Steam Deck: Meinungen aus der Redaktion

Seit der Ankündigung von Valves Handheld wird im Internet fleißig über Sinn und Unsinn diskutiert. Auch bei uns in der Redaktion gibt es zahlreiche Meinungen zu dem Thema.

Welchen Plan heckt Valve aus?

Dimitry Halley

Die große Frage, die ich mir stelle, lautet: Warum? Gut, ist eigentlich eine kleine Frage, weil nur ein Wort, aber ihr wisst, was ich meine. Warum bringt Valve 2021 eine Handheld-Konsole raus? Und wen wollen sie damit erreichen, dass das Ding sich nicht zum Verlustgeschäft entwickelt? Dass Konsolen erstmal Miese machen, ist für Sony und Microsoft völlig normal. Eine Konsole launcht als Verlustgeschäft, die eigentlichen Gewinne kommen dann durch die Spiele und die Deals mit Entwicklern und Publishern. Aber wo bringt das Steam Deck die Kohle rein?

Valve wird damit keine große neue Zielgruppe erschließen. Für Kids ist der 700-Gramm-Klotz sehr wahrscheinlich zu schwer (und zu teuer) – und gegen die Switch kann sich ohnehin keine andere Kinderkonsole behaupten. Und von den Steam-Bestandskunden werden sich ja keine Millionen Leute abspalten, um plötzlich auf dem Steam Deck – und nur dort – Unsummen für neue Spiele auszugeben. Plant Valve das Deck in erster Linie als Kuriosität für Linux-Aficionados, für Tüftler, die in der Regel die fast 700 Öcken für die dickste Version des Steam Decks auf die Theke drücken? Warum dann überhaupt die günstigen Varianten anbieten? Und lohnen sich die Produktionskosten bei so einer überschaubaren Käuferschaft?

Was auch immer der Plan dahinter ist: Ich will's wissen. Wie Valve in den nächsten Jahren – auch durch den steigenden Druck der Aboservices – PC-Gaming vorantreibt, wird für uns alle relevant sein. Und das Steam Deck könnte ein wichtiges Puzzleteil in der Zukunft unseres Hobbys sein. Wir müssen nur rausfinden, wo es genau reinpasst.

Was ich mir von der Switch Pro gewünscht habe

Marylin Marx

Valve legt mit seinem Steam Deck den Finger in eine offene Nintendo-Wunde. Nachdem die Reaktionen zur frisch angekündigten OLED-Switch-Version eher ernüchtert waren, scheint Valve jetzt genau das zu bringen, was ich mir als Besitzer der »alten« Nintendo Switch schon lange gewünscht habe: ein leistungsstarkes Handheld, mit dem ich unterwegs oder am Fernseher AAA-Spiele ohne große technische Abstriche oder Joy-Con-Drift spielen kann.

Valves Idee, seine Flügel außerhalb des PC-Kosmos auszubreiten, halte ich gerade im Angesicht der drohenden Epic-Konkurrenz für einen cleveren Schachzug. Aber nicht nur das: Auch portables Gaming wird immer wichtiger, wenn wir uns beispielsweise die Umsätze im Mobile-Gaming ansehen. Die Idee dahinter erscheint also gut durchdacht und zukunftsorientiert. Jetzt stellt sich für mich nur die Frage, ob Valve liefern kann. Bisher waren Valves Hardware-Produkte nicht gerade von Erfolg gekrönt, und auch die drei unterschiedlichen Steam-Deck-Versionen, bei der die günstigste nicht mal die Hälfte eines Red Dead Redemption 2 speichern kann, finde ich befremdlich. Ob sich das Steam Deck wirklich durchsetzen kann und eine echte Switch-Alternative wird, muss sich noch zeigen. Für den Moment sehe ich persönlich von einem Kauf ab.

Ein Traum wird wahr – aber nein, danke

Natalie Schermann

Eigentlich habe genau auf so etwas gewartet. Wie oft habe ich durch die Steam-App auf meinem Handy gescrollt und mir gewünscht, ich könnte die Spiele einfach in Rückenlage spielen, ohne mich bewegen zu müssen. Ein Traum! Jetzt ist das Steam Deck aus dem Sack … und ich bin absolut nicht daran interessiert. Was in meiner Vorstellung angenehm komfortabel klang, ist plötzlich absolut nicht mehr reizvoll. Ich verstehe den Gedanken hinter dem Steam Deck. Mobile Games machen immer mehr Umsatz, sodass das Geschäft mit portablen Geräten durchaus profitabel werden kann. Allerdings kann ich mir nicht wirklich vorstellen, dass Valve mit dem Steam Deck den Nerv seiner Kundschaft getroffen hat. Wünschen sich PC-Spieler wirklich einen Mini-Rechner für die Handtasche? Für wen wurde das Gerät konzipiert? Das Steam Deck wäre für mich lediglich ein Gimmick für die paar Feierabende, an denen ich zu faul bin, um mich von meinem Bett zu lösen. Für ein Gimmick, das wahrscheinlich nicht mal annähernd an den Spielspaß rankommen wird, den ich vom PC gewohnt bin, sind mir 419 bis 679 Euro auch einfach viel zu teuer. Mich würde es sehr überraschen, sollte sich das Steam Deck langfristig auf dem Markt durchsetzen können.

Eine tolle Idee schlecht umgesetzt

Elena Schulz

Ich liebe die Vorstellung, meine Steam-Bibliothek immer mit dabei zu haben, sehe das Steam Deck aber kritisch. Zum einen hat Steam bereits öfter versucht, Einfluss und Kundschaft zu vergrößern. Mit Steam Link und Steam Machine, richtig durchsetzen konnte Valve sich damit aber nicht. Zum anderen wirkt ein Handheld mit starker Hardware zwar wie ein gefährlicher Konkurrent für die Switch, wer gerne unterwegs zockt, besitzt aber wahrscheinlich schon längst eine. Viele nutzen sie wie ich primär als Zweitgerät für all die Spiele, die man nicht auf dem PC bekommt oder die sich bequemer unterwegs in kleinen Happen wegfrühstücken lassen.

Zudem muss Valve sich auch mit den Smartphones messen, die immer dabei sind und neben echten Mobile-Portierungen über Cloud Gaming inzwischen auch Blockbuster anstandslos abspielen – sogar im Game Pass. Zumal das mobile Steam auch noch preislich eher mit Smartphones als der Switch konkurriert. Selbst das Einsteigermodell kostet knapp über 400 Euro und bietet nur 64 GB, was heutzutage nicht mal für ein AAA-Spiel reicht. Will man kleine Indie-Spiele immer in der Tasche dabeihaben und schätzt die große Auswahl, kommt man damit vielleicht zurecht, der Preis bleibt aber saftig.

Zu guter Letzt nutzt das Handheld Steam OS, ist also Linux-basiert. Standardmäßig laufen dort nur die Spiele, die das unterstützen – also 7.500 laut Valve. Das ist eine stattliche Menge, aber wer den gesamten Katalog der Plattform erwartet, wird enttäuscht. Man kann sich alternativ Windows installieren, aber welcher Kunde möchte sich seine mobile Konsole selbst zurechtfrickeln, nachdem er so viel Geld gezahlt hat?

Cool, aber kein Switch-Konkurrent

Philipp Elsner

Grundsätzlich begeistert mich die Vorstellung, einfach mal im Zug meinen Mini-PC auszupacken und eine Runde Darkest Dungeon, Hades, Doom, Slay the Spire oder Stardew Valley zu spielen! Allerdings gibt es da einen Haken, denn all diese Spiele gibt es längst für unterwegs – auf der Switch. Umgekehrt gibt es aber die Nintendo-Hits nicht auf Steam Deck. Wenn ich also Hochkaräter wie Mario Kart, Zelda: Breath of the Wild oder Xenoblade spielen will, komme ich um die Switch nicht herum. Nintendo hat vor Valve also in meinen Augen wenig zu befürchten, denn egal wie leistungsstark die Steam-Hardware auch sein mag: Das Spieleportfolio ist der Schlüssel zum Erfolg. Und während Nintendo fröhlich immer mehr PC-Spiele an Bord holt, kann Valve an dieser Front nur neidisch rübergucken.

Natürlich kann man jetzt argumentieren, dass Steam viel mehr Auswahl bietet, wenn man die reine Menge der Spiele betrachtet. Für mich persönlich kommen aber viele (oder sogar die meisten?) davon überhaupt nicht für unterwegs in Frage. Rainbow Six: Siege und Hunt: Showdown sind mit Maus und Tastatur schon hart genug, mit Analogsticks würde ich das Teil in kürzester Zeit schreiend in die Ecke werfen.

Im zweiten Versuch

Peter Bathge

Valve, die haben doch mal Spiele gemacht, oder täusche ich mich? Egal, wen interessiert das schon, jetzt ist der größte PC-Plattformbetreiber eben ein Hardware-Hersteller, der so langsam, aber sicher auf einem Level mit Microsoft, Sony und Nintendo spielt. Das Steam Deck ist ein mutiger Schritt, den ich vor allem nach dem krachenden Fehlschlag der Steam Machines kaum mehr für möglich gehalten hätte. Mit dem Fokus auf ein einziges Gerät anstelle vieler verschiedener Mini-PCs unterschiedlicher Hersteller fährt Valve diesmal die richtige Strategie.

Indem Valve auf ein offenes System setzt, muss sich das Unternehmen zudem nicht darum sorgen, ob die Plattform genug Exklusivtitel und Third-Party-Support bekommt – das Ding ist ein kompletter PC, an dem ich ohne Schranken alles spielen kann. Damit hat sich Valve einfach so ein größeres Launch-Line-up gesichert, als jede Konsole der Vergangenheit aufweisen konnte.

Der Erfolg des auf den ersten Blick klobigen Handhelds wird aber von anderen Faktoren abhängen: Wenn die Batterieleistung noch geringer ist als bei der Switch, werden lange Spiele-Sessions im Zug, Auto oder Flugzeug schon mal unnötig erschwert. Die Ergonomie des Controller-Layouts wäre noch zu beweisen, und die geringe Speicherkapazität könnte sich als Achillesferse erweisen. Für über 400 Euro hätte ich schon ein bisschen mehr erwartet. Außerdem erinnere ich mich mit Schaudern an die Lieferengpässe bei der VR-Brille Index – ob Valve inzwischen die nötigen Produktionskapazitäten hat, um tatsächlich Millionen Exemplare zu verkaufen, wie Gabe Newell hofft? Falls das nichts wird, hätte ich da einen Tipp an das Unternehmen aus Seattle: Entwickelt doch mal wieder Spiele. Half-Life: Alyx war ein guter erster Schritt!

Kein zweiter Game Boy, aber trotzdem sehr spannend

Nils Raettig

Ich kann mich noch sehr gut daran erinnern, wie neidisch ich auf die Spielkameraden war, die einen Game Boy hatten. Mit dem Ding wären die zehn Stunden Autofahrt in den Urlaub doch wie im Flug vergangen! Wie so vieles im Leben muss man aber auch Gaming-Hardware immer im Kontext ihrer Zeit beziehungsweise der eigenen Lebensumstände sehen, und da wird es Steam Deck bei mir vermutlich schwer haben. Mit zwei kleinen Kindern bleibt nicht mehr viel Zeit zum Spielen übrig, und wenn ich sie mal habe, dann fehlt mir mittlerweile die Geduld, mich in etwas reinzufuchsen. Damit meine ich schon so grundlegende Dinge wie die Steuerung, und die wird bei Steam Deck mit Sicherheit Eingewöhnungszeit brauchen und je nach Spiel unterschiedlich gut funktionieren. Das schneidet auch den aus meiner Sicht größten potenziellen Stolperstein von Steam Deck an. Während beim Game Boy völlig klar war, was darauf läuft, und jedes Spiel auf dessen Hardware und Bedienelemente ausgelegt war, sieht das bei Steam Deck ganz anders aus.

Das klingt jetzt aber viel negativer, als ich eigentlich gestimmt bin, weil es eine sehr subjektive Betrachtungsweise ist. Wenn ich eine etwas objektivere Haltung einnehme, dann freue ich mich über ein neues Gaming-Handheld von einem der größten PC-Platzhirsche überhaupt. Aus Sicht eines Hardware-Redakteurs bin ich außerdem sehr gespannt darauf, wie gut sich Steam Deck im Praxiseinsatz in verschiedenen Bereichen wie der Performance, der Akkulaufzeit und dem Handling schlagen wird. Also immer her damit!