

VON WEGEN DOWNGRADE!

Lasst euch nicht beirren, sagt Tech-Redakteur Jan Stahnke. Die angeblich verschlechterte Grafik von Starfield ist eher ein Upgrade.



Jan Stahnke

Als Skyrim- und vor allem Fallout-Fan freut sich GameStar-Tech-Redakteur Jan Stahnke riesig auf das neue Weltraumrollenspiel von Bethesda. Auch wenn es gerade eine Menge Kritik gibt wegen eines 30 FPS-Limit auf den Xbox-Konsolen und den neuesten Vorwürfen eines Grafik-Downgrades. Jan meint: Alles Kokoloeres!

Wenn ihr euch genauso wie ich auf das Fallout (oder je nach Präferenz auch Skyrim) in Space freut, dann müsst ihr jetzt kurz stark sein ... aber wirklich nur kurz. Laut mehreren Websites wie zum Beispiel wccftch.com oder dsogaming.com wurde Starfield einem Grafik-Downgrade unterzogen. Zum Vergleich wird oftmals ein Video vom YouTube-Kanal Cycu1 herangezogen, das die Unterschiede zwischen dem Gameplay-Reveal 2022 und dem kürzlich gezeigten Deep Dive von Bethesda vergleicht. John Papadopoulos von dsogaming schreibt zum Beispiel, dass die Charaktere für ihn furchtbar seien: »Sie wirken jetzt alle flach, und ihre Gesichtsbehaarung sieht furchtbar aus. Auch ihren Augen fehlen jetzt viele Details, wodurch sie sich leblos und, ich wage es zu sagen, noch schlechter als Old-Gen-Charaktere anfühlen.« Eine Übertreibung, die ich nicht nachvollziehen kann. Für mich sieht ein Grafik-Downgrade ganz anders aus.

Mehr Farben, mehr Licht – das soll so sein

Wie ihr an den Bildern unschwer erkennen könnt, hat Starfield vor allem einen stilistischen Wandel durchlebt. Alle neuen Szenen machen einen deutlich helleren und bunteren Eindruck als

das vorherige Gameplay. Wenn man genauer hinsieht, sind Details nicht wirklich verloren gegangen. Im Gegenteil: Hier und da findet man mehr Details als vorher. Nicht nur wurde Starfield heller, sondern auch atmosphärischer. Das zeigt sich durch bestimmte Lichtstimmungen und kleinere Unschärfe- oder Nebel-effekte, die auf Lichtquellen reagieren.

Das Zimmer scheint deutlich realistischer ausgeleuchtet zu sein als noch vor einem Jahr. Außerdem kann man jetzt auch die Lichtquelle, also die Lampen an der Wand, sehen. Ein gewisser Gloom liegt ebenfalls in der Luft, der das Zimmer gleich mehr nach alter, verstaubter Bibliothek aussehen lässt.

Das sind alles Details, die mir persönlich sehr gut gefallen und den gesamten Eindruck deutlich verbessern, warum also die Kritik? Nur wegen der Charaktere? Schauen wir mal.

Der wohl größte Kritikpunkt am Gameplay-Material sind die Charaktere. Ich brauche allerdings eine Menge Fantasie, um überhaupt einen Grund dafür zu entdecken. Ja, bei genauer Betrachtung fehlen ein paar Falten und Sommersprossen, aber auf den ersten Blick sieht die blonde Dame in der neueren Version besser aus. Nur das Glitzern in den Augen fehlt. Ich denke, dass



Selber Ort, ein Jahr
Entwicklungszeit
Unterschied.
(Bilder: Cycu1/Bethesda)



Bethesda im alten Gameplay noch Raytracing für Reflexionen in den Augen benutzt hat. Das war vermutlich zu viel des Guten angesichts der Größe des Spiels. Doch wo stehen eigentlich glitzernde Augen bei euch auf der Prioritätenliste? Bei mir sind sie tatsächlich gar nicht zu finden.

Am 19. Juni wurde dann ein neues Bild auf Steam hochgeladen, das die blonde Frau nochmal in einem anderen Licht zeigt, und siehe da: Die Details sind zurückgekehrt. Kleine Fältchen in den Lippen, Sommersprossen, der Leberfleck am Hals und so weiter. Im richtigen Licht fehlen also keine Charakterdetails. Das trägt für mich nur zum Realismus bei, da ich bestimmte Merkmale an meinen Mitmenschen auch nicht erkenne, wenn mir die Sonne zu sehr um in die Augen brezelt oder es dunkel ist.

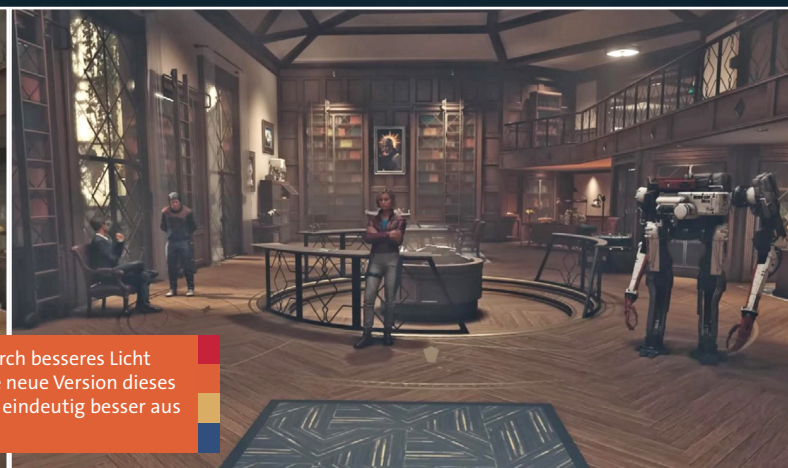
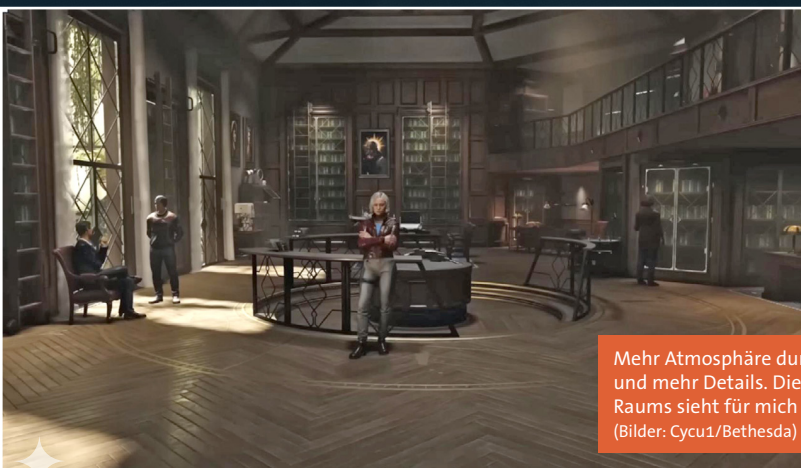
Dass der Verlust von Details, wie wccftech behauptet, »besonders an Gesichtsbehaarung und Augen« zu sehen sein soll, kann ich also wirklich nicht unterschreiben. Für mich ist die Sache klar: Ein Downgrade ist das, was Bethesda uns gezeigt hat, jedenfalls nicht. Höchstens eine Stiländerung – und die gefällt mir sehr gut. Aber nur mal so zum Spaß noch ein letzter Punkt: Sind Downgrades heutzutage überhaupt noch so schlecht? Nein, damit meine ich nicht, dass Downgrades früher schlimmer waren oder dergleichen. Was ich sagen will, ist: Ich rechne mittlerweile mit Downgrades. Teilweise kann man ja fast schon darauf hoffen, wenn das Spiel dann tatsächlich richtig läuft. Erinnert euch nur an die schlechten bis katastrophalen Releases von The Last of Us oder Hogwarts Legacy. Also lieber ein Downgrade, als durch die Welt zu clippen, 15 Minuten Shader zu laden oder andauernd Spielabstürze hinnehmen zu müssen. ★



Die alte Version hatte einen leichten Grüntisch und war weniger gut ausgeleuchtet. Außerdem sind die Schatten nun realistischer. (Bilder: Cycu1/Bethesda)



Mehr Details wollen sie, mehr Details kriegen sie. Das neue Bild des Charakters zeigt, dass Licht entscheidend für die Darstellung ist.



Mehr Atmosphäre durch besseres Licht und mehr Details. Die neue Version dieses Raums sieht für mich eindeutig besser aus (Bilder: Cycu1/Bethesda)