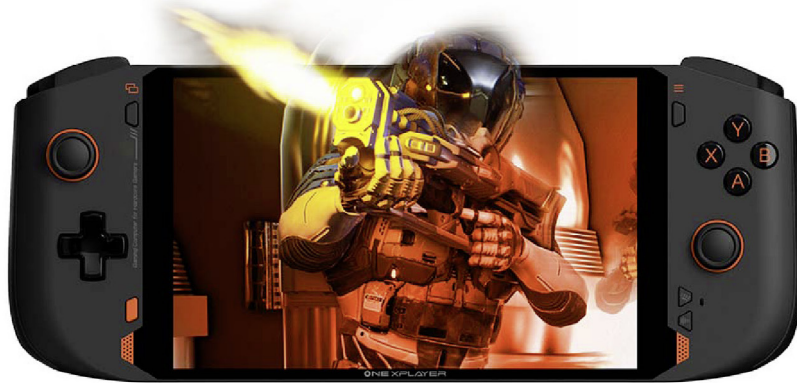


Erfahrungsbericht: Onexplayer

BESSER ALS DAS STEAM DECK



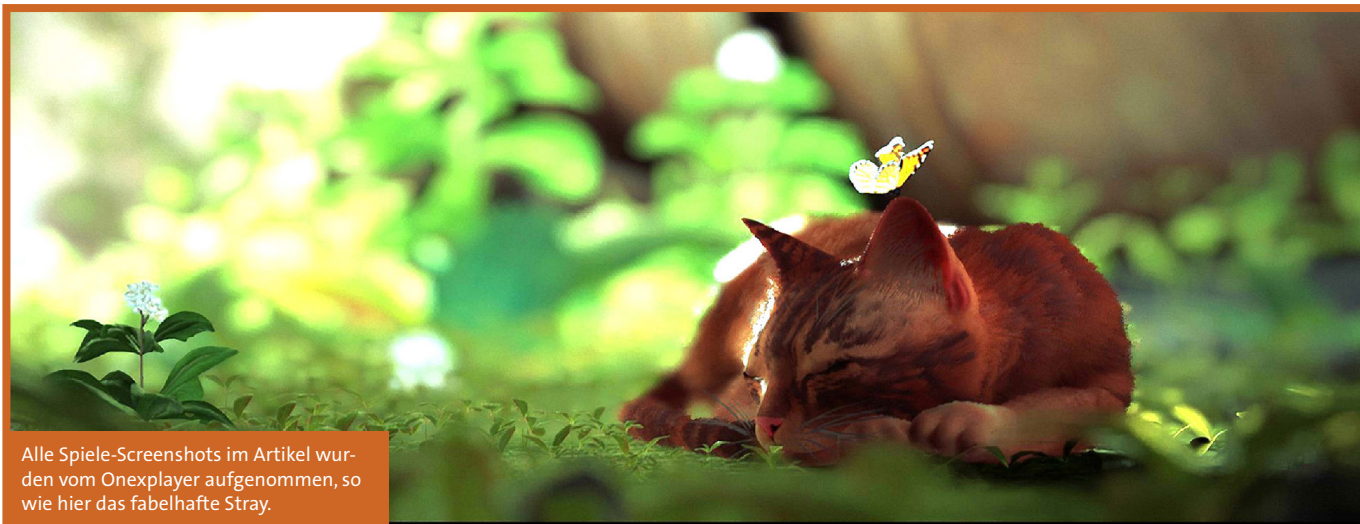
Sascha hat einen Handheld-Gaming-PC ausprobiert. Was kann der Onexplayer – und was eher nicht so gut? Von Sascha Penzhorn



Der reguläre Onexplayer ist größer und schwerer als eine Nintendo Switch. Wer es leichter und handlicher mag, greift zum Onexplayer Mini.

Ich fahre in meinem aufgemotzten Porsche ... Pardon, natürlich nur mit dem Pfister Comet durch die nächtlichen Straßen von Los Santos in Grand Theft Auto 5. Im Self Radio spielt Synthcore, damit finde ich nächtliche Autofahrten einfach cooler. Die Lichter der Straße spiegeln sich in meiner Windschutzscheibe, mein orange beleuchteter Tacho zeigt mir, dass ich viel zu schnell unterwegs bin. Macht nix, das Spiel läuft absolut cremig, sodass ich Unfälle recht locker vermeide. Auf sehr hohen Grafikeinstellungen sieht es auch heutzutage noch echt gut aus. Vorhin habe ich auch noch das neue Content Update für Guild Wars 2 mit einem eigens dafür erstellten Controller-Profil durchgespielt und ein paar Randoms in Elden Ring mit diversen Bosskämpfen geholfen und Eindringlinge verprügelt.

Das alles habe ich übrigens im Bett liegend gemacht, denn mein Schlafzimmer ist kühl und dunkel, während draußen die Hitze welle tobt. Meinen Rechner trage ich in der Hand, der ist ähnlich gebaut wie eine Nintendo Switch, nur wesentlich mächtiger und ein Stück größer. Damit schaue ich gleich noch in den GameStar-Foren vorbei und glotze anschließend vielleicht einfach noch mal Eraserhead. Der fabelhafte 8,4-Zoll-Bildschirm ist so komfortabel groß, dass ich David Lynch beim Starten des Films nur noch ganz leise schreien höre. Das Leben ist schön. Danke, Onexplayer!



Alle Spiele-Screenshots im Artikel wurden vom Onexplayer aufgenommen, so wie hier das fabelhafte Stray.



Ark: Survival Evolved sieht prima aus und läuft auch deutlich besser als die garstige Switch-Version.

Wenn Zeit wichtiger ist als Geld

Stell dir vor, du kommst nach Hause, die Tür ist offen, all dein Krempel liegt wild verteilt herum, Schranktüren sind aus den Angeln gerissen, und dein Rechner ist weg. Ist mir neulich exakt so passiert, was eher ungünstig ist, wenn es sich bei deinem nicht mehr vorhandenen PC um deine aktuell einzige Einnahmequelle handelt. Jetzt war die GameStar-Redaktion so cool, dass sie mir umgehend Ersatz schicken wollte, aber habt ihr mal versucht, nach dem Brexit einen Computer unversehrt nach England zu schicken und durch den Zoll zu kriegen, ohne dafür mehr zu blechen als für ein komplett neues Gerät? Ich habe das neulich mal so ähnlich probiert und dabei sehr schmerzhaft Erfahrungen machen müssen.

Also habe ich mir meinen neuen Rechner nun über die vergangenen Wochen mit vielen liebevoll für euch geschriebenen Artikeln erarbeitet. Als Übergangslösung hätte ich mich sehr über ein Steam Deck gefreut, weil

das ein unschlagbares Preis-Leistungs-Verhältnis bietet. Weil das derzeit aber nur im Schneckentempo lieferbar ist, habe ich mir stattdessen den Onexplayer zugelegt.

Der kostete in der von mir gewählten Ausfertigung stolze 1.400 Euro, war aber binnen 24 Stunden lieferbar. Das Teil kommt mit einem Intel i7 1195G7, 16 GB Dual-Channel LP-DDR4 auf 4266 MHz und einer 1 TB NVMe-SSD sowie Intel Iris Xe Grafik daher. Es gibt auch Varianten mit doppelt so viel RAM und SSD-Speicher, einen Onexplayer mit Ryzen 7 5800u und Vega 8 Grafik sowie einen Onexplayer Mini mit 7,1- statt 8,4-Zoll-Bildschirm, der nicht ganz so groß und schwer wie meine Variante und mehr wie eine Nintendo Switch gebaut ist. Optionen sind toll!

Auf den ersten Blick super

Das Gehäuse des Onexplayer ist aus robustem, angerautem Plastik. Der Touchscreen sieht mit seiner Auflösung von irren 2560x1600 Bildpunkten bombastisch aus,

unterstützt aber kein HDR. Die Analog-Sticks und Face-Buttons sind angeordnet wie an einer Nintendo Switch, es gibt hier aber keine abnehmbaren Controller.

Mit dem hervorragenden Steuerkreuz zaubere ich problemlos Fatalities in Mortal Kombat 11. Die Schultertasten fühlen sich groß und wertig an, die Trigger sind analog. Soll heißen: In Rennspielen könnt ihr damit dosiert Gas geben und bremsen. Vibration gibt's auch. Außerdem hat der Onexplayer einen Fingerprint-Reader zum Login per Fingerabdruck. Es gibt eine Turbo-Taste für höhere FPS zulasten der Batterie, eine Taste fürs Onscreen-Keybord und eine Taste zum Minimieren beziehungsweise Durchtabben von Fenstern und Anwendungen.

In der beiliegenden Anleitung sind Tastenkombinationen aufgelistet, über die ihr direkt Screenshots und Videoclips aufzeichnen könnt. Ein eingebautes Mikrofon gibt's auch noch, darüber hinaus hat der Onexplayer Mini ein eingebautes Gyroskop, mit dem ihr Shooter noch präziser steuern könnt. Das fehlt komischerweise bei der großen Variante, dafür hat's hier neben einem Standard-USB und zwei USB-C-Ports auch noch Thunderbolt 4, mit dessen Hilfe ihr eine externe Grafikkarte anschließen und mit richtig viel Power am Fernseher oder Monitor zocken könnt. Mit Maus und Tastatur.

Tatsächlich funktioniert der Onexplayer so und mit Maus und Keyboard oder einem Controller ziemlich genau wie ein ordentlicher Desktop-PC. Das Teil ist hervorragend gekühlt und wird im Spielbetrieb kaum warm, dafür sind die Lüfter unter Last deutlich hörbar. Die eingebauten Stereolautsprecher sind etwas lauter als die der Switch, klingen aber dumpf und blechern. Ich verwende lieber meine Bluetooth-Kopfhörer, die funktionieren hier problemlos.



GTA 5 spiele ich am liebsten in etwas niedriger Auflösung und dafür bei aufgedrehter Detailstufe.

Textile City
Integrity Way



Das Tastatur-Addon ist grausam schlecht, ich verwende es aber zur WASD-Steuerung in Shootern.

Windows statt SteamOS

Auf dem Onexplayer ist Windows 10 Home vorinstalliert. Weil ich das sowieso zum Arbeiten brauche, habe ich dieses Betriebssystem beibehalten und schließlich sogar auf Windows 11 gewechselt. Sowohl bei der Erstinstallation als auch beim Upgrade auf 11 hält es Windows für die beste Entscheidung, einen Grafiktreiber aus dem Jahr 2020 zu installieren, und findet dann auch keine neuere Version. Windows und Treiber, eine Geschichte voller Missverständnisse. Wer das nicht mitbekommt und nicht anschließend manuell den aktuellsten Xe-Treiber für

die Grafik installiert, bekommt viele Spiele nur recht ruckelig oder ganz einfach überhaupt nicht zum Laufen. Aber nun wisst ihr ja, was ihr zu tun habt.

Mit aktuellen Treibern sind Leistung und Kompatibilität deutlich besser, dennoch werdet ihr immer einige Zeit in Optionsmenüs verbringen, um eine gute Balance zwischen Qualität und Bildrate zu finden. Für Hardware-Enthusiasten ist das okay, aber wer einfach nur direkt losspielen will, fühlt sich damit eher nicht wohl.

Windows funktioniert auf dem Onexplayer einwandfrei. Ich surfe mit Chrome und ei-

nem Dutzend offenen Tabs durchs Internet, lade Webseiten in Sekundenbruchteilen, Videos in 4K und mit 60 FPS werden problemlos und ruckelfrei abgespielt, Videos schneiden und rendern funktioniert ebenfalls ganz prima. Das Teil eignet sich ganz wunderbar als Arbeitsrechner. Allein das optionale Keyboard ist Rotz.

Gegen einen Aufpreis könnt ihr zum Onexplayer ein winziges Keyboard bestellen, das ihr magnetisch an das Gerät anbringen könnt. Die Tasten fühlen sich so grausam wie bei den schlimmsten Notebook-Tastaturen an, das eingebaute Trackpad funktioniert praktisch überhaupt nicht. Zum Arbeiten verwende ich darum eine richtige Tastatur über den USB-Anschluss. Zum Spielen taugt das Magnet-Keyboard trotzdem noch, beispielsweise wenn ich einen Shooter per Maus und WASD bedienen will.

Für Geduldige

Spiele laufen auf dem Onexplayer richtig gut, wenn man sich die Zeit für optimale Einstellungen nimmt. Das geht im Optionsmenü los, wo ihr für die meisten anspruchsvollen Titel erst mal die Auflösung von 2560x1600 auf 800p runterschraubt. Ich stelle alle Einstellungen danach immer erst mal auf niedrig und arbeite mich stückweise auf höhere Settings vor, bis das jeweilige Spiel nicht mehr aussieht wie gekotzt und gleichzeitig noch ruckelfrei läuft. Für den Hausgebrauch reicht diese Vorgehensweise eigentlich auch, ich gehe aber noch einen Schritt weiter: Für neuere Titel wie Elden Ring oder Modern Warfare 2019 verwende ich das kostenlose Intel Power Control Panel und erhöhe die Leistung von 20 beziehungsweise 28 Watt (ohne und mit Turbo) auf 35 Watt. Das gibt ein paar FPS mehr, dafür



macht die Batterie nach rund 90 Minuten schlapp, wenn ihr nicht eingestöpselt seid. Das funktioniert natürlich auch andersherum – für grafisch wenig anspruchsvolle Titel wie zum Beispiel Night in the Woods könnt ihr auf zehn Watt runter und erfreut euch an einer entsprechend längerer Lebensdauer eures Akkus. Mit dem voreingestellten Leistungsprofil kommt ihr im Spielbetrieb auf rund zwei Stunden Akkulaufzeit.

AMD FSR ist toll

Zusätzlich kann sich bei bestimmten Spielen Software wie Lossless Scaling lohnen, um FSR in Spielen zu erzwingen. Damit könnt ihr ein Spiel im Fenstermodus starten, um Ressourcen zu sparen und die Leistung zu erhöhen. Dann aktiviert ihr die Software, die euer kleines Spielfenster daraufhin bei relativ geringem Qualitätsverlust auf 2560x1600 Vollbild hochskaliert. Falls ihr für den Kaufpreis von knapp vier Euro zu geizig seid, gibt es dafür aber auch kostenlose Alternativen. Einige Spiele, die der Onexplayer standardmäßig nicht in voller Auflösung packt, könnt ihr damit ruckelfrei spielen, falls ihr Wert darauf legt.

Natürlich ist nichts davon Pflicht. Grundsätzlich könnt ihr auch einfach überall Auflösung und Einstellungen auf niedrig setzen und je nach Bedarf den Turbo ein- oder ausschalten. Aber wenn ihr je nach Spiel bestmögliche Grafik, Leistung oder Batterielaufzeit wollt, machen diese zusätzlichen Programme einen großen Unterschied. Einmal eingerichtet bedeuten diese ohnehin nur zwei oder drei Klicks extra vor jedem Spielstart. Das ist unterm Strich kein großer Aufwand und kann euer Spielerlebnis wirklich merklich verbessern. Also tut es!

Er frisst einfach alles

Man darf natürlich keine Grafikwunder erwarten, aber ich bin echt beeindruckt davon, was dieser Onexplayer draufhat:

- Ich spiele Elden Ring mit hohen Einstellungen auf 40 bis 50 FPS und pflüge nicht nur problemlos Bosse um, sondern auch gegenere Spieler im Multiplayer.



Warframe auf sehr hohen Details und 2560x1600 läuft leider nur in etwa über 40 FPS. Das ist aber um Welten besser als die Switch-Version.



Für ein schöneres, flüssigeres Doom drehe ich die Auflösung runter und lasse sie dann per Lossless Scaling auf 2560x1600 raufskalieren.

- Mortal Kombat 11 läuft mit hohen Einstellungen in cremigen 60 FPS.
- The Witcher 3 läuft flüssig auf überwiegend maximalen Einstellungen, wenn man Krempel wie Hairworks weglässt.
- Doom 2016 läuft superflüssig mit fast allen Einstellungen auf Maximum und sieht verboten gut auf dem 8,4-Zoll-Display aus.

Bei aller Begeisterung darf man aber nicht vergessen, dass ich diese Titel praktisch alle lediglich auf 800p spiele. Zudem trickse ich mit ein paar Settings, bei denen sich hohe Einstellungen auf einem vergleichsweise kleinen Bildschirm schlicht nicht lohnen. So drehe ich die Auflösung für Schatten in allen Spielen ziemlich weit runter und verzichte auch meist auf Kantenglättung, weil Lösungen wie FXAA verschwommen und hässlich, Optionen wie MSAA sehr kostspielig sind. Wenn euch Antialiasing superwichtig ist, werdet ihr zum Ausgleich andere Einstellungen etwas senken müssen.

Bei älteren Titeln ist das nicht mehr ganz so dramatisch. Das immer noch fantastische Call of Juarez: Bound in Blood läuft voll aufgedreht in 2560x1600 und sieht dabei umwerfend gut aus. Dank der starken CPU ist auch Emulation kein Problem. Schon mal ein F-Zero GX auf einem tragbaren Gerät gespielt, in deutlich höherer Auflösung als auf

dem GameCube? Ich wusste gar nicht, dass ich ein tragbares F-Zero GX brauche, bis ich es zum ersten Mal auf dem Onexplayer ausprobiert habe. Der Wahnsinn! ★

MEINUNG

Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Nach rund einer Woche mit dem Onexplayer bin ich begeistert. Ich spiele alle meine Lieblingsspiele und bekomme spielbare Performance bei guter Grafik. Bildraten im dreistelligen Bereich, HDR, 4K und Raytracing kann ich zwar vergessen, aber wenn ihr weiterhin brav meine Artikel lest, kann ich mir irgendwann eine aktuelle Grafikkarte leisten und an den Onexplayer anschließen, dann geht auch das wieder. Als Alternative zum Steam Deck würde ich ihn trotzdem nur bedingt empfehlen. Valves Handheld hat zwar eine schwächere CPU, dafür gibt's dort schnelleren LPDDR5-Speicher und RDNA2-Grafikpower. Vor allem kostet das Teil aber deutlich weniger bei mindestens vergleichbarer Leistung in Spielen. Andererseits emuliert der Onexplayer schöner und ist schneller lieferbar.

Erste Prototypen für Handheld-PCs im Switch-Format mit eingebauter GPU gibt es inzwischen ebenfalls. Ich würde meine Seele verkaufen, um den AOKZOE testen zu dürfen! Das Ding ist mächtig genug, um es mit manchem Desktop-PC aufzunehmen. Ich bin mir sicher, dass solche Geräte in naher Zukunft viel weiter verbreitet und bezahlbarer sein werden und für manche Spieler den klassischen Desktop-PC ersetzen dürften. Wieso auch nicht? Man hat den Formfaktor einer Nintendo Switch, bleibt mobil, kann das Teil daheim immer noch an einen großen Bildschirm anschließen und bei Bedarf mit externer Peripherie benutzen. Der Onexplayer ist ein Schritt in diese Richtung, aber auch deutlich zu teuer und mit zu wenig Grafikpower ausgestattet. Trotzdem hoffe ich, ihn bald mit ange-schlossener eGPU testen zu können.