expärtigen Talk, es hat mir sehr viel Spaß gemacht mit euch. Danke schön.