

Martin Fischer, Hartmut Gieselmann

Stuben-Streamer

Steam Controller und Steam Link bringen PC-Spiele auf den Fernseher

Valve Software will den etablierten Spielkonsolen mit einem speziellen Gamepad für PC-Spiele und einer kleinen Streaming-Box Konkurrenz machen. Doch die ersten Geräte leiden an Kinderkrankheiten.

Auf dem PC ist Valve mit seinem Online-Vertrieb von Spielen auf Steam mittlerweile zum Quasi-Monopolisten aufgestiegen. Jetzt drängt das Unternehmen auch auf den Konsolenmarkt. Eigene Hardware soll den Weg ebnen. Dazu gehören ein neu entwickeltes Gamepad, das sich auch für Maus-Tastatur-Spiele eignen soll, sowie ein kleiner Empfänger für den Fernseher, der Steuerbefehle weiterleitet und vom heimischen PC die Audio- und Video-Ausgabe empfängt. Beide Geräte sind für jeweils 55 Euro über die Steam-Webseite von Valve erhältlich.

Steuer-Chimäre

Valve liefert den Steam Controller mit einem kleinen USB-Funkempfänger und einem USB-Kabel aus. Im Funkbetrieb benötigt er zwei AA-Batterien, mit dem Kabel funktioniert er auch ohne. Beim ersten Kontakt meldet er sich als Standard-USB-Maus und -Tastatur am Rechner an und steuert den Mauszeiger ohne weitere Treiber. Für die Spielsteuerung ist jedoch zwingend der Aufruf von Steam im Big Picture Mode nötig. Denn erst in diesem Modus werden die Tastenkommandos aktiviert. Spiele, die nicht direkt über Steam geladen wurden, ließen sich in unserem Test nicht steuern, selbst als wir sie als externen Titel mit Steam verknüpften; somit lässt sich der Controller auch nicht für Retro-Emulatoren nutzen.

Im Unterschied zu herkömmlichen Gamepads hat der Steam Controller zwei ungewöhnliche Touchpads. Jedes dieser runden Pads lässt sich über die Steam-Software frei konfigurieren. So kann der Spieler entscheiden, ob das Pad den Mauszeiger (und damit etwa den Blickwinkel in einem Ego-Shooter) direkt kontrollieren soll oder wie ein Track-

ball funktioniert und den Mauszeiger auf Wischgesten hin nachlaufen lässt. Alternativ emuliert das Pad Bewegungen eines Analogsticks oder reagiert wie ein Steuerkreuz mit vier frei belegbaren Tasten.

Während die Pads im Mausmodus eine sehr akkurate, zuweilen nervöse Steuerung des Mauszeigers erlauben, sind die Bewegungen im Analogstick-Modus sehr träge und ziehen lange nach. Auf Wunsch vibriert die Oberfläche, je weiter man mit dem Daumen an den Rand kommt, und vermittelt dadurch das haptische Gefühl einer Steuermechanik.

Freie Justage

Neben den Touchpads hat der Steam Controller nur einen einzigen Analogstick sowie vier Knöpfe für den rechten Daumen, die wie gewohnt reagieren. An der Vorderseite findet man je zwei Zughebel für die Zeigefinger und zwei weitere Hebel an der Unterseite, die mit den Haltefingern gedrückt werden und sich etwa für einen Sprung-Befehl nutzen lassen.

Da bislang kein Steam-Spiel von Haus aus für den Steam-

Im Steam-Setup lassen sich unzählige Parameter des Controllers einstellen. Brauchbare Vorbelegungen für Spiele fehlen jedoch noch.



Controller vorbereitet wurde, obliegt es dem Spieler, die Tastenkombinationen und Empfindlichkeiten der Pads und des Analogsticks selbst einzustellen. Dies artet wegen der vielen Parameter schnell in eine Sisypus-Arbeit mit ungewissem Ausgang aus. Zwar lassen sich einmal erstellte Profile auch öffentlich mit anderen Spielern teilen, man findet jedoch keine Hinweise, welche unter den Hunderten von Profilen denn nun taugen und welche nicht.

In unseren Tests konnten wir die meisten Spiele eher schlecht als recht steuern. Für Titel, die ein Gamepad bereits unterstützen, nimmt man lieber einen Xbox-360-Controller mit zwei echten Analogsticks in die Hand. Spiele, die sonst nur auf Maus und Tastatur reagieren, benötigen eine lange Eingewöhnung und penible Empfindlichkeitsanpassung, die selten wirklich gut klappt. Kleinteilige Menüs mit vielen Knöpfen (etwa in Civilization) lassen sich mit den Pads nur mühsam bedienen.

Link zum Fernseher

Valves kompakte Streaming-Box Steam Link empfängt die Bild-

und Ton-Ausgabe der Steam-Spiele im LAN von einem PC und gibt sie auf Fernseher oder andere Displays mit HDMI-Anschluss aus. An drei USB-Buchsen oder über den eingebauten Bluetooth-Empfänger der Link-Box lassen sich neben dem Steam-Controller auch andere Gamepads, Mäuse und Tastaturen anschließen, deren Befehle zum PC weitergeleitet werden. Valve unterstützt die Gamepads der Xbox 360/One sowie Logitechs Wireless Gamepad F710.

Kabel oder Kummer

Steam Link klinkt sich per Ethernet-Kabel oder WLAN (2,4 und 5 GHz) ins Heimnetzwerk ein. Dann lassen sich Auflösungen bis zu Full HD mit 60 Bildern pro Sekunde (1080p60) übertragen, die im Test einen Datenstrom von bis zu 16 MBit/s erzeugten.

Im Test war bei uns dazu eine WLAN-Verbindung aber selbst unter optimalen Bedingungen zu langsam: Eingaben wurden nur stark verzögert weitergegeben und die Bildausgabe ruckelte. Selbst eine Begrenzung der Streaming-Bandbreite auf 3 MBit/s brachte nichts – abgesehen von einer schlechteren Bildqualität





An der Unterseite des Controllers findet man über dem Batteriedeckel zwei zusätzliche Hebel, die sich beispielsweise für Sprünge programmieren lassen.

mit Unschärfen und Artefakten. Valve rät deshalb auf seiner Webseite „dringend“ zu einer Ethernet-Verbindung. Die WLAN-Funktion der Link-Box ist im aktuellen Zustand schlichtweg unbrauchbar.

Flotte Windows-Verbindung

Hat man die Link-Box verkabelt, muss man für eine verzögerungs- und ruckelfreie Übertragung einige Details beachten. Fein raus sind Windows-Nutzer, bei denen die Verbindung am besten funktioniert. Sofern die PC-Grafikkarte Spiele in Full HD mit 60 fps rendern (und der PC-Monitor diese auch ausgeben) kann, funktioniert die Übertragung per Ethernet quasi verzögerungsfrei. Selbst im direkten Vergleich konnten wir keine Unterschiede zwischen der Ausgabe auf dem PC-Monitor und einem Fernseher ausmachen. Selbst schnelle Ego-Shooter ließen sich problemlos spielen.

Damit die Übertragung aber so reibungslos klappt, sollte für neuere Spiele mindestens eine GeForce GTX 960 (ab 190 Euro) oder Radeon R9 380 (ab 165 Euro) im System stecken. Geeignete Gaming-Grafikkarten finden Sie in der Kaufberatung ab Seite 100.

Beendet man den Big Picture Mode und lässt Steam im Hintergrund weiterlaufen, lässt sich auch der normale Desktop mit anderen Programmen auf die Link-Box streamen und mit den angeschlossenen Controllern steuern. So konnten wir beispielsweise auch Videos in hoher Qualität ruckelfrei vom PC zum Fernseher streamen.

Linux und OS X

Unter Linux (SteamOS und Ubuntu 12.04) lief die Spiele-Übertra-

gung nicht ganz so rund. Zwar merkten wir bei der Bildübertragung keine Verzögerungen, der Ton hinkte auf dem Fernseher jedoch gut eine Sekunde hinterher und störte das Spielerlebnis arg.

Noch düsterer sieht es unter OS X aus: Weder der Steam Controller noch die Link-Box funktionieren derzeit in Verbindung mit einem Mac. Valve hofft, die Probleme in einigen Wochen per Software-Update zu beheben.

Fazit

Valves erste Hardware ist noch tief im Beta-Stadium und keine ernsthafte Konkurrenz für Playstation und Xbox. Die Link-Box funktioniert derzeit nur mit potentem Windows-Rechner und einer Ethernet-Verbindung. Der Steam-Controller ist weder Fisch noch Fleisch. Mit nur einem Analog-Stick kann er kein waschechtes Gamepad ersetz-

ten und mit seiner allzu freien Konfiguration ist er nur ein mittelmäßiger Ersatz für eine echte Maus- und Tastatur-Steuerung.

Entscheidend wird sein, wie viele Entwickler in den folgenden Monaten eine offizielle Unterstützung für den Steam-Controller einbauen. Ohne diese droht das Gamepad im Kuriositätenkabinett zu verstauben.

(hag@ct.de/mfi@ct.de)

Anzeige