

DE-CIX Umfrage: Was Gamer von Cloud Gaming abhält und wie man es attraktiver machen kann

Ab dem 25. August öffnet die Gamescom das zweite Jahr in Folge ihre ausschließlich digitalen Messehallen und für drei Tage schlägt „The Heart of Gaming“. Neben zahlreichen Premieren und Einblicken in die Welt der Videospiele stellt sich auch diesmal die Frage: Wie steht es um Cloud Gaming? Die bisherigen Entwicklungen zeigen, dass Cloud-Gaming-Anbieter Veränderungen anstreben, um ihre Services zu attraktiver zu machen. So integriert Microsoft [xCloud](#) nun direkt in die Xbox-App für Windows, wodurch Gamer nicht mehr den Umweg über den Browser gehen müssen.

Die Cloud-Gaming-Sparte bei Google geht einige Schritte weiter: Obwohl das hauseigene Stadia Entwicklerstudio Anfang des Jahres schließen musste, lässt Google dieses Projekt nicht fallen. Die [Pläne für Stadia](#) sehen unter anderem vor, dass sich Google auf Stadia Makers konzentrieren wird, um mehr (Indie-) Entwickler – anstelle von AAA-Titeln und Ports – anzulocken. Dazu soll ein neues Provisionskonzept beitragen, über das Entwickler ab Oktober 85 Prozent der Einnahmen durch Spieleverkäufe erhalten. Außerdem sollen [70 Prozent](#) der Einnahmen durch Stadia Pro ebenfalls an Entwickler gehen, die jeden Monat ihre Titel auf der Plattform zur Verfügung stellen. Gerüchten zufolge soll Googles Game-Streaming-Dienst für Entwickler sogar als [White-Label-Plattform](#) geöffnet werden.

So optimistisch diese Maßnahmen auch klingen – **Dr. Thomas King, Chief Technology Officer von DE-CIX**, dem Betreiber des weltweit führenden Internetknotens in Frankfurt am Main, weiß: Cloud Gaming ruft bei vielen Gamern noch offene Fragen und Bedenken hervor.

„Wenn es um Online Gaming geht, sitzen wir bei DE-CIX als Betreiber des weltweit größten Interconnection Ökosystems mit in der ersten Reihe. Wir konnten über das letzte Jahr hinweg beobachten, wie stark die Gaming-Aktivitäten und folglich die Begeisterung für Videospiele in Deutschland und auch weltweit angestiegen sind. Dennoch scheint die allgemeine Wahrnehmung in Bezug auf Cloud Gaming – also das Streamen eines Games von einem Server – zurückhaltender zu sein als bei konventionellen Online-Spielen.“

Wir wollten es genauer wissen und haben Gamer im Rahmen einer Online-Umfrage* gefragt, welche Gründe ihrer Meinung nach gegen einen Cloud-Gaming-Dienst sprechen. Die Mehrheit der Befragten, die mehrmals in der Woche (34,6%) bis täglich (37,4%) spielen, gibt an, dass sie sich **mit dem System und wie es funktioniert nicht gut genug auskennen**. Dies spiegelt sich unter anderem darin wider, dass einige der Befragten davon ausgehen, **passende Hardware für Cloud Gaming besitzen zu müssen** (11,3%/9,1%). Cloud Gaming hat jedoch keine großartigen Hardware-Anforderungen – es lassen sich sogar prominente Big-Budget-Titel wie Assassin's Creed Valhalla oder Borderlands 3 auf dem Handy oder Tablet streamen. Ein weiterer großer Teil sagt, dass sie **das Angebot nicht wirklich attraktiv finden** (22,9%/28,6%) oder **der Technologie nicht vertrauen** (21,4%/23%). 25,1 Prozent der Befragten, die mehrmals in der Woche, sowie 18,7 Prozent, die beinahe täglich spielen, nennen eine **zu langsame Internetverbindung** als Grund, sich nicht weiter mit dem Thema Cloud Gaming zu beschäftigen.

Was also können wir tun, um Unklarheiten und Unsicherheiten in Bezug auf Game Streaming aus dem Weg zu räumen? Funktionalitäten und Misstrauen lassen sich durch transparente und aufklärende Kommunikation adressieren und das Games-Angebot ist nun mal Geschmackssache. Damit die Cloud Gaming Experience nicht durch Konnektivitätsprobleme und zu hohe Latenzzeiten geschmälert wird, müssen alle Beteiligten im Zuge des Netzinfrastrukturausbaus verstärkt auf dezentrale Rechenzentren in Nutzernähe und somit auf Edge Computing setzen. Dadurch lassen sich Lags und Frustration vermeiden und Gamer können die neuesten Spiele genießen, ohne sich regelmäßig neue Hardware anschaffen zu müssen.“

*Methodik

Online-Umfrage durchgeführt von CIVEY im Auftrag von DE-CIX
Erhebungszeitraum: 22.06.-04.07.2021

Frage: Welche Gründe sprechen aus Ihrer Sicht dagegen, einen Cloud-Gaming-Dienst zu nutzen, bei dem Sie über einen Stream auf einem anderen Server spielen können?

- Teilnehmer (gesamt): 1.007
- Statistischer Fehler: 5,3%

###

Über DE-CIX

DE-CIX (Deutscher Commercial Internet Exchange) ist der weltweit führende Betreiber von Internetknoten. An seinen 28 Standorten in Europa, Nordamerika, dem Nahen Osten, und Asien verbindet DE-CIX knapp 2300 Netzbetreiber (Carrier), Internet Service Provider (ISP), Content-Anbieter und Firmennetze aus mehr als 100 Ländern miteinander und bietet Peering-, Cloud- und Interconnection-Services an. Zusammen bilden die DE-CIX Internetknoten mit einer angeschlossenen Kundenkapazität von mehr als 80 Terabit das weltweit größte neutrale Interconnection-Ökosystem. Der DE-CIX in Frankfurt am Main ist mit einem Datendurchsatz von mehr als 10 Terabit pro Sekunde (Tbps) und über 1000 angeschlossenen Netzwerken einer der größten Internetknoten der Welt. Weitere Information unter www.de-cix.net.

Pressekontakt

DE-CIX

Carsten Titt – Global Public Relations

Mobil: +49 (0) 160 98 6 55 837

E-Mail: media@de-cix.net

Hotwire für DE-CIX

Isabel Nöker

Telefon: +49 69 506079244

E-Mail: isabel.noeker@hotwireglobal.com