

[Transcript] GameStar Podcast / Schlechte PC-Umsetzungen: Bleiben wir Spieler zweiter Klasse?

Wir von Jakult meinen, dass jeder persönliches Glück verdient hat.

Und beste Gesundheit. Dabei sind es oft gar nicht die großen, sondern eher die kleinen Dinge, die uns ans Ziel bringen.

Jakult, das kleine Fläschchen fürs Wohl befinden und mehr gute Bakterien im Darm.

Jakult gibt es in drei Varianten. Zum Beispiel?

Jakult Original, bewährt seit 1935, einzigartig im Geschmack.

Hol dir heute Jakult und starte morgen mit einem guten Bauchgefühl. Jakult im Kühlregal.

Dieses Jahr habe ich Geld gespart und für mein Auto nur drei Sommerreifen gekauft.

Besser bei ATU 4 Reifen kaufen und trotzdem sparen.

Denn nur bis Samstag 22. April gibt es zusätzlich einen 20 Euro Gutschein auf deinem nächsten Einkauf.

Bei Auto besser. Alle Aktionsbedingungen auf atud.

Wenn die zweigischen Hochkönige des Warhammer Universums in die Schlacht ziehen, dann haben sie zwei Dinge mit dabei.

Erstens natürlich ihre Streitachse und zweitens ein großes dickes Buch.

Es ist das Damaskron, das Buch des Grolls, in dem alle Untaten gegen das Volk der Zwerge verzeichnet sind, die gerecht werden müssen.

Und so langsam, glaube ich, bräuchte wir auch ein Buch des Grolls, zumindest wenn es um PC-Umsetzungen geht

und die Untaten, die uns da so angetan wurden in letzter Zeit.

Denn PC-Versionen von Spielen scheinen im technisch immer schlechteren Zustand zu erscheinen.

Zuletzt konnten wir das mal wieder beobachten bei The Last of Us.

Was läuft denn da schief und wird das hoffentlich auch mal wieder besser?

Darüber sprechen wir heute mit dem zweigischen Hochkönig der Metropolregion Nürnberg.

Herzlich willkommen, Peter Badge.

Sehr zweigisch. Sehr gut, schon mitten im Mut.

Aus den uralten Minen von GameStarTech zugeschaltet ist uns außerdem ein zweiter Gast, der schon allein berufsbedingt sich sehr viel auseinandersetzen darf mit problematischen PC-Versionen.

Hallo, Patrick Schneider.

Hallo, Micha.

Schön, dass ihr beiden da seid.

Bevor wir jetzt gleich anfangen, uns über PC-Versionen und ihre technischen Tücken aufzuriegen, gibt es noch ein kurzes Wort von unserem Sponsor.

Dieser Talk wird euch nämlich präsentiert von WortVPN.

Wenn ihr beim Surfen im Internet schon euer Buch des Grolls neben euch liegen habt, um Personen zu notieren, die eure Privatsphäre verletzen, dann nutzt nämlich lieber NordVPN eure digitale Hose.

Also vielleicht sollte ich das erklären.

Seitdem wir angefangen haben, Podcasts auch als Videos aufzunehmen und bei GameStarTalk zu veröffentlichen,

müssen wir auch in Podcasts Hosen tragen.

Und NordVPN ist gewissermaßen eure digitale Hose,

[Transcript] GameStar Podcast / Schlechte PC-Umsetzungen: Bleiben wir Spieler zweiter Klasse?

weil auch sie euch vor neugierigen Blicken schützt, nur eben im Internet.
Denn NordVPN verschlüsselt euren Internetverkehr und speichert auch keine Traffic-Logs.
So surft ihr sicher und anonym.
Das Ganze geht auch super leicht, in eine echte Hose anzuziehen quasi mit nur einem Klick oder verbindet euch sogar automatisch auf Wunsch,
sogar mit zwei VPN-Servern gleichzeitig.
Das ist wie zwei Hosen übereinander.
Besser geht es ja gar nicht.
Also geht jetzt auf nordvpn.com oder gebt den Gutshine-Code GameStar ein,
um euch das zwei-Jahres-Angebot zu sichern mit vier Monaten extra.
Vier Monate lang ist eure digitale Hose also kostenlos.
Wenn ihr nicht zufrieden sein solltet, bekommt ihr außerdem 30 Tage lang euer Geld zurück.
Und das ist doch mein Geschäftsmodell, das ich mir auch für echte Hosen wünschen würde.
So, und jetzt reden wir über PC-Umsetzung.
Genug von Hosen, da kommen wir vielleicht noch mal drauf zurück.
Ja, was ist denn diese Sache mit Last of Us?
Wir haben gesehen, 32 Prozent nur positive Steam-Reviews.
Also das gab einen richtigen Shitstorm.
Patrick, was würdest du sagen, war der tatsächlich berechtigt
oder ist es einer dieser Shitstorms, die auch ein bisschen überzogen waren in dem Fall?
Also die Kritik war auf jeden Fall berechtigt, in meiner Wahrnehmung.
Die Nutzer haben von extrem langen Ladezeiten berichtet.
Dann war auch zu Beginn das berühmte Kompellieren der Shaders.
Eine ganz große Sache, was wirklich sehr lang gedauert hat,
vereinzelt auch unter den Kommentaren bei uns in den Beiträgen,
haben Nutzer von halb Stunden bis zwei Stunden berichtet.
Was in der hinsicht ein Problem ist, wenn du das Spiel über Steam kaufst,
dann gibt es ja diese berühmten zwei Stunden, in denen du das Spiel wieder zurückgehen kannst.
Wenn jetzt aber schon alleine das Kompellieren der Shaders 60 bis 90 Minuten braucht
und du dann eine halbe Stunde spielst, das Spiel ist vielleicht doch nichts für dich.
Das ist jetzt vielleicht bei der Last of Us, was ja schon länger bekannt ist,
vielleicht ein anderes Thema, aber trotzdem.
Ja, abseits davon gab es, glaube ich, auch viele Mikroruckler wegen vollgelaufenen V-Ramen.
Dann hat die Steuerung, glaube ich, mit der Maus ein bisschen rumgezickt.
Ja, vielleicht an der Peter.
Ja, also wir haben jetzt ja auch Inter getestet
und dein lieber Kollege den Nils hat das ja auch sicher angeschaut.
Und es gab so viele Probleme mit diesem Ding.
Also auch danach, wenn du die Shader Kompilierung dann auch hast machen lassen,
dann hast du das, okay, mach halt dein Ding an drei Stunden lang wegen mir.
Ich will ja nur das Spiel spielen.
Und dann gab es aber trotzdem irgendwelche Grafikfehler.
Ja, viele Leute haben das gehabt, dass inzwischen Sequenzen plötzlich

[Transcript] GameStar Podcast / Schlechte PC-Umsetzungen: Bleiben wir Spieler zweiter Klasse?

Ellie nass war auf einmal so, einfach als ob sie ins Wasser gesprungen ist.
Oder die Dekturen wurden nicht richtig geladen
oder Joel sah aus wie so ein Zombie plötzlich.
Also viele seltsame Sachen mit falschen Farben und alles.
Also da ist einiges schiefgelaufen auf jeden Fall.
Beziehungsweise gab es auch einen Übersetzungsfehler.
Unten links in der Ecken war das, glaube ich,
wo dann stand hier Building Shaders auf Englisch.
Und auf Deutsch stand dann Haus für Gebäude.
Gebäude, die Gebäude.
Das habe ich auch gesehen und gedacht so,
es gibt extra Shader nur für Gebäude.
Wow, wie technisch fortschrittlich ist dieses Spiel.
Ja, natürlich so ein Detail, wo man sich dann auch denkt,
was ist denn da schiefgelaufen?
Hat das irgendwie nicht den Stellenwert gehabt?
Wäre nicht so, dass da gerade eine erfolgreiche TV-Serie rausgekommen wäre,
was wieder Leute auch dann dahin bringt, das spielen und kaufen zu wollen,
muss das dann rechtzeitig noch raus und da parallel zu erscheinen?
Das ist auch vielleicht das Problem gerade,
dass du gesagt hast, okay, wir haben jetzt gerade diesen riesigen Hype
um Last of Us.
Wir haben das Spiel schon einen Monat, wo die ja schon verschoben,
noch kurzfristig, kurz vor Release.
Und dann haben sie gesagt, hey, schon mal,
das Spiel ist ja sogar die alte PS4-Version
oder PS5-Version, die sind ja den Charts wieder hochgekommen
wegen der Serie.
Und wäre natürlich blöd, wenn es dann am PC nicht da ist.
Ich denke, das hat damit reingespielt.
Und es ist oft so, dass bei diesen, wenn es halt so auf knapp gebacht ist
und alles noch in der letzten Minute soll fertig werden,
meistens geht da was schief und dann ist das Weglagen groß,
der Zwerge.
Wo man eigentlich denken sollte,
das ist ja ein Prestigispiel für Sony.
Also eigentlich was, wo man sagt, hey,
wenn wir das, klar, es ist schon ein paar Jahre alt,
Last of Us, kein neues Spiel, aber wenn wir es jetzt auch noch
parallel zu dieser Serie rausbringen,
an ein Publikum, was durch die Serie ja jetzt auch
erst neu zu dieser Marke gefunden haben könnte
und dann kommt sie in so einem Zustand raus,

[Transcript] GameStar Podcast / Schlechte PC-Umsetzungen: Bleiben wir Spieler zweiter Klasse?

die Gebäude-Shader.

Was ist denn jetzt, Peter, schlag mal dein Buch des Grolls auf, denn ich habe ja schon im Einstieg gesagt, das ist ein größerer Trend.

Also wo ging denn zuletzt noch die PC-Version schief?

Zum Beispiel bei der Callisto-Protokoll im Dezember.

Wir hatten es bei Call of Duty Modern Warfare 2, da waren auch einige Sachen im Agen.

Jetzt Anfang des Jahres, naja,

Dead Space war schon ganz in Ordnung, aber da gab es auch ein paar Problemchen.

Und was hatten wir noch im Vorfeld gesagt?

Wild Hearts hat es schon.

Ah, Wild Hearts, genau, diese Monster Hunter.

Und auch Wulong, wenn ich mich nicht täusche, hatte auch ein paar Probleme.

Das war immer mit der Performance irgendwelche Sachen wahnsinnig.

Mein persönlicher Liebling, was Probleme von Spielen angeht auf dem PC, wo man nie mit gerechnet hätte, auch dass sie in so einem Zustand rauskommen, ist ja Call of Duty.

Sowohl Modern Warfare 2 als auch Warzone 2.0, weil eigentlich ist Call of Duty natürlich auch mit diesem riesigen Studiennetzwerk, was dahinter steht, irgendwie hat ja Activision zehn Studios und neun davon arbeiten an Call of Duty mit.

Oder so war also jetzt, naja, ich glaube, es stimmt schon ungefähr in der Größenordnung, also halt ein riesen Projekt, wo man auch weiß, wie viel Geld dahinter steht und wie viel Druck da natürlich auf dahinter steht.

Und dass das bei einem Call of Duty passiert.

Das ist ja aber eigentlich schon seit Jahren mit der PC-Version von Call of Duty gibt es immer irgendwelche Probleme.

Aber doch nicht so, dass da so krasse Verbindungsprobleme drin sind.

Ich meine, das ist ja, die Kampagne lief ja wunderbar, tatsächlich noch von Modern Warfare 2 oder zumindest halt ordentlich.

Aber dass man dann im Multiplayer nicht gescheit zusammenspielen kann, dass da so Sync-Probleme drin sind.

Auch bei einem Warzone, wo du denkst, okay, das ist jetzt halt, ich meine, das ist ja nicht Warzone der Patch 2315, sondern Warzone 2.0.

Die nächste Generation von Warzone.

[Transcript] GameStar Podcast / Schlechte PC-Umsetzungen: Bleiben wir Spieler zweiter Klasse?

Und dann kommst du halt auch in den Zustand raus, wo du erstmal sagst, so, ja, ist jetzt halt vielleicht 1 Punkt.

Ja, also bei Call of Duty war das Problem wirklich vielfältig.

Also das war ja wirklich so, dass du am Tag 1, das war, ich glaube, Freitag, also ich habe mir dafür eine ganze Woche eine Zeit genommen, bloß am Montag, geht sehr gut aufgenommen. Ich habe mich sehr darauf gefreut, also Freitag war echt grauenhaft, also von Verbindungsfehler bis zu diversen Bugs und du bist dann, ja, spielabgeschürzt, dann kaufst du wieder zum Desktop zurück, dann ist die ganze Shader, das Komplint in der Shader noch mal angeschlossen worden, das zum Teil, also das war schon sehr nervig.

Ja, was glaubst du denn, woran das liegt?

Also auch bei Hogwarts Legacy haben wir ja das Data drin am Anfang und so. Was glaubst du denn, was die technischen Gründe sind?

Also das Problem ist, oder der Vorteil an Kunden, wir reden ja immer, dass Konsolenspieler ja davon verschont bleiben, von diesen ganzen Problemen, von denen wir immer berichten, das liegt zum einen daran, dass die ganzen Shader nur für ein System von den Entwicklern kompiliert werden müssen, PS5, Xbox Series X. Und ja, für PC ist halt eine ganze Breitepalette an Hardware-Konfigurationen und das Kompillieren muss halt immer dafür separat durchgeführt werden vom System.

Ich erinnere mich noch, als vor ein paar Jahren

Batman Arkham Knight. Ja, genau.

Da haben wir das Buch des Rolls aufgesetzt damals und den ersten Eintrag gemacht in unserem Blut, weil das ja auch in der furchtbaren Zustand auch raus, auch mit Stutter, Frame Drops, bis hin zu kompletten Freezes, wo einfach das Bild stehen geblieben ist und solche tollen Sachen, wo man sich sehr gefreut hat. Und wir haben dann gesagt, ja, aber guck mal, bei der nächsten Konsolengeneration, also der PS5 und der Xbox Series, da wird es ja dann besser, weil die halt von der Architektur her näher am PC sind.

Also zumindest die PS4 war ja doch ein größeres Stückchen noch entfernt.

Ist es aber nicht. Also das hat dann wohl scheinbar nicht so viel gebracht, oder?

Anscheinend nicht. Also es gibt ja auch, das kommt ja noch, es sind ja nicht ganz identisch. Also das größte Thema, soweit ich als Technik, ja, noob, das weiß, ist ja Direct Storage, was am PC noch kein so großes Thema ist.

Es kommt jetzt, glaube ich, man kann es jetzt benutzen, teilweise schon.

Aber das ist ja was, was gerade der, glaube ich, vor allem der PS5-Verhalten einen unglaublichen Boost verleiht,

[Transcript] GameStar Podcast / Schlechte PC-Umsetzungen: Bleiben wir Spieler zweiter Klasse?

mit Ladezeiten und was nicht alles.

Und da gibt es eigentlich keine Entsprechung so richtig auf den meisten PCs.

Aber es ist natürlich nicht mehr so wie die alte Zellarchitektur bei PlayStation 3, aber andererseits ist es halt immer so, immer wenn eine neue Konsolengeneration,

ich denke auch bei der PlayStation 6, bei der Xbox,

was ist denn das dann, Serious XS, Nepsilon,

da werden wir wieder diesen Sachen haben, das am Anfang das wieder ein Problem sein wird,

oder am Anfang, ich sage jetzt, in den ersten paar Jahren,

weil man sieht es immer wieder, dass je länger diese Konsolengeneration dauert,

umso erfahrener wird der Entwickler, umso mehr wissen sie,

welche Tricks sie machen müssen bei der Engine,

und dann eben das auf den PC umzusetzen.

Und auch sehen, natürlich, die PCs werden ja auch immer besser

und können quasi diese veraltete Konsolen,

haben wir viel besser damit umgehen mit den Voraussetzungen.

Ja, wobei bei Batman, das war ja tatsächlich relativ am Ende der Konsolengeneration,

und das war ja damals noch diese Unreal Engine 3.5, also auch noch nicht,

oder war es auch schon vier, also auf jeden Fall irgendwie nicht die Unreal Engine 5,

ist aber auch egal jetzt, was ich sagen möchte ist,

die haben halt diese Engine, diese benutzt haben bei Arkham Knight,

auf der Konsole, insbesondere auf der PlayStation,

so ausgereizt bis zum Geht nicht mehr, weil, gerade wie du sagst,

weil sie sie so gut kannten, konnten sie da Effekte reinbauen

und auf diese PlayStation-Architektur halt ausspielen,

die halt ein paar Jahre vorher noch undenkbar gewesen wären,

ja, aber halt optimiert für die PlayStation,

weil das ihre Lead-Plattform ist, weil man auch dazu sagen muss,

das ist halt auch weltweit, was so Vollpreisspiele,

so Boxgames, was das angeht,

ist es halt auch die weitverbreitetste Plattform, oder die, wo sich Spiele

klassisch am besten verkaufen, indem mit je.

Und dann kam aber natürlich, wir müssen es auch noch für den PC machen,

und dann hast du, wenn du so super auf eine bestimmte Plattform,

abgestimmte Effekte hast, natürlich das Problem, okay,

wie kriege ich die auf anderen Plattformen zum Laufen,

entweder suche ich mir eine Fallback-Lösung,

kannst du halt sagen, wenn da ein volumetrischer Rauch drin ist,

ja, der geht da nicht, ja, den können wir nicht,

den kriegen wir nicht optimiert auf einer anderen Plattform,

dann machen wir halt so Sprites, irgendwie so,

legen wir so 2D-Flächen übereinander,

aber das sieht halt scheiße aus, ja,

und dann sitzt du davor und sagt, ja,

[Transcript] GameStar Podcast / Schlechte PC-Umsetzungen: Bleiben wir Spieler zweiter Klasse?

dann probieren wir es doch mit dem volumetrischen Rauch, vielleicht kriegen wir es irgendwie hin, und dann kriegen sie es halt nicht hin. Also es kann auch ein echter Nachteil sein, will ich damit sagen, sich halt so gut schon in der Engine eingefuchst zu haben und so viele Tricks schon zu beherrschen. Wenn man dann dazu neigt, sie halt dann zu weit zu überdrehen, dass es halt auf anderen Plattformen nicht mal abbildbar ist. Ja, und wenn dann noch vielleicht ein externes Studio angeheuert wird, für die PC-Version, weil der Pupscher eben genau wie du sagst, sagt, hey, die PC-Version, naja, das machen wir auch noch, ja, und lieber Rocksteady vielleicht auf der Hauptversion draufsetzen und dann kommen irgendwelche externen Leute, die vielleicht die Engine gar nicht so gut kennen, oder die nicht wissen, wie, übrigens, wenn du da klickst, geht alles kaputt, ja, also es ist ja wirklich teilweise so, dass die Entwickler ihre Engines bauen, die sind ja total, also das könntest du keinem normalen Menschen in die Hand geben, sondern wenn die, zum Beispiel, wenn bei EA jemand die Frostbite-Engine nutzt, ein neues Studio, dann müssen sie auch Leute mit schicken, die den Leuten erklären, was alles nicht funktioniert, sage ich mal, weil sonst kommt sowas raus wie bei Enfim, wo ein Studio dann eben jahrelang erstmal versuchen muss, die Tools zu entwickeln und was nicht alles. Und all das spielt damit rein, denke ich, auch bei den PC-Versionen, wenn, ja, wie jetzt auch bei Last of Us, da war ja auch ein externes Studio hauptsächlich dafür verantwortlich, die dann halt irgendwie versuchen müssen, diese sehr spezielle Engine, die ja wirklich nur Naughty Dog benutzt, dann auf möglichst vielen PC-Konfigurationen zu bringen zu bringen. Ja, da hat sich ja auch ein Kreis geschlossen, denn das Studio, was verantwortlich war für die PC-Portierungen von The Last of Us, war Iron Galaxy. Und was haben die vorher portiert? Uncharted. Auch und was noch? Was noch vor ganz vielen Jahren? Batman Arkenei. Richtig, ja. Ich will den auch damit gar keinen Vorwurf machen, das soll jetzt nicht heißen, das Iron Galaxy hier für alles Bräse auf der Welt verantwortlich ist, zumal Activision ist ja bei Call of Duty auch nicht hinbekommen hat. Aber das, du siehst halt, ich meine, diese Konvertierungsstudios und diese Umsetzungsstudios, gibt es ja viele von, Saber Interactive Fire zum Beispiel, früher auch, bevor sie von Abracer übernommen wurden,

[Transcript] GameStar Podcast / Schlechte PC-Umsetzungen: Bleiben wir Spieler zweiter Klasse?

hatten die sich ja unter anderem die Switch-Version von The Bitcher reigekümmert, die aber ein technisches Meisterwerk war, muss man sagen, weil das überhaupt zum, oder auf und zu kriegen auf der alten Switch. Das stimmt.

Das war schon eine harte Nummer. Aber das sind Studios, die sich extra darauf spezialisieren, die extra halt natürlich das als Dienstleistung anbieten.

Ist aber halt auch für die dann doof, wenn es irgendwie so schief läuft.

Was glaubst du denn, philosophisch betrachtet, woran das liegt? Weil wie ich vorhin schon gesagt habe, eigentlich, wenn ich so nie wäre, sagt es sich immer leicht, aber wenn jetzt einmal wenn ich so nie wäre und wir machen eine PC-Version von The Last of Us, im Spiel, wo ich weiß, das ist halt eines der Vorzeigespiele meiner Plattform,

dann hat das doch trotzdem einen hohen Stellenwert, oder?

Glaubst du einfach, der PC ist den Wurscht?

Nicht Wurscht, aber es ist ein bisschen so, du brauchst ja nur die Spielerzahlen zum Beispiel bei Steam anschauen, da kann man es eigentlich ganz gut sehen, was diese PlayStation-Exklusives dann noch machen.

Natürlich auch Jahre nach der Veröffentlichung, also ist der Hype auch nicht mehr so groß.

Das ist, denke ich, immer, wenn eine PC-Version nicht so richtig funktioniert, ist immer eine Frage von der Priorisierung, weil jemand sagt, hey, wir haben nicht genug Ressourcen dafür, ihr müsst das jetzt schnell machen, das wird noch nebenher gemacht.

Irgendjemand gibt einem nicht genug Zeit, nicht genug Geld, nicht genug Leute.

Warum das Sony jetzt so macht?

Eine gute Frage, vielleicht damit die Leute, die den PlayStation kaufen, wenn sie sagen können, wenn ihr die neuesten Spieler am schönsten sehen wollt, dann kauft das unsere PlayStation 5, selbst wir schaffen es nicht auf dem PC oder so.

Aber ich denke, es ist tatsächlich ein bisschen so, auch eine inkonsequente Strategie, die sie da fahren, dass sie sagen, ja, wir sind auf dem PC, wir bringen euch alle die tollen Spieler auf dieses Team, aber wir machen es halt nicht zu 100 Prozent teilweise. Also teilweise ja,

[Transcript] GameStar Podcast / Schlechte PC-Umsetzungen: Bleiben wir Spieler zweiter Klasse?

aber es kommt halt wirklich doch an,
welches Studio auch dahinter steht, zum Beispiel Nixis,
was sie auch gekauft haben, glaube ich,
die machen, sind auch speziell, sie sind auf PC-Version,
die machen richtig gute PC-Version,
die haben jetzt, glaube ich, Spiderman-Portier,
wenn ich mich das täusche.
Und auch dieser Uncharted-Port, der war ja auch nicht schlecht,
aber vielleicht hat er dann einfach gesagt,
hey, mach einen Moment mal Uncharted,
lass doch was, das ist doch schon zehn Jahre alt.
Naja, komm, der Praktikant macht das.
Da läuft eine Serie, was? Das wusste ich nicht.
Bei Sony, denke auch bei so großen Unternehmen,
weiß der eigentlich, was der andere macht.
Ja, du, das ist schon in Teams mit zwei Leuten zum Teil schwierig,
da spreche ich aus Erfahrung.
Das kann ich verstehen, ich kann ohnehin.
Also, ich meine, wir sprechen ja immer natürlich
aus einer kritischen Außenperspektive,
wir sind ja jetzt alle keine Spielerentwickler,
es sei nicht, ich habe da Geheimprojekte,
von denen ich nichts weiß.
Nee.
Aber eigentlich Softwareentwicklung
ist ja ein komplexer Prozess.
Das sehen wir ja auch immer,
wenn es irgendwie Bugs in Spielen gibt,
und es wird versucht, sie zu fixen,
wenn du irgendwie vorne ein Bug fix reinbaust,
fällt hinten wieder ein Rad ab am Auto.
Und das in eine, sagen wir mal,
in eine Form zu bringen, das ist am Ende.
Bei Spielprojekten kommen ja auch oft erst am Ende
alle Bestandteile so richtig zusammen.
Bei dem Last of Us natürlich nicht,
das gab es ja schon ein paar Jahre,
aber so bei der Entwicklung.
Und dass da dann alles pünktlich
im richtigen Umfang fertig wird,
und du dann auch dich nicht übernommen hast,
und dass es richtig so gemanagt wird,
das ist glaube ich echt,

[Transcript] GameStar Podcast / Schlechte PC-Umsetzungen: Bleiben wir Spieler zweiter Klasse?

das ist schwierig.

Das ist das richtige Projektmanagement,

was da halt funktionieren muss.

Und wer das ja auch immer wieder

paradebeispielmäßig in den Sand setzt,

ist halt CD Projekt.

Weil die haben ja auch,

nicht nur CD Projekt, ich habe noch ein paar andere Beispiele,

aber bei Cyberpunk war es ja nichts anderes.

Sie haben sich zum Teil Dinge vorgenommen,

die da nicht umsetzbar waren,

nicht aus ihrer Schuld,

sondern weil es dann technisch nicht ging.

Vielleicht auch einfach, weil es keinen Spaß gemacht hat,

oder weil es irgendwie nicht funktioniert hat.

Aber dann musste das halt

alles zusammenkommen,

wo es dann ein bisschen zu spät war,

um die ganzen Falten noch zu glätten.

Aber da hast du auch wieder das Problem,

das waren auch zu viele Plattformen wahrscheinlich,

dann noch die alten Konsolen mit.

Und du hast ja vorhin schon angesprochen,

dass beim PC jetzt gerade speziell,

wir unterschätzen das,

wie viele Konfigurationen man da testen muss.

Ich hatte mal mit Entwicklern gesprochen,

die haben mir gesagt, da gibt es richtige Labore.

Also AMD, Nvidia,

die haben eigene riesige Kästen,

eine PC-Srinche,

bzw. du hast irgendwie virtuelle Maschinen,

die das simulieren,

die spielen ihre Spiele halt

wirklich zickt 100-mal durch

auf verschiedenen Konfigurationen

und müssen dann immer schauen,

weil du kannst ja auch nicht sagen,

okay, ich habe diese eine Szene jetzt gespielt,

da läuft es super gut,

passt.

Sondern du musst ja das ganze Spiel immer schauen.

Jede Szene, da sind jetzt vielleicht

[Transcript] GameStar Podcast / Schlechte PC-Umsetzungen: Bleiben wir Spieler zweiter Klasse?

irgendwie ein paar Polybone mehr,
das ist vor allem sehr, sehr schwierig.
Vor allem, wenn du dann noch die Ambition als Entwickler hast,
die Spiele, die quasi für Neckschen ausgelegt sind,
die noch mal auf Glasschen zu portieren,
wie du schon sagtest,
also das ist ja wirklich schon auch szenenabhängig.
Also, nicht jede Szene
läuft ja dann genauso gut
auf der alten Konsole wie auf der neuen.
Ja, wir haben gerade gesehen, was ging gestern
rum, weil Twitter Redfall
auf den Konsolen nur auf der Xbox One 30 Frames haben,
wo ich denke so,
okay, das Spiel sieht nicht toll aus,
wir sind auf einer Konsole,
die angeblich super stark ist,
aber sie schaffen nur 30 FPS,
also da ist doch irgendwas
falsch.
Auf vor allem auch der Konsole
des befehter Eigentümer.
Noch besser, die haben ja eigentlich den zu portieren.
Im Prinzip, ja.
Aber das ist genau das.
Wir können ja auch von außen nicht einschätzen,
was ist jetzt genau schief gelaufen,
wo ist jetzt genau
der Faktor, der Probleme macht
dann in dem Fall.
Wo wir halt immer dann auch sagen können,
es geht auch umgekehrt ist,
wenn irgendwie PC-Versionen oder PC-Spiele
auf die Konsole portiert werden.
Und es funktioniert halt
da nicht.
Es geht auch umgekehrt.
X-Com 2,
habe ich mir gesagt.
Ja, X-Com 2, das hat mir letztens jemand wieder
einfach so um die Ohren gehauen.
Versuch du mal X-Com 2
auf der Konsole zu spielen.

[Transcript] GameStar Podcast / Schlechte PC-Umsetzungen: Bleiben wir Spieler zweiter Klasse?

Das ist ein Albtraum.
Haben Sie recht?
Weil tatsächlich so Sachen
mit dieser zerstörbaren Umgebung da,
das macht jede Konsole Platz, tatsächlich.
Das ist nicht einfach.
Ich sag's gern doch mal.
Diese Arbeit, die da reinfließen muss,
das darf man nicht unterschätzen,
weil ich will da auch keine Ausflüchte
für die Entwickler oder so sagen.
Ja, die armen Entwickler, die sollen
natürlich trotzdem ihren Job machen.
Aber der PC
muss auch dafür zu entwickeln.
Und teilweise auch,
kommt auch mal,
ein Entwickler erzählt, es ist auch ein Problem,
dass du am PC auch die Grafikoptionen hast,
wo du halt noch mal alles rum,
wir wissen es alle, wir machen alles auf Ultra.
Und das ist der erste Schritt,
was man macht als PC-Spieler.
Ja, alles auf Ultra, dann schrittweise
Zähneknirschen runter.
Und dann spielt's mit 14 Flames halt.
Und hergerst dich dann aber,
dass es ruckelt.
Die haben zum Beispiel Crysis damals gebaut,
auch wirklich zukunftssicher.
Die haben Optionen eingebaut, wo sie wussten,
das kann kein PC jetzt liefern.
Das kannst du nicht flüssig spielen.
Aber wir denken schon weiter,
vielleicht in einer nächsten Generation,
ein paar Jahren, damit das Spiel immer noch gut aussieht.
Warum über das einen, das dann vielleicht funktioniert, z.B.
Ja, das ist immer noch die Frage.
Aber das wegen bestimmten Flaschenhälsen.
Und deswegen
hat mir auch ein Entwickler gesagt,
manchmal liegt es auch ein bisschen
an den Spielern, kann es auch sein.

[Transcript] GameStar Podcast / Schlechte PC-Umsetzungen: Bleiben wir Spieler zweiter Klasse?

Weil man schätzt auch vielleicht ein bisschen falsch ein,
wie viel Performance man
erwarten könnte mit seiner Hardware.
Bin ich nicht ganz d'accord
mit dieser Meinung.
Aber es ist schon so, dass man natürlich
als Spieler immer gleich als Erstes alles auf Ultra stellt.
Ja, also
ich meine, es ist schon, ich meine,
ich habe jetzt, ich habe eine Chifas 3070
in meinem Rechner zu Hause, jetzt nicht die allerschnellste Karte.
Aber ich habe trotzdem die falsche
und irriige Annahme,
die auf Ultra zu laufen hat,
in 4K.
Logisch, ja.
Das ist falsch.
Das ist faktisch nicht okay, so was anzunehmen von sich aus.
Aber ja, es ist mir egal.
Wenn es da nicht läuft, solltet das schlecht.
Scheiß Performance.
Ja, schreibe ich mal gleich eine Steam-Review.
Ja, also natürlich ist es, es gibt da berechtigte Fälle,
wo auch dieser Shitstorm durchaus klar ist,
auch bei z.B. Hogwarts Legacy,
das hatten wir vorhin gar nicht groß besprochen.
Aber da, ich weiß nicht, ob ich noch erinnere,
das war eine Kompletion, da am Anfang war,
das war auch 20 Minuten.
Aber da ging, soweit ich das nicht erinnere,
ging da die Rezession der Nutzer,
die das Spiel wirklich gespielt haben,
ging da auch weit auseinander.
Also da hatten wirklich ein Großteil keine Probleme.
Wiederum andere Großteile hatte wirklich
mit heftigen Problemen zu kämpfen gehabt,
wie auch unser Kollege Nils,
der das in seinem Beitrag sehr schön ausformuliert hat.
Dann gab es auch wiederum Nutzer,
die davon berichtet haben, dass sie so,
ich lief mal gut, mal schlecht.
Das war einer der Nutzer.
Wir haben das ja gespielt bei uns in der Redaktion,

[Transcript] GameStar Podcast / Schlechte PC-Umsetzungen: Bleiben wir Spieler zweiter Klasse?

die Test-Version.

Wir hatten so ein Chat, wo wir uns ausgetauscht haben, wie läuft es bei euch, was sind die Probleme?

Was wolltet wir?

Das stottert doch nicht.

Hier selbst in Hogwarts mit all den Details, alles flüssig, ist so alles cool.

Und dann bin ich zum ersten Mal irgendwie nach Hawksmeade gekommen in dieses Dorf, gehe da in Gebäude, kommt aus dem Gebäude raus und die Bäume flackern.

Also die Bäume, ich weiß nicht, das ist so ein bisschen wie ein Textur-Pixel-Wenden, flackern rum und dann geht es wieder.

Dann sind sie wieder normal.

Das war ein Zauber einfach irgendwie.

Genau.

Ja, aber bis dahin halt kein Problem und dann habe ich das in diese Gruppe geschrieben, flackern bei euch auch die Bäume so und haben ein Bild noch dazu dran gehängt und die so, was ist mit den Bäumen?

Das hat noch keiner von ihnen erlebt gehabt.

Also das ist halt dieses Konfigurationsding.

Natürlich habe ich auch wieder ein bisschen andere Komponenten und keine Ahnung.

Und dann könntest du auch noch eine AMD-Grafikade haben.

Dann bist du richtig am...

...geleckt.

Ja, frag mal.

Da haben wir jetzt nach GTL4.

Das ist ja kein neues Phänomen, diese ganzen...

Ja, das kommt halt noch dazu.

Die Konsolen sind ja eigentlich AMD, wenn ich mich täusche, also die Technik.

Aber Nvidia

und AMD sind ja am PC

auch logischerweise ein bisschen in Konkurrenzkampf und haben ja teilweise auch verschiedene Technologien.

Und dann haben wir eine Supporter-Programme, bestimmte Entwickler entwickeln besonders gut für AMD, bestimmte mehr für Nvidia.

[Transcript] GameStar Podcast / Schlechte PC-Umsetzungen: Bleiben wir Spieler zweiter Klasse?

Der Leidtrag ist dann leider immer der Kunde,
der Spieler, wenn es dann eben
manche Sachen halt nicht glaube ich, endet mich noch an
Elex 2, was ja wirklich kein
jetzt irgendwie super schönes Spiel ist,
sagen Sie mir ehrlich.

Aber da war es so, dass AMD
Grafikatensitzer irgendwie
fast gar nicht spielen konnten,
weil es so viele Probleme gab,
weil es halt hauptsächlich auf Nvidia
ausgerichtet waren.

Ja, und jetzt kommt jetzt auch Intel mit ihren Grafikarten
auch dazu. Ja, vielleicht auch.

Dann bei Hogwarts lege ich sie 2,
okay, wir wollen das gut spielen,
dann kauft halt eine Intel-Grafikarte.

Vielleicht ein Rund mal so eine zu kaufen.

Das wäre was, ja.

Zum Glück spielen wir noch keine große Rolle Intel,
also kann aber kommen.

Was ist, lasst ihr eigentlich
jetzt noch, also gut bei so was wie
der Last of Us vielleicht am aller Wenigsten,
aber lasst ihr Corona noch als Begründung gelten
für solche technischen Probleme?

Schwierig.

Also es war ja irgendwann,
ich sag jetzt, es ist ja irgendwann Min geworden,
das ist dann immer hier sehr wegen Corona.

Ja.

Ich glaube, da fehlt mir irgendwie
der Eindruck, wie es halt
in so einer Entwicklungsschule wirklich abläuft,
vielleicht können Peter da mehr dazu sagen.

Ich sag mal, bei Batman Arkham Knight gab es noch
kein Corona.

Das ist ein gutes Argument.

Aber na klar, also

logisch hat das viele Folgen auch
Zeitversätze voll. Das darf man nicht
unterschätzen bei der Spielentwicklung.

Das ja, was wir jetzt sehen,

[Transcript] GameStar Podcast / Schlechte PC-Umsetzungen: Bleiben wir Spieler zweiter Klasse?

da haben Leute schon vor fünf Jahren angefangen mit. Also natürlich wirkt das noch nach, auch weil Leute weggegangen sind vielleicht, weil du nicht dieses direkte Feedback im Büro hattest. Ja, schau mal mal drauf. Ist das für dich flüssig vielleicht? Keine Ahnung, wie das aussieht. Hey, du hast da so viel Vegetation gebaut. Das ist doch total blöd, das schafft ja keine Grafikkarte. Sollten diese Gebäude Shader hier 2 Stunden koppelieren, oder ist das ein Problem? Lass mich mal drauf. Vielleicht hätte dann wirklich noch einer geschaut und hätte das gesagt. Vielleicht keine gute Idee. Also was wir halt gehört haben, ist das gerade Quality Assurance, zumindest in der Pandemie selbst. Wir sind ja jetzt hoffentlich zum Glück am Ausklingen mehr oder weniger. Wir haben ja schon eine kaltisierte Quality Assurance in Studios, wo halt, wie du vorhin gesagt hast, ganz viele Leute halt sich an so ein Spiel setzen und das hoffentlich herzonieren testen. Aber die sind halt darauf ausgelegt, dass die Leute dahin kommen. Und das ging ja dann nicht, wenn Lockdowns waren, wenn man nicht in diese Studios fahren konnte. Und dann musste sie erstmal überlegen, oh, wie kriegen wir denn dann das Spiel zum Tester? Oder überhaupt zu diesem Test, dann muss man irgendwie eine Remote-Lösung aufsetzen. Über Streaming ist natürlich doof, weil Streaming ist so eine Qualität zu checken dadurch. Also musst du den Leuten irgendwie über VPN und sonst was Zugang zu einer Bild ermöglichen. Also ich kann mir sehr gut vorstellen,

[Transcript] GameStar Podcast / Schlechte PC-Umsetzungen: Bleiben wir Spieler zweiter Klasse?

dass das zu einigen Verwerfungen auch geführt hat, insbesondere bei den Spielen, die halt gerade so 2021, 2022 rausgekommen sind und den Testprozester halt noch mit ein bisschen verzerrt haben.

Ja, ich glaube, das ist eine Herausforderung war, da sind wir uns alleinig.

Das ist für mich nicht.

Ja, du sitzt halt im Zwergenkönigreich, dann mit Rupfenberg, und denkst du, ja, ist doch alles cool.

Was ist denn,

jetzt, wir sind ja viel am Meckern, wir meckern ja gerne und viel hier bei der Game Star.

Gibt es denn eurer Meinung nach aus der letzten Zeit auch positiv

Beispiele, was so PC-Umsetzung angeht?

Aus der letzten Zeit.

Also ich kenne, mir fällt jetzt nur eins ein, das ist schon ein bisschen länger her, aber Gears of War 5,

ja, bzw. auch 4 vorher,

da hat mich sehr überrascht,

da war

wirklich ein sehr, sehr guter PC-Port.

Der Coalition hat da viel investiert,

finde ich, in PC-Technik,

in PC Know-How.

Aber jetzt aus

der letzten Zeit

das ist mit

Resi 4.

Ja, man hört wenig Schlimmes über Capcom.

Capcom ist richtig, richtig gut geworden,

ja, das stimmt.

Aber das ist auch nichts Neues, weil die machen schon seit fast jetzt auch bald 10 Jahren

vielleicht gute Version, also

das ist schon eine längere Sache.

Da merkt man halt wirklich,

da gibt es keinen Unterschied zwischen PC und Konsol, bzw.

[Transcript] GameStar Podcast / Schlechte PC-Umsetzungen: Bleiben wir Spieler zweiter Klasse?

es gibt einen, aber der PC sieht noch schöner aus
vielleicht, ja, aber das läuft richtig, richtig gut,
da gibt es keine Performance
Probleme, keine
niemanden, die sagt, ah, Resi 4
läuft überhaupt nicht, gar nicht.
Ich glaube, es ist wirklich dann am Ende
die Frage des Stellenwerts.
Wichtig ist der PC
für dich als Plattform
wirtschaftlich gesehen, natürlich.
Also, ihr habt natürlich auch dann ausgerechnet
vorher, wieviel ich da verkaufen könnte
und so was.
Und oft scheint dann irgendwie das ein bisschen so
ein bisschen
ein bisschen so, also denkst du so, ja,
das ist schon eine große Plattform,
das ist ja nicht so, dass es auf der Welt keine PC ist.
Ja, das verstehe ich auch nicht.
Also, weil es gerade Steam, ja,
wir haben es jetzt auch, muss ich sagen,
der ganzen Serie gehabt,
mit den meisten Spielern, dann
natürlich auch am meisten verkaufen, in dem Sinne.
Und dann ist es aber anscheinend
doch, vielleicht ist es auch eine Denke
bei den Publishern, dass sie sagen, okay, wir
uns interessieren nur diese Retail-BS-
Verkäufe oder diese
Konsolenverkäufe, weil es so
ein voll,
weil so ein Vollpreis-Sache
ist, ja, mit, also Steam ist ja auch oft
ein Wertverlust, geht da sehr schnell eine her.
Ich habe keine Ahnung, warum das so ist
oder vielleicht sind die, das ist auch so,
dass auf der Welt einfach die Leute diese
Blockbuster halt lieber auf dem
Fernseher spielen, in der Masse
und auf dem PC halt
Couser Deckings oder so.
Stellaris, habe ich gehört, spielen man sie

[Transcript] GameStar Podcast / Schlechte PC-Umsetzungen: Bleiben wir Spieler zweiter Klasse?

Leute. Weiß ich, wer war.

Ja, Stellaris hat keinerlei technischen Probleme, Performance, Element Game oder so. Gar nicht, gar nicht, gar nicht.

Nicht, dass es da irgendwie Frame Drops oder Schwimme, also, ich wüsste dich gar nicht.

Wie ist denn da die Konsolenportio?

Ja, als ob ich das jemals auf der Konsole auch nur angefasst hätte.

Das müssen wir mal in dem Artikel machen, aber tatsächlich ist Stellaris auf der Konsole und dann schauen, wie viele Hänger das im Endgame hat. Das finde ich sehr spannend. Inzwischen ist es ja optimierter, seitdem sie die Bevölkerungsgrößen auch angepasst haben und da verschiedene andere Systeme reingezogen haben. Das ist halt am Ende nicht dein komplettes System zumüllt mit irgendwie Sachen, die du nicht mal siehst.

Aber ja, es heißt nicht, dass Spiele, die nur wieder technische Probleme haben, sie auch Total War, Warhammer 3, was ja auch letztes Jahr rauskam.

Da haben wir das Buch des Scrolls, wo es hingehört.

Was ja dann auch wieder technische Probleme hatte.

Auch da würde ich wieder sagen, auch da kann halt auch die Pandemie noch ein paar Auswirkungen gehabt haben. Andererseits gab es bei Creative Assembly, das ist nämlich das andere Studio, das ich vorhin noch dachte, als ich sagte, die kringendes Projektmanagement manchmal auch nicht richtig auf die Reihe.

Andererseits war es ja jetzt auch schon durchaus so, dass Spiele von denen

also, ich sag mal, See-Invasion in Empire

also
wohin reitet der KI

General, wenn er eine Schlacht führt vorne weg
ins Kanon und Feuer.

[Transcript] GameStar Podcast / Schlechte PC-Umsetzungen: Bleiben wir Spieler zweiter Klasse?

Das ist halt auch,
darüber hatte ich mit denen ja auch mal gesprochen
und die hatten auch das so begründet, dass sie sagen,
wir bauen halt Bestandteile des Spiels,
gerade bei so komplexen Strategiespielen.
Total War ist ja dieser Strategie-Mos auf der
Seite und es sind die Echtzeitschlachten.
Wir bauen da halt auch diese Bestandteile
und dann
wenige Monate oder so
im Idealfall oder vielleicht sogar Wochen
und Gott, wenn es richtig schlecht läuft
bevor das Spiel rauskommt, fügen wir das alles
zusammen
und wehe uns.
Und beten.
Und was da mein allergrößtes Paradebeispiel
ist, ist Gothic 3.
Ach ja.
Nein, nicht nur das Gothic 3, ein Paradebeispiel
ist halt einfach buggy war,
als es rausgekommen ist, sondern ich habe
wenige Wochen.
Ich glaube, zwei Monate.
Aber auf jeden Fall nicht lang vor Release
habe ich die Entwickler besucht
und habe gesagt so, Piranha Bytes, ich bin hier
um die Gothic 3 anzuschauen.
Was nicht nur lustig war, weil sie erst gar nicht
wussten, dass ich von Rennstabin, sondern dachten,
ich wäre irgendwie vom Publisher
und möchte mir dieses Spiel anschauen.
Das geben Sie einfach so vor der Straße rein.
Ich bin hier um die Gothic 3 zu schauen.
Und ich habe gesagt, ich bin nicht der Industrievertreter.
Ich bin nicht der Industrievertreter.
Das war das eine.
Das andere war aber, dass ich gesagt habe,
zeig mir doch mal Gothic 3.
Sie so, gibt es eigentlich nicht.
Weil es waren halt lauter,
einzelne Bestandteile.
Da drüben kannst du die Wüste anschauen.

[Transcript] GameStar Podcast / Schlechte PC-Umsetzungen: Bleiben wir Spieler zweiter Klasse?

Hier kannst du Animationen
und Kämpfe anschauen.
An dem PC.
Der Kollege da drüben kann dir das Terrain
bei Nacht zeigen.
Da hinten siehst du dann irgendwie noch
eine Quest- und Dialog.
Also es waren lauter, einzelne
Bestandteile,
die dann halt natürlich nach und nach
in die Engine reinkompliert werden
und dann wird das alles irgendwie zusammengebastelt.
Ja, und dann war es das perfekte Spiel.
Ja, und dann kam es raus und war ideal.
Besser geht es eigentlich nicht.
Besser geht es nicht als Gothic 3.
Ne, das ist ja genau dieser Projektmanagement-Prozess,
von dem ich geredet habe, den Piranha Bytes
seit jeher optimal beherrscht.
Wir haben am Anfang auch nicht gelaufen.
Wir haben Elex 2 installiert
und gestartet,
auch in 4K auf einer 3070
und hat halt wie zehn Frames.
Naja, inzwischen läuft es besser.
Das muss man sagen.
Es wird wenigstens gehotfixed. Patrick,
bleibt es so?
Bleibt es so oder hast du Hoffnung?
Das ist natürlich eine schwierige Frage.
Also Hoffnung immer.
Aber die Vergangenheit zeigt ja auch,
wie zum Beispiel mit Call of Duty, wie eben erwähnt,
wo ich wirklich viel Hoffnung in die Entwickler gelegt habe
und schlussendlich noch enttäuscht wurde.
Es bleibt abzuwarten.
Ich glaube, mit Peter hat mir im Vorfeld
schon mal kurz gesprochen, wegen Starfield.
Wäre ja so ein Kandidat, wo es vielleicht
noch Probleme geben könnte.
Nein, weil wir fest sind. Nein, nein.
Aber ob es so bleibt?
Ja, ist halt die Frage.

[Transcript] GameStar Podcast / Schlechte PC-Umsetzungen: Bleiben wir Spieler zweiter Klasse?

Also wenn jetzt mehr Leute so machen,
wie Capcom, wenn das ein gutes Beispiel wird,
dann könnte ich mir vorstellen,
dass es, oder wenn die abschreckenden Beispiele,
ja, vielleicht,
sieht selbst Sony jetzt mal ein,
dass das eine dumme Idee war, wer weiß.
Und dann könnte es halt wieder besser sein,
aber was du gesagt hast, Starfield,
da habe ich auch der Schlotternil, die Kiehe,
wo man es jetzt nicht sieht,
weil natürlich, die haben schon immer
Probleme mit PC,
vom Interface jetzt mal ganz so schweigen.
Aber also, das ist so ein Studio,
wo Technik immer für mich ein Problem ist.
Wir haben Redfall vorhin angesprochen,
was auch so ein,
das ist vielleicht nicht das riesige Spiel ist,
aber wo man schon wieder merkt, okay,
das wird bestimmt wieder ein Problem geben.
Und
immerhin läuft Diablo 4 gut.
Also das ist ja schon mal was.
Ja, ja,
noch, also wenn euch wieder das Endgame
dann aussieht, was ja auch nicht.
Was Starfield angeht,
Todd Howard wurde ja gefragt,
ob es irgendwie Nachteile für sie hat,
dass sie nicht auf der PS5 erscheinen.
Und er hat gesagt, nein, nein,
das hat sogar Vorteile,
denn jetzt müssen sie ja nur noch
für zwei Plattformen optimieren,
nämlich die Xbox Series und den PC.
Also Todd Howard hat dir versprochen,
dass die PC-Version von Starfield
total gut optimiert ist.
Todd Howard hat mir auch schon
Fallout 5 versprochen,
wo er jahren als ich im Interview hatte,
aber gut, ich glaube, er hat schon

[Transcript] GameStar Podcast / Schlechte PC-Umsetzungen: Bleiben wir Spieler zweiter Klasse?

vielen Leuten viel versprochen.

Und ich glaube,
dass die PC-Version die PC-Version
wirklich bekannt dafür,
dass ihre Spiele, ich sag mal,
ihre Ecken und Kanten haben
bis zu den in den Himmel
fliegenden Riesen von Skyrim
oder sowas.

Und dann finde ich es schon mutig,
sich hinzusetzen und zu sagen,
es ist gut, dass wir nicht auf der Playstation kommen,
damit wir ein bugfreies Spiel.
Er wusste halt noch, wie Skyrim auf der Playstation 3 gelaufen ist.
Er hat gesagt, Gott sei Dank,
dass der Markt aktuell
generell ein Musterschüler ist
von ihrer Ausrichtung her.

Denn
wir sehen
viele auch alteingesessene
Firmen auf dem japanischen Markt,
die sich momentan
großflächig versuchen, umzubauen,
weil sie einfach merken, so wie wir es
bisher gemacht haben und so wie wir bisher gearbeitet haben
und die Zielgruppen, die wir bisher angesprochen haben,
das kann so nicht weitergehen.

Einerseits, weil Japan
eine grafische Grieße hat,
dass die Bevölkerung immer älter wird,
dass es irgendwann auch schwieriger wird,
dann einfach Arbeitskräfte zu finden
für die Studios, wo die Spiele entstehen.

Auf der anderen Seite,
weil das Firmen sind wie in Square-Innex,
wie in Sega und Konami,
die halt ohne Ende Geld verdient haben
mit Mobile Games.

Der japanische Markt ist eine
Ultragold-Grube gewesen für Mobile.
Die haben Milliarden gemacht damit,
aber jetzt stagnierter.

[Transcript] GameStar Podcast / Schlechte PC-Umsetzungen: Bleiben wir Spieler zweiter Klasse?

Zumindest der westliche Mobile-Markt ist ja relativ am stagnieren momentan. Im letzten Jahr sogar, glaube ich, ein bisschen geschrumpft mal wieder. Und dadurch aber, dass dieser japanische Heimatmarkt so stark war, mussten die sich nie nach außen orientieren. Also Konami musste nie sagen, jetzt sind die USA und Europa wirklich wichtige Märkte für uns, sondern läuft doch hier in Japan. Unsere Mobile Games machen Geld, die PlayStation-Spiele laufen auch gut, oder Nintendo natürlich. Also, so, alles cool. Aber damit hatten halt auch dann Spiele wie beispielsweise oder beziehungsweise Plattformen, wie halt ein PC, dort auch keinen hohen Stellenwert. Weil der PC in Japan ist, glaube ich, keine nennenswerte, viele Plattformen. Ja, glaube ich, auch nicht dran. Und Capcom hat das schon immer anders gemacht. Also Capcom war schon immer, oder beziehungsweise jetzt, zumindest in den letzten Jahren verstärkt, einen internationalen Markt ansprechen. Wir müssen mehr nach außen gucken, wo wir unsere Spiele überall noch platzieren können. Natürlich haben sie eine starke Marke wie Resi, wo sie wissen, okay, das hat halt auch viele Fans international gesehen. Und ich glaube, das ist mit ein Grund dafür, dass für sie der PC halt nicht ferner liegend ist, sondern, dass sie sagen können, hey, das ist halt nun mal in Ländern, die nicht Japan sind, ein wichtiger Faktor für uns. Deswegen machen wir es gut.

[Transcript] GameStar Podcast / Schlechte PC-Umsetzungen: Bleiben wir Spieler zweiter Klasse?

Ich musste nur gerade denken,
gut hast du gesagt, dass in letzter Zeit,
weil Resident Evil 4 vielleicht ändert sich noch jemand
an die ursprüngliche PC-Version.
Das war ein Menschenverbrech.
Ich glaube, das wurde in Den Haag verhandelt.
Du hast recht.
Das war ein ganz anderes Spiel,
weil, was war das?
Da waren die Lichtverhältnisse
komplett kaputt.
Es hatte keine Stimmung dieses Spiel.
Es sollte ja ein Horrorspiel sein,
aber es war ein Roussel.
Du läufst einfach durch so
hell erleuchtete Areale,
weil sie es halt nicht hinbekommen haben
auf dem PC.
Und von der Aussteuer wollen wir gar nicht anfangen.
Da sind sie
jetzt wirklich rund gegangen
und haben da die alte Scharte ausgewetzt.
Das stimmt.
Es ist mir nie aufgefallen.
Das ist ja nahezu poetisch.
Wenn du jetzt bringst
eine gute PC-Version von dem
PC-Version.
Es gibt ja bei WC4
eine HD-Edition.
Und dann gab es einen Model,
der die HD-Edition noch mal in 4K gemacht hat.
Der hat sich jetzt super geärgert,
weil das Remake rauskam.
Ich gebe euch noch 2 Faktoren,
wo ich gerne wissen möchte, was ihr davon haltet.
Wie sie
die generelle PC-Umsetzungs
weitere Freude,
die wir damit haben.
Wie sie das Ganze weiter beeinflussen.
Faktor Nummer 1.
Künstliche Intelligenz.

[Transcript] GameStar Podcast / Schlechte PC-Umsetzungen: Bleiben wir Spieler zweiter Klasse?

Denn ich habe mir
sagen lassen von Interviews mit der
Elektronikzeitung gelesen habe,
dass KI unter anderem
eine sehr große Rolle dabei spielen wird,
wie Spiele getestet werden.
Weil natürlich
automatisierte Systeme
einfach auf dein Spiel
loslassen kannst
und sagen kannst, ihr fangt jetzt einerseits an,
das Spiel zu lernen.
Und das beginnt beispielsweise
Battlefield zu lernen.
Und man dann sehr an dem, was diese KI lernt,
was sie vielleicht auch falsch lernt,
ablesen kann, was da schief läuft.
Oh, die KI hat irgendwie,
die läuft immer da oben rum an der einen Karte.
Vielleicht sollte man den Gang dazu machen,
weil da kommst du zu schnell zum Flaggenpunkt
oder wie auch immer, also das ist eine.
Aber dass man natürlich auch so technische Sachen
automatisiert testen könnte,
wenn du dann halt
10.000 Shader-Kompilierungen pro Tag.
Durchgeht
oder sowas.
Ja, also ich glaube, dass das dann aber auch
stufenweise passieren wird.
Und ich glaube, dass wenn das wirklich so kommt,
dass dann der KI genau diese Arbeit übernimmt,
dass er trotzdem nachhinein noch jemand
Mitarbeiter oder wer auch immer da nochmal drüber schaut.
Ich hoffe es.
Ich auch auch, aber man weiß es nicht.
Und ich kann es mir nur so jetzt so vorstellen,
dass es so dann kommen wird,
dass dann wirklich diese Arbeit zweigeteilt wird.
Einmal eine KI, die das nochmal
auf der Bühne schenkt,
und dann noch jemand drauf schaut.
Ja, du darfst auch nicht unterschätzen die Menschen,

[Transcript] GameStar Podcast / Schlechte PC-Umsetzungen: Bleiben wir Spieler zweiter Klasse?

die Dummheit der Menschen.

Also wenn du sagst, die KI läuft da falsch rum,
der Typ, es gibt bestimmt einen, der läuft noch falscher.

Also

das darf man nicht unterschätzen.

Der zweite Faktor

ist Cloud Gaming.

Weil wir reden ja auch, Cloud Gaming wird
immer noch nicht ausgereift.

Man kann immer noch sehen,
dass ein Spiel per Streaming läuft
und dass es eindeutig halt irgendwie
ein Video ist, was dir von dem Server zugespielt wird.

Ich meine es auch technisch gesehen
ist auch ein Spiel, was auf deinem Rechner läuft.

Ein Video, was dir auf dem Monitor zugespielt hat,
war natürlich viel direkter, bevor wir da zu tief ins Detail gehen.

Aber

wenn wir erstmal den Punkt sind, wo eh
das Streaming die Plattformen
verbinden würde,
dass man sagt, okay,
es ist ja eigentlich im Endeffekt
und darauf läuft es ja gerade ein bisschen
aus, egal ob ich am PC

spiele oder an einem Fernseher spiele,
an einem Monitor spiele, auf dem Smartphone,
auf dem Tablet oder sonst wo.

Das Spiel kommt halt vom Server
hoffentlich ohne großen Lack,
hoffentlich ohne Audio-Stutter, hoffentlich ohne all die
Probleme, die halt Streaming heute noch plagen.

Ey, ich hab neulich was, das muss ich kurz erzählen.

Ich hab neulich, wollte ich
den Microsoft Flight Simulator
spielen über X-Cloud. Also über den Streaming-Angebot
von Microsoft.

Das ist ja cool, dass es drin ist.

Und ich mag den Flight Simulator
erst, wenn mir, okay, fliege ich mal ein paar Runden
und dann sagt mir der Flight Simulator zuerst,
jetzt lad mal noch zwei Gigabyte runter
und ich so, wait, das ist nicht der Gedanke

[Transcript] GameStar Podcast / Schlechte PC-Umsetzungen: Bleiben wir Spieler zweiter Klasse?

von Streaming, dass ich erst mal noch zwei Gigabyte installieren muss, das war das eine und dann gehe ich halt ins Spiel und es sieht halt aus, als würde ich es auf dem Handy spielen. Also die haben das so runter skaliert, das ist halt wirklich die simpelste, möglich niedrigste eingestellte Version vom Flight Simulator in X-Cloud. Also so viel zum Thema Streaming ist schon ausgereift. Aber es kommt, es kommt. Also glaubt ihr, glaubt ihr, dass also einerseits das es kommt und das es dann auch mit dieser Plattformverschmelzung dazu beitragen könnte, dass wir zumindest diesen Ärger, der uns jetzt seit Anbeginn der Zeiten in unserem großen Buch des Scrolls begleitet, vielleicht ein Ende haben könnte doch mal irgendwann.

Das ist eine schwierige Frage. Ich kenne einen Menschen, der spielt nur über Streaming, den kennst du auch unseren freien Autor Alexander Grützfeld. Ach so. Weil der nicht so gut PC hat. Aber klar, das könnte natürlich helfen, aber andererseits müssten ja dann das trotzdem irgendwo auf dem PC gespielt werden. Zum Beispiel GeForce Now, weißt du es nicht? Nein, GeForce Now. Der Streaming-Dienst von GeForce das wird ja auf dem PC irgendwo gespielt, wenn dann die PC Version trotzdem nicht gut optimiert ist selbst. Wir sehen ja selbst, dass dann halt ein Mörder PC teilweise Probleme hat, weil einfach irgendwelche fundamentalen Sachen nicht funktionieren.

Wir stehen ja weiterhin aus einzelnen Komponenten auch die PCs. Es kann mir nicht vorstellen, dass dann

[Transcript] GameStar Podcast / Schlechte PC-Umsetzungen: Bleiben wir Spieler zweiter Klasse?

irgendwann wurden Punkt sind, okay, es gibt nur noch ein Streaming-Rechner oder so.

Also irgendwo ist ja diese Schwachstelle trotzdem noch da. Du kannst natürlich sagen, okay, die Streaming-Rechner haben dann alle Superturbo-Grafikate

RX7000

429 oder so.

Aber die wird auch wieder ausgereizt also kann mir das gerade noch nicht so vorstellen, wie da irgendwann Punkt kommt, wo es keine Rolle mehr spielt. Ich glaube auch.

Also ich glaube, bis das so weit ist und vor allem das wieder alle du sagst ja eben gerade Micha, dass du nur eine Person kennst, wie das wirklich nutzt.

Ja, ich bin auch nicht so überzeugt, muss ich ganz ehrlich sagen, wie du gerade auch das Beispiel mit FlightZone da gebracht hast, dass da noch ein Hinweis kommt, haben sie jetzt noch 2 Gigabyte.

Mitten in der Luft meint jemand im Chat gerade einfach, du bist in der Luft, jetzt laden wir 2 Gigabyte. Zum Landen. Zum Landen erst laden.

Das trübt ja auch irgendwie das Spielgefühl und ist ja auch nicht das, die erwartung, die ich an so einen Dienst hab.

Ja, und dann hast du ja natürlich auch das Internet, das ist ja natürlich auch noch ein Problem.

Also wir sind ja leider in Deutschland.

Gibt auch gut ein Problem.

Das fast wollte ich nicht aufmachen, aber bitte erst mal, gib mir erst mal Flächendecken, das heißt wie die Internet, bevor wir darüber reden, viele flüssig zu streamen, das ist ja halt auch schwierig.

Oder alle anderen Länder spielen über Cloud und wir noch über unserem PC.

Und dann eine schlechte Optimisation.

Dann stell dir mal vor, was hier los ist.

[Transcript] GameStar Podcast / Schlechte PC-Umsetzungen: Bleiben wir Spieler zweiter Klasse?

Dann ist aber...

Dann sind wir schon in der dritter Klasse.

Ich lese auch viel Salzigkeit hier im Chat.

Stadia kommt ganz groß raus, ja.

Ist ja auch ein gutes Beispiel, stimmt der.

Na ja, gut, aber Stadia war ja

schon allein deshalb problematisch,

weil sie einfach keinen

... es gab ja kein Content-Angebot dafür.

Also sie haben nicht nur, dass es halt

technisch auch unausgereift war,

wie alle Streaming-Angebote gerade.

G4Snow würde ich übrigens zustimmen,

den Chat habe ich auch ausprobiert und

von allen, die man momentan so nutzen kann,

noch am besten.

Also auch mit ein bisschen Buggy zum Teil

oder was so Sound-Stutters angeht,

aber schon in Ordnung, finde ich, von der Qualität her.

Stadia hatte eher das Problem,

dass Google einfach nicht

Inhalteanbieter sein möchte,

sondern wie bei YouTube ja auch.

YouTube ist einfach eine Plattform,

wo Leute Videos darauf veröffentlichen.

Google macht da selber nichts.

Sie hatten eine Zeit lang halt ihr Partnerprogramm,

aber dann haben sie gesagt,

ne, ne Plattform für andere Leute, so lang es läuft, ne.

Alles cool.

Bei Stadia hattest du ja auch dieses komische Abo,

was aber dann irgendwie nur Streaming in 4K

oder so was freigel-

Ich weiß nicht mehr genau, also auf jeden Fall

irgendein Qualitätsding freigeschaltet hat,

aber du hast halt keine Spiele gekriegt

und das war, glaube ich, eher so ein Problem,

wo sie dann auch gesehen haben,

okay, wenn wir so ein eigenes Angebot machen,

brauchen wir halt auch Spiele da drin

und coole Sachen, die die Leute da auf Bock haben zu spielen.

Deswegen ist da vielleicht

Microsoft mit dem Game Pass

[Transcript] GameStar Podcast / Schlechte PC-Umsetzungen: Bleiben wir Spieler zweiter Klasse?

und mit XCloud
strategisch gesehen, ne, jetzt mal rein so betrachtet,
am besten aufgestellt.
Oder vielleicht auch Sony mit PS Plus,
zu dem ja PS Now jetzt gehört.
Können wir doch einfach der Last of Us über PS Now spielen
und alles ist gut.
Das konnten wir ja schon seit Jahren schon.
Von daher hätte sie die PC so eigentlich nicht gebraucht,
ehrlich gesagt.
Zumindest den Shitstorm, wenn sie sparen können.
Ist eigentlich ulkig, dass sie sie trotzdem machen.
Ja, gut, ich meine, klar, man kann es noch mal verkaufen.
Das ist natürlich immer cool.
Es ist immer schön, was noch mal verkaufen zu können.
Das kann ich nachempfinden.
Aber man hätte auch sagen können,
jetzt holt euch PS Plus auf den PC.
Oder holt euch irgendwie auch als PC-Fan
PS Plus und ihr könnt jetzt
auch Last of Us auf PS Plus spielen.
Immer darauf hin, dass das
mehr eine Marketing-Maßnahme ist.
Du verkaufst deine Spiele nach ein paar Jahren,
wenn sie nicht mehr so gut laufen
auf der Konsole.
Und kannst Leute dann wieder vielleicht auch dazu bringen,
die selbst in Konsole zu kaufen.
Wenn du sagst, hey, ich habe jetzt God of War gespielt
auf dem PC, das ist super cool.
Ich will dir aber jetzt Ragnarok spielen.
Da müsstest du jetzt noch drei Jahre warten,
aber kannst dir auch eine PS5 kaufen.
Gibt es ja angeblich jetzt im Laden auch,
man kann sie nehmen.
Das ist sehr verrückt.
Zwergisches Einkaufen,
nennt man das auch.
Ich halte fest, es ist im Wesentlichen
tatsächlich eine Frage des Stellenwerts.
Und eine, die uns ja schon seit Anbeginn
des PC-Gamings begleitet, das ist kein neues Phänomen,
aber eines, das zuletzt wieder

[Transcript] GameStar Podcast / Schlechte PC-Umsetzungen: Bleiben wir Spieler zweiter Klasse?

ja leider gehäuft aufgetreten ist,
weil man halt gesehen hat, okay, die Konsolen
sind halt dann doch wieder die Lead-Plattform,
die Light-Plattform oder PC,
ist die Light-Plattform
mit die...
Ein schönes Schlusswort
für diesen Talk.
Ich sage euch beiden viel Dank.
Ja Kult gibt es in drei Varianten.
Zum Beispiel...
Ja Kult Original,
bewährt seit 1935.
Einzigartig im Geschmack.
Hol ihr heute Ja Kult
und starte morgen mit einem guten Bauchgefühl.
Ja Kult, im Küriger.
Dieses Jahr habe ich Geld gespart
und für mein Auto nur drei
Sommerreifen gekauft.
Besser bei ATU 4
Reifen kaufen und trotzdem sparen.
Der Lupe Samstag 22. April
gibt es zusätzlich einen 20 Euro
Gutschein auf deinem nächsten Einkauf.
Bei Auto besser
Alle Aktionsbedingungen auf ATU.de