

ZWISCHEN DEN STÜHLEN



Im Gegensatz zu den ersten Prototypen setzt der finale Steam Controller nicht ausschließlich auf Trackpads. Ein klassischer Analogstick und vier separate Buttons finden sich ebenfalls darauf.

Im Steam Controller vereint Valve Tastatur, Maus und Gamepad. Die haus eigene Spieleplattform vorausgesetzt lässt sich so jeder Titel bequem von der Couch aus steuern – theoretisch. Von Jan Purrucker

Wenn es nach Valve geht, soll der PC ab jetzt wohnzimmertauglich sein wie eine Spielkonsole. Kleine, leistungsstarke und leise Rechner gibt es dafür schon länger, was fehlt ist ein Eingabegerät, mit dem sich auch die rein auf Maus- und Tastatur-Steuerung ausgelegten PC-Spiele bequem von der Couch aus bedienen lassen. Die Lösung: Valves Steam Controller. Vor über zehn Jahren hat Valve damit begonnen, die Steam-Plattform einzuführen. Damals vor allem durch den Release von Half-Life 2, das dringend eine Onlineverbindung zur Aktivierung (in Form des Steam Clients) benötigte – unter viel Protest, auch von uns. Im Nachhinein stellte sich das aber als geradezu visionärer Schritt heraus, schließlich lassen sich die Spiele so direkt vertreiben, schneller updaten und nebenbei jede Menge interessanter Informationen über die Kunden sammeln. Mittlerweile erscheint so gut wie jedes Spiel über diese oder ähnliche Plattformen, teils sogar exklusiv. Mit über 125 Millionen aktiver Benutzer-

konten hat Valve bereits eine riesige Schar an Spielern im Rücken und die soll durch Steam Machines und den Steam Controller noch weiter wachsen.

Tüftler-Paket

Also begann Valve mit der Entwicklung eines eigenen Controllers, der die Präzision einer Maus, die Anpassbarkeit einer Tastatur und das einfache Handling eines Gamepads ver-

einen sollte. Anfangs experimentierten die Ingenieure dafür mit Bewegungserkennung, Trackballs und Touchscreens. Allerdings konnte so nicht die gewünschte Genauigkeit und Ergonomie erreicht werden und erst die – bei Laptops bereits lange etablierten – Trackpads lieferten die gewünschten Ergebnisse.

Bei der finalen Version des Steam Controllers ruht der rechte Daumen auf einem Trackpad mit angerauter Oberfläche und



Ähnlich wie Microsofts neuer Xbox-Elite-Controller besitzt der Steam Controller zwei Griff-Tasten an der Unterseite, die sich bequem erreichen und bedienen lassen.

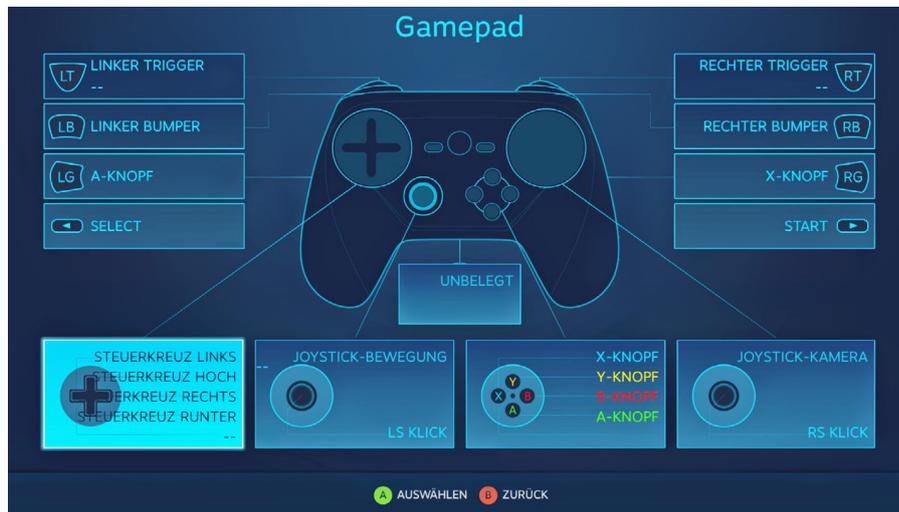
Valve Steam Controller

- zwei Trackpads und ein Analogstick
- Schultertasten analog und digital
- Schaltwippen an der Unterseite
- Gyroskop und Beschleunigungssensor
- bis zu vier Steam Controller pro Empfänger
- Anschluss per USB-Kabel oder kabellos
- zwei AA-Batterien (laut Valve bis zu 80 Stunden Spielzeit)

übernimmt so die Funktion der Maus. Dem linken Daumen stehen ein Trackpad und ein klassischer Analog-Stick zur Verfügung. Daneben gibt es die bekannten vier Buttons (A, B, Y, X), vier Schultertasten und zwei Griff-Schalter auf der Rückseite. Besonders Letztere sind uns im Test positiv aufgefallen, erlauben sie es doch, Aktionen wie Springen oder Nachladen auszuführen, ohne die Finger von den Trackpads und Feuertasten zu nehmen. Die unteren Schulter-Trigger verfügen über zwei Stufen, so können wir sie langsam drücken, um etwa in Rennspielen stufenlos (analog) zu beschleunigen und die Nitroeinspritzung (digitale Auslösung am Ende des Trigger-Weges) erst zu zünden, wenn wir die Trigger ganz durchdrücken.

Um den Steam Controller zu aktivieren, stecken wir den kleinen Dongle in eine USB-Buchse am PC. Der verbindet sich selbstständig mit dem Controller und empfängt auch aus einigen Metern Entfernung noch Steuerungssignale. Anschließend müssen wir Steam starten, wenn der Client nicht zumindest im Hintergrund läuft, lässt sich der Controller nicht verwenden. Sobald das Gamepad erkannt wird, macht uns Steam darauf aufmerksam, dass wir den »Big Picture Modus« nutzen sollten, um möglichst simpel mit dem Controller navigieren zu können.

Bevor wir ein Spiel starten, informiert uns eine Einblendung darüber, ob der Titel bereits Gamepads unterstützt oder für die Steuerung über Maus und Tastatur ausgelegt ist. Entsprechend müssen wir den Steam Controller konfigurieren. Bei den meisten Spielen nutzen wir den Analogstick zum Bewegen und steuern die Kamera mit dem rechten



Über einen Druck auf den Steam-Button rufen wir das Konfigurationsmenü auf. Hier können wir jede Taste einzeln und teilweise auch mehrfach belegen.

Trackpad. Das lässt je nach Titel wahlweise als Maus, Joystick, Steuerkreuz oder Tastenfeld konfigurieren und jeweils noch umfangreich anpassen. Egal ob Empfindlichkeit, Beschleunigungskurve, haptisches Feedback oder Klickgeschwindigkeit, alles können wir verändern und je nach Spiel und Vorliebe genau einstellen und abspeichern. Wer nicht selbst tüfteln will, kann auch bereits erstellte Steuerungsprofile von anderen Steam-Nutzern wählen – eine Bewertungsfunktion zum Finden der beliebtesten Einstellungen sollte bei Erscheinen dieses Hefts bereits verfügbar sein.

Spätestens hier zeigt sich die Vielseitigkeit des Steam Controllers und dass er (zumindest momentan) kein einfaches Plug-and-Play-Gerät ist, mit dem man direkt loslegen kann. Während die Bedienung bei einigen Titeln problemlos funktioniert, gibt es derzeit selbst bei Valve-Vorzeigetiteln wie Portal 2 teilweise Probleme, weil Profile nicht vollständig übernommen werden oder die Buttons oder das Trackpads nicht reagieren. Zum offiziellen Start am 10. November sollten diese Bugs laut Valve behoben sein, und auch die Unterstützung des Controllers werde bis dahin umfangreicher ausfallen. Spiele-Entwicklern soll es dazu möglich sein, die Steuerung ihrer bereits erschienenen Titel

innerhalb weniger Tage und mit wenig Aufwand für den Steam Controller zu optimieren.

Ungewohnt

Aber auch bei bereits sehr gut angepassten Titeln wie Call of Duty: Black Ops 2 fühlt sich die Bedienung mit den Trackpads anfangs ungewohnt an. Allerdings funktioniert die Trackpad-Simulation eines Joysticks erstaunlich gut, und nach etwas Einarbeitungszeit haben wir den von anderen Pads gewohnten, rechten Stick kaum vermisst. Auch beim Nachahmen einer Maus stellt sich der Steam Controller ordentlich an. Regelbare Vibrationsmotoren unter den Trackpads helfen bei der Navigation und geben Feedback über die Position des Daumens auf dem Pad. Je nachdem, welche Tasten wir dafür belegen, lösen wir einen Klick entweder durch einen Druck auf das Pad oder über einen der anderen Schalter aus. Nehmen wir dafür etwa eine der Schultertasten, können wir diese halten und mit dem Trackpad Rahmen um mehrere Einheiten in Strategiespielen ziehen.

Auch Shooter lassen sich nach etwas Übung gut mit dem Pad steuern, allerdings tritt man auf dem PC gegen Spieler an, die mit einer Maus navigieren; und hier hat man mit dem Steam Controller klar das Nachsehen. An die Präzision einer Gaming-



Im Vergleich zum Xbox-360-Controller fällt der Steam Controller etwas größer und schwerer aus. Er liegt aber ähnlich gut in der Hand und lässt sich sowohl mit kleinen als auch großen Händen gut bedienen.



Die geteilte Bildschirmtastatur lässt sich mit beiden Trackpads gleichzeitig bedienen – mit etwas Übung klappt das relativ intuitiv und flott.



Um Kosten zu sparen, verzichtet Valve auf ein Akkupack. Die beigelegten AA-Batterien sollen für 80 Stunden Spielzeit reichen.

Maus reichen die Trackpads nämlich bei weitem nicht heran. Wer seinem Frust dann über das Chat-Fenster Luft machen will, kann gleich die Tastaturfunktion des Controllers testen. Das Tippen erfolgt über die beiden Trackpads und eine (für linkes und rechtes Trackpad) geteilte Tastatur-Einblendung. In der Praxis erfordert das einiges an Übung, geht dann aber erstaunlich flott von der Hand und erinnert an das Schreiben mit beiden Daumen auf einem Smartphone.

Vertrautes Design

Bei der Form orientierte sich Valve grob am Xbox-Erfolgsmodell von Microsoft. Die Entscheidung liegt nahe, schließlich erfreut sich der Xbox-360-Controller und der nur in Details verbesserte Xbox-One-Controller bei PC-Spielern ohnehin schon großer Beliebtheit. Entsprechend gut liegt der Steam Controller in der Hand und lässt sich sowohl mit kleinen als auch großen Händen problemlos bedienen. Alle Buttons sind leicht erreichbar und bieten einen angenehm satten Klick. Auch die Verarbeitung fällt hochwertig aus, gleich-

mäßige Spaltmaße, nichts knarzt, und bis auf die für Fingerabdrücke empfänglichen, glänzenden Oberflächenbereiche auf der Oberseite haben wir nichts zu beanstanden.

Strom erhält der Steam Controller über zwei AA-Batterien, die dem Gerät beiliegen, aber nicht aufladbar sind. Laut Valve habe man sich aus Kostengründen gegen einen eigenen Akku entschieden. Ein Satz Batterien soll für bis zu 80 Spielstunden ausreichen. Wenn Sie mal keine AA-Batterien oder Akkus im Haus haben, können Sie den Controller auch über ein Mikro-USB-Kabel mit dem PC verbinden und so spielen.

Viel Potenzial

Unterm Strich wird Valve mit dem Steam Controller, den Steam Machines und Steam Link die etablierten Konsolen nicht verdrängen. Aber die Entwickler wollten PC-Spielern eine Möglichkeit liefern, ihrem Hobby ähnlich bequem wie mit einer klassischen Konsole im Wohnzimmer nachgehen zu können. Und diesem Ziel kommt der Steam Controller näher als alle bislang erhältlichen Optionen. Titel, die ursprünglich rein für die Steuerung mit Maus und Tastatur ausgelegt waren, lassen sich mit dem Gamepad tatsächlich bequem von der Couch aus bedienen.

Bis dahin braucht es aktuell aber noch einiges an Einarbeitungszeit und Tüftelei. An das Steuern mit den Trackpads muss man sich erstmal gewöhnen, und vorgefertigte Steuerungsprofile von Entwicklern oder Nutzern gibt es derzeit nur für wenige Titel. Allerdings optimiert Valve momentan fleißig und verspricht bis Weihnachten ein deutlich runderes Erlebnis. Dafür setzt Valve laut eigenen Angaben besonders auf das Feedback von Presse und Vorbestellern, die den Controller bereits früher zugeschickt bekamen. Sobald mehr Entwickler den Steam Controller offiziell unterstützen und die Spieler öffentliche Profile bereitstellen, wird die Bedienung mit dem Steam Controller unserer Meinung nach deutlich benutzerfreundlicher werden.

Auch wenn es aktuell also noch ein paar Probleme mit dem Steam Controller gibt, finden die sich durchweg in der Software, und die lässt sich updaten und optimieren. Auf Seiten der Hardware kann der Steam Controller überzeugen. Anders als die Steam Machines wird der Controller ausschließlich

von Valve produziert und steht in Sachen Handling und Verarbeitungsqualität den Modellen von Sony und Microsoft nicht nach. Der Vertrieb des rund 55 Euro teuren Gamepads erfolgt online über den Steam-Shop und im Einzelhandel exklusiv in den GameStop-Filialen.

Insgesamt vereint der Steam Controller auf jeden Fall erstaunlich gut zwei Welten. Wie es Kompromisse so an sich haben, übertrifft er dabei jedoch keins der Eingabegeräte: Die Maus ist immer noch spürbar präziser, die etablierten Gamepads erheblich einfacher zu konfigurieren und zu benutzen. ★

STEAM CONTROLLER GAMEPAD

Hersteller / Preis	Valve / 55 Euro
Anschluss	USB-Empfänger
Kabellänge	Funkverbindung
Rumble	Ja
Programmierbare Tasten	15
Tasten insgesamt	15
Extras	Trackpads, Griffschalter

PRÄZISION

37/40

- Tasten mit präzisen Druckpunkten
- Trackpads nach entsprechender Konfiguration sehr präzise
- genaue Steuerung über den Analogstick
- Widerstand der oberen Trigger etwas zu hoch

TECHNIK

19/20

- Maus-, Joystick-, Trackball-, Steuerkreuz-Simulation durch Trackpads
- zweistufige Schultertasten
- einfache Treiberinstallation
- Tastenbelegung und Konfiguration umfangreich anpassbar

AUSSTATTUNG

17/20

- mit und ohne Kabel verwendbar
- zwei Batterien beigelegt
- abnehmbares Kabel
- kleiner Funkempfänger
- Griffstasten
- kompletter Funktionsumfang nur unter Steam

ERGONOMIE

9/10

- mit kleinen und großen Händen gut zu bedienen
- liegt sehr gut in der Hand
- bequem erreichbare Tasten
- ergonomische Schultertasten
- Trackpads weniger intuitiv als Analogsticks

VERARBEITUNG

8/10

- gute Verarbeitung
- kein Klappern oder Knarzen
- laut und etwas hohl klickende Trigger
- teils scharfe Kanten

FAZIT

Der Steam Controller verbindet die Konsolen- und PC-Welt. So präzise wie eine Maus oder intuitiv wie ein Gamepad ist er aber nicht.





Jan Purrucker
@TheStoke

Ich mag keine Controller. Bei mir scheitert der Versuch Spiele damit vernünftig zu steuern, meist kläglich. Entsprechend skeptisch war ich dem Steam Controller gegenüber eingestellt. Allerdings klappte das Zielen, Schießen und Drehen mit dem Valve-Gamepad besser, als mit jedem anderen Controller, den ich bislang in der Hand hatte. Kollegen die sich an die Gamepads von Xbox oder Playstation gewöhnt hatten, kamen hingegen nicht so gut zurecht. Für das präzise Steuern mit den Trackpads braucht jeder Übung, schließlich gab es bislang nichts vergleichbares. Außerdem braucht man für das Konfigurieren der Trackpads länger als bei Analog-Sticks. Dafür bieten die Pads aber auch mehr Einsatzmöglichkeiten. Und als PC-Spieler macht es mir nichts aus, vor dem Spielen etwas zu tüfteln – im Gegenteil, ich genieße es.