

Google Stadia • Doch woran Lag es?

 quick-save.de/2020/04/google-stadia/

Sven Festag

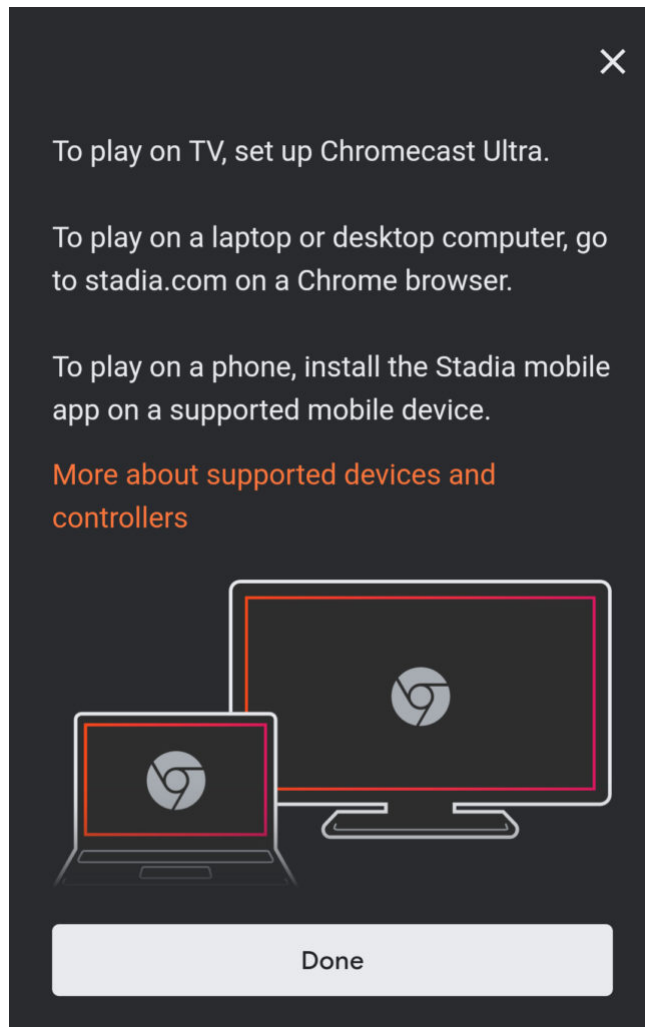
26. April 2020

Spielestreaming kann der nächste Schritt zur Plattformunabhängigkeit sein und auch leistungshungrige Spiele mobil machen. Doch kann Stadia Gaming-PC obsolet machen?

Korrektur vom 26.04.2020, 20:41 Uhr: Ursprünglich wurde vermerkt, dass der Gaming-Rechner über Windows 10 Pro verfügt. Korrekt ist aber Windows 10 Home.

Unabhängig vom Gaming-Rechner spielen zu können, möchte Google mit seinem Dienst Stadia möglich machen. Das soll am Notebook, am Smartphone oder auch per Chromecast am Fernseher funktionieren. Für die Nutzung der Rechenleistung verlangt der Suchmaschinenanbieter knapp 10 Euro pro Monat. Die Spiele müssen gesondert gekauft werden. Eine Handvoll Titel werden aber gratis angeboten, etwa Destiny 2, Grid oder Spillings.

Als minimale Systemanforderungen werden ein Intel Core 2 Duo E6400 von 2007, ein HD-3000-Grafikchip von Intel, sowie 4 Gigabyte Arbeitsspeicher angegeben. Um in voller HD-Auflösung spielen zu können, soll ein Downstream von 20 MB/s ausreichend sein, Google empfiehlt aber mindestens 35 MB/s. Damit soll dann auch eine 4K-Auflösung erzielt werden können. Für 720p sollen hingegen auch 10 MB/s genügen.



Bitte nur unterstützte Geräte und Chrome

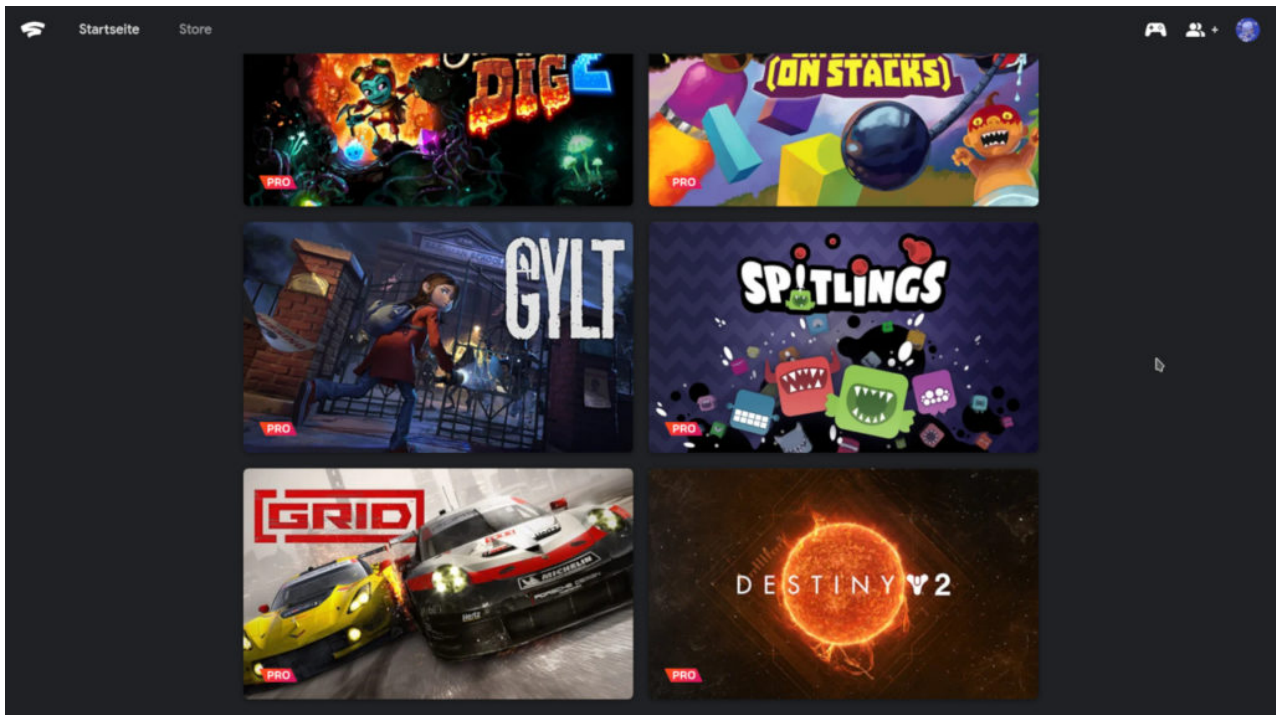
Nur Chrome und Kreditkarte, bitte

Eine Installation von Stadia ist nicht nötig und kann direkt aus dem Browser gestartet werden. Aktuell unterstützt Google allerdings nur Chrome. In Firefox startet Stadia nicht und verweist auf die Downloadseite des hauseigenen Browsers. Andere Chromium-basierte Browser erlauben hingegen den Start des Streaming-Services.

Nicht ganz trivial ist die Anmeldung für den Dienst über die Desktop-Seite, da hier zwingend eine Kreditkarte verlangt wird. Wer über keine Kreditkarte verfügt, muss auf einen Trick zurückgreifen und die App auf dem Android-Smartphone installieren. Dort kann das Abo als In-App-Kauf abgeschlossen werden. Für die Bezahlung wird auf die im Play Store hinterlegte Zahlungsmethode genutzt. Wer die App nicht nutzen möchte, kann sie dann wieder entfernen. Die Kündigung des Abos ist auch auf der Desktop-Seite von Google Play möglich.

Die grafische Oberfläche von Stadia ist selbsterklärend. Die verfügbaren Spiele werden oben angezeigt und chronologisch absteigend nach dem vergangenen Spielstart gelistet. Darunter finden sich Empfehlungen für weitere Spiele, es gibt aber auch einen eigenen Reiter für den Store. Per Klick auf einen Titel öffnet sich die Seite des Spiels. Dort kann es gekauft, oder wenn es bereits im Besitz ist, gestartet werden.

Stadia versucht, angeschlossene Peripherie zu nutzen. Im Test hat das gut funktioniert. Das angeschlossene USB-Mikrofon von Rode stand im Sprachchat zur Verfügung. Auch der Xbox-360-Controller wurde erkannt und konnte im Spiel genutzt werden. Maus und Tastatur funktionieren aber ebenfalls.



Zum Testen bietet Google eine Auswahl von Titeln

Noch nicht zurecht geruckelt

Beim Start eines Spiels wechselt der Browser in den Vollbild-Modus, falls dieser nicht bereits zuvor aktiv gewesen ist. Doch hier beginnen mit einem Lenovo ThinkPad E560 die ersten Probleme. Trotz stabiler Ethernet-Verbindung mit 100 MB/s wechselt Stadia zwischen einfacher und voller HD-Auflösung, obwohl dazu kein offensichtlicher Grund besteht. Ist im Menü noch kein Input-Lag zu spüren, beginnt im eigentlichen Spiel eine wahre Diashow.

Schnelle und leistungshungrige Spiele wie Grid oder Destiny 2 haben einen Input-Lag von mehreren Sekunden und auch die Bildwiederholrate sinkt unter einen spielbaren Wert. Grafisch einfachere Spiele, etwa Spitlings, sind ebenfalls davon betroffen. Zwar ist die Ausprägung hier geringer, aber noch deutlich spürbar, sodass auch hier die Spielbarkeit erheblich eingeschränkt ist.

Auf einem Lenovo ThinkPad A285 zeichnete sich ein ähnliches Bild ab. Einzig auf einem dedizierten, vergleichsweise leistungsstarken Gaming-Rechner ließen sich die Spiele flüssig und ohne Input-Lag spielen. Besser lief es auf einem Lenovo ThinkCentre M73. Zwar lieferte Stadia auch hier nicht immer ein sauberes Bild. Einen Input-Lag gab es jedoch nicht.

Noch weniger ist auf dem Smartphone zu erwarten. Bislang unterstützt Google nur die eigene Pixel-Reihe ab der zweiten Generation, Samsung-Telefone ab dem S8 und einzelne Geräte von Asus und Razer.



Trotz schneller Internetleitung gibt es Input-Lags und Kompressionsartefakte

Unabhängigkeitstag verschoben

Kaum unterstützte Smartphones und am Rechner nur im hauseigenen Browser lassen noch wenig von der Plattformunabhängigkeit erkennen, die zu erwarten gewesen wäre. Neben einer stabilen Internetverbindung und einer zumindest halbwegs zeitgemäßen Hardware gibt es augenscheinlich auch einen weiteren Faktor: das Betriebssystem. Linux-betriebene Geräte kommen mit Stadia weniger gut zurecht als leistungsähnliche Rechner mit Windows. Zwar titelt Google „Spiel wann du willst und wo du willst“, doch hinter dieser Werbefloskel steckt bislang ein leeres Versprechen. Bleibt zu hoffen, dass Stadia diesem Ziel in Zukunft gerecht wird, oder die Konkurrenz mit besseren Diensten aufwarten kann.

Testsysteme:

	Lenovo ThinkPad E560	Lenovo ThinkPad A285	Lenovo ThinkCentre M73	Gaming-Rechner
OS	Kubuntu 19.10	KDE neon 5.18	Windows 10 Pro	Windows 10 Home
CPU	Intel Core i5-6200U 2,3 GHz	AMD Ryzen 3 Pro 2300U 2,0 GHz	Intel Core i5-4570T 2,9 GHz	Intel Xeon E3-1230 v3 3,3 GHz
GPU	Intel HD 520	AMD Radeon Vega 6	Intel HD 4600	Gigabyte GeForce GTX 1050 Ti
RAM	8 GB	8 GB	8 GB	16 GB