



Das perfekte Spiele-Tablet?

Mit Nvidias Shield Tablet können Sie PC-Titel direkt auf dem Tablet selbst oder auch dem Fernseher spielen – per eigens entwickeltem Controller oder per Adapter mit Maus und Tastatur. Wie gut das klappt, klären wir im Test. Von Nils Raettig

PC-Spieler kennen Nvidia vor allem wegen der GeForce-Grafikkarten, die bei knapp 60 Prozent unserer Leser im Rechner stecken (Quelle: Umfrage mit 10.483 Teilnehmern auf GameStar.de). Seit ein paar Jahren mischen die Kalifornier mit ihren »Tegra«-Chips aber auch im Mobilbereich mit. Das Nvidia Shield Tablet ist das Aushängeschild für den neuen Tegra-K1-Chip, der mit besonders hoher 3D-Leistung vor allem mobile Spieler glücklich machen soll. Eine Besonderheit hat das Shield Tablet mit seinem Handheld-Vorgänger Shield (der von Nvidia zur besseren Unterscheidung mittlerweile Shield Portable genannt wird) gemeinsam: Sie können darüber bestimmte PC-Titel spielen, die ähnlich wie beim In-Home-Streaming von Steam auf einem PC im gleichen Netzwerk berechnet und anschließend per Videostream auf das Shield-Gerät übertragen werden. Dazu muss im PC oder Notebook allerdings eine Nvidia-Grafikkarte ab der Kepler-Generation (GTX-600-Reihe) stecken, außerdem müssen Sie das Zusatz-Tool GeForce Experience installieren.

Herzstück des Shield-Tablets ist der neue Tegra K1, bei dem es sich um einen »SoC« handelt, also um ein »System on a Chip«. Wie der Name andeutet, vereint hier ein Chip alle wichtigen Systemfunktionen in sich. Im Falle des K1 sticht dabei vor allem die integrierte Grafikeinheit hervor: Sie baut auf der »Kepler«-Architektur auf, die PC-Spieler bereits von den Desktop-Grafik-

karten der GTX-600- und der GTX-700-Reihe kennen. Im Gegensatz zur Vorgänger-GPU aus dem Shield Portable, die mit insgesamt 72 separaten Pixel- und Vertex-Shadern arbeitet, kommen bei der Grafikeinheit des Tegra K1 im Shield Tablet 192 Unified Shader zum Einsatz, zudem werden OpenGL 4.4, DirectX 11 und die Unreal Engine 4 unterstützt. Dadurch soll nicht nur sehr gute Grafikqualität bei hoher Bildwiederholrate

ermöglicht, sondern auch Portierungen zwischen den Plattformen erleichtert werden.

Bei der CPU des K1-Chip handelt es sich wie schon im Falle des Tegra 4 um einen Cortex A15 ARM-Prozessor mit vier Kernen. Sie werden durch einen zusätzlichen Kern mit niedriger Taktrate ergänzt, der bei anspruchsvollen Aufgaben zum Einsatz kommt und die Akkulaufzeit verlängern soll. Während die Speichermenge beim Shield Tablet im Ver-



Die GameStream-Funktion von Nvidia im Einsatz: Ein PC-Spiel läuft auf dem Desktop-PC im Arbeitszimmer **1**, der die Spielszenen als Video per WLAN oder LAN über GeForce Experience an das Tablet **2** im Wohnzimmer weiterleitet. Das Shield ist wiederum per Micro-HDMI-Kabel mit dem Fernseher **3** verbunden und wird über den kabellosen Controller von der Couch aus bedient. Auf Wunsch können Sie außerdem im Internet einen Twitch-Stream von Ihrer Spiele-Session starten, der auf dem Notebook **4** mit leichter Zeitverzögerung zu sehen ist.

gleich zum Shield Portable mit 2,0 GByte gleich bleibt, steigt die Takt-rate der vier Hauptkerne von maximal 1,9 auf maximal 2,3 Giga-hertz an. Das klingt nicht nur auf dem Papier sehr gut, sondern beschert dem Shield Tablet auch beeindruckende Ergebnisse in unseren Benchmarks. Den Test »Ice Storm Unlimited« aus dem bekannten 3D Mark schließt es mit stolzen 31.725 Punkten ab, während beispielsweise das ebenfalls sehr flotte EVGA Tegra Note 7 mit dem Tegra-4-SoC nur etwas mehr als die Hälfte (16.216 Punkte) erreicht. Beim Browser-Benchmark »Peacekeeper« schafft das Shield Tablet von Nvidia ebenfalls sehr gute 1.559 Punkte und wird in unserem Test nur von Microsofts Surface Pro 2 und dem iPad Air 2 von Apple geschlagen, die größer und teurer sind.

Groß genug und nicht zu klobig

Apropos größer: Die Display-Diagonale ist beim Shield Tablet im Vergleich zum Shield Portable angewachsen, statt eines 5-Zoll-Displays mit einer Auflösung von 1280x720 Pixeln setzt es auf einen 8-Zoll-Bildschirm mit 1920x1200 Pixeln. Dank IPS-Panel fallen die Blickwinkel genau wie die maximale Helligkeit sehr gut aus, die Farben könnten allerdings etwas kräftiger sein. Wie bei so vielen Tablets stören außerdem die starken Reflexionen auf dem spiegelnden Display, die einen Außeneinsatz bei gutem Wetter trotz hoher maximaler Helligkeit deutlich erschweren. Mit 390 Gramm ist das Shield Tablet kein Leichtgewicht (zum Vergleich: das etwas größere Samsung Galaxy Tab Pro 8.4 wiegt knapp 60 Gramm weniger), aber mit zwei Händen immer noch gut zu halten und zu bedienen.

Trotz der vergleichsweise hohen Bauweise von 9,2 Millimetern und der seitlich angebrachten Stereo-Lautsprecher – die für ihre Größe ordentliche Klangqualität abliefern – wirkt das mobile Spielgerät nicht all zu klobig. Das hat es auch dem sehr schmalen, aber etwas zu scharfkantigen äußeren Rahmen zu verdanken. Nicht gut gelungen sind die Tasten zur Lautstärkeregelung und zum Ein- und Ausschalten des Tablets. Sie geben kaum Feedback und fühlen sich so schwammig an, dass man ohne hinzusehen oft gar nicht sicher ist, ob man die Taste bereits gedrückt hat. Ansonsten haben wir an der Verarbeitungsqualität aber nichts auszusetzen. Kaufen können Sie das mittlerweile gut lieferbare Shield Tablet in zwei Varianten: Mit LTE-Funkmodul und 32 GByte Flash-Speicher kostet es momentan 380 Euro, für das Modell ohne LTE und mit nur 16 GByte Flash-Speicher (der laut Nvidia etwas langsamer als im LTE-Modell arbeitet) müssen Sie 80 Euro weniger auf den Tisch legen. Optional erhältlich sind das »Shield Cover« zum Schutz des Displays und zum Aufstellen des Tablets (30 Euro) sowie der »Shield Wireless Controller« zur Steuerung (60 Euro).

Controller gut, aber nicht dabei

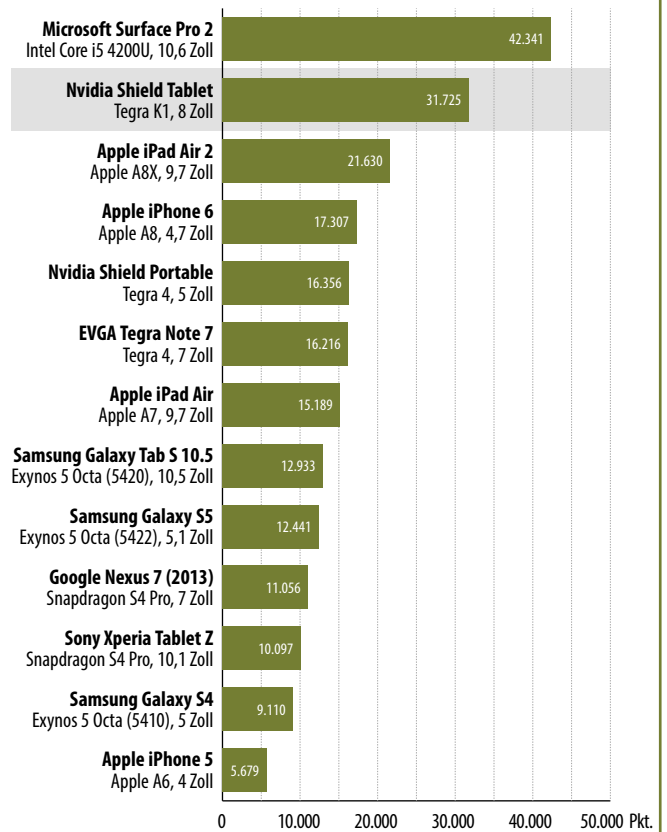
Von der Form her erinnert der Controller an den der Xbox One, die Steuerungselemente sind dagegen eher wie beim Gamepad der PlayStation 4 angeordnet: Links befindet sich ein digitales Steuerkreuz, in der Mitte die beiden Analog-Sticks und rechts die vier Feuertasten. Zwei Schultertasten und zwei Trigger-Tasten hat der Wireless Controller ebenfalls zu bieten, sie wirken allerdings genau wie das Steuerkreuz und die Feuertasten aufgrund des verwendeten Kunststoffes subjektiv nicht besonders hochwertig. Dazwischen befindet sich ein Micro-USB-Anschluss zum Aufladen des Controllers und sinnvollerweise auch ein Kopfhöreranschluss, um störenden Kabelsalat zu vermeiden. Ein eigener Mikrofon-Anschluss ist allerdings nicht vorhanden. Die Bedienung von Spielen funktioniert über die Standardelemente tadellos, was auch daran liegt, dass der Controller gut in der Hand liegt. Nur das Feedback der Schulter- und Feuertasten könnte für unseren Geschmack etwas ausgeprägter und die Auflagefläche der Analog-Sticks etwas größer sein. Der Widerstand der Sticks ist dagegen genau richtig justiert, sodass präzise Bewegungen kein Problem darstellen.

Um Spielmenüs aufzurufen und bestimmte Funktionen des Tablets direkt zu erreichen, hat Nvidia außerdem einige Sondertasten in den Controller eingebaut, die sich mittig in den silbernen Flächen befinden. Im oberen Bereich sind die altbekannten Tasten »Zurück«, »Start« und »Home« untergebracht, außerdem befindet sich dort eine Schaltfläche mit Nvidia-Logo zum direkten Aufrufen des sogenannten »Shield Hubs«. Darüber koppeln Sie den Controller per WLAN mit dem Tablet und haben sowohl auf Android- als auch auf

3D-Mark

Ice Storm Unlimited

Gemessen in Punkten. Je höher, desto besser.



PC-Spiele Zugriff. Im unteren Bereich finden sich weitere Sondertasten, zum einen für die Regelung der Lautstärke, zum anderen zur Bewegung eines Mauszeigers per Touchpad. Die Bedienung der Sondertasten lässt etwas zu wünschen übrig, da sie größtenteils berührungsempfindlich sind und keinerlei Feedback geben, zudem ist die Empfindlichkeit des Touchpads viel zu niedrig.

In den Controller sind auch Vibrationsmotoren integriert, die im Test allerdings nicht richtig funktioniert haben, da sich das Rumble-Feature laut Nvidia noch in der Beta-Phase befindet. Das gilt auch für die Kompatibilität des Controllers zum PC, die aktuell nur gegeben ist, wenn Sie GeForce Experience installieren. Falls Nvidia hier noch nachbessert und sowohl Rumble als auch der Einsatz am PC problemlos funktioniert, dann geht der Preis von 60 Euro für den Shield-Controller gerade so in Ordnung, da der eben erschienene, kabelgebundene Xbox-One-Controller für den PC in etwa das Gleiche kostet.



Der Micro-USB-Anschluss des Tablets dient hauptsächlich zum Aufladen, über einen entsprechenden Hub können Sie daran aber auch einen USB-LAN-Adapter oder USB-Eingabegeräte wie Mäuse, Tastaturen und Gamepads anschließen.



Wenn das Shield Tablet per WLAN mit dem Router verbunden ist (oben), wirkt das Bild etwas unscharf, was an den Stühlen im Bild gut zu sehen ist, außerdem entstehen vor allem in dunklen Bereichen wie etwa rechts neben dem Regal Artefakte. Das Originalbild vom PC (unten) wirkt dagegen komplett scharf und ist frei von Bildfehlern.

Bevor wir uns GameStream (zur Wiedergabe von PC-Titeln auf dem Tablet) und damit der für PC-Spieler wohl interessantesten Funktion des Shield Tablets zuwenden, noch ein kurzer Blick auf native Android-Spiele. Hier hebt sich das Shield Tablet am stärksten durch die sehr hohe 3D-Leistung und durch exklusive Titel und Grafikeffekte von anderen Tablets ab. Dabei ist kaum ein Android-Spiel in der Lage, den Nvidia-Flachmann ins Schwitzen zu bringen, fast alle von uns getesteten Spiele liefen absolut flüssig. Nur beim exklusiv für Tegra-Geräte verfügbaren Half-Life 2 fühlt sich das Spielen nicht mehr ganz so ruckelfrei an, wenn wir uns in größeren Außenbereichen befinden, insgesamt beeindruckt die 3D-Leistung des Tegra K1 jedoch. Zwei kleine Wermutstropfen gibt es: So wird das Tablet bei fordernden Spielen an der Rückseite ziemlich heiß, zudem fehlen teils vom PC gewohnte Bildoptimierungen wie etwa Kantenglättung. Auf dem hoch aufgelösten, aber vergleichsweise kleinen Display des Tablets fällt das kaum auf, verbinden wir es aber per Micro-HDMI-Kabel mit dem Fernseher, stören die Treppcheneffekte je nach Spiel mehr oder weniger stark.

Durch Nvidias GameStream-Funktion haben Sie außerdem die Möglichkeit, PC-Titel auf dem Shield Tablet zu spielen. Dazu müs-

sen sich das Tablet und der entsprechende Rechner im gleichen Netzwerk befinden, außerdem sind eine Grafikkarte mit Kepler-GPU (im Desktop-Bereich ab der GeForce GTX 650, eine Liste mit den unterstützten Notebook-GPUs finden Sie auf der Webseite shield.nvidia.de/tablet-faq/#faq10) und die GeForce-Experience-Software (wird in der Regel mit dem Geforce-Treiber installiert) Voraussetzungen. Eine entscheidende Funktion der Kepler-GPU im Tablet und der PC-

Grafikkarte ist dabei das hardware-basierte H.264-Encoding für eine möglichst schnelle und qualitativ hochwertige Bildübertragung vom PC zum Tablet. Auf dem Tablet werden GameStream-fähige Rechner im selben Netzwerk angezeigt. Wählen Sie einen der PCs oder Notebooks aus, erscheint auf dem Display ein vierstelliger Code, den Sie anschließend auf dem PC oder Notebook zur Koppelung eingeben müssen. Nun finden Sie im Shield Hub eine Liste mit allen unterstützten Titeln, die auf Ihrem Rechner verfügbar sind. Selbst Spiele hinzuzufügen ist allerdings nicht möglich, Sie sind also auf die automatische Erkennung angewiesen.

Ordentliche Spieleauswahl

Momentan stehen fast 150 PC-Spiele verschiedener Plattformen wie Steam oder Uplay bei GameStream zur Auswahl, darunter Titel wie Assassin's Creed 4: Black Flag, Dark Souls 2, League of Legends oder Titanfall. Haben Sie sich für ein Spiel entschieden, wird es auf dem GameStream-PC gestartet und als Video zum Shield Tablet übertragen. Ihre Eingaben werden wiederum vom Tablet an den PC weitergegeben, der sie entsprechend umsetzt. Bei diesen zwingend notwendigen Kommunikationswegen kommt es automatisch zu einer gewissen Verzögerung (Latenz) zwischen Ihren Steuerbefehlen und der Umsetzung auf dem (Tablet-)Bildschirm, durch die Komprimierung des Videomaterials leidet außerdem die Bildqualität. Um diese Probleme möglichst gering zu halten, empfiehlt Nvidia die Nutzung eines Dual-Band-Routers, der auch das noch nicht so stark belastete 5-GHz-Frequenzband unterstützt. Standardmäßig liegt die Spieleauflösung während des Streamings per WLAN bei 720p, um 1080p nutzen zu können, gibt Nvidia als Voraussetzung einen kabelgebundenen LAN-Anschluss (per separat erhältlichem Micro-USB-LAN-Adapter für etwa 20 Euro) an. Sie können die Auflösung allerdings auch beim WLAN-Streaming manuell auf 1080p einstellen, was im Test keine nennenswerte Veränderung der Bildqualität und Latenz gegenüber 720p nach sich gezogen hat (zumindest nicht in einem 5-GHz-WLAN).

Um das Tablet-Bildsignal auch in 1920x1080 auf Ihrem Fernseher darzustellen, müssen



Im Gehäuse des Shield-Tablets ist ein Stylus integriert, mit dem Sie unter anderem über die vorinstallierte Software »Nvidia Dabbl« Bilder malen können. Dass die hier zu sehende Zeichnung künstlerisch eher wenig überzeugt, liegt aber nicht an schlechter Hard- oder Software, sondern an absoluter Zeichentalentfreiheit des Autors.

Sie das Shield-Tablet per mitgeliefertem Micro-HDMI-Kabel mit dem TV verbinden und im sich anschließend öffnenden Fenster auf dem Tablet den Konsolenmodus auswählen. Nach einem Neustart wird das Bildsignal nur noch auf dem Fernseher angezeigt. Die Steuerung über den Tablet-Bildschirm ist zwar weiterhin möglich, am besten nehmen Sie dafür aber den Shield-Controller zur Hand. Es gibt auch einen Spiegelmodus, bei dem sowohl auf dem Tablet-Display als auch auf dem Fernseher ein Bild zu sehen ist, die Auflösung ist dann allerdings auf 1280x720 begrenzt, weshalb wir im Test den Konsolenmodus bevorzugt haben.

Bildqualität ordentlich, Latenz teils zu hoch

Generell macht GameStream in Sachen Bildqualität einen ordentlichen Job, gerade in Bewegung halten sich die Unterschiede zwischen dem Originalbild auf dem PC und der Darstellung auf dem Tablet (beziehungsweise auf dem Fernseher) in Grenzen. Beim Streaming per WLAN ist allerdings eine deutlich wahrnehmbare Unschärfe zu erkennen, außerdem kommt es gerade in dunklen Bildbereichen zu Artefaktbildung. Schließen wir das Tablet per Micro-USB-Adapter mit einem LAN-Kabel am Router an, gewinnt das Bild spürbar an Schärfe, leichte Artefakte sind allerdings immer noch zu sehen.

Während die Bildqualität in Ordnung geht, ist das bei der Eingabeverzögerung nicht immer der Fall. Auch unter optimalen GameStream-Bedingungen (PC und Tablet sind per LAN mit dem Router verbunden) ist stets eine leichte Verzögerung zwischen unseren Eingaben und der Steuerung der Spielfigur zu spüren. Die gute Nachricht ist, dass die Verzögerung sich im WLAN nur leicht erhöht, die schlechte lautet, dass sie für einige PC-Spiele zu hoch ausfällt. Das betrifft insbesondere Multiplayer-Titel wie beispielsweise Counter-Strike: Global Offensive oder League of Legends, in denen es auf eine exakte Steuerung und direkte Reaktionen ankommt. Um die Eingabeverzögerung möglichst optimal mit dem Spielen am PC vergleichen zu können, haben wir per Micro-USB-Hub Maus und Tastatur am Tablet angeschlossen und es per Micro-HDMI-Kabel mit dem

JETZT NEU

STEAM IN-HOME-STREAMING IHR PC KANN ZEIGEN WAS ER KANN.

SPIELEN SIE IHRE SPIELE ÜBERALL BEI SICH ZUHAUSE MIT STEAM IN-HOME-STREAMING

Wenn Sie sich bei Steam auf zwei Computern im selben Netzwerk anmelden, dann werden diese automatisch verbunden und Sie können dann Remote Spiele installieren, starten und spielen, als ob Sie am Remote-PC säßen.

- Wenn Sie ein Spiel per In-Home-Streaming ablaufen lassen, dann werden Video und Sound über Ihr Heimnetzwerk von Ihrem Hochleistungs-Gaming-PC zu einem anderen Gerät in Ihrem Haus übertragen.

DARK SOULS II

Valve bietet mit dem »In-Home-Streaming« seit einiger Zeit ebenfalls die Möglichkeit, PC-Titel auf einem Gerät berechnen zu lassen und sie per Videostream auf einem anderen zu spielen. Sind alle Geräte per LAN-Kabel mit dem Router verbunden, ist die Verzögerung beim In-Home-Streaming von Steam spürbar geringer als bei Nvidias GameStreaming..

TFT auf dem Schreibtisch verbunden. Sitzposition und Eingabegeräte entsprechen so weitestgehend dem normalen Spielen auf dem Desktop-PC (und nicht mehr dem typischen Shield-Einsatz), durch die deutlich spürbare Latenz sind beide Titel aber praktisch unspielbar.

In League of Legends verschieben wir häufig ungewollt den Bildschirmausschnitt, da der Mauszeiger bei schnellen Bewegungen zu weit an den Rand wandert, Skill Shots zu landen ist so kaum

LIQTECH FLÜSSIGKÜHLER FÜR KÜHLE GAMING-POWER



- Hochwertiger Aluminiumkühlkörper
- Patentierte Shunt-Channel-Technologie
- Neuer, durchsatzstarker Twister-Lüfter
- APS: Variierbares Drehzahlpektrum

E-ATX FULL TOWER THORMAX GIANT FÜR GIGANTISCHE GAMING-POWER

ENERMAX
AHEAD OF THE GAME



530W / 630W / 730W

Hocheffizient (80 PLUS® Gold)

Leiser 139-mm-Twister-Lüfter

Starke 12V-Schiene für starke CPUs + GPUs



2x 180-mm-Lüfter mit blauen LEDs & Effekten

Integrierter Drehzahlregler

Magnetische Headset-Halterung

Acrylseitenfenster

REVOLUTION X't NETZTEIL FÜR STABILE GAMING-POWER

ENERMAX
POWER. INNOVATION. DESIGN.



Knapp daneben

Nils Raettig
Redakteur Hardware
nils@gamestar.de

Ich spiele am liebsten mit Maus und Tastatur und in Titeln wie League of Legends oder Counter-Strike gegen anderen Menschen, insofern lassen mich persönlich die Extras für Spieler beim Shield Tablet eher kalt. Dennoch bekommt Nvidia von mir Anerkennung dafür, wie gut die Zusatzfunktionen in das Android-Betriebssystem integriert sind und wie flott und rund das Tablet auch abseits des Spielens läuft. Gäbe es eine günstigere sowie etwas kleinere und leichtere Version mit mattem Display, dann hätte das Shield Tablet gute Chancen, auf meinem Weihnachtswunschzettel zu landen.

möglich. Counter-Strike ist genauso wenig spielbar, da punktgenaues Zielen auch hier höchstens bei langsamen Mausbewegungen gelingt, für die man im Spiel gegen andere Menschen einfach keine Zeit hat. Allerdings hat es auch ohne jede Eingabeverzögerung nur wenig Sinn, solche Titel auf dem Tablet oder Fernseher zu spielen, da im ersten Fall das Bild viel zu klein ist und da sich im zweiten Fall die gängige Sitzposition vor einem TV für das Spielen mit Maus und Tastatur nicht eignet. In Singleplayer-Titeln und etwas langsameren Spielen stört die Verzögerung beim GameStreaming mit dem Shield-Tablet dagegen deutlich weniger, insbesondere wenn die Steuerung nicht über Maus und Tastatur sondern mit einem Gamepad erfolgt, was generell weniger direkt reagiert. Den Indie-Titel Limbo konnten wir so beispielsweise problemlos über das Tablet auf dem Fernseher spielen und auch Action-Adventures aus der 3rd-Person-Perspektive wie die Batman-Reihe funktionieren sehr gut.

Besonderes Lob verdient Nvidia auch für die gelungene Integration der Shadowplay-Funktionen, die sich über einen Tastendruck auf dem Controller blitzschnell erreichen lassen und die im Test reibungslos funktioniert haben. Vom Erstellen eines Screenshots

über die Hintergrundaufnahme Ihrer Spielszenen bis hin zum Streamen über Twitch inklusive integriertem Bild der Frontkamera ist hier alles dabei, was wir auch vom Desktop-PC kennen – ein echtes Alleinstellungsmerkmal gegenüber anderen Tablets.

Android läuft butterweich

Durch Nvidias starken Fokus auf das Spielen könnte man fast vergessen, dass es sich beim neuesten Shield-Sprössling immer noch hauptsächlich um ein Android-Tablet handelt. Darauf läuft ein von Nvidia weitgehend unangetastetes »Kitkat«-Android in der Version 4.4.2 mit vollem Zugriff auf den PlayStore und Android-Apps. Wenn Sie diese Zeilen lesen, dürfte das Update zum »Lollipop«-Android 5.0 bereits »Over The Air« (also bei aktiver Internetverbindung) ausgeliefert werden. Während das EVGA Tegra Note 7 mit Tegra-4-Chip wegen zu wenig Arbeitsspeicher teils mit Aussetzern zu kämpfen hat, läuft auf dem Shield Tablet mit Tegra K1 und doppelter Speichermenge alles wunderbar flüssig. Die Bedienung von Android klappt über den Controller sehr gut, in Kombination mit den passenden Apps – etwa zu Video-on-Demand-Portalen wie Netflix – lässt sich das Tablet so auch als Ersatz für den Mediaplayer nutzen.

In Anbetracht der hohen Leistung des Shield Tablets sind in Sachen Akkulaufzeit nicht unbedingt Spitzenresultate zu erwarten, was sich im Test mit maximaler Helligkeit bestätigt. Das Schauen eines Full-HD-Videos im AVI-Format ist bei deaktiviertem WLAN knapp fünfeinhalb Stunden lang möglich, grafisch sehr anspruchsvolle Android-Titel wie Skylanders Trap Team saugen in Kombination mit für den Controller aktiviertem WLAN den Akku bereits in etwas mehr als eineinhalb Stunden leer. Weniger fordernde Android-Titel lassen sich aber auch fünf bis sechs Stunden lang spielen, beim Surfen per WLAN hält der Akku etwa sechs bis sieben Stunden durch. Die Laufzeit beim GameStreaming hängt stark davon ab, ob das Display eingeschaltet ist (zum Spielen auf dem Tablet selbst oder im Spiegelmodus bei angeschlossenem Fernseher) oder nicht (Konsolenmodus). Im ersten Fall können wir

etwa dreieinhalb Stunden PC-Titel über das Tablet spielen, bleibt das Display dagegen aus, verdoppelt sich die Laufzeit auf ungefähr siebeneinhalb Stunden. Erfreulich: Über die Android-Einstellungen erreichen Sie die Shield-Energieoptionen, die Ihnen viele Möglichkeiten bieten, die Akkulaufzeit zu verlängern. Der kabellose Controller muss laut Nvidia nach 40 Stunden Spielzeit wieder an die Steckdose, unserer Erfahrung nach sind 20 Stunden aber deutlich realistischer.

Unterm Strich liefert Nvidia mit dem Shield Tablet eine sehr gute Vorstellung ab, was vor allem an der hohen Leistung des Tegra-K1-Chips und den optimal integrierten Extras für Spieler wie dem GameStreaming und den Shadowplay-Funktionen liegt. Allerdings sollten Sie sich fragen, ob Sie die Spiele-Extras wirklich wollen, zumal sich durch die Eingabeverzögerung und die begrenzte Auswahl nur bestimmte PC-Titel wirklich genussvoll mit dem Shield Tablet spielen lassen. Unabhängig davon macht sich das Nvidia-Gerät auch als klassisches Tablet sehr gut und bietet vom farbstarken Display über die solide Verarbeitung und den integrierten Stylus bis hin zu den Stereo-Lautsprechern viel, was bei der Konkurrenz nicht oft zu finden ist. Wer also gerne gamepadtaugliche PC-Spiele oder grafisch aufwändige Android-Titel auf einem Tablet (oder TV) spielen will, darf bedenkenlos zugreifen – denn genau das macht das Shield Tablet einzigartig auf dem Markt. **NR**

PREIS 300 Euro (mit LTE 380 Euro) HERSTELLER Nvidia

Shield Tablet

CPU / Kerne / Taktfrequenz	Tegra K1 / 4 + 1 / 2,3 GHz
Grafikeinheit	Tegra K1-GPU (Kepler-Basis)
Arbeitsspeicher	2,0 GByte
Display / Auflösung	8 Zoll / 1920x1200 Pixel
Speicher / Wechselspeicher	16 GByte / max. 32 GByte (Micro-SD)
Betriebssystem	Android (4.4.2)
Gewicht	390 Gramm
Abmessungen	221 x 126 x 9,2 Millimeter

DISPLAY

- sehr blickwinkelstabil
- präzise Fingererkennung
- hohe Auflösung
- hohe maximale Helligkeit
- spiegelt stark
- Farben könnten kräftiger sein

18/20

LEISTUNG

- extrem schneller Tegra-K1-SoC
- 2,0 GByte RAM
- Leistungsreserven für die Zukunft
- keine Ruckler
- Ladezeiten in aufwändigen Spielen

19/20

TECHNIK

- Kepler-Grafik
- GameStream und Shadowplay
- gute Verarbeitung
- Akkulaufzeit etwas kurz
- Tasten an der Oberseite schwammig
- leichte Eingabeverzögerung (GameStream)

18/20

AUSSTATTUNG

- Micro-SD-Slot
- Dual-Band WLAN
- Bluetooth 4.0
- GPS
- Stylus
- Micro-HDMI mit Full-HD-Übertragung
- Controller und Cover müssen separat gekauft werden

18/20

ERGONOMIE

- liegt sehr gut in der Hand
- gummierte Rückseite
- etwas schwer
- wird beim Spielen sehr warm

16/20

FAZIT

Das Shield Tablet bietet beeindruckende Technik, eine ruckelfreie Bedienung und viele Extras speziell für Spieler. Nur das relativ hohe Gewicht, die schwammigen Lautstärketaster und die teils zu kurzen Akkulaufzeiten trüben den Gesamteindruck leicht.

89

Preis/Leistung: Befriedigend



Hier spielen wir den PC-Titel Borderlands 2 mit dem Shield Tablet auf dem Balkon – Nvidia GameStream macht es möglich. Die starken Reflexionen des Displays trüben den Spielspaß im Sonnenlicht allerdings auch bei maximaler Display-Helligkeit deutlich.