



Das Steam Deck im Test

MIT SCHWÄCHEN. UND POTENZIAL.

Redakteur Alex hat sich riesig auf den PC-Handheld von Valve gefreut. Aus anfänglicher Schwärmerei wurde Ernüchterung und am Ende echte Liebe. Von Alexander Köpf

Kennt ihr das, wenn ihr euch so sehr auf etwas freut, etwas so sehr herbeisehnt, dass es am Ende eigentlich nur an euren Erwartungen scheitern kann? Cyberpunk 2077 zum Beispiel? Eine Pizza vom Lieferservice? Das Treffen mit der oder dem Ex? So in etwa ist es mir mit dem Steam Deck ergangen. Was habe ich mich in den letzten Wochen und Monaten darauf gefreut. Ich konnte es kaum erwarten, den Handheld gewordenen Traum endlich in Händen zu halten. Wie oft habe ich mir ausgemalt, wie schön es wohl sein würde. In meiner Vorstellung konnte ich einfach alles genauso spielen wie am großen High-End-Rechner mit 4K-Bildschirm, nur eben in klein und handlich.

Als ich das Steam Deck dann endlich auspacken und einschalten durfte, war es zum Teil auch so. Doch schon nach kurzer Zeit machte sich Ernüchterung breit, fast sogar Enttäuschung. Warum ich mich am Ende dann doch noch in das Steam Deck verliebt

und dabei sogar etwas ganz Entscheidendes für mein Leben als PC-Spieler gelernt habe, erfahrt ihr in diesem Test.

Wie zugänglich ist die Benutzeroberfläche?

Das Erste, was ich direkt nach dem Start des Steam Deck sehe, ist die Benutzeroberfläche. Ehrlich gesagt wusste ich im Vorfeld nicht genau, was mich da erwarten würde. Der Big-Picture-Modus vielleicht, wie es ihn bei Steam schon lange gibt? Oder eine normale Desktop-Umgebung, von der aus ich Steam starte, ganz so wie auch unter Windows? Doch weit gefehlt. Valve hat die Benutzeroberfläche grundlegend neu entwickelt. Ich merke zwar sofort, dass es sich um Steam handelt, aber es hat eigentlich nichts mit dem Desktop-Client gemein. Vielmehr erinnert es an die Designsprache von Xbox und PlayStation. Ich schalte das Gerät an und lande nach einmaliger Anmeldung bei

Steam direkt in der eigenen Spielesammlung. Alles ist sehr intuitiv angelegt, und es dauert daher nur einen kurzen Moment, bis ich mich angepasst habe und mühelos dahin navigieren kann, wohin ich will. Das nimmt auch direkt die Antwort auf eine drängende Frage vorweg. Nein, mit Linux müsst ihr euch nicht auskennen, um mit dem Steam Deck zurechtzukommen. Im Normalfall habt ihr mit dem grundlegenden System Steam OS, das auf der Linux-Distribution Arch basiert, nämlich gar nichts zu tun.

Es gibt zwar auch die Möglichkeit für euch, in den Desktop-Modus zu wechseln, aber wenn ihr nicht gerade Freude daran habt, das System zu erforschen und eventuell daran herumzuschrauben, gibt es eigentlich keinen Grund, das zu tun.

Alles, was für das Spielen wichtig ist, lässt sich aus der Benutzeroberfläche heraus einstellen. Dort finden sich etwa die Settings für die Helligkeit des Displays, für

die Audioausgabe am Steam Deck selbst oder auch an einem via Bluetooth oder Klinke angeschlossenen Kopfhörer, für einen oder mehrere Controller und vieles mehr. Der Steam-Shop ist ebenso in die Benutzeroberfläche integriert, das dürfte aber niemanden überraschen. Die Einstellungen sind dabei ganz bequem via Steam-Taste zu erreichen, die sich unterhalb des Trackpads und oberhalb des Lautsprechers auf der linken Seite des Bildschirms befindet.

An dieser Stelle sei aber auch gleich eine kleine Kritik angemerkt: Besonders bei Dunkelheit tue ich mich schwer, sowohl den Steam-Button auf der linken als auch den Schnelleinstellungs-Button auf der rechten Seite des Displays zu ertasten. Oftmals drücke ich dann aus Versehen das Trackpad, das sich recht ähnlich anfühlt.

Apropos Schnelleinstellungen: Dort finden sich in fünf unterschiedlichen Menüpunkten die wichtigsten Settings: Helligkeit und Lautstärke sowie Vibrationen und Steam-Haptik lassen sich hier regulieren, an- und ausschalten. Außerdem könnt ihr dort mit Freunden in Aktion treten, Diagnose-daten einsehen und noch viel wichtiger: gegebenenfalls die Akkulaufzeit mithilfe von Performance-Einstellungen den Umständen anpassen und verlängern. Unter anderem lässt sich dort auch das Leistungs-Overlay aktivieren, das die Auslastung von CPU und GPU, den Akkustand und die Bildrate in verschiedenen Detailstufen anzeigt. Auf Level 1 gibt es die grundlegendsten Informationen, auf Level 3 werden zusätzlich die Taktraten der einzelnen Prozessorkerne und -Threads sowie die des Grafikchips angegeben. Dazu Temperaturen, Leistungsaufnahmen, Speicher- und Videospeicherauslastung.

Oberhalb des rechten Analogsticks ist außerdem eine Menütaste angebracht. Da-

mit gelangt ihr in die Eigenschaften eines Spiels, wo zum Beispiel Startoptionen festgelegt, Einstellungen für die Sprache, für Updates und vieles mehr vorgenommen werden können. Der Steam-Workshop mit all seinen Modifikationen lässt sich hieraus ebenfalls bequem aufrufen.

Wie gut spielt es sich mit dem Steam Deck?

Benutzeroberfläche hin oder her, am wichtigsten ist natürlich, wie gut es sich mit dem Steam Deck am Ende spielt. Bevor ich darauf weiter eingehe, stelle ich noch einmal das System vor, nach dem Valve Spiele für das Steam Deck prüft und bestenfalls als voll tauglich beziehungsweise verifiziert einstuft – oder eben nicht.

- **Verifiziert:** Dieses Spiel läuft problemlos auf dem Steam Deck und funktioniert gut mit den eingebauten Steuerungsoptionen und der Anzeige.
- **Spielbar:** Dieses Spiel läuft zwar auf dem Steam Deck, erfordert aber zusätzliche Anpassungen, etwa zur Interaktion und zur Konfiguration.
- **Nicht unterstützt:** Dieses Spiel wird nicht unterstützt. Einige Aspekte oder das gesamte Spiel funktionieren derzeit nicht auf dem Steam Deck.
- **Nicht bekannt:** Dieses Spiel wird von Valve (erst) noch überprüft.

Wie gut laufen aktuelle AAA-Titel?

Der unübersehbare Elefant im Raum sind die großen aktuellen AAA-Titel wie etwa Horizon: Zero Dawn oder Marvel's Guardians of the Galaxy, die selbst einem stationären Desktop-Rechner durchaus einiges abverlangen. Rein aus technischer Sicht war ich darauf daher am allermeisten gespannt. Kann dieses kleine Gerät mit auf 15 Watt be-

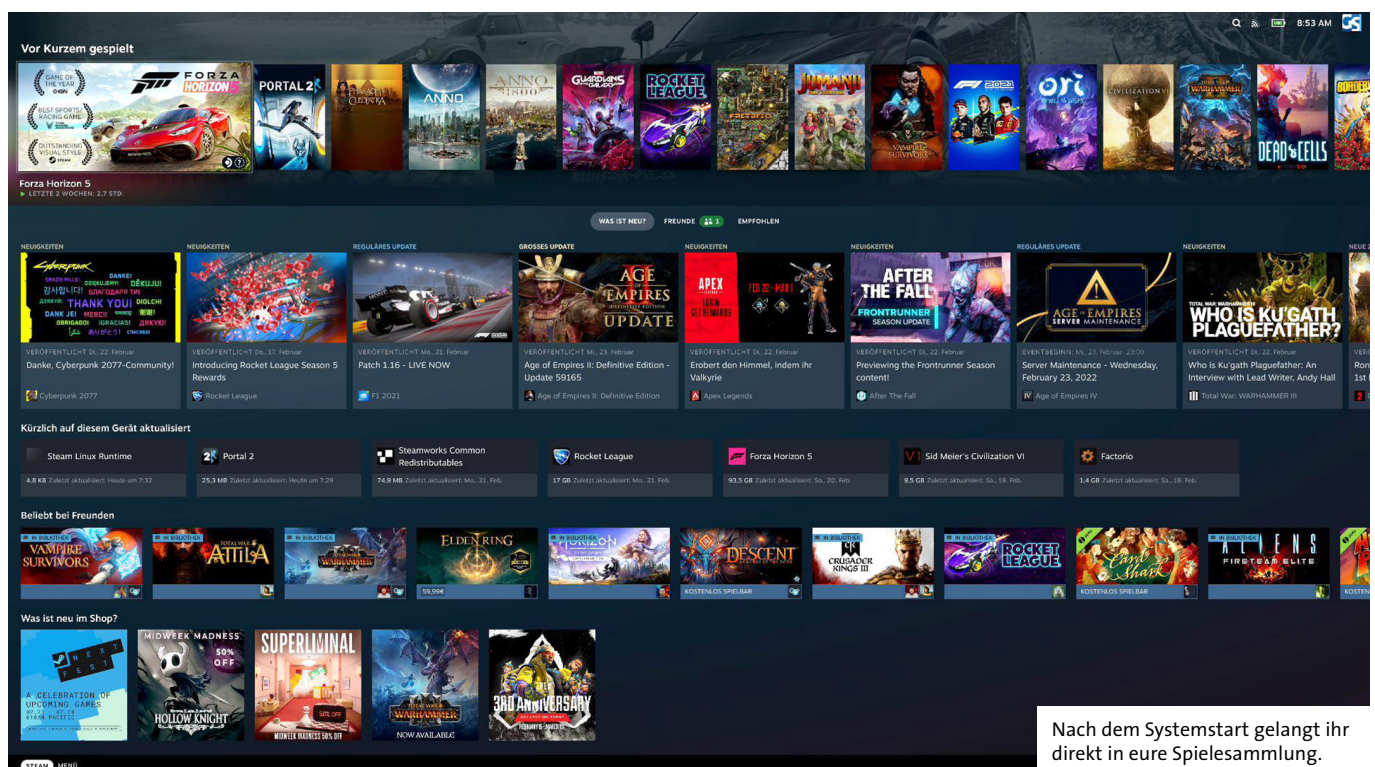
schränkter AMD-APU tatsächlich 30, 60 oder gar noch mehr Bilder pro Sekunde liefern?

Ja, es kann, aber nicht ganz so, wie ich es mir erträumt habe. Im Falle von Horizon: Zero Dawn, das von Valve als verifiziert eingestuft wird, reicht es selbst auf niedrigsten Einstellungen samt aktiviertem FSR nicht für 60 Bilder pro Sekunde, wie euch die Benchmarks weiter hinten zeigen.

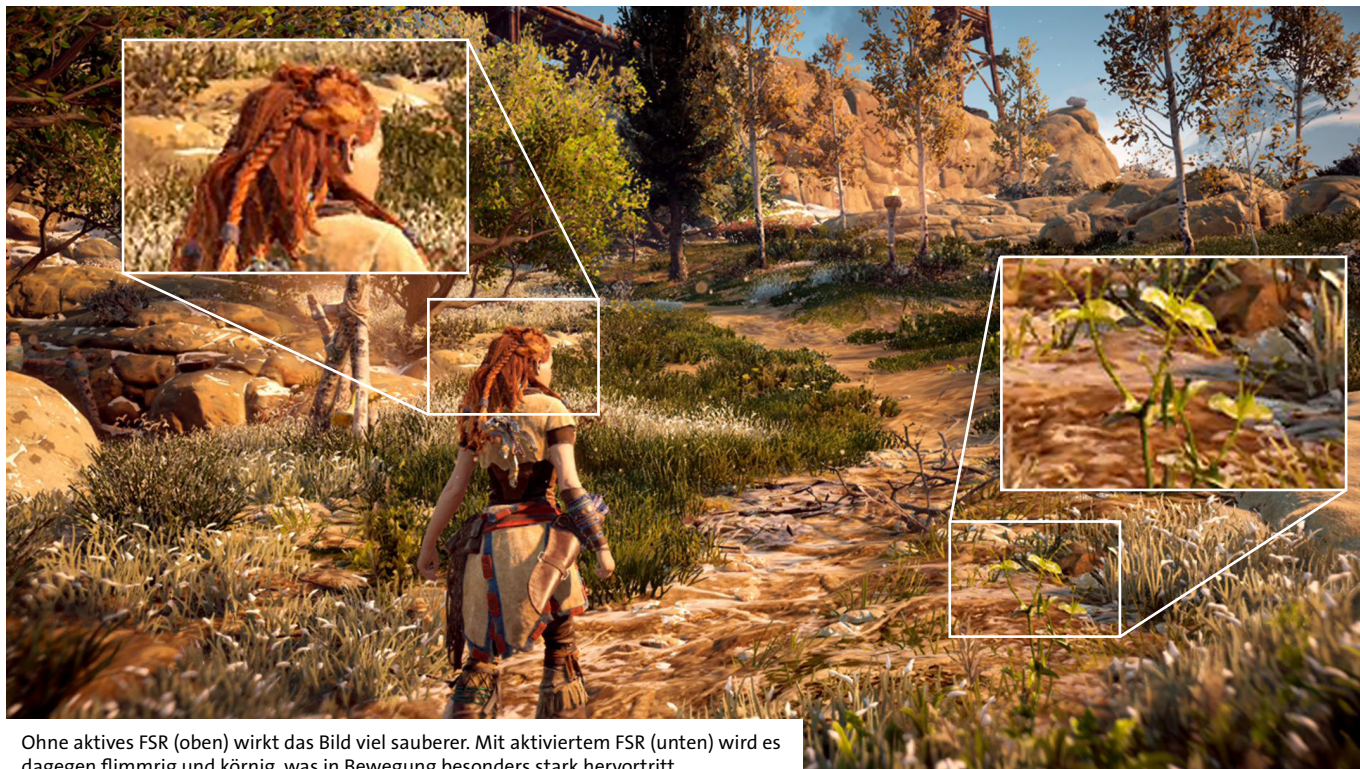
Dafür reicht die mittlere Detailstufe fast durchgängig für 30 FPS. Und genau an dieser Stelle stellte sich bei mir zunächst so etwas wie Ernüchterung ein. Das leistungshungrige Control soll doch laut ersten Vorabtests mit fast 60 FPS richtig gut spielbar sein. Warum also nicht auch Horizon? Was soll ich mit 30 FPS anfangen?

Also probiere ich alles, um mehr Performance herauszuquetschen. Horizon: Zero Dawn bietet dafür von Hause aus die Skalierungsmethode FSR (FidelityFX Super Resolution). Das Steam Deck soll die Technik ebenfalls einmal beherrschen, sodass sie nicht extra in Spiele implementiert werden muss. Zum Zeitpunkt dieses Tests ist das aber noch nicht der Fall, weshalb ich mich mit der In-Game-Lösung begnüge. Für 60 Bilder pro Sekunde reicht aber auch das nicht, höchstens für um die 40. Dazu verrichtet FSR bei so geringen Auflösungen in Horizon: Zero Dawn aktuell noch nicht einmal einen guten Job. So will ich es jedenfalls nicht spielen. Also entscheide ich mich irgendwann schweren Herzens, die Bildrate auf 30 FPS zu begrenzen. Und siehe da, das ist sogar sehr gut spielbar. Viel besser, als ich es als eingefleischter PC-Veteran überhaupt jemals für möglich gehalten habe.

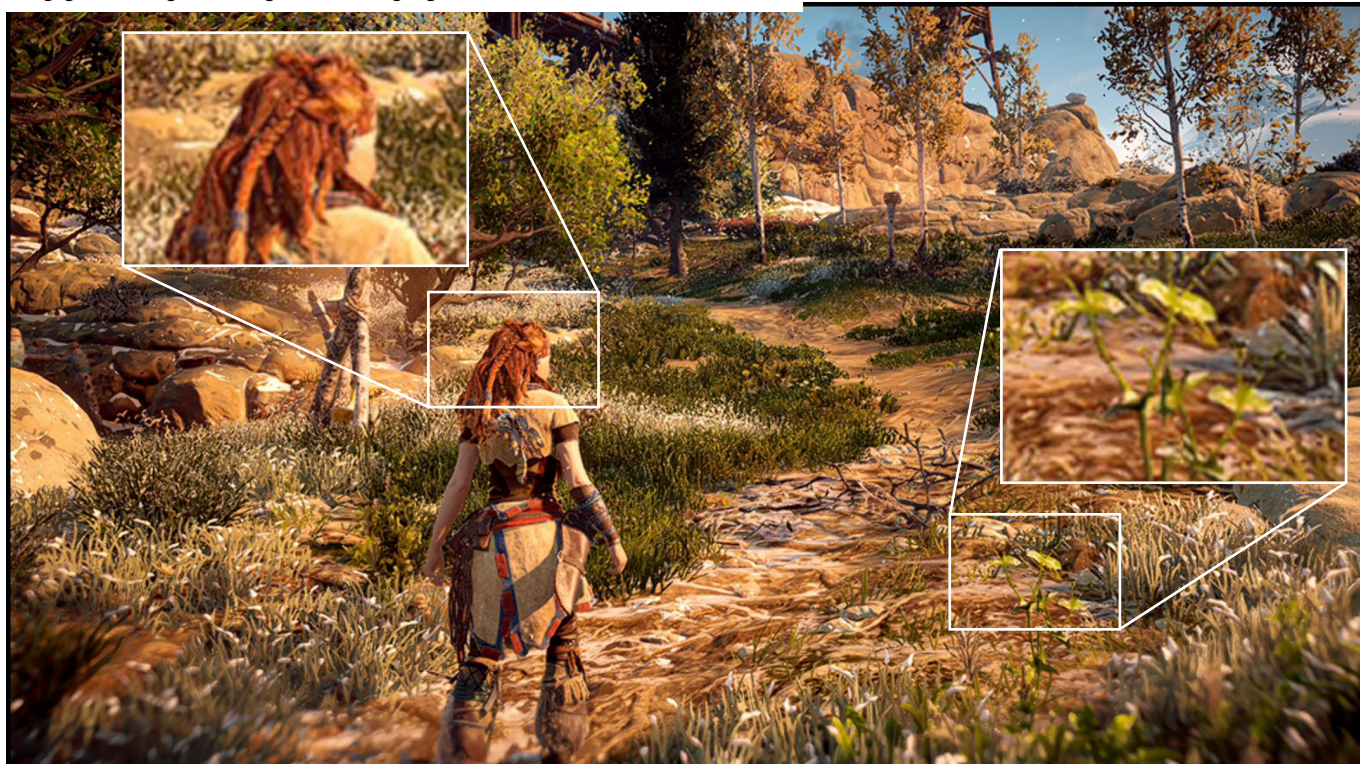
Natürlich fällt mir der Unterschied zu 60 FPS respektive 60 Hertz auf. Aber er ist bei weitem nicht so groß, wie ich es vom PC her kenne und demnach auch für das Steam



Nach dem Systemstart gelangt ihr direkt in eure Spielesammlung.



Ohne aktives FSR (oben) wirkt das Bild viel sauberer. Mit aktiviertem FSR (unten) wird es dagegen flimmrig und körnig, was in Bewegung besonders stark hervortritt.



Deck erwartet habe. Ganz im Gegenteil: Es dauert nicht lange, da fällt mir die etwas weniger flüssige Darstellung quasi kaum mehr auf, ich spiele ohne schlechte Laune.

Gleiches gilt für das von Valve noch nicht einmal geprüfte Marvel's Guardians of the Galaxy. Es lässt sich richtig gut mit mittleren Einstellungen und gelockten 30 FPS respektive 30 Hertz spielen. Besser sogar als mit schwankenden 40 oder 50 FPS und niedrigster Qualität. Ich habe aber dennoch ein paar Performance-Benchmarks erstellt, die die verschiedenen Voreinstellungen und implementierten FSR-Modi etwas genauer beleuchten. Mehr dazu weiter hinten.

Und dann sind da noch F1 2021 und Forza Horizon 5. Beides Rennspiele, beide brandaktuell, und beide laufen mit superweichen 60 FPS. Der Formel-1-Racer lässt sich dabei selbst auf mittleren Grafikeinstellungen hervorragend spielen. Gerade bei F1 2021 und Forza Horizon 5 merke ich sofort: Für derartige Spiele ist das Steam Deck wie geschaffen. Langsam wird es mir wieder warm ums Herz, langsam beginne ich mich in Valves Handheld zu verlieben.

Zusammengefasst: Die von mir getesteten AAA-Titel lassen sich sehr gut auf dem Steam Deck spielen. Natürlich nicht wie am PC mit schneller, dedizierter Grafikkarte von

AMD oder Nvidia, aber erstaunlich gut, gemessen daran, wie groß der Handheld ist und wie viel Leistung die darin werkende AMD-APU in der Praxis aufnimmt.

Wie gut laufen kleinere Spiele und Indie-Titel?

Neben den großen Blockbustern sind ganz besonders die kleineren Spiele und Indie-Titel für das Steam Deck interessant. So zum Beispiel das fabelhafte Jump&Run Ori and the Will of the Wisps, das sich ohne große Mühe mit 60 FPS spielen lässt. Dasselbe gilt für Psychonauts 2. Der Action-Adventure-Hit aus dem Jahr 2021 läuft selbst auf mittleren

Einstellungen mit überwiegend flüssigen 60 Bildern pro Sekunde. Beide Spiele sind zudem auf die Steuerung per Controller ausgelegt und bieten sich daher ideal für das Steam Deck an. Spätestens jetzt bin ich voll im Bann des Steam Deck.

Andere Indie-Titel wie beispielsweise das famose Factorio haben es da ein wenig schwerer. Ich habe mich mit am meisten darauf gefreut, den Aufbaustrategie-Hit auf dem Handheld zu zocken, und es zählt indirekt zu den meiner Meinung nach Top-Gründen, die für das Steam Deck sprechen. Und wie uns Valve im Interview verraten hat, ist Factorio auch bei den Entwicklern selbst eines der beliebtesten Spiele.

Allerdings gestalten sich viele Aspekte des Steam-Hits nicht ganz so angenehm wie am PC. Unter anderem fordert es mich auf, die Tab-Taste zu drücken. Die gibt es auf dem Steam Deck allerdings nicht, also gilt es, verschiedene Tasten und Bumper auszuprobieren. Letztlich helfen mir das Trackpad und die R2-Schultertaste weiter.

Texte und Symbole fallen dazu oft recht klein aus, verändere ich die Skalierung der Benutzeroberfläche, werden einige Inhalte abgeschnitten. Mithilfe des Touchdisplays kann ich zwar zur Seite scrollen und alles erfassen, aber das ist auf Dauer dann eben doch einen Tacken zu unbequem.

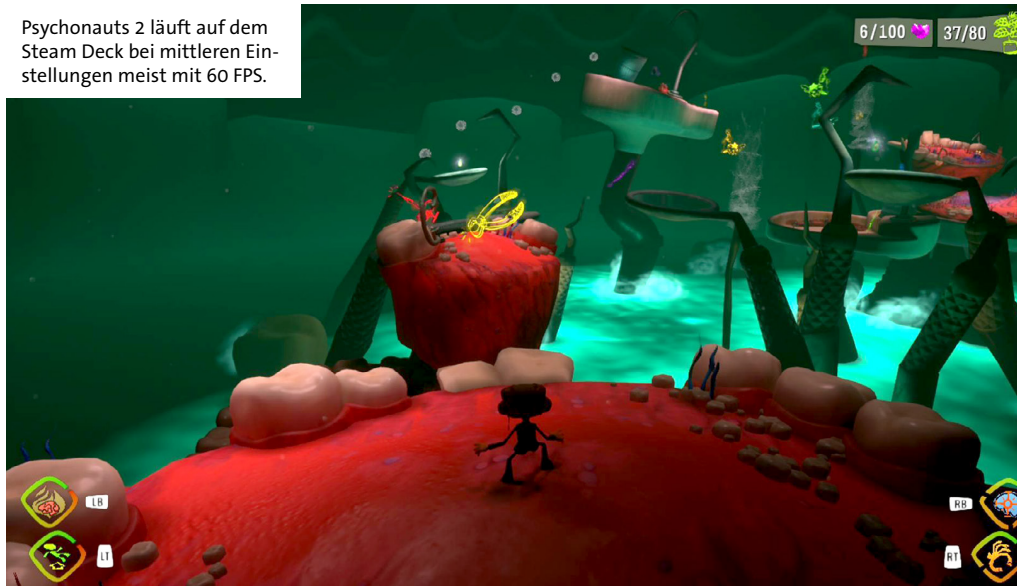
Wie gut funktionieren Strategiespiele und Shooter?

Ebenfalls nicht so gut eignet sich das Steam Deck für Strategiespiele und Shooter. Dafür habe ich mir exemplarisch Borderlands 3, Total War: Warhammer 2 und Civilization 6 herausgesucht. Der Loot-Shooter Borderlands 3 läuft wohl aufgrund der grundsätzlich Hardware-schonenden Cel-Shading-Optik mit guten 60 FPS, die Steuerung hingegen gestaltet sich für mich als PC-Spieler, der Maus und Tastatur gewohnt ist, erwartungsgemäß schwierig. Konsolenspieler haben es hier aber vielleicht etwas leichter. Bei Total War: Warhammer 2 verhält es sich in etwa so wie mit Factorio: Grundsätzlich funktioniert das Spiel auf dem Steam Deck recht gut, aber die Eingabe- und Steuerungsmöglichkeiten sind naturgemäß stark eingeschränkt im Vergleich zum PC mit einer Tastatur. Auch Texte und Symbole sind aufgrund des sieben Zoll kleinen Displays oftmals nur schwer zu erkennen.

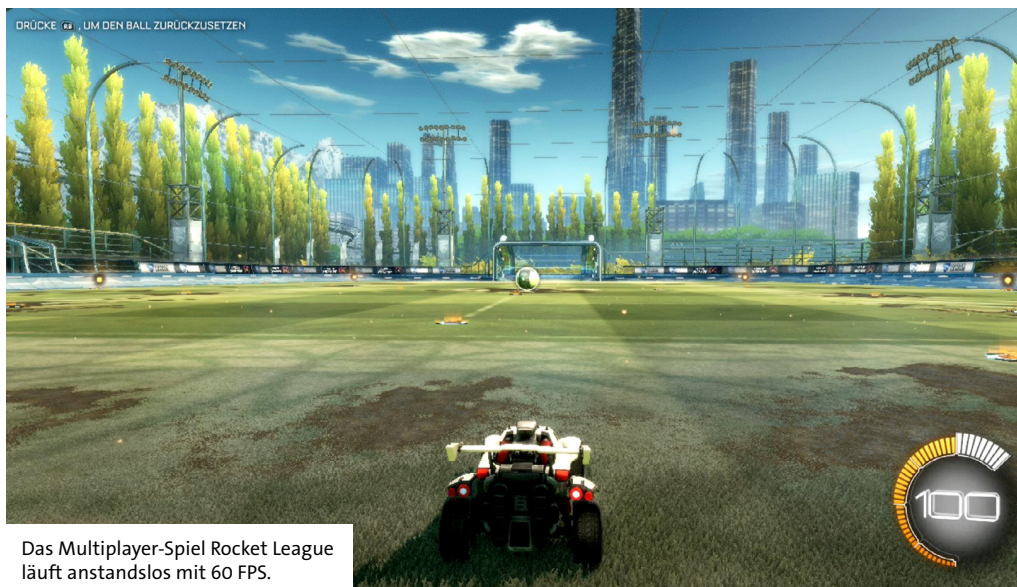
Recht gut hingegen funktioniert das inzwischen etwas betagte Civilization 6. Zumindest in der Anfangsphase einer Partie, in der noch nicht so viele Einheiten zu steuern sind und das Mikromanagement in Städten noch überschaubar ausfällt, gibt das Steam Deck eine sehr gute Figur ab. Das verwundert bei genauerer Betrachtung allerdings nicht sonderlich, denn Civilization verfügt ganz offiziell über Controller-Unterstützung.

Zusammengefasst: Längst nicht alles eignet sich für das Steam Deck. Bei manchen Strategietiteln müsst ihr selbst Hand anlegen, um sie einigermaßen gut spielbar zu

Psychonauts 2 läuft auf dem Steam Deck bei mittleren Einstellungen meist mit 60 FPS.



Civilization 6 läuft ziemlich gut auf dem Steam Deck.



Das Multiplayer-Spiel Rocket League läuft anstandslos mit 60 FPS.

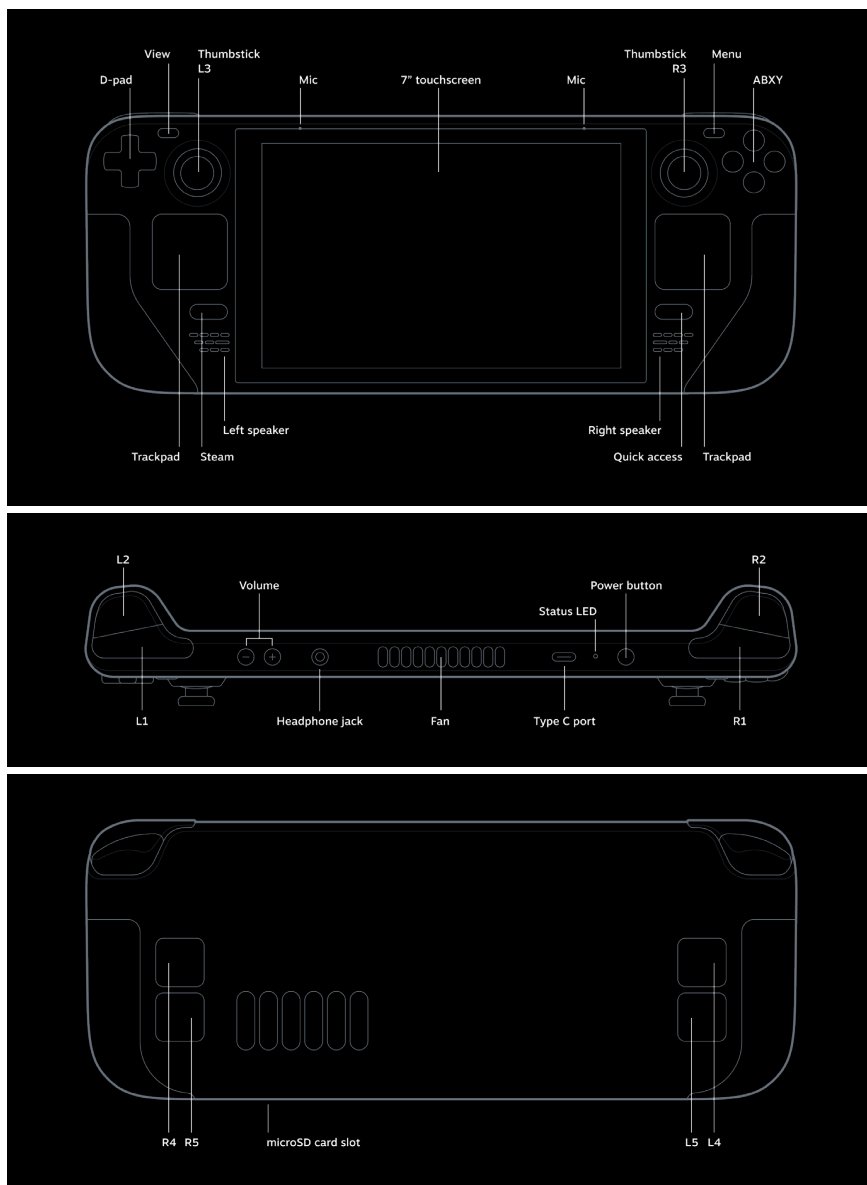
machen. Bei Jump&Runs und vielen Action-Adventures sieht das naturgemäß ganz anders aus, die sind ja auch auf den Konsolen zu Hause. Allerdings sind Shooter mit dem Controller gerade für eingefleischte PC-Spieler eine Sache für sich.

Funktionieren Multiplayer-Spiele?

Multiplayer-Spiele sind zurzeit noch ein Sonderfall, da sie oftmals mit Anticheat-Maßnahmen versehen sind. Prinzipiell unterstützt das Steam Deck respektive das zugrundeliegende Betriebssystem Steam OS

DAS STEAM DECK IN DER ÜBERSICHT

Valve hat ziemlich viele Bedienelemente am Steam Deck verbaut. Das ist vorbildlich.



mittlerweile einige Anticheat-Programme wie zum Beispiel Easy Anticheat. Hier hängt es aber von den jeweiligen Entwicklern ab, ob sie zusätzlich ein entsprechendes Linux-Modul in ihre Spiele einbauen, damit die Titel dann auch den Check überstehen.

Aus technischer Sicht steht einem fetzigen Mehrspielererlebnis jedoch nichts im Weg, wie uns das kompetitive Fußball-Geschicklichkeitsrennspiel Rocket League exemplarisch belegt hat. Das funktioniert tatsächlich ohne Probleme mit flüssigen 60 FPS, ich kann in jeden beliebigen Mehrspielermodus wechseln und finde sofort sowohl einen Mitspieler als auch Gegner.

Das derzeit so beliebte Online-Rollenspiel Lost Ark hingegen lässt sich zum Zeitpunkt des Tests zwar starten, katapultiert mich dann aber noch während des Ladevorgangs mit einem freundlich Hinweis, dass entsprechende Sicherheitsmodule fehlen, zurück auf die Steam-Benutzeroberfläche. Da müsste Amazon dann wohl nachlegen.

Gibt es in Spielen Voreinstellungen speziell für das Steam Deck?

In den meisten getesteten Spielen, egal ob verifiziert, spielbar oder nicht geprüft, sind jeweils die niedrigsten oder vom Steam Deck unabhängigen Grafikeinstellungen vorausgewählt. Speziell auf den PC-Handheld zugeschnittene Konfigurationen, beispielsweise für den besten Look, dafür aber mit lediglich 30 FPS, oder maximale Leistung, dafür aber auf niedrigster Einstellung samt aktiviertem FSR, gibt es nicht. Ob das jemals kommt, ist derzeit nicht klar. Im GameStar-Interview mit Valve hieß es lediglich, dass man zunächst die PC-Spieler, also tendenziell erfahrenere Nutzer, im Blick habe. Für bessere Zugänglichkeit ist das aus meiner Sicht jedoch unabdingbar. Es gibt schließlich nicht nur PC-Spieler mit Interesse am Steam Deck. Auch reine Konsolenspieler sind mit von der Partie und vielleicht auch völlige Neulinge, die den Handheld als Alternative zum teuren

Gaming-PC sehen. Womöglich geht Valve aber davon aus, dass sich in der ersten Welle überwiegend sogenannte Early Adopter tummeln, die sich eher aus den Reihen der PC-Enthusiasten rekrutieren.

An dieser Stelle möchte ich darauf hinweisen, dass sich während des Tests permanent etwas an der Benutzeroberfläche, um genau zu sein: an den Performance-Optionen verändert hat und nach dem Launch am 25. Februar vermutlich auch noch verändern wird. So gab es einmal die Möglichkeit, zwischen 30 und 70 FPS in Fünferschritten frei eine fixe Bildrate einzustellen. Mittlerweile lässt sich der Begrenzer nur noch aktivieren und ist auf 30 FPS voreingestellt. Ausgeschaltet greifen, Stand 20. Februar, immer 60 FPS als Limit bei gleichzeitig aktiviertem VSync. Es kann also durchaus sein, dass wir im Zuge dieser andauernden Entwicklung irgendwann vordefinierte Steam-Deck-Settings sehen. Wünschenswert wäre es!

Wie gut liegt das Steam Deck in der Hand?

Ebenso wichtig wie die Performance ist das Handling. Wie gut liegt das Steam Deck in der Hand? Ist es zu groß, zu schwer, vielleicht sogar zu leicht? Und was taugen die Sticks und die Trackpads? Ich kann da nur von mir selbst ausgehen. Und ich halte das Steam Deck keinesfalls für zu groß, ganz im Gegenteil: Dass es so breit ist, wie es nun mal ist, erweist sich meiner Meinung nach als geradezu perfekt. Wenn ich zum Beispiel mein Smartphone mit beiden Händen halte, habe ich immer das Gefühl, meine Arme unnatürlich eng zusammenschieben zu müssen. Nicht ganz so schlimm geht es mir mit der Nintendo Switch. Dennoch fühlt es sich einfach nicht richtig an, nicht so, als wäre es für einen Erwachsenen gemacht. Das Steam Deck hingegen schon. Mit einem Gewicht von 676 Gramm wiegt es zudem gerade einmal so viel wie vier kleine Äpfel. Ich kann daher stundenlang ohne Ermüdungserscheinungen spielen, egal ob es beim Zocken vom Sofa aus auf meinem Schoß aufliegt oder ich es im Bett über meinem Kopf halte.

Die verschiedenen Eingabemöglichkeiten machen auch nach mehreren Tagen des Testens einen grundsoliden Eindruck. Die Analogsticks lassen sich sehr präzise steuern und sind gut erreichbar. Von einem Drift-Problem wie etwa bei den PS5-Controllern, wo sich die Sticks teils von alleine bewegen, kann ich nichts erkennen.

Die beiden Trackpads links und rechts vom Bildschirm und unterhalb der Analogsticks sorgen beim Testen für eine erfreuliche Überraschung. Ich hatte zuvor noch nie ein Trackpad in der Hand, auch nicht in Form des Steam Controllers, finde nun jedoch, dass sie in puncto Flexibilität ein absolutes Muss sind. Sie sind extrem präzise und können in weiten Teilen die Steuerung per Maus ersetzen. Nicht vollständig zwar, aber immerhin so gut, dass sogar Strategiespiele

ohne dedizierten Controller-Support auf dem Steam Deck spielbar sind.

Das D-Pad (Steuerkreuz), Ansicht- und Menü- sowie die ABXY-Tasten sind ebenfalls gut erreichbar und von guter Qualität. Hier gibt es aus meiner Sicht nichts zu beanstanden. Das gilt auch für die Schulter- und Rückseitentasten. Sie fühlen sich hochwertig an und sind sehr gut auf dem Handheld angeordnet. Punktabzüge gibt es lediglich für die beiden bereits erwähnten Steam- und Schnelleinstellungstasten. Immer wieder verdrücke ich mich, wenn ich sie dringend brauche, was vor allem daran liegt, dass sie sich vom Druckpunkt her kaum von den Trackpads unterscheiden. Wer genau fühlt, wird merken, dass sie zwar etwas weniger aufgeraut sind, im Spielbetrieb kann zumindest ich im Test den Unterschied auf Anhieb aber nicht ausmachen.

Bei einigen Spielen lässt sich außerdem die Gyrosteuerung aktivieren. Das macht mir überraschend viel Spaß und ist meiner Meinung nach eine sinnvolle Ergänzung zu herkömmlichen Eingabemethoden. Auch wenn ich mich daran zugegebenermaßen erst noch gewöhnen muss.

Skalierungstechniken

Das Steam Deck ist mit diversen Skalierungstechniken ausgestattet. Dazu zählen grundlegende Funktionen wie ganzzahliges und lineares Skalieren. Am wichtigsten ist jedoch die FidelityFX Super Resolution (kurz: FSR) von AMD. In naher Zukunft soll FSR für alle Spiele aktiviert werden können. Das geschieht dann ganz einfach via Schnelleinstellungen. Im Moment lässt sich zu Performance-Gewinn, eventuellen Energieeinsparungen und der Darstellungsqualität allerdings nicht viel sagen.

In einigen Spielen, wie beispielsweise Horizon: Zero Dawn und Marvel's Guardians of the Galaxy, lässt sich FSR aber auch so aktivieren. Mit sehr unterschiedlichen Ergebnissen: Während es bei den Guardians recht gut aussieht und auch einiges an Performance bringt, fällt die Darstellungsqualität in Horizon: Zero Dawn sehr schlecht aus. Das wogende Gras wirkt flimmrig, und alles andere sieht ebenfalls unscharf und körnig aus.

Wie gut ist das Display?

Beim Bildschirm des Steam Deck handelt es sich um ein spezielles IPS-Panel, das auf verbesserte Lesbarkeit ausgelegt ist. IPS-typisch ist es sehr blickwinkelstabil, und dank einer Spitzenhelligkeit von 400 Nits lassen sich Spielinhalte zumindest auf unserem Testgerät mit entspiegeltem Display sogar bei direkter Sonneneinstrahlung noch sehr gut erkennen. Während des Testens stellte ich die Bildschirmhelligkeit meist sogar auf nur 50 Prozent. Das reicht in meinen Augen (Wortwitz!) völlig aus und ist dazu noch besonders schonend für den Akku. Dazu aber später mehr. Auch die Farbdarstellung fällt subjektiv betrachtet sehr gut aus. Spiele wirken auf dem Steam Deck dadurch bril-



Die Tasten sind sauber verarbeitet.

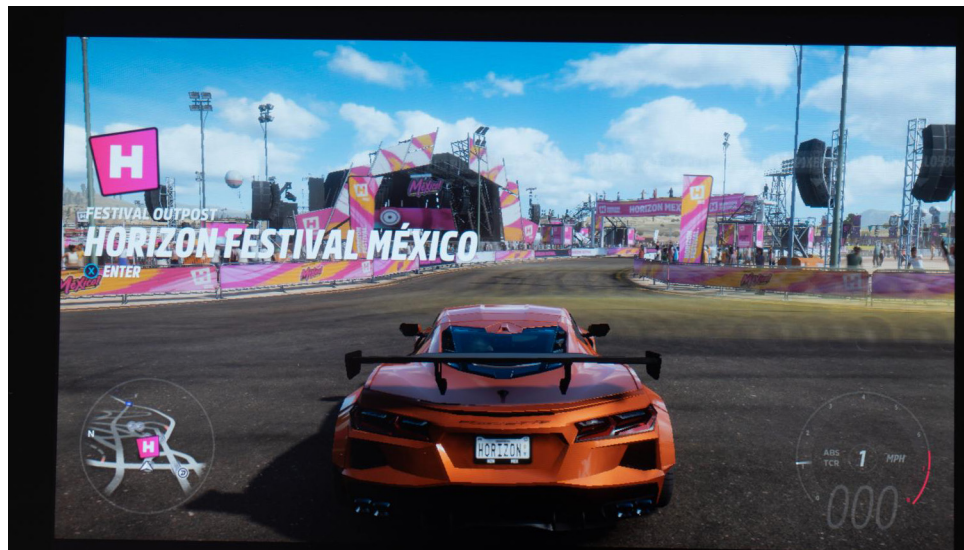
lant, die Farben leuchten richtiggehend. Mein Testgerät weist zwar in der oberen rechten Ecke etwas Backlight-Bleeding auf – das heißt, die Hintergrundbeleuchtung scheint an einigen Stellen stärker durch und wird als grauer Schleier wahrgenommen –, das stört im Alltag allerdings nicht, da dieses Phänomen nur dann zu sehen ist, wenn der komplette Bildschirm einfarbig und dunkel dargestellt wird.

Das IPS-Panel unterstützt außerdem die Eingabe per Touchcontrol. Das funktioniert zwar grundlegend recht gut und präzise,

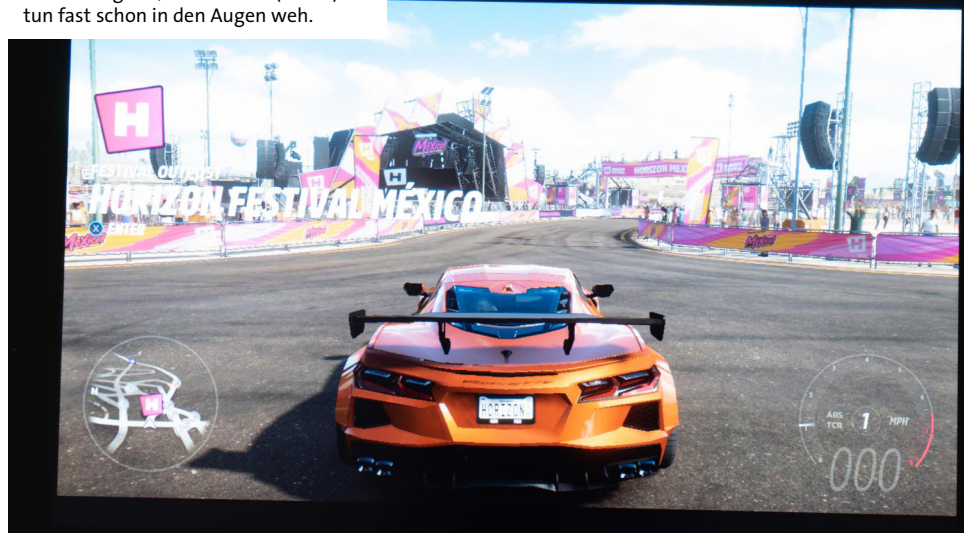
allerdings fällt es mir teilweise sehr schwer, beispielsweise ein »X« zum Abbrechen oder vergleichbar kleine Symbole auf Anhieb zu erwischen. Das nervt etwas, schließlich bin ich ein mittelalter Mann und kein Teenager mehr mit filigranen Fingern.

Wie gut klingt das Steam Deck?

Die Klangeigenschaften des Steam Deck haben mich vom Stand weg voll überzeugt. Dafür, dass die beiden Lautsprecher so klein ausfallen, vermitteln sie einen satten Bass und eine sehr weite Klangbühne, wodurch



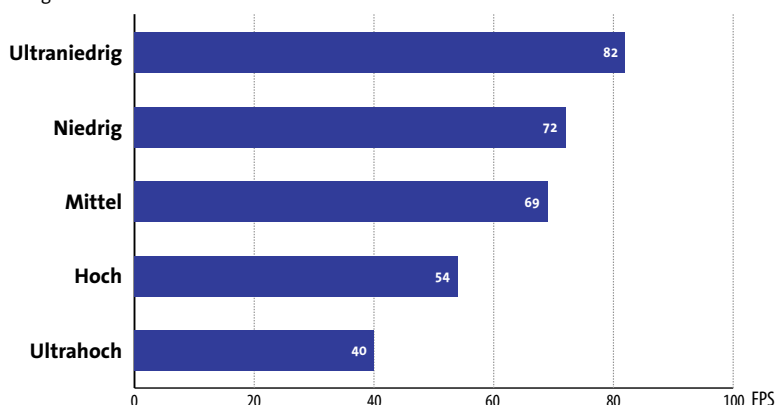
50 Prozent Helligkeit (oben) reichen meist völlig aus, 100 Prozent (unten) tun fast schon in den Augen weh.



BENCHMARKS

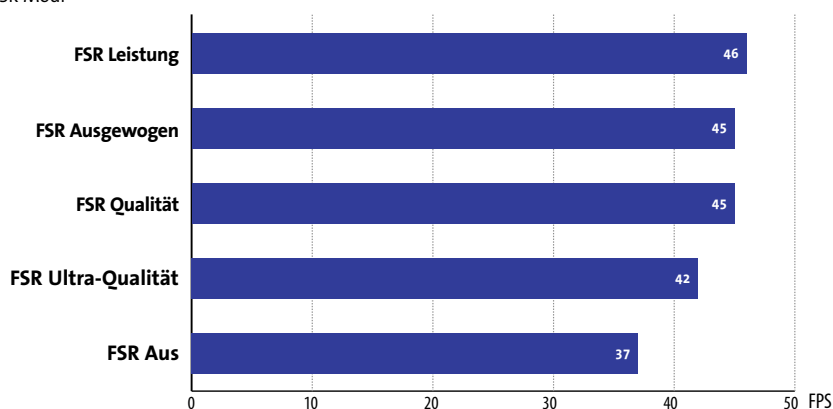
F1 2021 auf dem Steam Deck (1280x800)

■ Voreinstellungen



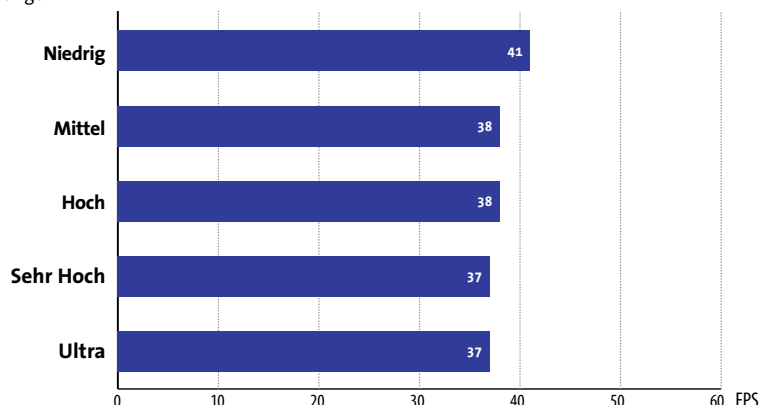
Horizon: Zero Dawn auf dem Steam Deck (1280x800)

■ FSR Modi

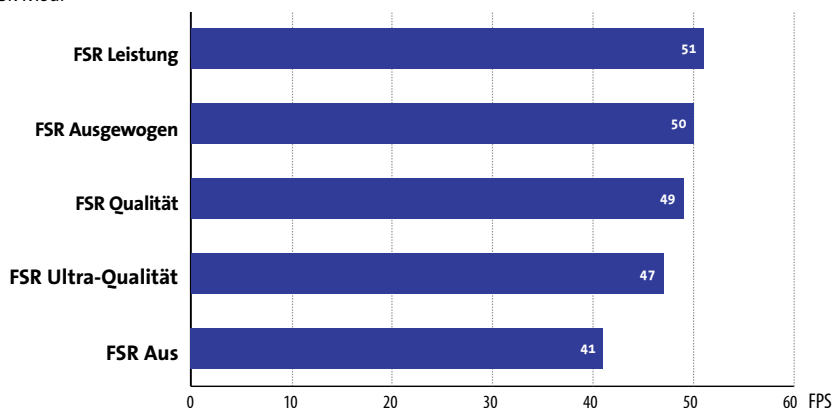


Marvel's Guardians of the Galaxy auf dem Steam Deck (1280x800)

■ Voreinstellungen



■ FSR Modi



Gemessen in Bildern pro Sekunde (FPS), je höher desto besser.

sich virtuelle 3D-Welten noch plastischer anfühlen. Für meinen Geschmack könnten die Lautsprecher jedoch ein klein wenig lauter sein. Kombiniert mit einem Kopfhörer, wahlweise stehen dazu Bluetooth (Hallo, Nintendo, so geht das!) oder ein 3,5-Millimeter-Klinkenanschluss zur Verfügung, ergibt sich der bestmögliche Klang. Wobei ich unter Verwendung von Bluetooth ab und an das Gefühl habe, dass etwas fehlt, dass es sich etwas flach, eindimensional anhört. Am allerbesten ist daher ganz klassisch ein Kopfhörer mit Klinkenanschluss, allerdings kann das Kabel ein wenig störend sein.

Ist der Lüfter zu laut?

Die gute Soundkulisse ist vor allem auch deshalb so wichtig, weil das Steam Deck nicht ohne Lüfter auskommt. Das ist der sehr guten Performance geschuldet und lässt sich wohl in keinem Spiel vermeiden. Mich persönlich stört das nicht, denn zumindest heult der Lüfter nicht ständig auf, sondern schnurrt relativ monoton mit etwa 39 Dezibel vor sich hin. Der ein oder andere könnte das jedoch als unangenehm empfinden.

Wie lange hält der Akku?

Ein besonders wichtiger Punkt bei einem Handheld ist die Akkulaufzeit. Wie lange halten die fest verbauten Stromspeicher? Reichen sie beispielsweise für eine Zugfahrt oder muss das Ladekabel ständig parat sein? Das hängt von verschiedenen Faktoren ab. Ich zum Beispiel komme mit einer Bildschirmhelligkeit von 50 Prozent und halber Lautstärke meist gut aus. Und tatsächlich macht es mir sogar Freude, mit 30 FPS zu spielen. Kommen dann Funktionen wie AMDs Skalierungstechnik FidelityFX Super Resolution (FSR) dazu, kann der Akku durchaus für mehrere Stunden Spielspaß genügen. Da FSR zum Zeitpunkt des Tests noch nicht für alle Spiele aktiviert werden kann, ist es jedoch schwer, das in Zahlen auszudrücken.

Ohne FSR und mit aktiviertem 30-FPS-Limit kann ich Ori and the Will of the Wisps gut fünf bis sechs Stunden spielen. Forza Horizon 5 gut dreieinhalb bis vier Stunden und Guardians of the Galaxy ebenfalls knapp vier Stunden. Die Ladezeit des Steam Deck wiederum beträgt bei fast vollständiger Entleerung rund eineinhalb bis zwei Stunden.

Apropos Aufladen: Das Ladekabel fällt mit einer Länge von eineinhalb Metern etwas kurz aus. Hier hätten es ruhig zwei oder drei Meter sein können, schließlich sind nicht in jeder Wand Steckdosen verbaut. Gerade bei längeren Spielesitzungen auf dem Sofa ergibt es durchaus Sinn, das Steam Deck via Netz- statt Akkustrom zu betreiben.

Lohnt sich eine SD-Karte als Speichererweiterung?

Das Steam Deck gibt es derzeit in drei Speicherplatzvarianten, beginnend mit albernem 64 über 256 bis zu ordentlichen 512 GByte internem Speicher. Davon wird aber natürlich ein Teil vom Betriebssystem verwendet,

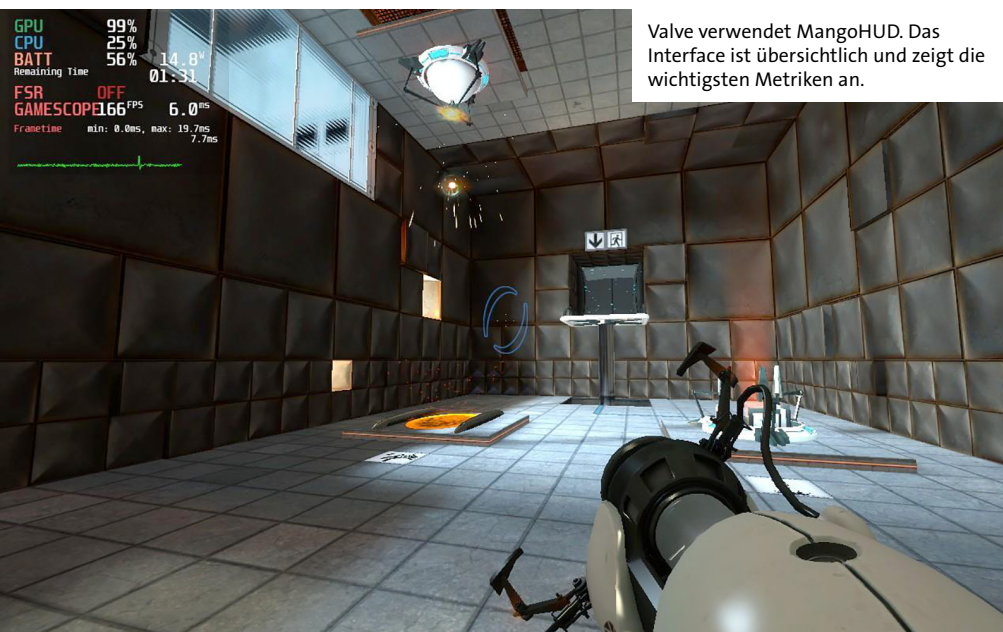
der Rest ist aber selbst im Falle des größten Modells recht schnell aufgebraucht. Insbesondere AAA-Titel werden ja nicht unbedingt kleiner. Mit einer zusätzlichen SD-Karte lässt sich der Speicher jedoch recht simpel erweitern. Weil ich gerade keine größere SD-Karte zur Hand habe, nehme ich einfach die Samsung 64 Evo Plus aus meiner Kamera. Die schafft es auf rund 100 MByte/s beim Lesen und 90 MByte/s beim Schreiben. Die verbaute SSD ist da ungleich schneller und bietet außerdem die besseren Zugriffszeiten. Und dennoch geht das Laden eines Spiels erstaunlich schnell über die Bühne. Jedoch: Ori and the Will of the Wisps braucht selbst auf der flotten SSD ungewöhnlich lange, bis ich zum Drücken einer beliebigen Taste aufgerufen werde und eine Partie starten kann. Um genau zu sein 65 Sekunden. Von der SD-Karte dauert es 91 Sekunden, also lediglich 40 Prozent länger.

Beim Spielen selbst merke ich dann aber gar keinen Unterschied zwischen SSD und SD-Karte. Die Speichererweiterung ist also sinnvoll und auch gar nicht mal so teuer. Die Samsung Evo Plus mit 512 GByte gibt es beispielsweise für rund 55 Euro.

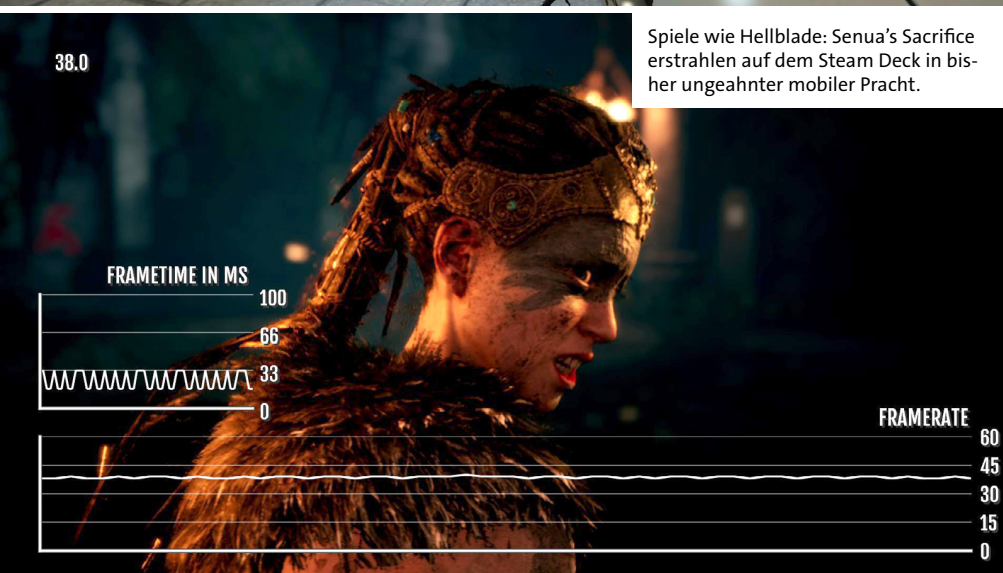
Steam Deck am Fernseher?

Wer das Steam Deck als kompletten PC-Ersatz nutzen will, kann es via USB-C-HDMI-Adapter oder einer Docking Station auch an einen ganz normalen Monitor respektive Fernseher anschließen. Das kann auf Reisen sinnvoll sein oder wenn einfach kein Desktop-Rechner zur Verfügung steht.

Einen anderen Grund dafür sehe ich aber ehrlich gesagt nicht, denn auch wenn die Grafik auf einem kleinen sieben Zoll großen Display mit 1280x800 Pixeln wirklich ziemlich gut aussieht, so macht sich die vergleichsweise geringe Auflösung auf einem großen Bildschirm dann doch deutlich bemerkbar. Zusammen mit einer Docking Station kann sich die Auflösung vielleicht entsprechend hochsetzen lassen, Stand jetzt ist das via USB-C-HDMI-Adapter aber nicht möglich. Für einige Titel, wie zum Beispiel Factorio, die ohnehin nicht besonders leistungshungrig sind, mag das grundsätzlich eine Option sein, in den meisten Fällen dürfte die Rechenpower der modifizierten AMD-APU aber schlicht zu gering ausfallen, um Full HD und darüber hinaus angemessene gute Bildraten zu gewährleisten. ★



Valve verwendet MangoHUD. Das Interface ist übersichtlich und zeigt die wichtigsten Metriken an.



Spiele wie Hellblade: Senua's Sacrifice erstrahlen auf dem Steam Deck in bisher ungeahnter mobiler Pracht.

MEINUNG

Alexander Köpf
@NebulaMutara



Ich hab mich in das Steam Deck verliebt. Allerdings ist es keine Liebe auf den ersten oder zweiten Blick. Es hat eine ganze Weile gedauert, bis es mich so richtig in seinen Bann gezogen hat. Grundsätzlich liefert der kleine PC-Handheld außergewöhnlich hohe Performance, vor allem wenn ich bedenke, dass die verbaute AMD-APU gerade einmal höchstens 15 Watt Leistung aufnimmt. Selbst brandaktuelle AAA-Titel wie Marvel's Guardians of the Galaxy lassen sich damit flüssig spielen, wenngleich auch nur mit 30 FPS. Das hat mich zwar nicht völlig überrascht, dennoch war ich zunächst ein bisschen enttäuscht. Denn gerade als alteingesessener PC-Spieler graut es mir ja schon, wenn ich auch nur an unter 120 FPS respektive 120 Hertz denke, von 30 Bildern pro Sekunde ganz zu schweigen. Ich bin extrem empfindlich, was das anbelangt. Doch das Steam Deck hat mich eines Besseren belehrt. Mit 30 FPS lässt es sich tatsächlich richtig gut spielen. Viel besser, als ich es jemals gedacht hatte. Natürlich merke ich den Unterschied zu 60 FPS, aber es stört mich eigentlich nicht im Geringsten. Und kleinere Indie-Titel wie Psychonauts 2 oder das wunderhübsche Ori and the Will of the Wisps packt das Steam Deck ohnehin mühelos mit 60 FPS. Dafür ist der Handheld meines Erachtens wie geschaffen.

Aber nicht nur dafür. Denn wirklich von sich überzeugen konnte mich das Steam Deck erst, als ich mich in den Rennsitz oder vielmehr das Rennsofa von Forza Horizon 5 gesetzt habe. Das grandiose Rennspiel sieht auf dem Steam Deck extrem gut aus und läuft butterweich. Wenn ich diese Erfahrung doch nur mit meinem 30 Jahre jüngeren Ich teilen könnte, das im kleinen, zehn Quadrat Meter messenden Kinderzimmer auf dem Sega Game Gear Super Monaco GP spielte. Spätestens mit Forza Horizon 5 hab mich also schwer in das Steam Deck verliebt. Seine offensichtlichen Schwächen können das nicht trüben. Da ist zum einen die noch nicht ganz ausgereifte Software. AMDs Skalierungstechnik FSR kann auch noch nicht von allen Spielen genutzt werden. Am meisten fehlen mir jedoch speziell auf das Steam Deck zugeschnittene Konfigurationen, damit ich mich nicht an jedes Spiel herantasten muss.

Dann ist da das Geräusch des Lüfters. Es stört mich zwar nicht, und ich weiß, das ist ein Kompromiss zugunsten der Performance, aber perfekt ist es dennoch nicht. Dass der Akku dennoch teils deutlich mehr als vier Stunden hält, ist dafür wieder ein dicker Pluspunkt und beinahe ein Wunder.

Auch wenn es noch einiges zu tun gibt, hat das Steam Deck für mich also durchaus das Potenzial, ein Kassenschlager und eine Alternative zu Handheld-Konsolen zu werden. Ich wünsche es ihm – und uns!