Wer braucht die Steam Machine?

FALSCHER DAMPFER

Half-Life, Steam, Dota 2 – alles, was Valve anfasst, wird zu Gold. Mit dem halbgarenSpiele-PC-Standard »Steam Machines« könnte die Erfolgsserie enden, fürchtet Heinrich Lenhardt.

Der Autor

Heinrich Lenhardt (50) ist seit 1984 als Spieleberichterstatter tätig und war schon bei der GameStar-Erstausgabe im Autorenteam. Er konzipierte und leitete eine Reihe von Spiele-Zeitschriften. Heute arbeitet er als freier Journalist und schreibt E-Books wie Lenhardts Spielejahr 1984.

Valve ist eine lustige Firma. Sie ist nicht an der Börse notiert und muss deshalb auf Quartalsergebnisse und Aktionärswünsche keine Rücksicht nehmen. So bewahrt man sich die Freiheit für mutige, oder gar exzentrische Entscheidungen. Auf der einen Seite betonen Firmensprecher, dass man sich von den Wünschen und Bedürfnissen seiner Kunden leiten lässt, was angesichts von rund 125 Millionen Steam-Usern kein schlechter Geschäftsplan ist. Andererseits verdrängt Valve das dringlichste Bedürfnis der Zielgruppe (fängt mit »Half« an und hört mit »3« auf), steigt lieber in den Dota-Markt ein und organisiert E-Sport-Turniere. Jetzt versucht man sich im Hardware-Geschäft, um den Spiele-PC ins Wohnzimmer zu bringen. Warum eigentlich?

Macht Platz auf dem Sofa

Die Couch ist eine Art gelobtes Land, in dem nicht direkt Milch und Honig fließen, aber Flaschenbier und Salzgebäck sind ja auch etwas Schönes. Auf ihr lässt es sich entspannt fläzen, was nach einem langen Arbeitstag eine weitaus verlockendere Aussicht ist, als sich wieder auf einen Bürostuhl zu setzen, um am PC mit Maus und Tastatur zu spielen. Also gibt Valve uns den Steam Controller, mit dem sich so ziemlich jedes Spiel fernbedienen lässt. Counter-Strike-Turniere gewinnen wir damit nicht, aber bei gemütlichen Genres wie Rundenstrategie oder Adventures funktioniert das Trackpad-Streicheln als Mausersatz gut. Und damit der Controller im Wohnzimmer auch etwas zu kontrollieren hat, gibt es die Steam Machines, Kompakt-PCs, deren Betriebssystem Steam OS ganz auf Valves Eingabegerät zugeschnitten ist. Also schöne, neue Steam-Welt?

Nein. Ich habe ein paar Wochen zuhause mit einem Testgerät herumgespielt und rätsele immer noch, wer sich eine Steam Machine kaufen soll. Der PC-Spieler winkt dankend ab, weil seine Windows-Titel nicht laufen. Steam-OS basiert auf Linux, was nicht gerade das Paradies der AAA-Neuerscheinungen ist. Sicher, es sind viele Klassiker und Indie-Titel erhältlich. Das ist dann mal ein enormer Trost, wenn dicke Brummer wie Fallout 4 oder Star Wars Battlefront nicht auf der Kiste laufen. Und der Konsolenspieler stellt fest, dass eine PS4 oder Xbox One etwa die Hälfte einer Steam Machine kostet – und gefühlt auch nur die Hälfte des Ärgers bereitet. Zum Beispiel Sehstörungen, weil die Schriftgröße vieler PC-Spiele nicht für den TV-Betrachterabstand optimiert ist. Es ist erstaunlich, was man so alles an Grafikfirlefanz-Optionen einstellen kann, aber die Skalierung von Text und Nutzeroberfläche ist bei vielen Titeln nicht vorgesehen.

Ohne Windows schweres Spiel

Steam Machine klingt nach »Maschine, auf der meine Steam-Spiele laufen«. Ist es aber nicht, sondern eine »Maschine, auf der jenes Drittel meiner Sammlung funktioniert, das Steam-OS unterstützt«. Nützlicher wäre ein Wohnzimmer-PC, der die volle Controller-Unterstützung und die TV-freundliche Benutzeroberfläche von Steam-OS mit Windows-Spiele-Kompatibilität kombiniert. Ein System, auf dem ich auch Titel von anderen Online-Diensten wie Battle.net oder Origin starten kann. Doch Valve-Chef Gabe Newell ist auf einem Kreuzzug gegen die »Katastrophe« Windows. Er fürchtet, dass Microsoft sein Betriebssystem immer mehr abriegeln und Drittanbieter-Diensten wie Steam schaden könnte. In Redmond wäre man wohl ohnehin wenig daran interessiert, durch eine Kooperation mit Valve der eigenen Xbox-One-Konsole Konkurrenz zu machen.

Vielleicht, vielleicht reagieren viele Spiele-Publisher fix, unterstützen Steam-OS und Controller optimal, patchen sogar Wohnzimmer-gerechte Schriftgrößen nach. Aber ich fürchte, dass auch in einem halben Jahr viele attraktive PC-Neuheiten Windows-only sein werden. Deshalb stehe ich von der Couch auf und mache es mir auf dem Bürostuhl gemütlich. Der ist nicht ganz so kuschelig, lässt mich aber auch an die Battlefront, ins neue Fallout-Vault und die Hearthstone-Taverne. ★

Unser Autor beim Wohnzimmer-Einsatz: Der Controller gefällt, doch das PC-Spielen von der Couch ist nicht ohne Tücken.

Eine Steam Machine von Alienware. Die hübsche Hardware läuft unter Steam OS und verträgt leider keine Windows-Spiele.

Konsequent schraubt Valve an seiner Hardware – könnte man diese Zielstrebigkeit nur auf Half-Life 3 umleiten.