

[Transcript] GameStar Podcast / Sony vs. Microsoft: Der Krieg ist vorbei

Gegenseitiger Respekt ist die Basis für ein gutes Gespräch.

Im Netz ist das alles andere als selbstverständlich.

Und woher zur Hölle willst du das wissen?

So eine vorlaute Bitch wie dich sollte man an den Herd fesseln, dir dein Handy wegnehmen und...

Wir feiern dich dafür, dass du dich als Frau nicht unterkriegen lässt.

Keine Angst, du bist hier nicht allein.

Wir alle entscheiden, ob wir das Netz dem Hass überlassen.

Werde Teil der Telekom-Initiative gegen Hass im Netz und setze ein Zeichen.

Telekom.

Es gibt einige nie endende, legendäre Duelle.

David gegen Goliath, Sherlock Holmes gegen Moriarty, Ash gegen Team Rocket,

ich gegen alle Leute, die Oblivion nicht für das beste Elder Scrolls halten

und Sony gegen Microsoft.

Aber kann man Sony und Microsoft wirklich vergleichen

oder verfolgen sie am Ende vielleicht ganz unterschiedliche Strategien,

wenn man mal genauer hinschaut?

Und wo steht eigentlich der Game Pass 2023?

Ist ja gerade dabei, langsam einzuschlafen oder geht es jetzt erst so richtig los?

Wie geht es weiter mit Sony-Strategie, mehr Spieler auf den PC zu bringen

und was passiert noch in Sachen Hardware?

Das bespreche ich heute zum einen mit dem Mann, der nun schon zum 16. Mal in Folge

zum Mr. GamePro gekürt wurde und das auch völlig zurecht,

der natürlich ist die Welt der Konsolen, seine Heimat,

sein Spielplatz und seine Expertise.

Herzlich willkommen, Tobi, schön, dass du da bist.

Hallo, freue mich hier zu sein.

Dankeschön.

Und es ist natürlich absolut korrekt, dass du schon zum 16. Mal in Folge so...

17, also es ist nicht ganz korrekt, 17. Mal.

Ach so, aber 2017 ist es einmal Dennis geworden.

Stimmt, ja, okay.

Aber das muss niemand wissen.

Das ist ein Jahr über, dass wir nicht sprechen, es ist ein dunkles Jahr.

Mein zweiter Gast heute ist als unser offizieller Gamerster News-Houst

immer am Puls der Zeit, wenn eine neue Hardware angekündigt wird,

ein neues Spiel im Game Pass landet oder mal wieder irgendein Konsolenchef,

irgendetwas unüberlegt, das sagt.

Herzlich willkommen, Lenny, schön, dass du da bist.

Hi, ja, ich will jetzt eigentlich wissen, wo die nächste Mr. Games

da YouTube-Wahl ist, oder sonst was, wenn es das gibt.

Ja, du bist nominiert.

Ja, hoffe ich doch.

Ja, wir wollen heute klären, was im Moment eigentlich der Status quo

des ewigen Microsoft gegen Sony-Duells ist.

Und ich bin ganz ehrlich, nach dem spektakulären Microsoft-Main-Showcase ist meine Meinung ein bisschen gefärbt, was das angeht. Aber wir dürfen natürlich nicht vergessen, dass auch Sony im Mai zuletzt ein Showcase hatte für die PlayStation. Und deswegen würde ich mal mit euch starten mit dem kleinen Recap von beiden Shows. Tobi, was waren deine Highlights von dem PlayStation-Showcase? Von dem PlayStation-Showcase, ja, also es war ja so, dass Sony zumindest jetzt auch in der Rückschau relativ wenig First-Party-Titel gezeigt hat, dass es sicherlich was, was in Erinnerung geblieben ist. Also sie sind halt gestartet mit zum Beispiel dem neuen Spiel von den Haven Studios, von Jade Raymond. Das gehört ja mittlerweile auch zu Sony. Sie haben sehr ausführlich Spider-Man 2 gezeigt. Das ist ja so der große Fixpunkt dieses Jahr noch im PlayStation-Kalender. Mein persönliches Highlight war aber das Remake von Metal Gear Solid 3, was ja jetzt Delta heißt, also was auch noch so ein bisschen mysteriös ist. Das kommt natürlich Multi-Plattform. Und das hat mich aber gefreut. Das kursierte natürlich schon lange in der Gerüchteküche so ein bisschen rum. Aber letztendlich, dass ich es dann gezeigt haben und präsentiert haben. Also da freue ich mich tatsächlich sehr drauf. Spider-Man 2 wird sich ja auch ein ganz cooles Ding. Es wird sich ja auch eine Kleinigkeit. Ja, aber generell hatte ich tatsächlich schon auch gedacht, dass Sony vielleicht ein bisschen mehr in Sachen First-Party zeigt. Also gerade so vielleicht das neue Projekt von den Ben Studios. Das ist ja auch immer so ein bisschen, da wird ja spekuliert. Was machen die als nächstes? Also die Leute, die da ist gone gemacht haben zum Beispiel. Oder auch der Multiplayer-Ableger von The Last of Us. Der wird ja auch dann gearbeitet, wo dann nachher ja auch bekannt gegeben wurde. Es dauert noch ein bisschen mit dem ganzen Ding. Aber da hätte ich mir zumindest so einen kleinen Teaser oder einen kleinen Trailer dann einfach schon gewünscht, einfach um so ein bisschen einen Eindruck zu bekommen, wie funktioniert das Ganze und so weiter, dass man schon mal so einen Eindruck davon bekommt. Und dementsprechend war Sony. Ich fand schon einen soliden Showcase, aber es gab sicher in der Vergangenheit Showcases von Sony, die auch stärker waren. Auf jeden Fall. Was war da dein Eindruck, Leonard? Ich frage mich gerade, weil wir jetzt ja zum einen merken, bei dieser Nicht-E3-Veranstaltung im Rahmen des Summer Game Fest hat Sony quasi abgesagt, sich abgesetzt zwei Wochen vorher oder so den Showcase gemacht. Bei der Gamescom haben sie auch jüngst abgesagt.

Vielleicht fehlt da gerade auch einfach die Menge an Titeln in der Pipeline, dass man sagen würde, wir haben einen Grund dahin zu gehen und uns zu präsentieren. Und da stichelt Microsoft natürlich gekonnt in die Wundereien. Schon bei dem, ich habe es glaube ich gerade schon erwähnt, während wir den alten Microsoft Extended Showcase gegeschaut haben, dass sie während des Sony Showcase quasi schon so ein bisschen stichend getwittert haben. Hier ist übrigens die Liste mit Spielen, die auch auf Xbox rauskommt, die gerade gezeigt wurde auf dem Sony Showcase. Ja gut, die Stichelei gehört dazu. Das kennt man schon. Aber ja, im Vergleich zu Sony hat Microsoft eine ganz schöne Show abgeliefert, mit Highlights wie eben natürlich Starfields, dem Cyberpunk gezeigt, dem Forza gezeigt, Headlight 2, Fable. Haben sie endlich noch mal gezeigt. Avowed war jetzt wieder Thema, was sehr, sehr lange nur ein Teaser war. Star Wars Outlast haben sie sogar auch gezeigt, also natürlich nicht im Detail. Das gab es dann bei der Ubisoft Show, aber sie haben es da trotzdem präsentiert. Und das ist ja das Krasse bei Microsoft, dass sie eben nicht nur ihre eigenen Spiele haben, wie zum Beispiel Sea of Thieves oder wie den Microsoft Flight Simulator. Sie haben ja jetzt auch noch Bethesda. Sie haben auch noch die ganzen Double-A-Studios, die sie unter ihre Fittiche genommen haben. Und sie dürfen teilweise sogar noch EA und Ubisoft zeigen, weil die eben zum Game Pass gehören. Das heißt, diese Shows sind natürlich spektakulär, weil sie haben fast alle großen Namen da. Wenn man alles wegkauft, dann ist es jetzt wirklich leicht, erst dazu zu werden langsam, ne? Ja, aber es zeigt natürlich auch. Und das hat Matt Booty, habe ich heute noch gelesen, gesagt, wir müssen uns einfach darauf einstellen, dass gerade so die Entwicklungszyklen dieser großen Titel, die in Entwicklung sind, halt wirklich mittlerweile fünf, sechs Jahre betragen und nicht mehr zwei bis drei Jahre. Und das ist ja auch so ein bisschen, was man Microsoft jetzt die ganzen Jahre seit dem Launch der Xbox Series X und S so ein bisschen vorgeworfen hat, dass sie nicht in die Pötte kommen mit ihren ganzen Studios. Ich glaube, 23 Studios haben sie mittlerweile tatsächlich im Line-Up. Und das ist natürlich schon eine ganze Menge. Und jetzt hat man so das Gefühl, zumindest hat das auch der Showcase für mich so ein bisschen ausgesagt, 2024 könnte tatsächlich jetzt dann endlich mal das Jahr sein, wo sie so ihr, ja, ihren Rhythmus dann so ein bisschen finden. Diese vier großen Titel pro Jahr, das hatten sie ja damals, glaube ich, sogar schon im Vorfeld der Veröffentlichung gesagt, dass das so ihr Ziel ist und dass sie jetzt dann wirklich knapp drei bis vier Jahre,

nachdem die Konsole dann letztendlich dann wirklich da ist, dass sie das dann erreichen. Da hatte ich zumindest beim Showcase das Gefühl, jetzt könnte es langsam so weit sein. Weil dieses Jahr haben wir immer noch mal zwei große Titel mit Starfield. Also das ist, glaube ich, so der ganz große Release noch dieses Jahr. Aber Microsoft braucht es halt auch, weil der letzte Exklusivtitel jetzt im Mai erinnert euch. Redfall ist ziemlich gefloppt. Also da hat man vor einem Jahr ja auch gesagt, ja, okay, es ist vielleicht jetzt nicht für jeden geeignet, aber sieht halt schon ganz nett aus. Und letztendlich war es dann halt doch eine mittlere Katastrophe. Und generell sind die Schlagzeilen für Microsoft ja in der letzten Zeit nicht allzu gut gewesen. Also gerade auch durch die, ja, zumindest bevorstehende Übernahme von Activision Blizzard. Also zumindest ist es ja geplant. Aber das muss natürlich durch die ganzen Regulationsbehörden und da die britische Kartellbehörde auch gesagt, nö, haben wir keinen Bock drauf, veto. Und das hat natürlich alles so ein bisschen die Laune, glaube ich, auch so ein bisschen bei Microsoft jetzt ein bisschen nach unten gerissen. Und da war der Showkass ja auch so jetzt der perfekte Gegenpool, um wieder zu zeigen, okay, wir sind noch da. Wir können halt, wir können halt noch Pluspunkte irgendwie sammeln bei den Leuten. Und das haben sie meiner Meinung nach auch geschafft. Einfach auch, du hast es eben schon so schön gesagt, halt mit diesem Sticheln. Sie haben ja auch schon im Vorfeld einfach bekannt gegeben. Wir zeigen nur in-engine Material und in-game Material. Das war ja auch das, was die Sony vorgeworfen wurde. Wieder dieses Typische, was es ja schon in den letzten Jahren oft gab, so nur Render-Trailer, wo man sich halt nix darunter vorstellen kann. Letztendlich, wie sieht das Spiel aus und so weiter. Und das hat Microsoft halt auch deutlich besser gemacht. Auch wenn zum Beispiel du hast auch Fable erwähnt. Ich habe mich auch sehr gefreut, das zu sehen. Aber nach dem Trailer, ich habe auch ein Artikel auf der Game Pro geschrieben. Ich kann mir immer noch keinen Reim drauf machen, was das Spiel jetzt dann letztendlich ist. Also ja. Zum einen das und ich möchte auch vielleicht noch bezweifeln, ob das da so ganz mit dieser anderen Karten gespielt wird, ob das wirklich in-game ist. Also klar gerendert, endet sich auch immer wieder anders aus. Aber bestätigt wurde es. Also zum Beispiel die Werse-Entwickler haben es auch auf Twitter noch mal gesagt. Also ja, ich weiß, was du meinst. Also es ist kein Gameplay, so wie wir es später mit anzeigen und so weiter deinem Spiel sehen. Ja gut, das ja sowieso. Aber zumindest gab es ja so kurze Sequenzen, wo man dachte,

[Transcript] GameStar Podcast / Sony vs. Microsoft: Der Krieg ist vorbei

okay, jetzt blendet es irgendwie über in so ein Gameplay-Abschnitt.

Aber das war dann leider nicht der Fall und es gab halt auch kein Release-Datum.

Das ist ja auch so ein Ding.

Ja, fünf bis sechs Jahre Entwicklungszeit, aber das Spiel wurde vor drei Jahren das erste Mal angekündigt.

Und jetzt gab es halt ein Lebenszeichen, aber ich hätte mir zumindest halt auch so ein Release-Zeitraum gewünscht.

Und wenn sie nur 20, 25 gesagt hätten, aber...

Deswegen, ich hatte ja sogar auf dem, was wir gerade gehabt haben, auf unserem Showcase Bingo, hatte ich Fabio Gameplay drauf, weil ich dachte, okay, jetzt ist das jetzt die perfekte Idee, nochmal diesen zweiten Showcase da vorne zu feuern, indem wir jetzt immer so zwei Minuten Fabio Gameplay hinten anschieben, gerade, weil das schon so lange in der Weglung ist, Pustekuchen.

Ich finde es aber ja interessant, dass Microsoft sich in einer gewissen Art und Weise gerade so einsichtig gibt auf einer gewissen Art und Weise.

Es gab zuletzt, war der Phil Spencer zu Gast bei einem Podcast,

Keiner Funny Games, wo er gefragt worden ist, ja, was ist überhaupt die Zukunft von Microsoft und er so fast schon so mehr kulparmäßig ansachte,

ja, es gibt keine Welt, in der Starfield jetzt den nächsten elf und zehn wird und alle Leute verkaufen ihre PlayStation für eine Xbox,

was natürlich ein bisschen ein falsches Dilemma ist,

weil die Idee ist natürlich für Microsoft, dass sie zusätzlich zu PlayStation vielleicht doch eine Xbox kaufen.

Aber die Ansage ist schon, da zeigt sich der Phil irgendwie so ein bisschen räuchig, wir haben die wichtigste Generation verloren, die man überhaupt verlieren kann, die Xbox One und PlayStation 4 Generation.

Hier haben alle ihre digitalen Bibliotheken aufgebaut und nun stehen wir ohne da und das befeuert offensichtlich diesen ganzen Antrieb, den sie jetzt danach gehabt haben, mit dem Game Pass.

Wir gehen hin, wir bringen alles First Day, das auch gerade wieder die ganzen Einblendungen, First Day on Game Pass raus.

Wir pfeifen mittlerweile auf die Unterscheidung zwischen PC und Konsole und bringen auch da. Alle Xbox-Spiele kann ich auf dem PC spielen, wenn ich das möchte.

Das ist schon im Vergleich zu Sony noch mal eine radikal andere Marketingphilosophie als die haben,

wo Sony sehr viel klassischer Konsolenhersteller geblieben ist,

mit den großen Triple-A-Siedeln und den Exklusiven, um ihre Hardware zu vertreiben.

Microsoft scheint die Hardware Xbox fast schon egal zu sein, solange du das Game Pass-Abo hast.

Und das Game Pass-Abo.

Ja, das auch.

Ja, also definitiv.

Das hat sich ja schon am Anfang dieser Konsolengeneration gezeigt, dass Microsoft da auch einfach eine Veränderung brauchte,

nachdem sie die letzte Generation ja wirklich einfach krachend verloren haben. Und die Vorzeichen waren ja eigentlich, wenn man noch mal so zurückblickt, also Ende 2020 war es ja für beide eigentlich relativ gleich. Also es gab diese sehr erschwerten Bedingungen. Wir hatten die Pandemie, wir hatten Lieferprobleme, wir hatten diese ganzen hohen Transportkosten und so weiter. Die Dinger waren extrem lange, wenig bis gar nicht verfügbar. Und jetzt, so Anfang des Jahres, seit dem Frühjahr, sind die Konsolen jetzt quasi mehr oder weniger dauerhaft tatsächlich verfügbar. Und das ist jetzt ja noch mal eine ganz neue Situation. Generell muss man aber sagen, bislang hat Sony natürlich auch wieder einen kleinen Vorsprung sicher arbeiten können. Also so Verkaufszahlen ist ja immer so ein bisschen wackelig und so weiter. Da werden ja immer Analysten und so weiter herangezogen. Aber ich habe vorhin nochmal geschaut, also zumindest so bis Anfang des Jahres wurde so spekuliert, dass es so 30 Millionen, ein bisschen mehr als 30 Millionen PS5-verkaufte Konsolen tatsächlich gibt. Insgesamt sind, glaube ich, 40 Millionen ausgeliefert an den Handel. Aber 30 Millionen halt insgesamt verkauft und knapp 20 Millionen Xbox Series X und S. Also da hat die PS5 tatsächlich auch mittlerweile schon wieder einen doch merkbaren Vorsprung. Aber das liegt natürlich auch zu einem gewissen Teil, denke ich, zumindest auch an dem an dem stärkeren Lineup, was bisher gefahren wurde. Gerade im First Party Bereich. Also wir hatten so Sachen wie God of War, wir hatten so ein Returnal zum Beispiel. Wir hatten das Demon's Souls Remake und so weiter direkt zum Launch und so weiter, weil da war sehr, sehr starke Tite, die du nur auf der PS5 dann spielen konntest oder halt auf der PS4 natürlich, aber auf der PS5 dann noch mal ein etwas anderer Qualität. Und jetzt hatte ich zumindest das Gefühl, das hast du jetzt vorhin auch gesagt, so dieses vielleicht haben sie aktuell nicht so viel zu zeigen. Sie haben zwar angedeutet Ende des Jahres könnte noch mal irgendwie ein Showcase kommen. Da können sie dann vielleicht nochmal wieder aus dem vollen schöpfen. Aber aktuell habe ich so ein bisschen das Gefühl, die Situation hat sich so ein bisschen gedreht. Sony hat vielleicht so das Pulver für die ersten Jahre erst mal ein bisschen verschossen, auch wenn das jetzt vielleicht ein bisschen negativer klingt als gemeint ist. Und Microsoft kommt jetzt da, kommt diese Maschinerie, diese ganze Studiomaschinerie jetzt so langsam aber sicher ins Rollen. Natürlich muss man das immer ein bisschen mit Vorsicht betrachten, weil in den letzten Jahren wurde halt einfach viel verschoben. Und ich denke, das wird uns auch noch weiter begleiten. Aber gerade 2024 jetzt, habe ich ja schon gesagt, könnte es jetzt tatsächlich sein, dass Microsoft dann wirklich auch so diese konstante Menge an Spielen einfach liefern kann pro Jahr, wo man dann auch wirklich sagen kann,

okay, das ist dann natürlich auch das riesige Faustfand, was der Game Pass hat. Alle First Party Titel sofort zum Launch direkt im Game Pass drin. Und ich habe mir das halt beim Showcase auch wieder gedacht. So ein Starfield, direkt zum Launch, so ein riesiges Spiel, einfach wenn du das Abo hast und du musst eigentlich mal das Ultimate Abo haben. Es reicht ja das ganz normale Game Pass Abo, das Starfield einfach zu haben. Das ist halt schon krass. Das ist dann auch ein Rennen, wo Sony unmöglich mithalten kann. Das ist ja was, was wir vielleicht schnell mal vergessen, wenn wir diese beiden Konzerne als Konsolennährstelle gehen können, antreten lassen. Sony ist selbst mit seiner Fernsehsparte und den Handys, die sie noch rausbringen und was sie sonst so machen, viel, viel, viel kleiner als Microsoft, dieser riesen Windows-Konzern dahinter. Und ich glaube im Vorgespräch, das wird das Wortfältig ganz gut. Nach wie vor ist dieses Konsolengeld, das sie ausgegeben, vielleicht fast noch Spielgeld, innerhalb dieses riesen Microsoft-Konzern, dieser Microsoft-Struktur. Und man hört ja immer wieder intern, dass sie da, dass ein Phil Spencer vielleicht am Struggle ist, wenn er versucht, mehr Geld für die Xbox-Entwicklung hinzukriegen. Und trotzdem scheint es ja jetzt gerade wieder im Aufhänd zu sein, was das ist, diesen Game Pass an den Start zu bringen. Da ist das Gegenangebot, was Sony jetzt zuletzt gestartet hat. Ich glaube, letztes Jahr ist es an den Start gegangen, das neue, gestaffelte PlayStation Plus mit Essentials. Und ich habe gerade vergessen, wie die ganz anderen Stufen unterheizen, ehrlich gesagt, die einem dann ermöglichen, alte PlayStation-Spiele noch zu spielen. Oder teilweise auch modernere, neuere Titel mit drin zu haben. Aber sie werden es halt nie im Leben schaffen, dass man sagt, OK, das nächste Last of Us, das nächste God of War oder auch eine Spider-Man 2 ist Update 1 im PlayStation Plus drin. Das lässt sich nicht stemmen mit der aktuellen Art und Weise, wie sie aufgestellt sind. Auf jeden Fall. Also PS Plus hat zurzeit nicht mal annähernd die gleiche Relevanz was vieler Game Pass hat. Obwohl teilweise die Bibliotheken mittlerweile sogar ziemlich ähnlich sind. Also wenn man jetzt nicht auf neue Spiele guckt, sondern wenn man wirklich sagt, oh, das ist so ein klassisches Game Pass-Spiel. Ich gucke mal, ob das im Game Pass ist. Und dann ist das oft im Game Pass.

Aber es ist eben oft auch bei PS Plus und man bekommt das gar nicht so mit.
Also in meiner Wahrnehmung findet das oft gar nicht statt,
weil ich als erstes im Game Pass gucke.
Und wir sind dann natürlich direkt schon beim wichtigsten Thema Game Pass.
Und das ist natürlich das größte Brett,
was Microsoft im Gaming aktuell zu bieten hat.
Und ich finde, dass der Game Pass im Moment
in einem sehr, sehr merkwürdigen Zwischenstadium rangiert.
Also ich habe mitbekommen, dass in den letzten Monaten oder im letzten halben Jahr auch
die Stimmung ein bisschen gekippt ist, was den Game Pass anging.
Und dass viele Leute irgendwie gesagt haben,
der Game Pass bietet gar nichts Cooles mehr.
Viele Spiele, die sie gerne gespielt haben, sind rausrotiert.
Es kam nicht so viel Spannendes nach für sie.
Und sie gucken da irgendwie gar nicht mehr so groß rein.
Ich habe das Gefühl, viele, auch Leute, die ich kenne,
um mich herum, Leute aus der Redaktion, haben den Game Pass zwar immer noch gehabt,
aber haben da ewig nicht reingeguckt und der ist ja so ein bisschen eingestaubt.
Und man hatte das Gefühl, es ist so eine kleine Game Pass-Müdigkeit
vielleicht eingetreten bei manchen Leuten.
Und gleichzeitig haben sie einfach Sachen wie Starfield in der Pipeline,
natürlich auch ganz weit am Horizont,
jetzt noch Sachen wie Elder Scrolls 6 und Fallout 5,
irgendwo weit am Horizont, aber in der Theorie.
Und das ist dieses merkwürdige Zwischenstadium, was es gerade gibt.
Dass es einerseits gerade nicht die ultimativen Titel gibt,
wo man jetzt sagt, dafür lohnt sich der Game Pass.
Aber sie sind halt nah dran.
Also sie haben jetzt so viele Studios mittlerweile gekauft
oder sind verpartnert mit Ubisoft und mit EA,
dass da einfach noch so viel kommen wird,
was dann den Game Pass erst so richtig aufschwungen geben wird, oder?
Ja, definitiv.
Also ich glaube schon, dass sie es auch von Anfang an so geplant haben,
dass sie jetzt in ein paar Jahren einfach die Möglichkeit haben,
diese großen Titel tatsächlich nach und nach einfach zu liefern
und Müdigkeit, das ist halt immer so,
ich glaube, das ist auch einfach eine Frage der Anspruchshaltung.
Was erwartest du dir von so einem Aboangebot tatsächlich?
Also für mich ist es zum Beispiel,
wenn ich so mein eigenes Spielverhalten anschaue,
für mich ist es mittlerweile wirklich einfach sehr angenehm.
Ich ertappe mich oft dabei einfach wirklich,
wie ich in der Bibliothek stöbere und mir einfach denke,

okay, dieses Spiel probiere ich jetzt einfach mal aus.
Und das ist ja auch so dieses typische, dieses ungezwungene,
du bist nicht irgendwie gezwungen tatsächlich 30, 40, 50, 60 Euro
für ein Spiel auszugeben und dann vielleicht festzustellen,
das talkt mir aber irgendwie nicht so,
sondern du kannst halt wirklich einfach reinhüpfen
und wenn es dir halt nicht talkt, dann probierst du halt das nächste aus.
Und ich glaube, ein großer Vorteil dieser Abo-Modelle ist tatsächlich auch,
dass du Spiele wirklich, wo du sonst vielleicht einfach auch gar nicht dran gedacht hättest,
diese Titel vielleicht mal auszuprobieren,
dass du da diesen Titeln wirklich mal eine Chance gibst
und vielleicht darüber auch eine neue Leidenschaft
oder irgendwie was Besonderes entdeckst, wo du dir dann sagst,
okay, das talkt mir jetzt aber doch,
ich habe jetzt die ganze Zeit vielleicht gedacht,
dieses Genre ist überhaupt nichts für mich,
aber das ist irgendwie cool und der Game Pass hat es mir gezeigt,
weil ich halt einfach einen Zugriff drauf habe.
Und das ist halt für mich einfach so das Ding,
was den Game Pass immer noch auszeichnet
und man darf auch nicht vergessen, jeden Monat kommen natürlich neue Titel rein.
Ich kann schon ein Stück weit verstehen, wenn man sagt,
okay, das ist jetzt vielleicht nichts für mich,
aber das ist dann vielleicht auch so ein bisschen diese eigene Hürde,
die man vielleicht überwinden muss, dass man halt sagt,
okay, aber du hast halt einfach die Option, spiel doch einfach mal rein.
Also von vornherein das irgendwie abzutun
oder so finde ich immer ein bisschen einfach.
Aber ja, natürlich kann ich sehr gut verstehen,
wenn man natürlich heißt, auf diese First Party Dinger ist,
aber die werden ja früher oder später kommen.
Wir hatten es gerade eins zu eins beschrieben mit High-Fi Rush,
das exakt eben so eine Art von Spiel ist,
dass auf einmal, auch das macht ja neue Marketingmöglichkeiten fast drin,
dass auf einmal geschadowdropp wurde,
weil das ein Xbox eigenes Studio ist, Tango Gameworks,
wo dann die Ansage ist, das bringen wir jetzt raus.
Und ein Rhythmus-Spiel im Comic-Look mit lizenzierte Musik
und flippiger Cell-Share-Ding-Grafik
ist wahrscheinlich nicht was, was direkt im Laden aus den Händen gerissen wird,
aber es ist was, was auf einmal riesig erfolgreich war,
ab dem Zeitpunkt, wo Leute gerade das reinspielen konnten.
Und die Zukunft, dass die Microsoft hier offensichtlich auch hin will,
ist eben dieses Netflix-Modell, dass man sagt,

okay, man zieht irgendwie Leute rein mit einem möglichst breit gefächerten Angebot, man bietet verschiedene Märkte vielleicht sogar noch irgendwas hin.

Und dann braucht es natürlich, ich denke jetzt gerade im Vergleich darüber nach, wie ich mein Netflix-Abo abgeschossen habe, das war sehr spät fast innerhalb der Netflix-Geschichte, weil ich Stranger Things sehen wollte.

Und es braucht eben exakt diese Triple-A-Titel, diese Eigenproduktion von Microsoft, die Leute dazu bringen, das Abo erst mal abzuschließen.

Und ab dem Zeitpunkt, wenn sie erst mal drin sind, dann probieren sie auch die High-Fi-Rushers dieser Welt aus und was dann auch alles so im Mitangebot drin ist.

Das macht natürlich, aber auch den Game Pass zu so einem Beast, dass gefüttert werden will.

Und da bringt Microsoft offensichtlich gerade seine Kanonen in Stellung, wenn man so möchte.

Und kauft ja auch nach wie vor, das war ja am Ende der Grund, warum die britische Kartellbehörde gesagt hat, wir wehtonen diese Fusion von Microsoft mit Activision Blizzard, weil sie sagen, dieser Cloud-Gaming-Markt, das, was wir uns da vielleicht mit dieser Zukunftsmarkt, da nimmt Microsoft den zu großen Markt ein, was ja fast schon irgendwie ein bisschen überraschend ist, weil all diese Argumente, die Sony eingebracht hat, mit der Call of Duty wird exklusiv und solche Geschichten, das hat nicht gezählt, aber dieser neue Cloud-Gaming-Markt, da war die Angst da.

Du sprichst da aber ein ganz interessantes Beispiel an mit Netflix und dass du so große Headliner gebraucht hast, um dich davon zu überzeugen, dass du das nur bei Netflix bekommen kannst.

Denkt ihr, sie werden irgendwann mal in die Richtung gehen, dass Sachen nicht nur Konsolen exklusiv bei Microsoft sind, sondern vielleicht sogar Game Pass exklusiv?

Das kann ich mir durchaus vorstellen, wenn der Game Pass mal eine gewisse Größe erreicht hat, wo es da tatsächlich dann lukrativ wird, einfach für Microsoft das tatsächlich zu tun.

Also ich denke schon, dass das eine Idee ist, wo sie vielleicht tatsächlich auch schon mit rumspielen.

Aber ja, das muss natürlich dann wirklich schon ein Riesenkracher sein, wo man dann wirklich sagt, okay, dafür braucht ihr wirklich jetzt den Game Pass.

Aber ich meine, man hat ja in den letzten Jahren auch schon die Anstrengungen gesehen,

die sie unternehmen, einfach um den Game Pass auf möglichst viele Geräte einfach zu bringen.

Also klar, es ist natürlich irgendwie auch auf dem Handy verfügbar mittlerweile und so weiter.

Aber zum Beispiel auch, dass sie ja planen einfach eigene Apps für diverse Fernseher-Gemsteller.

Samusel hat sie, glaube ich, verkürzt.

Genau, richtig.

Es ist noch auf diverser Anbieter, glaube ich, beschränkt.

Also ich glaube, Sony und Samsung oder nur Samsung.

Auf jeden Fall gibt es da aber tatsächlich native Apps,

wo du nicht mal mehr eine Konsole brauchst,

sondern wenn du einfach ein Game Pass Abo hast,

kannst du diese Apps starten auf deinem Fernseher,

kannst dann irgendwie deinen Controller mit Bluetooth koppeln

und schon kannst du auf deinem Fernseher einfach relativ easy

deine Game Pass Bibliothek ausprobieren.

Also das ist halt schon, denke ich, auch einfach das Ding,

wo sie hinwollen.

Also das haben sie ja von Anfang an gesagt.

Sie wollen natürlich den Spieler, die Spielerinnen

ins Zentrum ihres Interesses stellen.

Das ist natürlich immer viel Marketing, blablabla.

Aber ich glaube tatsächlich schon, dass es Ihnen wirklich darum geht, diese Plattformgrenzen einfach so ein bisschen aufzuweichen.

Und das war ja auch das, wo wir auch zum Beispiel in der Redaktion

uns am Anfang dieser Generation so ein bisschen

irgendwie darauf einstellen mussten.

Also nicht mehr dieses klassische Okay, da gibt es jetzt die Xbox

und da gibt es die PlayStation, sondern das Microsoft,

das halt einfach ein bisschen losgelöster von dieser Konsole denkt,

sondern sie, wie du schon gesagt hast, also es gibt den PC,

es gibt Mobile, es gibt die Xbox, aber das enthalten alles einfach nur

Wege, um unser Angebot einfach wahrzunehmen.

Und ich brauche jetzt vielleicht nicht unbedingt einfach so eine PS5 dafür.

Bei Sony hat halt einfach noch so dieses recht klassische Modell.

Okay, wir haben unsere Konsole, wir haben dafür starke First Party Titel

und das ist ja auch legitim.

Deswegen ist es, glaube ich, am Ende des Tages tatsächlich wirklich

so diese zwei unterschiedlichen Herangehensweisen,

die aber meiner Meinung nach auch ganz gut coexistieren können.

Du hast es auch schon angesprochen, das Phänomen,

das natürlich man viele Spiele erst durch den Game Pass entdeckt.

Und das war gerade zu den Anfängen des Game Passes ein großes Ding.

Mittlerweile habe ich auch mitbekommen, dass es da durchaus Strömungen gibt, die das eher negativ behaftet sehen.

Also mittlerweile habe ich schon oft irgendwie auf Twitter dann erlebt, wenn Spiele angekündigt wurden, jetzt auch auf dem Microsoft Showcase, dass dann Leute gesagt haben, das ist für mich so ein klassisches Game Pass-Backwerf-Spiel. So, das landet dann im Game Pass und dann spiele ich das mal eine Stunde und dann spiele ich das nicht mehr.

Und das hat mittlerweile für manche Leute so eine negative Konnotation angenommen, obwohl es natürlich immer noch so ist, dass der Game Pass eine unheimliche Sichtbarkeit und vielleicht sogar finanzielle Sicherheit für kleinere bis mittelgroße Entwickler bietet.

Und dass es einfach Spiele gibt, die niemals so groß geworden wären.

Du sagst es High-Fail Rush zum Beispiel, aber auch viele andere Beispiele niemals so groß geworden wären ohne den Game Pass.

Ja, ich glaube, das ist aber auch ein gewisser Gamble, den die Entwickler dann auch eingehen müssen.

Weil ich habe jetzt vorhin nochmal gesehen, also Microsoft hat glaube ich Anfang des Jahres sogar bestätigt,

dass ab einem gewissen Zeitpunkt, wo Spiele im Game Pass sind, halt die klassischen Verkäufe für diese Titel tatsächlich auch einfach abnehmen.

Also, dass man als Entwickler dann wirklich überlegen muss,

wenn wir jetzt in den Game Pass reingehen,

werden wir wahrscheinlich einfach ganz klassisch weniger von diesen Spielen verkaufen, logischerweise,

weil viele Leute natürlich relativ einfach Zugriff haben auf das Spiel.

Und das ist glaube ich gar nicht so einfach, gerade für so kleine bis mittlere Studios dann abzuschätzen.

Was ist denn vielleicht irgendwie das bessere Modell für mich?

Aber trotzdem könnte ich mir vorstellen, dass gerade so diese Idee einfach auch sehr lukrativ sein kann.

So dieses Jahr, okay, wir bringen das halt eben in diesen Game Pass und mit ein bisschen Glück wird es noch ein bisschen promoted,

dass es halt doch dann mehr Leute vielleicht einfach wirklich wahrnehmen,

als wenn wir das jetzt irgendwie für uns publishing würden und das dann vielleicht so ein bisschen untergeht.

Ja, aber so was du ansprichst, diese Ramschgeschichte, also Ramschpass ist halt so ein bisschen, das lese ich oft bei uns in den Kommentaren, das kann man sicher nicht wegdiskutieren.

Also, dass vielleicht zukünftig auch Spiele wirklich entwickelt werden,

einfach mit diesem Hintergedanken halt diese, vielleicht keine Ahnung,

das sind Spiele, wo man halt easy 1000 Gamer-Score einfach einsammeln kann

und das dann wirklich einfach so eine Art Wegwerfspiele sind, die gibt es ja einfach schon, die gibt es aber im Playstation-Store zum Beispiel ganz genau so.

Aber da ist Microsoft ja, glaube ich, auch dran, diese Spiele zu identifizieren und so weiter.

Also, ja, das ist halt einfach so ein Negativ-Ding, was mit so einem Abo-Modell dann ganz automatisch einfach mit einzukält.

Und ja, es ist halt so ein zweischneidiges Schere in einer gewissen Art und Weise, weil ich zum einen denke, finde ich das total spannend, auch um neue Leute reinzuziehen. Das ist ja, wenn wir sagen, in Zukunft ist der Game Pass als App auf jedem Samsung und sonstigen Fernseher, wo sie Kooperationen kriegen, vorinstalliert und es kommt die nächste Fernbedienung raus, wie jetzt mit Netflix-Taste, dem Netflix-Taste ist dann wie ganz normal die Game Pass-Taste und mit meinem Fernseher wird vielleicht ein Xbox-Controller ausgeliefert, dann ist das ja fast schon Nintendo's berühmt berüchtigte Blue Ocean-Strategie mit ganz neuen Märkten, wo auf einmal Leute, die vorhin noch nie Videospiele in der Hand gab, haben sich denken, auch was macht denn diese Taste da?

Aha, ja, das denkt ihr ganz interessant, dieses Hades oder dieses Hyper Rush oder sonstige Geschichten.

Vielleicht jetzt nicht gerade die Titel, die da über 30 würden, aber ich denke, ich versuch gerade, was Niedrigwertiges zu finden.

Auf der anderen Seite merkt man dann auch gerade, wenn wir das vergleichen, mit diesem klassischeren Modell von Sony,

dass Microsoft irgendwie immer noch die großen Marken fehlen oder auf einer gewissen, eines der prägnantesten Dinge, die mir im Kopf geblieben sind, von dem letzten Xbox Game Showcase, der auch cool war, war so ein bisschen, ok, das VR-Logo kommt rein.

Und das VR-Logo kommt rein für eine Erweiterung zu Sea of Thieves.

Die sind jetzt auch schon so lange geteilt davon und kriegen aber offenbar keine groß.

Ich glaube, es gibt nur eine Rollenspieler, die schon ewig arbeiten, was auch nicht in die Pötte kommt in eine gewisse Art und Weise.

Und so ist es bei ganz, ganz vielen Microsoft-Marken,

denn wo sie eigentlich links und rechts sich Interesse eingekauft haben, aber diese heiß geliebten Reihen, ein God of War, ein Last of Us, was Sony hat, diese Identifikation mit Microsoft, das kriegen sie schon lange nicht mehr hin.

Was hat Microsoft? Gears of War.

Gears of War und Halo, aber das hat ja zum Beispiel auch der Showcase gezeigt.

Halo ist anscheinend offensichtlich in der Gunst von Microsoft

jetzt vielleicht auch nicht auf dem allerhöchsten Level mehr.

Das war halt wirklich einfach die Vorzeigemarke,

gerade als die erste Xbox gestartet ist, war Halo einfach der Systemseller.

Und Halo Infinite ist jetzt Ende 2021 gestartet.

Wir haben das alle verfolgt, dass das jetzt halt auch nicht die allerbeste Entwicklung hatte und das Spiel jetzt dann vielleicht auch nicht der Super Systemseller war, den Microsoft gerne gehabt hätte.

Aber da startet jetzt zum Beispiel Ende des Monats auch die vierte Season, oder dritte, vierte, auf jeden Fall jetzt die nächste Season.

Und ich hatte tatsächlich einfach erwartet,

dass da zumindest einfach ein kleiner Trailer gezeigt wird.

So, hier, das sind die neuen Maps, das sind die neuen Features.

Hier habt Spaß, Gratis und so weiter.

Neues Season Pass, blabli blub, alles nicht passiert.
Und da stelle ich mir dann auch die Frage Halo.
Ist halt einfach wirklich ein Fund, was sie haben.
Aber über die Jahre ist das Interesse an dieser Marke auch zurückgegangen.
Und generell gebe ich dir auf jeden Fall recht,
die organisch gewachsenen Marken bei Microsoft,
da gibt es halt tatsächlich relativ wenige.
Sie haben sich wirklich sehr viel eingekauft.
Auch Rare haben sie damals ja gekauft.
Das war ja früher halt, ich glaube, zur Hälfte hat Nintendo gehört und so weiter.
Und dann, als die erste Xbox rauskam, haben sie dann bei Rare zugeschlagen.
Und auch Rare stand ja sehr lange einfach noch für andere Titel.
Und mittlerweile ja Sea of Thieves.
Aber so Sachen wie früher in Banjo-Kazooie und so weiter,
die Zeiten sind ja auch lange vorbei,
was man sich vielleicht auch am Anfang von Rare so ein bisschen erhofft hat.
Aber ja, es schlummern auf jeden Fall trotzdem noch starke Marken.
Also ich meine, wir haben ja trotzdem Forza Motorsport.
Da kommt ja auch das Reboot quasi, die Ende dieses Jahres.
Und die stehen ja auch einfach für ein hoher Qualität.
Forza Horizon ganz genau so.
Nur, ja, da reicht es halt nicht, wenn du halt wirklich einfach so ein Gears
so ein bisschen auch in der Kiste schlummern lässt.
Weil da hat vielleicht auch der ein oder andere jetzt gedacht beim Choke ist so.
Coalition, wie sieht es aus?
Könnte doch jetzt vielleicht mal den nächsten Teil irgendwie ankündigen.
Ja, aber ich glaube, das ist sowieso.
Also du musst natürlich so ein bisschen auch an deinen starken Marken festhalten.
Das ist, glaube ich, ganz, ganz wichtig.
Aber man merkt Microsoft zumindest auch anders.
Sie versuchen irgendwie dann noch neue Marken dann auch so ein bisschen zu pushen,
wie so eine Woowt jetzt zum Beispiel.
Fable, gut.
Das ist ja auch eine relativ starke Marke.
Wobei ich jetzt ein bisschen mit zweifeln würde,
dass es jetzt allzu viele noch draußen gibt, die vielleicht diese Original-Trilogie
halt so gut kennen und so weiter.
Es sind ja so viele neue Leute jetzt auch in der Zwischenzeit.
Ich meine, Fable 3 kam, glaube ich, vor zehn Jahren raus.
Da ist ja auch einfach wirklich viel Zeit vergangen.
Und du musst den neuen Leuten das natürlich auch irgendwie schmackhaft machen.
Und das ist, glaube ich, gar nicht so einfach.
Aber generell, ich meine, sie haben ein sehr diverses Line-Up,
sehr divers aufgestellte Studios.

Aber was da letztendlich dann bei rauskommt,
das ist halt immer noch so ein bisschen Wundertüte,
weil es kann halt auch so ein Redfall dann einfach rauskommen.
Und da ist dann niemand happy mit.
Gerade Redfall ist ja ein stimmiges Beil.
Also Redfall ist auch ein Sonderfall, weil die, glaube ich,
wahrscheinlich Redfall schon in Entwicklung hatten
noch bevor Bewerster und Arcane von Microsoft gekauft worden sind.
Ja, genau, das war auch so.
Deswegen fällt das ein bisschen raus.
Aber das ist ja wie es mal so nehmen.
Redfall war ja offensichtlich mal mehr als so Service-Game geplant.
Und dann, also ich glaube, ursprünglich war die an Unglaublich gelesen,
dass die Anfrage war ja von Arcane Austin,
können wir jetzt nicht ein neues Dishonored machen.
Dann, nee, Dishonored verkauft sich nicht.
Wir brauchen schon was mit Service.
Dann nehmen wir das Vampirspiel, was ihr eigentlich machen wolltet.
Und veropfen da diese ganze Service-Modelle drauf.
Solche Dinge gehen dann halt ein.
Und vielleicht braucht es aber auch gerade das noch mehr,
um den Game Pass zu finanzieren.
Weil wenn das Spiel natürlich an sich gratis ist,
brauchst du vielleicht mehr Monetarisierung in der Geschichte.
Ich frage mich, ob das auch mit reinspielen will in mehr Service-Games.
Selbst Sony geht ja hin und hat sich Großstudios eingekauft.
Zuletzt haben sie vorgestellt dieses Fireworks,
das neue Spiel von dem Firework-Studio,
was sie eingekauft haben, mit dem Dollarzeichen hinten dran.
Da ist die Idee, dass wir uns solche Leute einkaufen.
Und ganz vorne mit dran soll Bungie stehen als Sony's großes,
neu akquiriertes Service-Game-Studio, das mit Destiny und Halo die Erfahrung hat,
wie man vielleicht so ein Shooter-Fanshops auf Langlebigkeit trimmen kann.
Auch da erinnere sich,
Destiny 1 sollte ursprünglich mal zehn Jahre lang am Markt sein,
dann ist es eingegangen.
Aber gerade Thema Service-Games und in-game-Käufe,
da gibt es auch eine spannende Verknüpfung zum Game Pass,
weil ich habe gesehen, dass sie ja Zahlen bekannt gegeben hatten
zuletzt zum Game Pass berief der GDC 2022.
Und da haben sie ja so ein bisschen Zahlen bekannt gegeben.
Sie sind da immer relativ, dauert immer eine Weile,
bis man irgendwann mal hört, wie viele Abonnenten jetzt aktuell sind im Game Pass.
Aber da hatten sie ein paar Zahlen bekannt gegeben

und haben unter anderem auch gesagt,
dass wohl Game Pass-User generell deutlich spendabler sein würden
für Spiele im Game Pass.
Natürlich, weil sie einfach für das Spiel selbst in der Regel nichts bezahlt haben.
Und anscheinend, laut Microsoft, geben sie bis zu 50 Prozent mehr Geld
für in-game-Käufe aus als durchschnittliche Spieler,
die das Spiel nicht über den Game Pass spielen.
Und das ist ja dann vielleicht noch eine Lücke,
in die sie eigentlich noch mehr schießen können.
Es sind wirklich Service-Games und Games,
die in-game-Käufe anbieten, im Game Pass zu haben.
Nicht, dass ich Fan davon wäre.
Aber es ist ja scheinbar irgendwas, was eine Rolle spielt.
Ja, also definitiv.
Und ich meine, man darf auch nicht vergessen,
gerade ich glaube, die Alteamat-Abonentinnen
kriegern ja auch einen gewissen Rabatt einfach auf Titel.
Ich weiß nicht, ob das auf in-game-Käufe tatsächlich auch gilt.
Aber auf jeden Fall hat man da auf jeden Fall auch einen Vorteil generell.
Wenn du im Abo bist, hast du dann halt einfach gewisse Goodies,
die sich dann natürlich auch auf die Käufe dann auswirken.
Aber generell ist natürlich Monetarisierung auch
ein spannendes Thema auch beim Game Pass,
weil der Preis für Alteamat ist natürlich eigentlich,
wenn man ehrlich ist, ziemlich sportbillig,
wenn du wirklich merkst oder siehst, was da alles drin ist in dem Abo,
wo ihr auch schon seit Jahren einfach irgendwie spekuliert wird,
wann erhöht Microsoft jetzt einfach das Abo.
Und ich glaube auch, dass das früher oder später kommen wird.
Also, ich meine, wir haben es jetzt zum Beispiel auch bei Amazon gesehen.
Die Leute schön in Prime reinholen und dann irgendwann halt einfach sagen,
so Leute, jetzt rentiert sie sich vielleicht nicht mehr ganz so.
Wir ziehen jetzt mal die Preisschraube ein bisschen an.
Und da werden dann auch nicht, also ich glaube auch,
dass da ein gewisser Teil einfach erreicht sein muss,
eine gewisse Kennzahl, wo man dann sagt,
OK, dann haben wir vielleicht einen Absprung von so und so viel Prozent.
Aber das ist dann nicht mehr so schlimm, wenn wir den Preis so und so nach oben ziehen.
Und ich denke auch, dass das passieren wird.
Und auch so dieses, was du gesagt hast, dieses mit Netflix,
das ist halt dann auch irgendwann, glaube ich, so ein Abo, der Game Pass,
das läuft halt so nebenbei.
Also, dass man vielleicht auch gar nicht mehr so guckt,
kann ich das jeden Tag irgendwie nutzen.

Habe ich jeden Tag irgendwie einen Benefit davon, sondern du hast es halt.
Und wenn du es brauchst, dann ist es da.
Und das ist dann auch sehr schwierig, dann wirklich wieder zurückzugehen und zu sagen, ja, jetzt läuft es aus.
Aber ich habe mich jetzt so dran gewöhnt.
Und auch wenn es nur dreimal irgendwie im Monat ist, dass ich mal reinschauen, mir irgendwie ein neues Spiel runter lade, könnte ich jetzt trotzdem nicht mehr darauf verzichten.
Und dann schließt halt doch wieder das Abo.
Ich habe meinen Game Pass damals, ich habe meinen Game Pass damals gekauft über einen Abo, wo es möglich war, Xbox Live-Goldmitgliedschaften in Game Pass, Jahre umzuwandeln oder solche Geschichten, weil das irgendwie erheblich günstiger war.
Und da habe ich jetzt drei Jahre im Voraus den Game Pass quasi bezahlt und umgerechnet, zahle ich dadurch jetzt fünf Euro oder so im Monat, die aber auch so irgendwie weglaufen in der ganzen Geschichte.
Klar, dieses ganze, dass diese Abo-Schwämme mit immer mehr Geld reinbuttern irgendwann enden muss.
Das sehen wir jetzt ja auch gerade an Netflix.
Netflix hat, glaube ich auch, schreibt jetzt gerade so schwarze Zahlen langsam und selbst hier sehen Sie sich immer gezwungen, ja, das mit dem Passwort Sharing, das finden wir jetzt aber immer nicht mehr so gut.
Wäre schon ganz toll, wenn du deinen Hauptstandort eintragen würdest, damit du jetzt nicht mehr in der ganzen erweiterten Familie, in Anführungszeichen, deinen Netflix-Passwort teilst.
Das sind irgendwann kommen diese Kipppunkte, wo dann Geld eigentlich genommen werden muss und auf einmal das reine Investment und steigende Abo-Zahlen nicht mehr ausreichen, um die Investoren zufriedenzustellen.
Ja, das sind auf jeden Fall ein paar spannende Punkte.
Du hattest auch noch, als wir vorhin im Vorgespräch darüber gesprochen haben, hattest du noch gesagt, Tobi, dass das vielleicht für manche Leute auch bedeutet, dass sie den Wert eines Spiels nicht mehr so gut greifen können, wenn sie Ihnen hauptsächlich über den Game Pass abonnieren.
Ja, also ich denke schon, dass das sicherlich auch ein Punkt ist, was ich auch bei mir selber merke, also dass man halt natürlich, wir arbeiten jeden Tag mit Videos spielen und wir haben jetzt auch nicht die Probleme so an diverse Muster und so weiter zu kommen, weil es halt auch unser Job ist.
Aber dass man gerade, wenn du halt wirklich diese Schwämme hast von Spielen, dass du halt so ein bisschen auch das Gefühl dafür verlierst, einfach was so ein Spiel auch wert sein kann.
Also gerade Starfield ist jetzt halt natürlich ein sehr plakatives Beispiel, aber das ist halt die erste große Marke von Bethesda seit, was haben sie gesagt,

25 Jahren das erste große Universum.

Und da ist so viel Schweiß, Blut und Tränen wahrscheinlich reingeflossen und du kriegst es quasi halt dann einfach für diese Abogabühr.

Und wenn du es kaufen würdest, selbst 60, 70 Euro ist dann natürlich für so ein Spiel, wo du theoretisch hunderte Stunden vermutlich drin verbringen kannst.

Wenn du es gegenrechnest, ist das eigentlich ein ganz guter Deal, wie zum Beispiel jetzt auch ein Zelda, Tiers of the Kingdom, was du da reinstecken kannst an Zeit.

Ist ja sehr teilweise absurd, einfach das Preis-Leistungsverhältnis.

Aber dass man da tatsächlich dann einfach aus so ein bisschen wirklich durch diese Fülle einfach dann vergisst, dass da tatsächlich auch Entwicklungszeit und Geld einfach dahinter steckt, weil es kosteteil Geld einfach ein Spiel zu entwickeln.

Aber das gehört halt dazu.

Das ist ja bei Amazon Prime zum Beispiel genau das Gleiche.

Also das ja auch da scrollst du durch die Bibliothek.

Und da hast du natürlich auch, ich glaube, das ist auch so ein Nachteil von diesen Abomodellen, dass zumindest auch das beobachte ich bei mir.

Dann sitzt man halt dann irgendwie auf der Couch, will einen Film anschauen.

Und dann kann man sich aber nicht entscheiden, weil es halt zu viele gibt.

Wo hast du dir den Film gekauft und warst halt schon einfach wirklich fokussiert auf diesen einen Film.

Und dann wusstest du, OK, heute Abend gucken wir diesen Film.

Und jetzt ist es mittlerweile so, man scrollt durch und dann so, ah, jetzt ist aber zu spät jetzt noch schlafen.

Aber sind wir da nicht eh schon?

Ist das nicht einfach nur die Eskalationsstufe der Steam Sales?

Auch da, ihr habt hier so bei Game Pass Artikeln gesprochen über Rammspars und solche Geschichten, auch da gibt es das Geflügelte Wort.

Warte ich bis es im Sales ist.

So und dann exakt, es ist die selbe Thematik,

wo genügend Leute von sich aussagen, weil Videospiele so teuer geworden sind, weil Sony mit der nächsten Generation auch gesagt hat,

das neue, der neue Preispunkt ist wie viel, 70 Dollar mindestens oder so.

Ich glaube, 80 sogar, teilweise auch die Spiele.

Dass man dann sagt, ich kriege Kaufe nur, wenn es im Sales ist.

Also dann ist Game Pass ja fast schon aus der Gebarte betrachtet die nächste logische, der nächste logische Schritt.

Gleichzeitig gibt es jetzt aber auch wieder dieses Phänomen für Leute, die so gern Spiele direkt zu beginnen spielen wollen,

dass es jetzt diese Early Access Welle gibt

und nicht im Sinne von Early Access, du spielst ein unfertiges Spiel

und wir arbeiten noch daran, sondern Early Access tatsächlich im Sinne von früher Zugang, wir haben es bei Diablo gesehen.

Und da gibt es ja scheinbar auch irgendwie ein Publikum für was groß genug ist. Genau, und da musst du dann ja wirklich einfach auch ein bisschen mehr Geld dann wieder investieren, was irgendwie ein bisschen kurios ist. Aber so diese Zahl der Titel, wo jetzt gesagt wird, okay, aber wenn du jetzt die Premium Edition kaufst, dann hast du fünf Tage, kannst du vorher dann zugreifen. Und das ist dann natürlich trotzdem doof, wenn du ein Abo hast und dir denkst, aber jetzt, ah, diese Spiel würde ich trotzdem gerne irgendwie ausprobieren und dann möglichst früh, dass du dann wirklich schon genötigt wirst, dann wieder irgendwie den Vollpreis zu bezahlen. Also es geht jetzt dann, ich will jetzt nicht sagen, dass das jetzt so eine Bewegung ist, wo ich sagen würde, das machen jetzt 50 Prozent aller Spiele. Aber man merkt schon, dass das zunimmt. Und das finde ich halt auch eine ganz interessante Entwicklung. Und was die Monetarisierung angeht, ist natürlich 2K ganz vorne mit dabei und versucht das selbst beim eigentlich auf Kinder zugeschnittenen Lego 2K Drive. Da konnte man auch die Premium Edition kaufen und drei Tage früher spielen. Ob das jetzt das Spiel ist, was, ah, ich muss jetzt schon vorher das erste Hamburger Auto bauen, drei Tage vor allen anderen. Aber scheint ja zu funktionieren, weil sonst würden sie es ja auch vermutlich nicht in dieser Form anbieten. Sie wissen ja genauer, dass gerade so Spiele wie Diablo, die natürlich wurde natürlich auch davon profitiert, wenn du ein paar Tage vorher anfangen kannst, weil du dann halt schon sehr schnell irgendwie aufgestiegen sein kannst und so weiter, dass das halt ziehen kann. Und das ist dann die nächste Masche. Aber was du noch meinstest, ich glaube, es wird auch problematisch beim Game Pass beziehungsweise da muss man natürlich auch aufpassen, wenn du mehrere Abos gleichzeitig hast, wie bei den Filmen ja auch. Weil ich meine, so ein Game Pass konkurriert natürlich auch einfach um Zeit und mit anderen Modellen einfach. Und wenn du irgendwann an den Punkt kommst, wo du irgendwie für jeden Titel ein unterschiedliches Abo brauchst, zum Beispiel im Fußball sehen wir das ja auch bei der Bundesliga. Brauchst du, wenn du den kompletten Bundesligaspieltag gucken möchtest, brauchst du keine Ahnung, drei, vier Abos mittlerweile von unterschiedlichen Anbietern.

Und das könnte dann der Punkt sein, wo man sagt, OK, irgendwas muss jetzt irgendwie sterben davon. Also zumindest dann für den eigenen Geldbeutel. Und man sieht es ja, dass es diverse Anbieter gibt. Also Ubisoft hat ja einen eigenen Dienst, ihr Play, wobei da natürlich auch irgendwie ein Teil natürlich reinläuft bei Game Pass Ultimate. Aber das ist natürlich dann auch spannend. Dann, wenn diese Zahl der Abos vielleicht sogar noch zunimmt in Zukunft. Die werden dann quasi die Abodienste noch untereinander konkurrieren, vielleicht gar nicht mehr irgendwie mit den feststehenden Releases im Laden, sondern tatsächlich untereinander. Wobei ich es da halt wirklich enorm spannend fand, als der Game Pass dann plötzlich noch EA und Ubisoft mit akquiriert hat in den Game Pass, also die jeweiligen Abo-Angebote. Weil da konnten sie ja eigentlich fast gar nicht mehr eine ernsthafte Konkurrenz sein. Allein schon das, was du ja auch erwähnt hast, dass sowohl bei EA als auch bei Ubisoft in den Abo-Angeboten in der Regel die großen Spiele nicht Day One im Abo sind, sondern irgendwann mal dazukommen. Und es ist auch nicht immer ganz klar, dass wirklich alle Spiele dann im Abo landen. Und ja, man hatte fast so ein bisschen das Gefühl, dass sie da gesagt haben, OK, da geben wir auf an der Stelle, dann lassen wir uns lieber integrieren in den Game Pass, weil wir da nicht mit konkurrieren können. Ja, und das ist ja auch ein bisschen kurios, dass man sich eigentlich normalerweise wünscht, man sich ja auch so ein bisschen Konkurrenz, weil man denkt sich, ah, Konkurrenz belebt das Geschäft und dann sind die Preise vielleicht auch ein bisschen besser. Weil zumindest beobachte ich das auch bei mir, dass man sich dann eigentlich schon so insgeheim wünscht, OK, wenn es jetzt nur einen Dienst geben, wo alles drin wäre, das wäre natürlich schon irgendwie cool. Ja, und der Game Pass ist da halt, muss man halt auf fairer Weise sagen, auch einfach am nächsten dran. Weil gerade dadurch, dass halt so EA-Play-Titel dann mittlerweile auch da drin sind, hast du ja wirklich einfach einen sehr großen Teil von Spielen, wirklich auf den du dann Zugriff hast. Es gibt bis heute die Fraktion, die sich darüber aufregt, dass sie das Epic Game, den Epic Store Account nicht erstellen wollen, weil das ihr Steam wiederum verwässert. Und sonst, was ich letztens mit Aaron, das ist noch ein Social Media Team, gesprochen und der hat mir erzählt, ehrlich gesagt, seit ich das Steam Deck habe, richtig das so auffällt. Die Sachen, die ich auf Epic kaufe, funktionieren auf Steam nicht richtig. Und deswegen habe ich SpielXY zweimal gekauft,

einmal noch auf Steam, damit es auf Steam Deck vernünftig läuft.

Das sind alles so Dinge, die da irgendwie mit eingezogen werden.

Ich frage mich dann auch, das hattest du, glaube ich, gerade so nebenbei gesagt, Girardin, dass die Sachen natürlich co-existieren können.

Ich will das auch glauben.

Aber böse gesagt, ist das ein unausweichliches Modell?

Muss das nur erst mal genügend etabliert sein

und muss Microsoft nur genügend Kartell oder ob ich es bestochen haben,

bis sie auch alles kaufen durften, dass zwangstüftig irgendwann auch

Sony-Klein begeben muss und sagt, jetzt geben wir auch in den Game Pass

All Hail the Game Pass oder ist das was, wo dieses

Sony-Modell gegen Antrieb, weil ich will

doch nicht gar nicht so eindeutig einigste, die Idee Sony versus Microsoft

zu besprechen hier, nur in gewisser Hinsicht wirkt es manchmal so,

als wäre es ziemlich auswichslos.

Dass da am Ende ein Monopol entsteht, meinst du? Meinst du?

Na ja, ob das deine Frage ist.

Ja, das ist die Frage, ja klar.

Also, das wird glaube ich nicht passieren.

Machen wir nur noch ein paar abwegende Geräusche.

Und ich meine, Sony hat ja ganz gut bewiesen auch in den letzten Jahren,

dass sie mit ihrem Modell ja auch einfach noch Erfolg haben.

Also, natürlich kann man die Frage stellen, wie lange in der Zukunft das irgendwie

noch bestand haben kann. Aber PlayStation ist auch durch den Namen

Allein halt einfach so eine starke Marke, die muss Microsoft halt schon

einfach noch ein bisschen aufholen und ich weiß nicht, ob das ganze Geld

dann letztendlich ausreicht, um das zu bewerkstelligen.

Also, ich meine, letztendlich steht dann auch gewisses Qualitätsversprechen dahinter.

Und Sony hat das eigentlich immer relativ konstant abgeliefert, gerade jetzt

in der PS4 Generation sowieso, aber sie zeigen das in der PS5 Generation auch.

Und da hat Microsoft einfach noch ein bisschen was gut zu machen.

Und natürlich wirkt das jetzt so ein bisschen mit der Brechstange.

Aber ja, sie versuchen halt alles, um da einigermaßen

dann auch konkurrieren zu können bzw. sie können es halt auf eine andere Art

und Weise. Aber ich glaube nicht, dass wir uns irgendwie Sorgen machen müssen,

dass wir zukünftig irgendwie nur noch einen Anbieter haben.

Ich glaube auch, da werden halt die Kartellbehörden auch einfach davor stehen,

um das zu verhindern.

Ja, zum einen das.

Zum anderen glaube ich auch einfach, dass da noch so viele neue Sachen natürlich

auch immer nachkommen über die nächsten Jahre.

Es gibt auch noch Nintendo, die wirklich sich überhaupt nicht einlassen

auf diesen Konkurrenzkampf, sondern ja einfach immer ihr eigenes Bierbraun irgendwie.

Und ich glaube auch einfach, dass da

das Interesse fast gar nicht da ist.

Also ich kann mir auch nicht vorstellen, dass das Microsoft's Endziel wäre, die Welterschaft zu übernehmen.

Nee, und wenn ich mich recht entsinne, haben sie damals ja auch im Rahmen der Einführung der Xbox Series X gesagt.

Weiß nicht, Leonard, vielleicht weiß es du noch genau, dass das auch für Spencer gesagt hat. Unsere Konkurrenz ist ja eigentlich gar nicht mehr Nintendo und Sony, sondern halt ich glaube, er meinte Amazon und so weiter, dass er diese Riesenkonzerne tatsächlich dann einfach angeführt hat als Konkurrenz.

Also da sieht man ja auch, dass das soll, glaube ich, auch gar nicht despektilig werden von Microsoft, aber sie haben halt einfach so diesen übergeordneten Gedanken.

So einfach dieses ganz klare Modell.

Das ist aber natürlich auch eine schöne Sache zu sagen, wenn man gerade am Pferd verliert, ist das Konsolenduell.

Na klar.

Ich bin ja eigentlich gar nicht in derselben Liga.

Wenn Sie mal das Bigger Picture sehen, dann bin ich der erste, letzte gewesen und nicht der letzte erste.

Das vielleicht habe ich mich auch gerade von dieser von diesem Narrativ so ein bisschen einnehmen lassen, wenn ich sage, als alles kommt mit den Game Pass rein, weil das natürlich interessante Modelle sind.

Aber vielleicht ist wirklich das das Ziel, dann gar nicht alles zu übernehmen, sondern auf demselben

I Don't Give A Piep Status anzukommen wie Nintendo,

wo man sich aus dem direkten Konkurrenzdenken rausnehmen kann, wo wir an dem Punkt sind, wo Sony dieses klassische, blödes Wort, aber ich sage es jetzt so Hardcore Gamer Klientel zu bedienen, wo Microsoft neue Märkte erschließt bei einem weniger intensiv spielenden Publikum, dass so ein Game Store abo bezahlt, Game Store abo sowieso, Game Plus abo bezahlt.

Du bist wirklich Fan vom Game Store abo auch heute, oder?

Game Pass abo bezahlt

und halt da die Spiele spielt und sich freut, wenn das Neues da fehlt mit drin ist und die Hardcore Spieler schließen mal alle paar Monate, wie da ein Game Store oder ein Game Pass abo abwendet, dass da viel da ist, spielt das Dremodaten durch und kündigen ja abo wieder und Nintendo macht weiter sein Nintendo-Thingen.

Das ist natürlich vielleicht die allereerste Taktik, dass man sagt, wir halten uns raus aus diesem ja dann doch vielleicht aus Microsoft Sicht unfruchtbaren Konkurrenzdenken zwischen den Plattformen.

Ja, also ich kann mir auch nicht vorstellen, dass ihr Ziel ist, es jetzt irgendwie Sony zu zerstören oder so, sondern einfach natürlich sie gucken, was für sie am besten ist, was vielleicht für die eigene Ausrichtung des Unternehmens oder halt jetzt im Grunde der Xbox Gaming-Sparte, whatever, was da einfach das lukrativste ist.

Und wenn sie meinen, dass Activision blizzert, der Aufkauf ihnen dabei hilft, dann ist das natürlich erstmal ihr gutes Recht und das Sony dagegen dann natürlich

auch vorgeht, ist natürlich auch total verständlich.

Aber ja, so wie du sagst, ist es natürlich auch ein sehr romantischer Gedanke, dass jeder da so so ein bisschen seine Nische findet.

Aber so ein bisschen dieses Gekabel gehört natürlich auch einfach immer dazu.

So gerade so seit der ersten Xbox Generation, wo Microsoft dann auch in den Markt vorstieß, um ja natürlich und natürlich da auch einfach Marktanteile einfach sich abzugreifen, ist es ja einfach so ein bisschen dieser Konkurrenzkampf.

Aber ich finde gerade in dieser Generation hat man sehr, sehr deutlich gesehen, dass die Unternehmen halt schon zumindest zu einem gewissen Teil einfach unterschiedliche Strategien fahren, wo am Ende dann, glaube ich, jeder glücklich werden kann.

Das ist natürlich auch immer natürlich ein bisschen spekulativ.

Und da werden wir die Zukunft dann einfach, glaube ich, auch so ein bisschen abwarten müssen, gerade wenn jetzt auch dieser Activision Deal dann durchgeht.

Ich meine, dann wird natürlich auch der Game Pass nochmal einen ganz anderen Boost bekommen, wenn wir dann irgendwie überlegen, dass alle Call of Duty ist dann auf einmal im Game Pass sind, so vielleicht nicht auf einen Rutsch, aber dass wir uns darauf einstellen können, dass die alle dann wirklich da reinkommen.

Deswegen hatte ich vorhin auch im Vorgespräch gesagt, so der Game Pass holt jetzt vielleicht aktuell so ein bisschen Luft oder hat so eine Atempause, um dann halt wirklich in die Vollen zu gehen.

Aber das muss man halt auch alles abwarten.

Das ist natürlich dann auch sehr viel Spekulation.

Ja, aber ich glaube, es ist wirklich auch diese Masse an Spielen, die du ja auch schon oft angesprochen hast, jetzt die im Game Pass steckt und stecken wird in Zukunft und gegebenenfalls noch größer wird, wenn das mit Activision Blizzard durchgeht.

Ich glaube, das ist diese Masse, die einen dann auch so einlohlt irgendwann, dass man irgendwie denkt, ja, dann brauche ich es jetzt.

Also da steckt irgendwie Ubisoft drin oder steckt EA drin oder stecken voll viele coole Indie-Spiele drin und Staffield ist auch noch dabei und mein Gott, Activision Blizzard ist auch noch dabei.

Ich habe den Überblick komplett verloren.

Ich möchte das irgendwie alles haben und ob ich dann wirklich irgendwann mal EA Spiele im Game Pass Spiele spielt dann gar keine Rolle mehr, einfach nur, weil ich mich davon habe so blenden lassen, dass das so wahnsinnig viel ist.

Und man sieht, ich denke, dann mach ich jetzt halt mit.

Das ist so ein rühmter Angebot, was man nicht ablehnen kann.

Ja, das ist so ein großes Angebot.

Aber das andere Thema, was wir jetzt auch schon natürlich angeschnitten haben und was natürlich unausweichlich ist, wenn es um Microsoft gegen Sony geht, ist die Hardware selbst.

Und da sind wir jetzt natürlich gerade einfach bei der Next-Gen angekommen.

Wir haben uns ein bisschen gesettelt.

Du sagst schon, beide Konsolen in allen Varianten sind jetzt annähernd verfügbar die meiste Zeit.

Gleichzeitig hat Microsoft gesagt, es wird jetzt noch eine neue Version von der CD-SS geben mit mehr Speicherkapazität, mit einem Terabyte.

Back in Black.

Back in Black.

Und ja, da ist die Frage, wie es da jetzt weitergeht.

Sony hat natürlich auch noch Sachen angekündigt.

Sony hat jetzt PSVR 2 in der Pipeline und auch ein Handheld und über all das müssen wir sprechen.

Ja, das müssen wir, weil Hardware ist immer ein natürlich ein sehr, sehr spannendes Thema und die letzte Generation hat ja zum ersten Mal gezeigt, dass es Mittelmodelle oder Mid-Gen-Modelle, wie auch immer man sie nennen will, geben kann und dass die auch ganz gut funktionieren.

Und deswegen war schon von Anfang an hatte ich das Gefühl, als diese Generation gestartet ist, gab es da schon die Gerüchte, wann kommt jetzt irgendwie eine PS5 Pro, wann kommt eine Xbox Series X Pro und so weiter.

Und wenn man so in die Gerüchte Küche schaut, auch gerade in den letzten Monaten, also ich glaube, Mai war es, wo halt aus vielen Ecken kam, dass wohl eine PS5 Pro definitiv irgendwie in der Mache ist und so weiter, dass anscheinend schon Dev-Kits verschickt worden sind und keine Ahnung, ob das natürlich stimmt.

Also ich könnte es mir auf jeden Fall auch vorstellen, auch wenn es natürlich irgendwie ein bisschen kurios ist, weil jetzt ist gerade die PS5 breitflächig quasi verfügbar und dass man jetzt in nächster Zeit dann PS5 Pro ankündigt, kann ich mir ehrlich gesagt weniger vorstellen.

Und für Spencer hat jetzt die Tage erst wieder gesagt, dass eine Xbox Series X Pro, dass die halt nicht benötigt wird aus ihrer Sicht, also dass sie sehr zufrieden sind mit der Hardware und so weiter, kann man natürlich sagen, vielleicht heißt sie dann nicht Xbox Series X Pro, sondern irgendwie anders, dass er sich da halt einfach diese Hintertür auflässt. Aber ich glaube nicht, dass wir diese Hardware jetzt vielleicht in den nächsten ein, zwei Jahren sehen.

Dazu ist halt einfach die Konsolengeneration, wie sie jetzt da ist, einfach zu wenig verfügbar gewesen.

Die muss ich jetzt erstmal so ein bisschen wirklich auf dem Markt, so ein bisschen zetteln, aber dass das kommen kann, will ich jetzt tatsächlich nicht ausschließen.

Aber es ist natürlich schwer auch einfach zu mutmaßen, ob das jetzt dann tatsächlich so kommen wird oder nicht.

Aber die letzte Generation hat halt gezeigt, so wenn man halt dann auch noch ein bisschen so ein technischen Sprung drin hat, die PS4 Pro und auch die Xbox One X, das war ja wirklich eine sehr, sehr starke Konsole für die damaligen Verhältnisse zumindest.

Technik entwickelt sich immer weiter und deswegen halte ich es nicht für ausgeschlossen, dass wir halt anstatt einer PS6 halt irgendwann eine PS5 Pro sehen.

Das kommt natürlich auch ganz drauf an, wie lange jetzt die aktuelle Generation überhaupt läuft.

Wir haben jetzt ja fast zu einem umgekehrten Fall wie damals bei der PS3 Xbox 360 Generation, die war sehr, sehr lange im Zahn, das ist eine Englischformulierung, die auf Deutsch

nicht funktioniert, die war sehr, sehr langlebig und irgendwann konnten alle nicht mehr die rein poppenden Vegetationsgrafiken und sowas mehr sehen.

Jetzt haben wir ja durch diese ganze Corona-Pandemie und solche Geschichten und war das alles erst

spät verfügbar, war das umgekehrten Fall, dass der Anfang der Generation so lange gezogen wurde wie eine Kaugummi, weil viele überhaupt nicht die Sachen spielen konnten und dadurch haben wir die Sache künstlich verlängert.

Ich selber habe den Appeal von einer Pro-Konsolidant noch nie so ganz verstanden, weil ich dann auch gleich wieder diese 4 auf Missing aus hatte, 4 auf Missing aus Out hat im Sinne von was, wenn sich jetzt nächstes Jahr die PS5 schon ankündigen, während ich die Pro gerade gekauft habe.

Das wäre natürlich noch ärgerlicher und ich habe sehr gerne und freue dich, mein Rucke-Legis-Last-Guardien gespielt.

Danke schön.

Ja, es ist spannend, ob diese ... es ist ja auch wahrscheinlich ein sehr kleiner Markt, der dann wiederum auch noch sagt, wir gehen hin und kaufen uns die teure Hardware.

Gerade was Microsoft macht, ist ja das Gegenteil, indem sie sagen, wir bringen jetzt endlich mal eine Xbox Series S mit genügend Spargelplatz raus, das ist ja das Slow-End, das sie dann quasi stärken.

Ja, es ist glaube ich auch sehr, sehr schwierig diesen richtigen Zeitpunkt abzupassen.

Ich glaube bei der PS4 Pro war es ja damals auch so ein bisschen das Argument, wir haben jetzt PS4-A und wenn man eine PS4-Pro hat, dann läuft das halt auch so, wie wir uns das vorstellen.

Das ist natürlich ein gutes Argument dann zu sagen, okay, dann braucht man vielleicht, wenn man sich PS4-A, wenn man da so ein bisschen draufschielt, holt man sich die Konsole oder das etwas verbesserte Modell dann auch noch dazu.

Aber ja, das ist natürlich dann einfach sehr, sehr viel Spekulation, sehen wir jetzt ein Mitgen-Modell oder nicht oder halt PS6 und so weiter, da wird ja auch schon sehr, sehr viel drüber spekuliert.

Aber generell, was du noch gesagt hast, der Handheld, den Sonya auf dem Showcase vorgestellt hat, Project Q, das ist ja, also Handheld ist sicherlich richtig, in dem Sinne, dass man es halt wirklich einfach in den Händen hält, aber es ist ja nicht so was, was man vielleicht irgendwie klassisch mit diesem Begriff verbindet, weil es ist dann ja im Grunde eigentlich nur ein Führungszeichen, ist es ja ein Controller mit einem Bildschirm.

In gewisser Weise ist es das Wii U Gamepad für die PlayStation 5, für man so will, ne?

Genau.

Und hat ja ein 8 Zoll Bildschirm und man muss aber im eigenen Wifi-Bereich bleiben, also bist eigentlich im Grunde daran gebunden, wo dein Wifi ist und du kannst dann halt Remote Play damit nutzen oder eben genau Wii U Gamepad, also vielleicht ist es auch eine Möglichkeit irgendwie das Fernsehbild dann auf den Controller zu spiegeln.

Ich glaube, da ist so ein bisschen der Knackpunkt der Preis, ob sich das dann letztendlich dann vielleicht auch für die etwas breitere Masse durchsetzen kann, weil so erste Schätzungen sind ja schon, dass es so dann 250-300 Euro sein könnte.

Ich will da jetzt um Gottes Willen nicht irgendwie schon sagen, dass es so sein wird, aber es wird natürlich ein bisschen höherpreisiger sein und da werden, glaube ich, viel überlegen, ob es diesen hohen Preis dann tatsächlich wert ist.

Ich bin aber auf jeden Fall gespannt, wie das Ding dann tatsächlich sich integriert.

Das soll ja, glaube ich, dieses Jahr sogar noch kommen.

Und ja, wie gesagt, ich glaube, da ist der Knackpunkt tatsächlich der Preis und Microsoft umgeht das ja, glaube ich, einfach, indem sie sagen, ja, okay, wir haben ja die Handyanbindung und so weiter.

Wir sehen das ja sowieso alles irgendwie als ein großes Ökosystem.

Aber selbst hier hat Sony doch auch das gegenteilige Angebot.

Es gibt auch schon, wie heißt es denn, das PlayStation Streaming-Angebot, wo du auch auf Handy theoretisch streamen kannst.

Genau, Remote Play.

Genau.

Und sie haben selber auch schon so ein Backbone heißt es, dieser reinsteitbare Controller für Handy.

Es gibt einen offiziellen Sony-Zensierten, was das angeht.

Ja.

Also, hier sieht es an.

Ich muss auch sagen, dieser Handheld-Anforderungszeichen ist für mich das lustigste Angebot.

Ich weiß nicht, ob ich einfach den Witz nicht verstehe, aber das ist, ich bin, sollte die Zielgruppe dafür sein.

Ich bin riesiger Handheld-Fan, ich habe schon mein Leben lang Handheld gespielt.

Gameboy, fantastisch, Nintendo DS, für mich die beste Konsole, die jemals exaktiert hat.

Ich bin ein riesengroßer Handheld-Fan, ich spiele natürlich ohne Ende Switch auch im Handheld-Modus.

Aber ich kann es nicht nachvollziehen.

Also, diese Tatsache, dass man in seinem eigenen Wifi-Bereich bleiben muss, macht es halt zu 100 Prozent unattraktiver.

Weil natürlich spiele ich auch viel Handheld einfach in meinem eigenen Heim, aber ich spiele es eben auch einfach viel auf Reisen, im Zug, im Urlaub, wenn ich irgendwo unterwegs bin, wenn ich die Heimat besuche und so weiter.

Und da verstehe ich nicht so ganz, warum sie dann nicht, wenn sie ohnehin quasi über Cloud-Gaming-Technisch

gehen, dass sie da nicht irgendein anderes Angebot sich gesucht haben.

Also, dass man das von der eigenen Konsole streamen muss und das nicht von woanders streamen kann.

Ja, das muss man tatsächlich dann erst mal abwarten, wie es dann letztendlich auch funktioniert oder ob sie noch mit irgendeinem coolen Feature um die Ecke kommen, wo man sagen kann, okay, jetzt verstehe ich tatsächlich zu 100 Prozent, warum ihr das angekündigt habt.

Aber ich war auch so ein bisschen verwundert.

Es wurde ja auch viel drüber schon gesprochen.

Also es gab ja auch Patente und so weiter, wo man schon sich so ein bisschen zumindest darauf einstellen konnte, dass sowas in der Art irgendwie vielleicht passieren wird.

Aber dass das jetzt so dann relativ spontan auch angekündigt wurde, das hat mich auch überrascht.

Aber ja, schauen wir mal, was das dann gibt.

Es ist verwundernd.

Auf der anderen Seite ist Sony aber auch die Firma, die ohne, dass es irgendwie ein Großinteressiert hat, diese PlayStation Vita für den Fernseher rausgebracht hat.

Ich habe vergessen, wie das Teil hieß.

Aber das war im Endeffekt ein reines Gerät, wo man PlayStation Vita-Karten auch reinstellen konnte und Downloadspiele von PlayStation Vita zwar spielen konnte, aber nur an den Fernseher angeschlossen.

Man musste dann PlayStation 4 Controller benutzen und damit zu spielen.

Auch das ist dieselbe Art von, okay, wer braucht das Gerät, die ich jetzt bei dem Project U schon wieder sehe.

Es wirkt alles so, das sind so nice to have Sachen.

Also das wird auf jeden Fall die Konkurrenzsituation nicht groß verschieben, sagen wir mal so.

Das ist so ein bisschen wie der Dualsense Edge.

Es ist natürlich relativ hochpreisig, aber auch einfach für eine gewisse Nische geeignet.

Und ich glaube, das wird Project Q auch sein.

Es wird sich ja zumindest so ein bisschen seinen Markt finden.

Aber ich glaube nicht, dass das jeder irgendwie braucht oder dass es für jeden wirklich einen großen Vorteil hat, sich irgendwie ein Controller mit Bildschirm auf die Couch mitzunehmen, weil du ja sowieso irgendwie dein Fernseher hast.

Ob das jetzt so attraktiv ist, dann tatsächlich im Schlafzimmer deine Spiele zu streamen von deiner PS5.

Das muss natürlich jeder für sich selbst beantworten.

Es ist natürlich ein Angebot, was wieder von Sony gemacht wird.

Und ich bin auf jeden Fall sehr gespannt, wie es angenommen wird.

Genauso übrigens jetzt wie die Series S.

Das ist natürlich einfach auch eine sehr spannende Konsole, war sie schon von Anfang an, wo auch jeder am Anfang gesagt hat, ja, aber das ist ja im Grunde dann wirklich nur noch so der Bremsklotz für diese Generation, also wo man dann auch aufpassen muss.

Es muss natürlich auch immer für die Series S dann auch noch laufen und so weiter.

Und es hat sich ja zum Teil gezeigt, dass das jetzt nicht komplett unwahr ist, also dass es Durchauspiele gibt, wo man merkt, ja, die Series S ist da vielleicht tatsächlich so ein bisschen, ein bisschen so ein Hammer, was mich aber tatsächlich verwundert hat, dass sie keine Verbesserer oder kein verbessertes Modell der Series X angekündigt haben.

Also sie haben sich halt auf die S konzentriert und halt, was das ja schon gesagt, ein Terabyte Speicher, was jetzt aber heutzutage auch nicht mehr die Welt ist.

Und die letzten drei Jahre haben ja schon gezeigt, so auch dieser Terabyte ist relativ schnell voll, vor allem wenn man bedenkt.

Ich glaube bei der Xbox S insgesamt dann nur 800 Gigabyte nutzbarer Speicher.

Das sind ja dann immerhin auch schon mal ein Fünftel weniger, den man dann wirklich nutzen kann.

Und SSD Speicher, gerade der Preis dafür, ist in den letzten Jahren halt dann doch deutlich gefallen.

Und deswegen hat mich dann auch verwundert, warum sie nicht irgendwie direkt zwei Terabyte

einbauen und dann direkt sagen, okay, übrigens, wir haben hier auch noch eine Series X, die ist jetzt auch mit zwei Terabyte verfügbar.

Das hat mich tatsächlich ein bisschen verwundert.

Aber das ist sicherlich auch ein Problem, was Microsoft hat.

Sie haben ja von Anfang an diese proprietäre Technologie angeboten mit diesen Storage Cards, die halt aber sehr, sehr teuer sind.

Normaler SSDs sind ja mittlerweile günstig, ist immer so eine Sache, aber sie sind halt auf jeden Fall deutlich günstiger als noch vor ein paar Jahren.

Aber diese Storage Cards sind immer noch ziemlich teuer.

Sie sind halt sehr konvinient in der Benutzung.

Also du kannst sie einfach hinten reinstecken und es funktioniert.

Alles tiptop.

Aber sie sind halt sehr, sehr teuer.

Und das fällt ihnen jetzt, glaube ich, so ein bisschen auf die Füße.

Dass sie sich vielleicht auch ein bisschen ärgern, hätten wir vielleicht doch mal auf die klassische SSD gesetzt, die man auch einfach wechseln kann und so weiter.

Man kann ja externe SSDs auch nutzen.

Aber ja.

Woher selbst bei Sony, aber habe ich das falsch im Kopf, nur bestimmte C-Game-Karten überhaupt für die PlayStation 5 funktionieren oder ist es mittlerweile weiter aufgeweicht darauf, dass es nur die Lesegeschwindigkeit haben muss?

Ja, es ist deutlich mehr Modelle dann auch verfügbar und dann auch kompatibel.

Also das war ja so ein bisschen bei der PS5 am Anfang, wo man so ein bisschen mit den Augen gerollt hat.

Warum funktioniert das jetzt nicht von Anfang an, wo man halt gemerkt hat, da wurde vielleicht diese Generation auch ein bisschen früher rausgebracht, als man das irgendwie hervor hatte.

Da hat sich alles hundertprozentig funktioniert hat, aber da hat die PS5 ja auch in den letzten Jahren, das muss man auch einfach sagen, sehr, sehr viel einfach noch an Optionen dazu gewonnen.

Auch zum Beispiel, wenn ich daran denke, so Sachen wie 1440p, also das ist halt so eine Ausgabe einfach nicht gab von Anfang an, wo man sich dann auch gedacht hat, okay, aber wenn ich jetzt mit einem Monitor spiele, WQHD, wenn ich das halt einfach gerne habe, warum gibt es nicht einfach zumindest die Optionen, das wurde jetzt ja auch dann nachgeliefert.

Also da hat Sony dann auch über die letzten Jahre dann schon auch dafür gesorgt, dass diese Kritikpunkte dann auch einfach abgestellt wurden bzw. dass man gemerkt hat, okay, wir hören auf die Leute.

Und da war diese SSD Geschichte natürlich dann aber auch ganz, ganz wichtig, weil die SSD ist glaube ich auch sehr prägend für diese Konsolengeneration.

Ich weiß, für den PC Bereich, das ist ja super alter Hut, das war es ja damals schon, wo die, kann ich mich noch erinnern, wo dann gesagt wurde, ja, ja, aber wir kennen das halt schon seit zehn Jahren gefühlt und so weiter, die Konsoleros jetzt dann auch langsam kommen auf den SSD-Trichter.

Aber das ist halt das, was diese Generation meiner Meinung nach auch auf beiden Systemen

auszeichnet.

So dieses, okay, es ist halt einfach alles schneller.

Also es funktioniert alles schneller, man ist schneller drin, die Ladezeiten sind deutlich verkürzt und so weiter.

Und nach drei Jahren haben wir uns glaube ich so daran gewöhnt, dass wir schon gar nicht mehr wissen, wie es damals in der letzten Generation war.

Wenn du heute eine normale Magnetfestplatte auf deiner Konsole irgendwie nutzen müsstest, glaube ich, würdest du auch denken, um Himmels willen, wie konnte ich das so lange aushalten?

Das sind ja Sachen, wofür früher auch hier, das war glaube ich ein Entwickler Talk von den, von Zomniac mit Spider-Man 1 Drille, wo sie darum getrickst haben und im Endeffekt die selben Assets für die Open World mehrmals auf der Disk abgelegt haben, weil die dann schneller lesbar waren mit der Festplatte und all solchen Dingen, das ist alles nicht mehr nötig und dann machst du eine viel breiteren Möglichkeit, breiteren Abrufbarkeit für Leute möglich.

Auch für den PC wiederum, weil jetzt, wenn die langsam Konsoleros das alles kriegen, heißt für dich auch, dass der PC wiederum mehr davon ausgehen kann, dass SSD-Standard ist?

Übrigens, dass du noch angesprochen hast, dass die Series S jetzt ausgerechnet gestärkt wird, ist halt wirklich ein spannender Punkt, weil es zeigt ja auch, wie unglaublich erfolgreich scheinbar die Series S auch war, dass sie jetzt gesagt haben, das lohnt sich nochmal für uns, da nochmal eine komplette eigene Reihe mit größerem Speich herauszubringen.

Und es liegt ja, denke ich, auch daran, dass die Series S vor allem einen Argument für Leute war, die möglichst wenig Geld nachvollziehbarerweise ausgeben wollten, weil sie vergleichsweise

erschwinglich war und eben der Game Pass im besten Falle direkt mit dabei war.

Ich glaube, fast jeder, der sich die Series S gekauft hat, hat das in Kombination mit dem Game Pass gemacht, weil das halt so ein fantastisches Komplettpaket einfach war.

Und wie gesagt haben wir okay, ich versuche einfach für möglichst wenig Geld an möglichst viel Spielerfahrung zu kommen.

Und die andere Gruppe, die das war, waren eben die Leute, die eigentlich schon eine PlayStation 5 hatten und die das als Zweitkonsole nutzen wollten.

Und dann gab es aber eben auch viele Leute, die, glaube ich, sich dann erst zum ersten Mal oder zum ersten Mal seit langer Zeit wieder eine Konsole gekauft haben, also die sich von diesem Angebot so ein bisschen haben anstecken lassen und gesagt haben, ah, eigentlich bin ich nicht so ein Konsolenmensch und vielleicht auch sogar Leute, die nicht mal groß in Spielen drin gesteckt haben und die dann plötzlich interessiert daran waren, weil das einfach so ein kompaktes kleines Angebot war im wahrsten Sinne des Wortes.

Also das ist interessant zu sehen, dass es tatsächlich scheinbar so erfolgreich war, dass jetzt noch mal eine neue Linie da rausbringt.

Genau.

Also ich kann mir auch vorstellen, dass sie gar nicht vorhatten, das jetzt irgendwie fallen zu lassen.

Sie haben ja von Anfang an relativ klar kommuniziert, das ist jetzt unser Einstiegspunkt in diese neue Generation und wir möchten halt wirklich irgendwie alle abholen, haben wir ja vorhin schon besprochen so.

Wir möchten halt eine möglichst große Käuferschicht da haben oder möglichst viele Zielgruppen ansprechen und da ist eine Series S halt für den vergleichsweise aktrativen Preis, wobei man dann natürlich auch diskutieren kann, okay, legst nochmal 100 Euro drauf oder 150 Euro und dann hast du halt eine Series X und so weiter.

Ich weiß jetzt gar nicht, wie das Verhältnis ist von Verkauf und Series X zu Series S, aber offensichtlich funktioniert es und ich kenne auch genug Leute, die eine Series S bei sich zu Hause haben, eben wie du schon sagst, also gerade dieses, ich habe eine PS5, aber ich möchte trotzdem nicht irgendwie auf die ganzen Xbox First Party Sachen verzichten. Dafür ist es sicherlich eine gute Option.

Man darf natürlich nicht vergessen, dass da aber natürlich so diese technische Komponente, die ja sicher auch nicht unwichtig ist in dieser Generation, dann natürlich da sollte man vielleicht nicht das ganz große Auge drauf haben, weil da muss man halt einfach Abstriche machen.

Und ja, aber das ist halt trotzdem interessant zu sehen und ich fand damals auch wirklich sehr, sehr spannend, dass sie mit diesem zweigeteilten Modell, das war ja glaube ich, wenn ich mich recht entsinne, das erste Mal in der Geschichte der Konsolen, dass das überhaupt zum Start angeboten wurde.

Ich glaube bei der Xbox 360 gab es zwar unterschiedlich Festplattengrößen oder so, einer hatte glaube ich, keine Ahnung, 4 GB und eine 20 GB, aber halt so wirklich, dass sie technisch dann doch relativ deutliche Unterschiede hatten, das gab es halt nicht und offensichtlich scheint es jetzt zu funktionieren oder sie haben jetzt den Eindruck, dass sie dieser Konsole zumindest noch mal einen kleinen Push geben müssen, weil auch das war damals auch bei uns ein großer Kritikpunkt tatsächlich einfach der Speicher, weil das war 512 GB, also sie von Anfang an.

Und wir wissen, wie groß heutzutage Spiele sein können, also Starfield wird auch seine 125 GB, wie er im Store jetzt schon entnehmbar ist, auf die Waage bringen und da kannst du zwei Spiele drauf knallen, drei Spiele und dann bist du im Grunde schon fast voll.

Das war eigentlich sogar, finde ich, ein notwendiger Schritt, um gerade diese Konsole weiterhin attraktiv zu halten.

Das war doch damals auch der Gag, das ist meine Xbox und das ist meine Xbox für Call of Duty War Zone, weil das alleine schon im Speichengplatz wird.

Aber es ist auch ein bisschen die Antwort auf das, was du gerade am Anfang gesagt hast, der beste Zeitpunkt, die Pro-Variante seiner Konsole rauszubringen, Microsoft sagt direkt am Anfang, denn wir haben die normale Xbox mit der S und die Pro-Version mit der Xbox Series X, wenn wir es so rum aufzäumen wollen.

Und das ist natürlich auch die Vorstufe zu dem, was wir vorher besprochen hatten mit Xbox Game Pass App auf Fernsehern, das niedrigschwellige Angebot möglich ist und ich kann mir auch vorstellen, dass dann vielleicht diejenigen, das war ein Szenario, das ich auch gemacht hatte, werden uns vorgespärchs, ob wir jetzt nicht vielleicht, wenn Starfield mal rauskommt und reinweise Leute haben, die die Series S haben, dass Star spielen möchten und sich ärgern, dass es nicht läuft.

Aber es kann natürlich nicht so flüssig läuft.

Es kann natürlich sein, dass das auch zeitgleich das Publikum ist, dass sich gar nicht so sehr daran stört, wenn die Frame Rate ein bisschen in die Knie geht auf meine Series S, weil

sie ja auch den Vergleich nicht zwingt immer haben.

Aber du hast doch vorhin auch schon was Spannendes angesprochen, worüber ich auch gerne auch sprechen

würde, nämlich dieses, dass du völlig zu Recht sagst, die neue Generation ist spielentechnisch sehr langsam angelaufen.

Also, dass es wenige Spiele gab, die sowohl die PlayStation als auch die Xbox Series wirklich ausgereizt haben, dass man jetzt gesagt hat, so, ja, ja, das ist jetzt schon die Grenze.

Besser wird es nicht.

Auf der anderen Seite gibt es jetzt natürlich die Diskussion, dass bei Starfield schon gesagt wurde, dass es auf der Konsole eben nur mit 30 FPS laufen kann.

Das heißt, da sind wir jetzt zum ersten Mal im weitesten Sinne eine Grenze gestoßen.

Also, da sind wir da auch irgendwie wieder in diesem komischen Zwischenstadium, dass es eigentlich gerade erst so richtig anläuft, läuft mit richtigen Next-Gen-Titeln, die das richtig ausreizen.

Und dann kommt aber auch direkt Starfield und sagt, ah, sorry, geht nur mit 30.

Wobei ich da auch relativ sicher bin, dass das auch anders gegangen wäre, was natürlich jetzt viele Leute irritiert, ist einfach die Tatsache, dass sie nicht in einen separaten Performance-Modus drin haben.

Also, dass sie sagen, okay, vielleicht gibt es eine etwas reduzierte Auflösung, aber dann haben wir halt einfach die 60 FPS, was ja, ich will nicht sagen mittlerweile schon ein Standard ist, dass du unterschiedliche Modi hast, aber es ist jetzt nicht mehr die Ausnahme bei Spielen, sondern im Gegenteil, sondern eher tatsächlich fast schon Normalität. Aber so gerade diese Geschichte ist ja auch in dieser Generation so ein bisschen seltsam. Ich kann mich noch erinnern, auch vor drei Jahren, bevor es logging, hat Microsoft dann auch gesagt, wir wollen jetzt, dass 60 FPS einfach der Standard ist und nach drei Jahren sehen wir, das ist halt einfach noch lange nicht der Fall, auch wenn es vielleicht anders möglich wäre.

Dazu bin ich dann zu wenig Entwickler, um das genau einschätzen zu können.

Bei Starfield ist ja, glaube ich, das Argument, dass das jetzt irgendwie kreative Entscheidung ist oder so, weil, glaube ich, irgendwie der Wort laut, man sich dann auch fragt, ja, wie kann das sein?

Also gerade so diese Optionen nicht zu haben, einfach irgendwie ein paar Performance-Modus einzubauen, das ist das, was, glaube ich, viele Leute einfach nicht verstehen.

Das habe ich gefühlt aber auch schon häufiger gehört, dass das ja filmischer aussieht, wenn es 30 FPS sind und deswegen und nur deswegen haben wir die 30.

Ja, genau.

Ja, gut.

Also, Sie meinten ja konkret, dass Sie da auf die Details irgendwie nicht verzichten wollen und dass Ihnen das scheinbar wichtiger war.

Ich glaube aber, also ich weiß zumindest, dass es bei uns in der Community so ist, dass die Leute sehr viel mehr auf den Performance-Modus gehen als auf den Graphic-Modus.

Ich persönlich mache das nicht, ich persönlich habe da nicht so ein krasses Auge für, dass mich das unglaublich stört, wenn ich einmal drin bin, dass das irgendwie 30 FPS sind.

Ich weiß aber, dass es zumindest bei uns in der Community die Mehrheit ist.

Ich weiß nicht, wie es jetzt weltweit aussieht, aber es ist auf jeden Fall eine kuriose Entscheidung. Es gibt genug Leute, die sich sehr, sehr daran stören.

Ja, und deswegen finde ich es halt einfach wichtig, dass man heutzutage einfach die Option lässt, weil man weiß, es gibt Leute, die mögen halt vielleicht einfach die höhere Auflösung und es gibt Leute, die mögen halt eben die bessere Performance in Sachen FPS und deswegen ist es halt für mich auch schwer nachvollziehbar, warum wir da halt jetzt bei Starfield nicht zumindest von Anfang an die Optionen haben, aber es ist ja nicht gesagt, dass das nicht vielleicht noch irgendwann nachgepatcht wird, aber generell ist es ja so in jeder Konsolengeneration schon so gewesen, dass natürlich die besonders technischen beeindruckenden Spiele erst beim mittleren Lebenszyklus bzw. am Ende des Lebenszyklus dann aufgetaucht sind, wenn ich an Last of Us zum Beispiel denke vor zehn Jahren, das war ja wirklich so der Rauschmeißer für die PS3 Generation.

Also wenn man überlegt, dass das damals noch für die PS3 kam, das ist ja auch ziemlich beeindruckend und gerade jetzt, was die letzte Konsolengeneration angeht und da sind wir wieder bei Sony, die konnten natürlich einfach auch nicht ignorieren, dass sie eine sehr, sehr große installierte Hardware-Basis von der PS4 hatten.

Also das waren ja, ich glaube insgesamt, in knapp 120 Millionen verkaufte Konsolen, da kannst du ja nicht einfach sagen, okay, jetzt wechseln wir einfach auf die PS5 und die PS4, ja, das ist halt die PS4 und da kommt jetzt halt vielleicht einfach nichts mehr dafür raus und das ist natürlich dann auch immer so ein bisschen so dieser Spagat, den man dann auch schaffen muss, wenn man eine neue Konsole dann tatsächlich auch auf dem Markt hat, dass man trotzdem irgendwie natürlich die installierte Hardware-Basis der letzten Generation nicht vergessen darf und das war ja bei Microsoft auch, wenn da die Hardware-Basis von Xbox war, logischerweise viel, viel kleiner war, aber da haben sie auch gesagt, also es wird noch zwei, drei Jahre dauern, bis wir uns dann wirklich so auf diese Xbox Series XS-Titel dann fokussieren können und auch da würde ich sagen, da ist jetzt so langsam der Punkt gekommen, wo wir immer mehr Titel sehen, die tatsächlich nur noch für die aktuelle Generation, weil Next-Gen, das ist ja auch so was, was wir in der Redaktion, da tappen wir uns auch immer bei, es ist ja eigentlich gar nicht mehr die Next-Gen, es ist ja eigentlich die Current-Gen, die Next-Gen wäre ja eigentlich dann schon jetzt eigentlich wieder die PS6 und die, wie auch immer, die nächste Xbox heißen wird und deswegen ist das ganz normal, was wir da glaube ich sehen, aber ja, es ist halt 4K-FPS, so dieser Zwiespalt, keine Ahnung, also es ist... Was das für eine Tragik ist, die mir jetzt gerade erst gewahr wird, wir haben jetzt keine effektive Benennung für die nächste Xbox wieder, wir können nicht von der Xbox 720 sprechen, oder der Xbox Two oder wie auch immer, ist danach gedacht worden, das Infinity. Ah, nee, wobei sie mit Serious natürlich dann schon, da haben sie ja noch ein paar Buchstaben offen, also da... Series Y. Aber zwei macht eine Serie, also... You heard it here first. Nee, definitiv, müssen wir noch über VR sprechen? Was hat der angeht? Ja, ich sitze die ganze Zeit schon auf diesem Stichwort VR, ich weiß nicht, ob wir lang darüber sprechen müssen, weil ich glaube, dass es nun bedingten Einfluss auf die Konkurrenzsituation haben wird, aber was glaubt ihr, wie groß der Einfluss sein wird? Also ich sehe das so, dass PSVR damals das größte Verkaufsargument war, dass es so Plug and Play war, mehr oder weniger,

so wie Konsolenfans ja generell eigentlich immer das Argument bei Konsolen auch oft sehen, kann ich total nachvollziehen, dass Konsolen, die total schneidige Variante sind, einfach loszulegen und PSVR hat dann natürlich perfekt zugepasst. Ich persönlich habe dann PSVR ein paar Mal gespielt, ich besitze es natürlich nicht, weil ich bin furchtbar motion sick, aber ich habe es ein paar Mal gespielt und ich muss sagen, es wirkte halt die ganze Zeit nur wie ein Gimmick, also es wurde ja auch abseits von irgendwie so starken Release Titeln wie dann Resident Evil damals, wurde es ja auch relativ vernachlässigt, das war irgendwie nie ein großes Thema. Die größeren VR-Spiele oder die spannenden Experimente kamen dann eher auf dem PC raus und jetzt ist die Frage, was macht PSVR 2? Ich finde es ja spannend, dass sich die virtuelle Realität jetzt langsam in der Realität einpendelt, weil diese ganzen großen Zukunftspläne von hier, wir spielen nur noch in der virtuellen Realität und was natürlich auch nie ein 100 % ernst zu nehmen war, das hat sich alles erledigt auf eine gewisse Art und Weise, aber es ist doch schön, dass es wirklich noch eine PSVR 2 gibt und dass diese Nische weit erhalten, weil das passt natürlich auch voll zu diesem Geschäftskonzept, was wir bei Sony beschrieben haben, nämlich dass man sagt, wir sind derjenige für die Hardcore Gamer, für das leidenschaftliche Publikum, was auch sagt, ja klar, kaufe ich nochmal eine Playstation VR 2, die teurer ist als die eigentliche Konsole, die dazu gehört. Ich habe es tatsächlich gekauft, ich war dumm genug, nein, hoffentlich nicht dumm genug, weil ich auch meine erste Erfahrung mit VR irgendwie auf der Gamescom 2016 damals gemacht habe und sehr interessiert diese Dinge ausprobiert habe und jetzt einsteigen wollte, die Playstation VR 1 verpasst habe, jetzt, wo ich dachte, okay, es ist nur noch ein Kabel, passt alles, weil das schon eine Erfahrung ist, die ich schätze, die aber auch schon fast eher in sich was Pidem-mäßiges hat, das sind ja auch keine Geräte, wo man eigentlich so ganz gerne, klar, wir müssen lieber in so was umgesetzt, aber wo ich so unbedingt einen 20-Stunden-Spiel möchte, sondern eher so eine kürzere Erfahrung machen will und ich glaube, das ist jetzt auch nicht die größte Offenbarung, das zu sagen, aber das wird sich wahrscheinlich weiter erhalten, dass diese kleine Nische stetig wächst und vielleicht irgendwann, dass es vollkommen natürlich ist, dass mit jeder neuen Konsolengeneration vielleicht auch eine neue VR hat, wer rauskommt, die aktuelle Virtualität-Erfahrung bietet. Ich denke auch, also gerade, dass das einfach so ein Liebhaber-Thema bleiben wird, also du sagst schon, es ist halt einfach eine Nische und das Sony, die weiter bedient, finde ich auch bemerkenswert tatsächlich, aber gerade PSV-A2 hat natürlich auch technisch einen sehr, sehr großen Sprung gemacht einfach, was natürlich auch einfach wirklich vom technischen Standpunkt her auch super interessant ist. Natürlich ist es teuer, aber das hat halt neue Technologie dann natürlich auch so ein bisschen an sich, aber ich stehe da eher auf deiner Seite, also für mich ist es auch eher ein Gimmick, also ich finde das eine sehr, sehr faszinierende Technologie und habe das auch immer genossen, tatsächlich so diese VR-Ausflüge, aber so gerade, wenn es dann etwas längere Spiele ging, ich kann mich zum Beispiel an Farbpoint damals auf PSV-A1 erinnern, das hat mir tatsächlich Spaß gemacht, aber danach ist man halt auch wirklich gut fertig und ich glaube, deswegen wird VR auch immer eine Nische bleiben, solange auch du einfach dieses Hindernis dieser Brille irgendwie hast, du hast halt wirklich einfach, dass der Körper von vielen Menschen damit nicht so richtig klar kommt und solange das halt der Fall ist und man das nicht irgendwie in den Griff kriegt oder auch diese Geschichte,

dass du immer noch mit Kabeln irgendwie oft hantieren musst und so weiter, dass ein Kabel an der Brille ist und so weiter, was nicht optimal ist, was halt so ein bisschen dieser Natürlichkeit, die ja VR so ein bisschen vorgaukeln will, so ein bisschen entgegensteht, solange das halt nicht irgendwie abgestellt werden kann, ist es glaube ich einfach, das Hindernis überhaupt in dieser Technologie, um sich im Massenmarkt durchzusetzen, also ich glaube, solange das der Fall sein wird,
hat VR einfach niemals die Chance, sich im Massenmarkt durchzusetzen, aber ich glaube auch nicht, dass Sony erwartet hat, dass sie jetzt mit PSVR2 einfach, dass jeder PS5-Besitzer, jeder PS5-Besitzerin sagt, okay, jetzt brauche ich dieses Ding unbedingt, sondern wie du schon sagst,
okay, wir bedienen jetzt einfach diese Nische und da war Sony ja eigentlich auch in der Vergangenheit immer so sehr affin, also wenn ich mich erinnere, dass sie damals ja auch 3D relativ stark gepusht haben, da sind sie dann irgendwann auch von weg und jetzt denke ich PSVR2 ist nochmal der Versuch,
dass vielleicht auch ein bisschen in den größeren Maße aufzuziehen und dann werden sie halt schauen,
also es kann natürlich sein, dass bei den nächsten PlayStation Generationen wir in PSVR3 sehen, aber sie werden sich natürlich auch die Verkaufszeilen sehr, sehr genau anschauen, dem Vernehmlich ist es ja wohl relativ erfolgreich und dann schauen wir mal, also dass es diese Nische gibt, finde ich nach wie vor sehr, sehr positiv, weil die Leute dies mögen und da gibt es einige, die werden halt dann bei Sony einfach glücklich und Microsoft und da sieht man ja auch die Unterschiedlichkeit, die haben überhaupt gar keine, die haben vielleicht mal im Hinterstübchen mal mit so einer Idee experimentiert, aber die Sagen halt ist für uns keine Option.
Microsoft hat ja langsamer, lange diese Augmented Reality Phase noch sonst was, aber ich glaube, ein Faktor, der jetzt vielleicht noch um das Mini mal noch mit hin dranzuschließen wollen zum nächsten gehen, ist das Platz ein großer Faktor ist. Das war sich das eigene Erfahrung, weil ich selbst wenn wir die perfekte VR-Brille hätten, die leicht im Schlang ist und keinen Kabel mehr braucht,
habe ich mein PlayStation VR bei meinem Bruder gelassen, im Haus bei der Eltern, wo wir ein großes riesiges Wohnzimmer haben, weil in meinem kleinen Münchner Wohnzimmer ist das langsam schwierig, da sieht man mal häufiger das Netzgitter drüber rum, wenn man eigentlich weiter will in Far Cry Horizon. Ja, exakt, ich glaube tatsächlich, dass die einzige Art, wie sich VR wirklich ein bisschen großflächiger durchsetzen könnte in kontrollierten Umgebungen, also sprich VR Arcade-Hallen wäre und da gab es ja durchaus erfolgreiche Modelle vor Corona, dann kam Corona
und dann hatte plötzlich niemand mehr Lust, sich Brillen aufzusetzen, die vorher drei Stunden von jemand anderem vorgeschwitzt wurden, komisch, aber eigentlich war das ein Konzept, was sich durchaus angefangen hat durchzusetzen, also wo auch Sachen lizenziert wurden unter anderem von Disney,
von Marvel und so weiter, das war eigentlich im Aufschwung, diese VR Arcade-Hallen. Gucken wir mal, wo das jetzt langfristig hinführt, bevor wir zu unserem Fazit kommen, beziehungsweise ist

es eigentlich schon Teil des Fazits, müssen wir jetzt nochmal den Ausblick wagen, wir haben es ja schon angedeutet, wie es jetzt eigentlich mit Sony weitergeht, wir wissen jetzt schon relativ viel darüber, wie das Line-Up von Microsoft aussieht, beziehungsweise von Dingen, die zu Microsoft gehören. Bei Sony sind jetzt so die großen Headliner in nächster Zeit hauptsächlich Spider-Man 2 und Final Fantasy, aber so richtig, du sagst es schon, man weiß auch nicht so richtig, was Nordy Dog gerade macht, wir wissen, dass dieser Multiplayer-Modus immer noch in Arbeit ist, aber was da ansonsten geplant ist, ist ein bisschen still gerade. Ja, genau, und das war ja auch das, da leiten wir jetzt ein bisschen zum Anfang nochmal wieder zurück, was ich so ein bisschen vermisst habe beim Showcase, also einfach so ein bisschen eine Art Roadmap schon vorgestellt zu bekommen, wie jetzt einfach der Fahrplan für vielleicht zweite Halbjahr oder erstes Halbjahr 2024 aussieht, gerade im First-Party-Bereich, weil ich meine, dass es genug Multiplattformen, interessante Multiplattform-Titel

gibt, das steht ja aus der Frage, dass haben die Showcases auch auf jeden Fall gezeigt, also wir müssen uns um Gottes Willen keine Sorgen machen, dass wir zu wenig Spiele in den nächsten anderthalb Jahren einfach bekommen, aber das ist ja zum Beispiel das, was Microsoft halt im Showcase einfach deutlich besser gemacht hat. Da habe ich jetzt ungefähr eine Vorstellung, was kommt an großen Titeln bis, keine Ahnung, Mitte 2024 oder vielleicht sogar in den nächsten anderthalb Jahren, das habe ich bei Sony ein bisschen vermisst, auch da mache ich mir aber keine Sorgen,

dass da was kommt und gerade so diese Andeutung, ja, eventuell gibt es halt nochmal ein Showcase, dann vielleicht im September, Oktober, dass da dann einfach vielleicht was das angeht, aus dem Fall geschöpft wird und das dann einfach, wenn dann auch ein Spider-Man 2 dann da ist, was ja so der letzte große Fixpunkt erst mal in diesem Jahr ist, das dann gesagt wird, ok, jetzt ist Spider-Man 2 draußen oder es steht kurz vor der Tür und jetzt zeigen wir euch mal, was wir fürs nächste Jahr geplant haben, dass das eher aufgeschoben wird, wo ich jetzt vielleicht gedacht hätte, das passiert vielleicht jetzt schon, dass es einfach nur sich ein bisschen nach hinten verschiebt, weil sie haben sehr viele Studios und natürlich diese Live-Service-Geschichte,

die Lennard schon angesprochen hat, ja, die gibt es auch, also sie haben ja glaube ich gesagt, bis 2026 wollen sie in die 10 Live-Service-Spiele auf den Markt bringen. Und Hermann Hals hat gesagt,

dass wir das nächste Jahr das BG über 50 Prozent des BGs auf Live-Service-Spiele verfallen wollen. Sie beschwicht im selben eben Interview, wo er das sagt, heißt auch immer wieder, natürlich heißt das nicht, dass wir unseres großen Single-Play-Erfahrungen nicht machen, wir machen nur das auch noch, aber 50 Prozent ist natürlich schon Ansage. Genau und da setze ich aber auch so ein bisschen meine Hoffnung, dass sie da vielleicht irgendwie so eine ganz gute Balance hinkriegen zwischen diesen Live-Service-Games, die ja auch bei Live nicht schlecht sein müssen. Das ist halt mittlerweile auch schon so eine negative Konnotation, aber das sind ja einfach Spiele, die lange begleitet werden, was natürlich auch sehr, sehr positiv einfach sein kann, aber dass wir halt trotzdem

noch solche Highlights bekommen, wie eben so ein Last of Us oder Nunchated zum Beispiel, dass sie halt einfach diesen Mix schaffen aus Live-Service-Spielen, aber dann natürlich dann auch diese großen Single-Play-Erfahrungen für die Sony ja auch einfach ein Stück weit bekannt ist und da bin ich jetzt einfach mal vielleicht auch ein bisschen naiv und sage, da mache ich mir jetzt nicht

so viele Sorgen, dass das passieren wird, also dass jetzt Sony die Spiele ausgeben in den nächsten anderthalb Jahren, da muss ich glaube ich niemanden Sorgen machen. Es ist halt nur die Frage, wann sie jetzt genau den Vorhang so ein bisschen beiseite ziehen und sagen, so jetzt guckt mal, was wir hier haben, weil sie haben ja definitiv was, also gerade diese Last of Us-Multiplayer-Geschichte und Nordidog hat ja schon bestätigt, sie arbeiten an mehreren Titeln, also da sehen wir dann vielleicht ein, zwei in der nächsten Zeit, aber das wird dann ja natürlich auch dann vermutlich auch schon mal ein Highlight werden, weil jeder sehr, sehr große Erwartung natürlich daran hat. Aber ja, ich vermute einfach mal, dass es diesen Showcase in zweiten Halbjahr irgendwann geben wird und dass sie das, was vielleicht jetzt einige mich eingeschlossen erwartet hatten für den My Showcase, dass sie das einfach ein bisschen später nach hinten verschieben und dann vielleicht dann auch wieder dieses Typische ist ja immer so bei den Showcases. Wer ist zuerst dran, wer kann vorlegen, wer kann nachziehen, dass sie dann sagen können, okay Microsoft, ihr habt das und das gezeigt, aber wir haben natürlich auch noch was und das ist jetzt unser Programm für das nächste Jahr. Ja, ich glaube mein Fazit wäre entsprechend so ein bisschen, dass man fast gar nicht mehr so richtig von einem Duell oder einem Konsolenkrieg vor allem sprechen kann, weil ich glaube nicht, dass irgendjemand im Rennen ist, um zu gewinnen und ich glaube nicht, dass einer von beiden allzu bald von der Bildfläche verschwinden wird. Ich glaube, dass es beeindruckend ist, dass Microsoft sich mit Xbox und dem Game Pass so weit vorgekämpft hat in den letzten Jahren und Jahrzehnten, dass wir jetzt überhaupt von dieser krassen Gegenüberstellung sprechen können. Das war nicht immer so. Und ich glaube einfach, dass die beiden natürlich eine Konkurrenzsituation im weitesten Sinne zueinander haben, aber nicht im Sinne von einer von beiden wird oder will den anderen auslöschen. Das heißt, ich glaube, man muss da langsam ein bisschen den anderen Blick drauf kriegen. Also ich weiß nicht, ob das noch so eine veraltete Retro-Ansicht auf Konsolenkrieg ist. Ich meine damals als zum Beispiel mit Nintendo und weiß ich nicht, dem Dreamcast oder sowas. Da konnte man noch von einem Konsolenkrieg sprechen, aber mittlerweile sieht das glaube ich ganz anders aus. Ja, also das denke ich auch. Also dieser Konsolenkrieg, das ist natürlich sowieso schon kein schönes Wort, aber der findet mittlerweile zumindest habe ich auch den Eindruck hauptsächlich nur noch in den Kommentarspalten statt. Also wo es halt wirklich so diese Hardcore Nerds gibt, die sich natürlich dann kabeln und so weiter und ein Stück weit ist das natürlich auch immer ganz ganz nett anzuschauen, aber es nimmt dann oft auch Züge an, wo man dann auch wirklich einfach nur noch mit den Augen rollt. Und wir haben es ja glaube ich jetzt in den letzten anderthalb Stunden auch ausgiebig besprochen. Microsoft und Sony haben halt zumindest zu einem gewissen Teil unterschiedliche Strategien, die natürlich, also gerade wenn es um irgendwelche Übernahmen und so weiter geht, wo der andere dann jeweils sagt okay, jetzt aber pass mal auf hier so und nicht weiter, aber das ist trotzdem irgendwie für beide einen Platz geben kann und

es wäre auch schade, wenn es nicht so wäre. Und ja, wie schon gesagt. Ich habe ja Spaß als halber hier
zwei Szenarien aufgemacht, aber das Horror-Ding Microsoft zieht sie alle in sich rein und in Zukunft haben wir nur noch den großen Game Pass und das war alles oder das Gegenteil dieses Friedefreude, Erguch und Szenario im Sinne von jeder hat findet seine eigene Nische und alle co-existieren
und fassen sich bei den Händen irgendwo dazwischen wird wahrscheinlich die Wahrheit liegen.
Interessant
ist ja, dass dieses ganze, was wir gerade beschreiben und da gebe ich dir total recht, der Radiesen, dass
wir gerade diese Einordnung, diese Nischung finden, die wir gerade jetzt hier also vielen Szenarien besprochen haben, wo auch jeder seine Einstellige hat, die ist ja auch bei Microsoft ganz schön lange in the making eigentlich, weil all das, was sie jetzt mit Game Pass machen, wirkt so wie die späte Rache der Xbox One, wo wir alle diese TV-TV-TV-Präsentationen im Kopf haben, aber eigentlich
machen sie genau das. Eigentlich finden sie jetzt exakt diese digitalen Spiele nur noch aus digital, einfache Zugänglichkeit, Verbindung mit anderen Services, die wir sowieso haben, Cross Media mit irgendwelchen Halo-Serie und solche Geschichten. Das ist das, was sie schon wollten und was bei der
Xbox One nicht geklappt hat, was sie jetzt aber vielleicht und offenbar ganz gut mit dem Game Pass klappt. Und es wird spannend, wie das jetzt noch wird, wenn es eine andere Konkurrenzgeschichte weiß.
Auf einer Seite auch, letztes Ding, natürlich weiß auch Sony, dass von den zehn Servicegames, wie sie machen, wahrscheinlich nicht alle Gewinner werden sein.
Danke euch beiden für die wirklich wahnsinnig schöne, wahnsinnig spannende und sehr expertige Analyse. Ich kann sagen, Tobi, du bist zurecht zum siebzehnten Mal in Folge zu Mr. Game Pro gewählt
worden. Und du bist zurecht schon im Hintergrund aufgestellt. Das habe ich während wir diesen Talk gemacht haben. Habe ich das initiiert, dass du, Leonard, natürlich aufgestellt wirst zum Mr. Gamestar News. Sind das eigentlich so oberkörperfreie Kalender und Tobi ist Januar oder was muss ich mir davor? Naja, das sprechen wir nachts. Jetzt lasse ich unkommentiert. Trotzdem danke euch beiden. Das war jetzt sehr, sehr schön mit euch zu sprechen. Ich hoffe, ihr hattet auch Spaß und ich verabschiede mich jetzt schon mal von allen Leuten, die uns entweder auf Gamestar Talk auf unserem YouTube-Kanal als VOD geschaut haben oder die uns als Podcast gehört haben und sage bis
zum nächsten Mal.