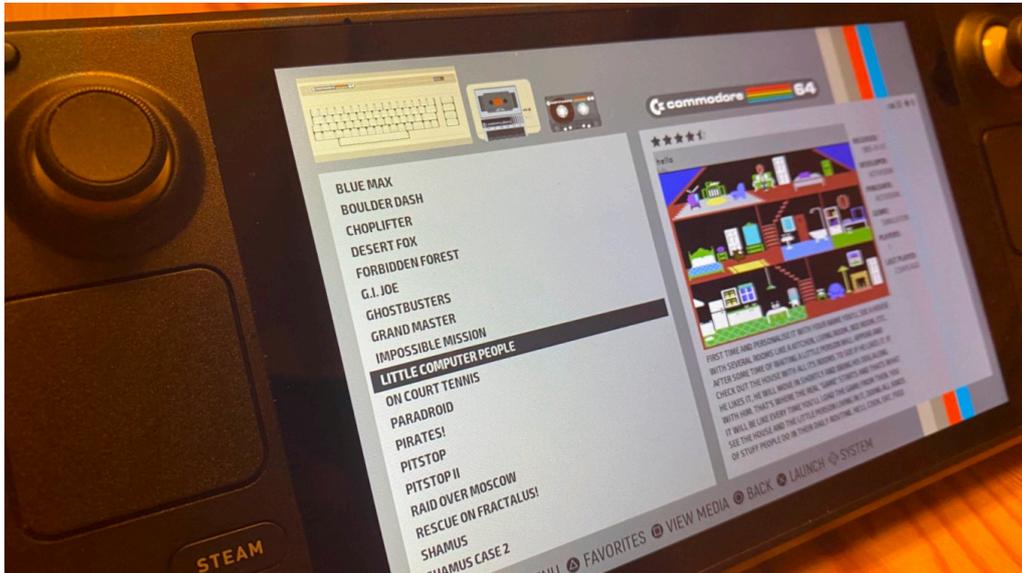


# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Steam Deck – Die perfekte Retro-Gaming-Konsole?

Ferdi am Samstag, dem 7. Januar 2023

Es ist der 25. Oktober 2022, 20:30 Uhr. Ich schaue auf YouTube eher zufällig zwei Videos über das neue Steam Deck von Valve: einen **Erfahrungsbericht** und ein weiteres Video über den Retro-Emulator **EmuDeck**. Vom Steam Deck wusste bisher dahin quasi nichts; außer dass es elend lange Wartelisten gab. Und auch das hat mich überhaupt nicht interessiert, da es für mich ja ohnehin nicht in Frage kam. **Kein Gedanke. Das Ding braucht doch kein Mensch; ich sowie nicht.**

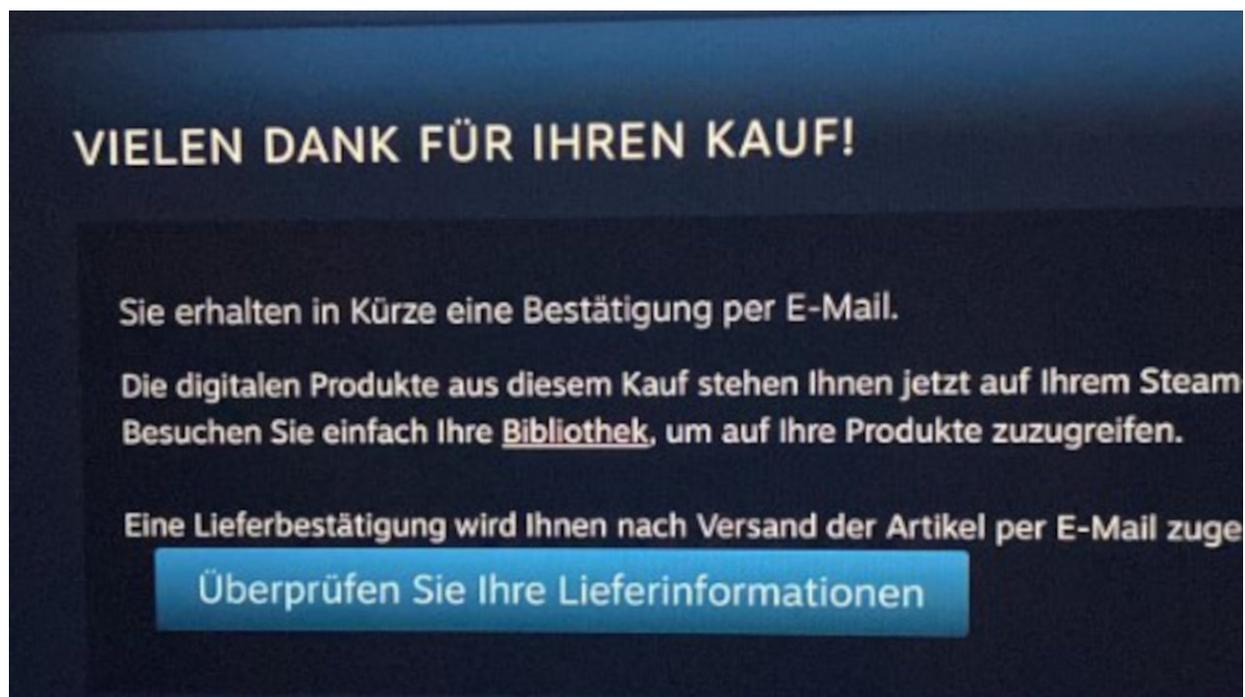
Dachte ich jedenfalls ...

Bis zum 25. Oktober 2022. Plötzlich war es sehr wohl relevant, ob das Steam Deck lieferbar ist oder nicht. Und plötzlich gab es da ein so großes Verlangen nach einem Gerät, wie zuletzt gefühlt beim C64 und dem Amiga.

Die beiden Links zu den erwähnten Videos habe ich meinem besten Freund per WhatsApp mit folgenden Text geschickt:

„Das Steam Deck ist im Grunde ja eine PC-Konsole. Ich bin nahe dran, mir eine zuzulegen.“

Das war exakt um 20:30 Uhr. Nur wenige Minuten später dann:



Das nennt man wohl Impulskauf. Ist eigentlich gar nicht meine Art, normal überlege ich hin und her, wäge ab, schlafe drüber, wäge ab ... und lass es dann meistens. Nicht so am Abend des 25. Oktober 2022.

Mein Freund hat dann auch völlig zurecht geantwortet:

„Dafür, dass du dieses Jahr noch kaum Computer gespielt hast, bist du aber ganz schön heiß auf das Ding.“

Ja, das stimmt. Ich hatte vom 10. Juni bis 10. Oktober ganze vier volle Monate frei und habe dennoch kaum gespielt. Der Sommer war einfach zu schön, und ich war immer unterwegs. Aber jetzt ist Winter, die beste Zeit um gemütlich auf dem Sofa zu Zocken!

Am 31. Oktober kam das Steam Deck im ganz unscheinbaren braunen Pappkarton bei mir an. Ging sehr flott. Hab's sofort ausgepackt. Es fühlt sich gut an; hochwertig. Trotz der Größe und des Gewichts, liegt es hervorragend in den Händen. Alles ist am rechten Platz. Die Finger fügen sich wie von selbst an das sehr ergonomisch geformte Gerät. Sehr haptisch alles, gut durchdacht. Mir war beim allerersten anfassen klar: das war kein Fehlkauf! Das Display ist brillant und die Verarbeitungsqualität hervorragend.

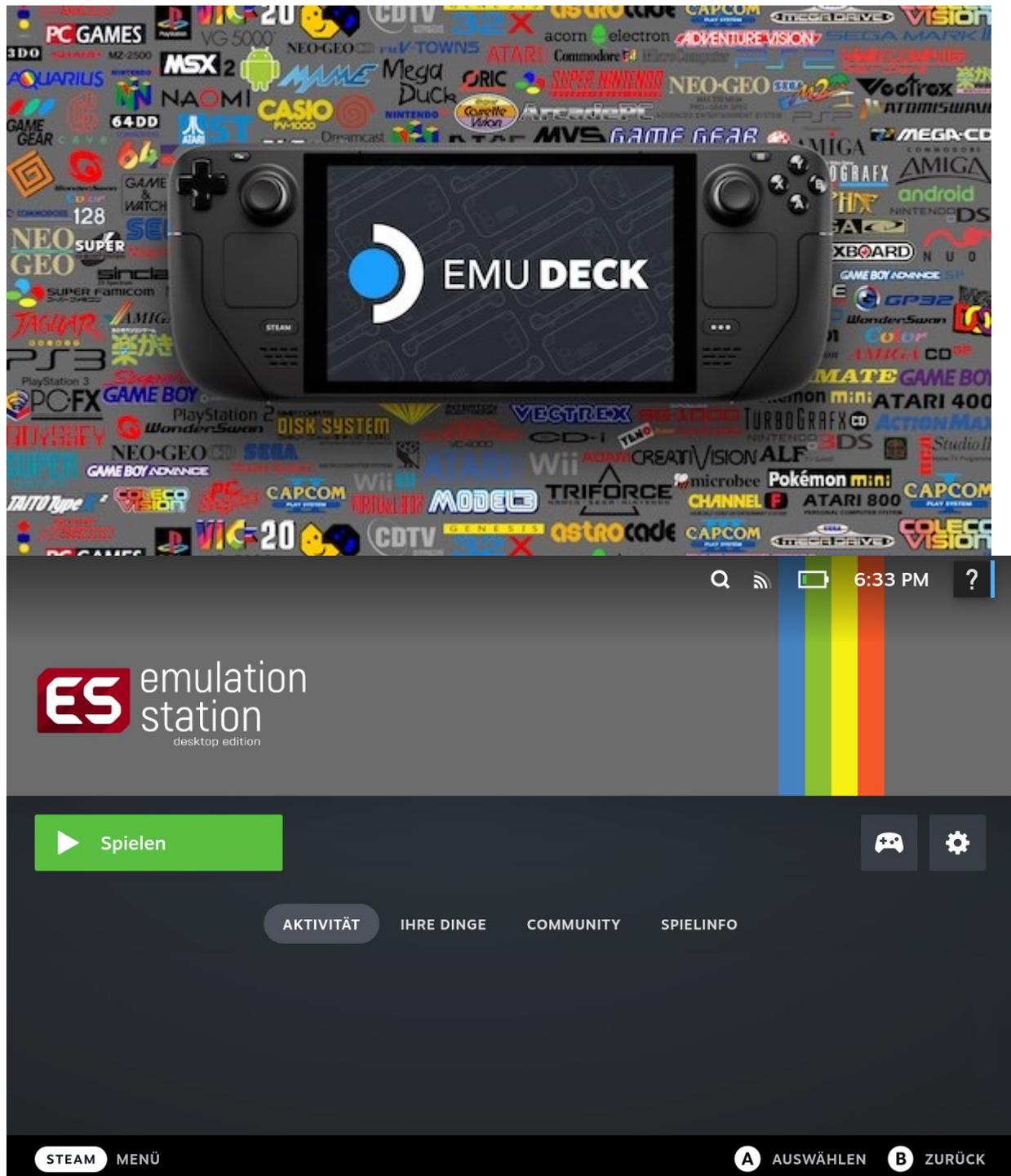
Das Steam Deck ist vor allem dazu gedacht, PC-Titel aus der eigenen Steam-Bibliothek bequem auf dem Sofa, oder wo auch immer zu zocken. Darum soll es hier aber gar nicht gehen. Ausschlaggebend für den Impulskauf war ja der Retro-Emulator EmuDeck. Darum soll es hier gehen.

## EmuDeck – Was ist das überhaupt?

Genau genommen ist EmuDeck kein Emulator, sondern ein Installations-Skript, dass diverse Emulatoren automatisch aus dem Netz lädt, auf das Steam Deck installiert und ständig auf dem Laufenden hält. Gleichzeitig werden die Ordnerstrukturen für die

Emulatoren und ROMs angelegt und die optimalen Einstellungen eines jeden Emulators für das Steam Deck vorgenommen.

Das klingt unspektakulär, ist aber eine enorme Arbeitserleichterung und erspart jede Menge fummelige, teils nervige sowie kleinteilige Einstellungs-Marathons. EmuDeck bzw. der integrierte ROM-Manager kümmern sich auch darum, dass die Detailinformationen der Spiele, Beschreibungen sowie Logos, Bilder usw. der vorhandenen ROM-Dateien automatisch aus Datenbanken im Netz geladen werden und in die Steam-Bibliothek integriert werden. Sehr komfortabel.



Die Spiele lassen sich so sehr bequem im sogenannten Gaming-Mode aus der Steam-Bibliothek aus starten. Alternativ kann man, ebenfalls im Gaming Mode, auch die App Emulation Station starten. Das ist so eine Art grafische Benutzeroberfläche (GUI), die es

ermöglicht, bequem durch die installierten Systeme und Spiele zu navigieren. Dabei werden allerlei Informationen zu den Spielen sowie Bilder und eine Videovorschau angezeigt. Das ist so ansprechend und komfortabel, dass ich eigentlich nur Emulation Station für die Retrospiele genutzt habe.

Das Ganze hat tatsächlich nur wenige Minuten gedauert und alle Systeme samt Einstellungen für das Steam Deck waren installiert bzw. vorgenommen.

Fehlen ja nur noch die ROMs, sprich die Spiele. Früher habe ich die ja auf dem Schulhof getauscht. Heutzutage geht man dazu in das Internet ...

Zum Testen habe ich zunächst ein paar Spiele der/die/des: N64, Dreamcast, Amiga, C64, MAME und Switch in die jeweiligen ROM-Verzeichnisse kopiert und ausprobiert. Ich habe erstmal nichts weiter gemacht, d. h., keine Einstellungen an den Emulatoren oder am Controller vorgenommen.

Und schon kann's losgehen. Hier sind meine Eindrücke...

## **Nintendo 64**

Für das N64 mussten Wave Race 64, Super Mario 64, Mario Kart 64, Pilotwings 64 und International Superstar Soccer herhalten. Letzteres allein schon deshalb, weil mein Bruder Thomas das 1996 bis zum Umfallen gespielt hat. Alle diese Module habe ich auch im Original samt Konsole und so den direkten Vergleich. Alles läuft perfekt und flüssig. Sowohl die Bildschirm- als auch die Controllereinstellungen sind einwandfrei, könnten gar nicht besser sein.

Der Controller scheint für diese Art von Spielen wie geschaffen zu sein. Mit dem Steam Deck spielt es sich sogar angenehmer, was die Steuerung gegenüber dem N64-Controller angeht und sieht zudem besser aus, als mit der original N64-Hardware auf meinem Monitor.



Das gilt besonders für Wave Race. Das sieht erstaunlich gut aus für ein 3D-Spiel, das schon 26 Jahre alt ist. Die Spielmechanik ist ein Traum und eine schönere und realistischere Wasser- und Wellenbewegung habe ich bis dahin nicht gesehen. Auch heute noch gut anzuschauen. Für mich das beste Spiel auf der N64; harmoniert perfekt mit dem Steam Deck.

## Sega Dreamcast

Auf der Dreamcast habe ich Ready 2 Rumble sowie SoulCalibur jeweils aus 1999 ausprobiert. Auch die Dreamcast steht hier bei mir und ist an einem Monitor angeschlossen. Die beiden Spiele habe ich natürlich auch, wobei SoulCalibur aus mir unerfindlichen Gründen die CD nicht lädt, obwohl nicht ein Hauch eines Kratzers darauf zu sehen ist.

Auf dem Steam Deck laufen Ready 2 Rumble und auch SoulCalibur perfekt, wie auch die getesteten N64-Spiele. Änderungen an der Konfiguration waren auch hier nicht nötig. Beide Spiele sehen auch hier viel besser aus, als auf dem Monitor. Das liegt natürlich auch an dem brillanten Display sowie an der Größe des Displays von 7 Zoll (18,8 cm) an sich. Gerade 3D-Titel altern ja bekanntlich sehr schlecht. Auf dem 7-Zoll-Display fällt dieser Umstand aber kaum ins Gewicht. Ganz im Gegenteil, die Grafik ist bunt, wirkt frisch, gar nicht pixelig oder altbacken. Hier ruckelt auch nichts. Die intuitive und durchdachte Steuerung von Ready 2 Rumble sowie SoulCalibur steht auch modernen Titeln in nichts nach. Beide Spiele sind sehr gut gealtert und ich hatte sehr viel Spaß damit.

## Commodore Amiga

Für den Amiga habe ich Stunt Car Racer, Silkworm, Winter Games, Lemmings und Defender Of The Crown installiert. Lief alles auf Anhieb – natürlich mit den obligatorischen Laufwerksgeräuschen und den langen Ladezeiten. Das lässt sich natürlich einfach ändern. Also die Ladezeiten. Die Laufwerksgeräusche werden weiterhin emuliert, nur eben viel schneller ...



Das Steam Deck hat links und rechts jeweils ein quadratisches Touchpad, das leicht geriffelt ist und sich sehr angenehm anfühlt. Berührungen werden mit einem leichten vibrieren quittiert und präzise ausgeführt. Gedacht sind die Touchpads wohl in erster Linie für den Desktop-Modus. Aber eben nicht nur. Damit lassen sich Lemmings oder auch Defender Of The Crown sehr gut spielen.

Den rechten Touchpad nutze ich für die Mausbewegungen und die linke Schultertaste für den Mausklick. Gibt hier nur den einen. Natürlich lassen sich auch Maus und/oder Tastatur anschließen. Aber dann macht ja ein Handheld viel weniger Sinn. Dann greife ich lieber gleich zum Desktop-PC samt WinUAE-Emulator. Stunt Car Racer und Silkworm lassen sich wahlweise mit dem Steuerkreuz oder dem Analog Stick, spielen, je nach Vorlieben. Beides geht einwandfrei.

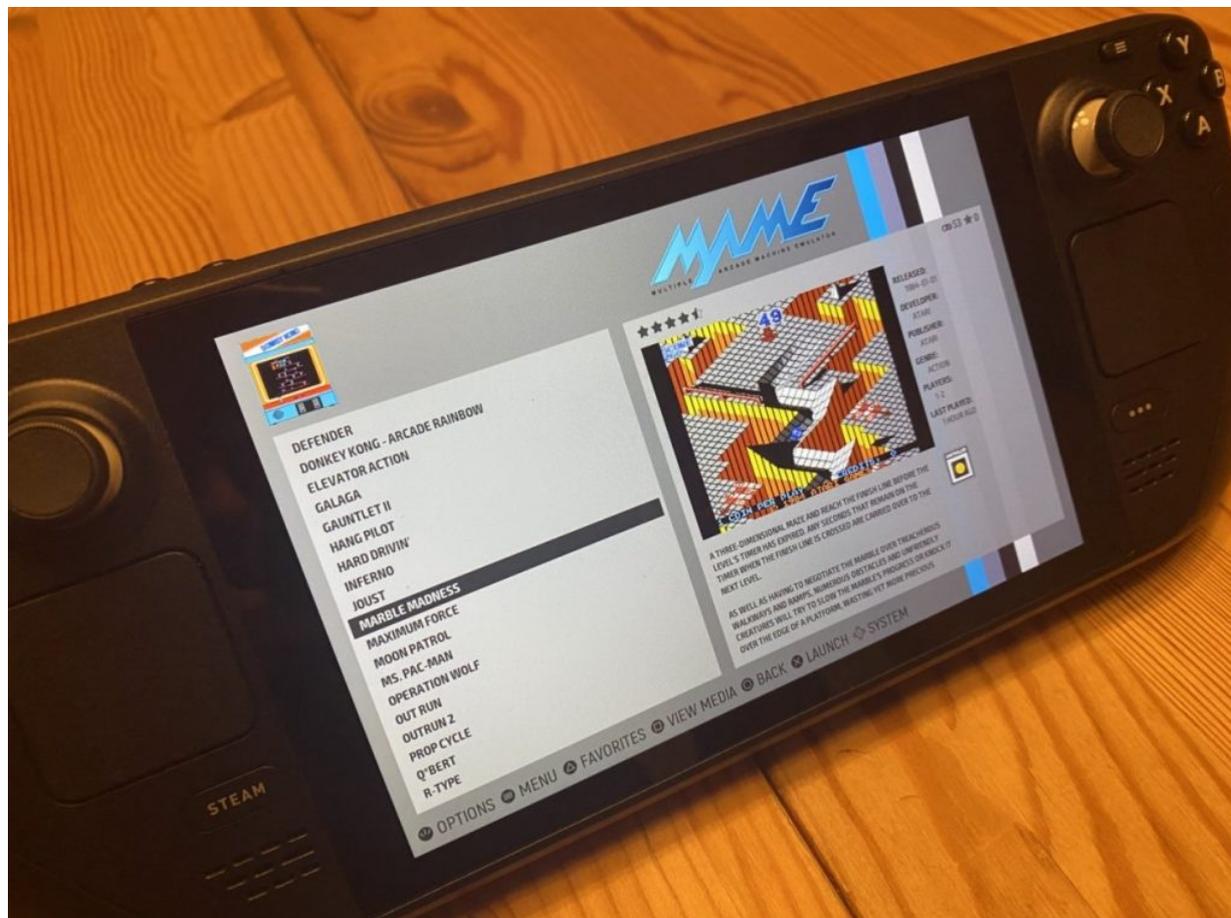
## Commodore 64

Für den Brotkasten mussten Blue Max und Boulder Dash ran. Alle Einstellungen sind einwandfrei. Blue Max und Boulder Dash lassen sich perfekt auf dem Steam Deck spielen. Die Ladezeiten sind stilgerecht noooooch länger als beim A500 und die Laufwerksgeräusche sind noch LAUTER als beim Amiga 1000. Beides lässt sich natürlich über die Einstellungen schnell ändern. Tat ich aber nicht.

## MAME

Ich habe die [Arcades](#) in den 80zigern geliebt und finde die alten Automaten noch heute

faszinierend. Soviel Spielspaß in so wenig ROM. Die Arcade-Klassiker spielen sich erstaunlich gut auf dem Steam Deck. Angespielt habe ich selbstredend zuerst die Eugene Jarvis Klassiker Defender und Robotron 2084. Beide Spiele zeichnen sich ja durch eine extravagante Steuerung aus. An der voreingestellten Konfiguration lag es eher nicht, dass meine drei Leben bei Defender ganz schnell erloschen waren. Am Alter kann es aber auch nicht gelegen haben. Woran aber dann? Wir werden es nie erfahren ...



Robotron 1984 wird bekanntlich mit zwei Joysticks gesteuert. Den einen, um die eigene Spielfigur in acht Richtungen zu steuern, den zweiten, um in acht Richtungen zu schießen. Das Steam Deck hat ja zwei Analog Sticks, ideale Voraussetzungen also für Robotron 2084. Meine Befürchtung, den zweiten Joystick einrichten zu müssen, erwies sich als völlig unbegründet – alles war bestens konfiguriert. Robotron sowie auch Defender lassen sich auf dem Steam Deck perfekt spielen. Beides sehr hektische aber auch extrem kurzweilige Spiele, die auch heute noch viel Spaß machen.

So, dass war also mein erster Test des Steam Deck mit EmuDeck. Ich bin positiv überrascht. Das ging alles recht einfach. Selten waren Änderungen an den Einstellungen nötig. Alles lief ziemlich reibungslos, obwohl ich kein Tutorial oder sonstwas gelesen habe.

Eine Herausforderung musste SteamDeck allerdings noch bestehen. Die Emulation der noch recht jungen Switch.

## Nintendo Switch

Die Switch ist in gewisser Hinsicht der einzige Konkurrent des Steam Decks, denn was für

aktuelle Handheld-Konsolen gibt es denn sonst noch auf dem Markt? Auch wenn der Vergleich etwas hinkt, so habe ich die beiden Geräte doch unbewusst miteinander verglichen.



Ich habe die Switch der ersten Generation und natürlich auch die typischen Nintendo-Spiele wie Darks Souls und Doom. Neugierig, wie ich nun mal bin, wollte ich wissen, ob und wie gut die Emulation der Switch auf dem Steam Deck funktioniert. Habe ich typische Nintendo-Spiele geschrieben? Schön wär's. Von der Sorte gibts für meinen persönlichen Geschmack leider viel zu Wenige. Für die Emulation habe ich dann auch auf die „wirklich“ typischen Titel, nämlich The Legend Of Zelda: Breath Of The Wild und Mario Kart 8 Deluxe zurückgegriffen.

Mit EmuDeck werden gleich zwei Switch-Emulatoren auf Steam Deck installiert. Für diesen Test habe ich den Emulator Yuzu verwendet, der auch voreingestellt ist.

Völlig unproblematisch und ohne irgendwelche vorzunehmenden Einstellungen lief dann auch Mario Kart 8 Deluxe – und zwar auf Antrieb. Es spielt sich exakt so, wie auf der Switch selbst und das ist einfach unglaublich. Ja gut, die Tasten „A“ und „B“ sind vertauscht; geschenkt. Da aber auf dem Steam Deck das Display besser und größer ist als auf meiner Switch (ich habe allerdings keine OLED) und die Controller besser sind als die Joy-Cons der Switch, macht Mario Kart auf dem Steam Deck erstaunlicherweise sogar mehr Spaß!

Zelda läuft mit 60 FPS, spielt sich perfekt und sieht dabei hervorragend aus. Schon erstaunlich, dass Switch-Spiele auf dem Steam Deck besser aussehen, flotter laufen und sich dabei mindestens genauso gut steuern lassen wie auf der von Nintendo eigens dafür

entwickelten Konsole. Das hatte ich sicher nicht erwartet und spricht für die Leistungsfähigkeit des Steam Deck.

## Steam Deck – Die perfekte Retro-Gaming-Konsole? Mein vorläufiges Fazit

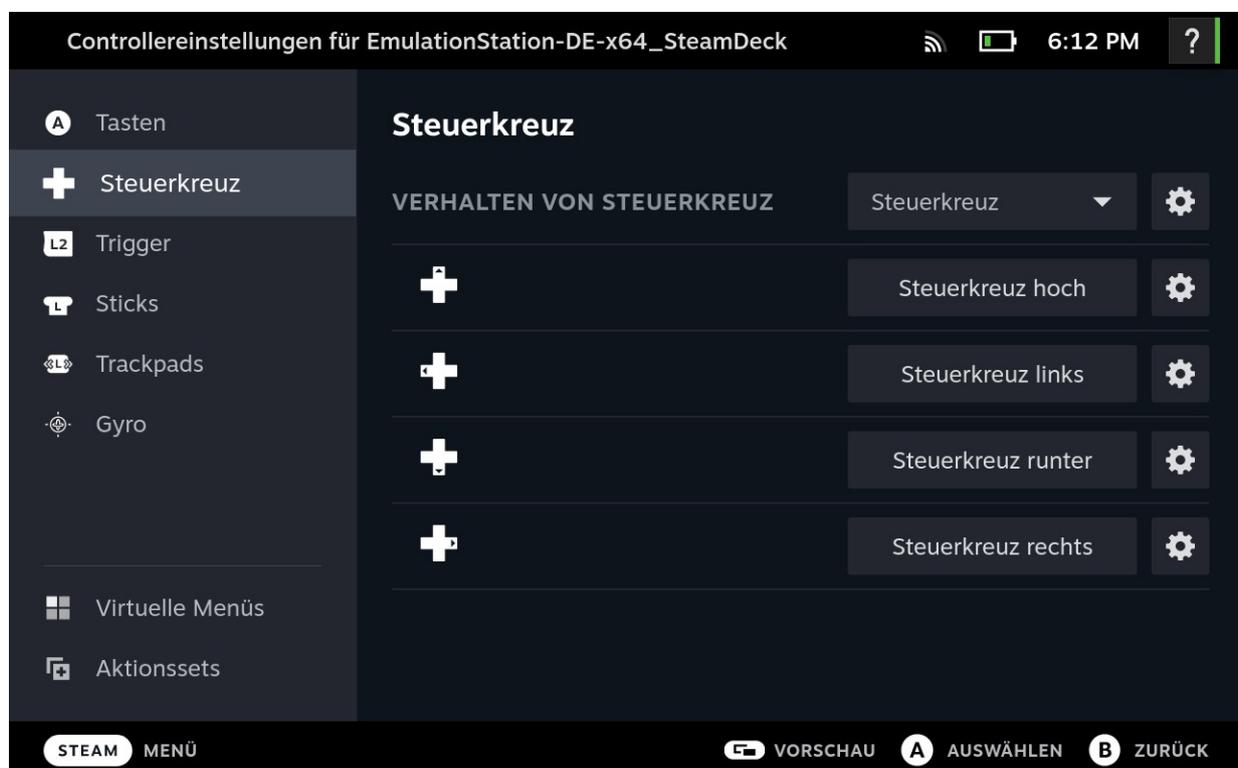
Ich habe den Kauf nicht bereut, ganz im Gegenteil. Ich liebe mein Steam Deck. Für mich ist es die perfekte Retro-Gaming-Konsole und allein dafür war sie ihr Geld wert.

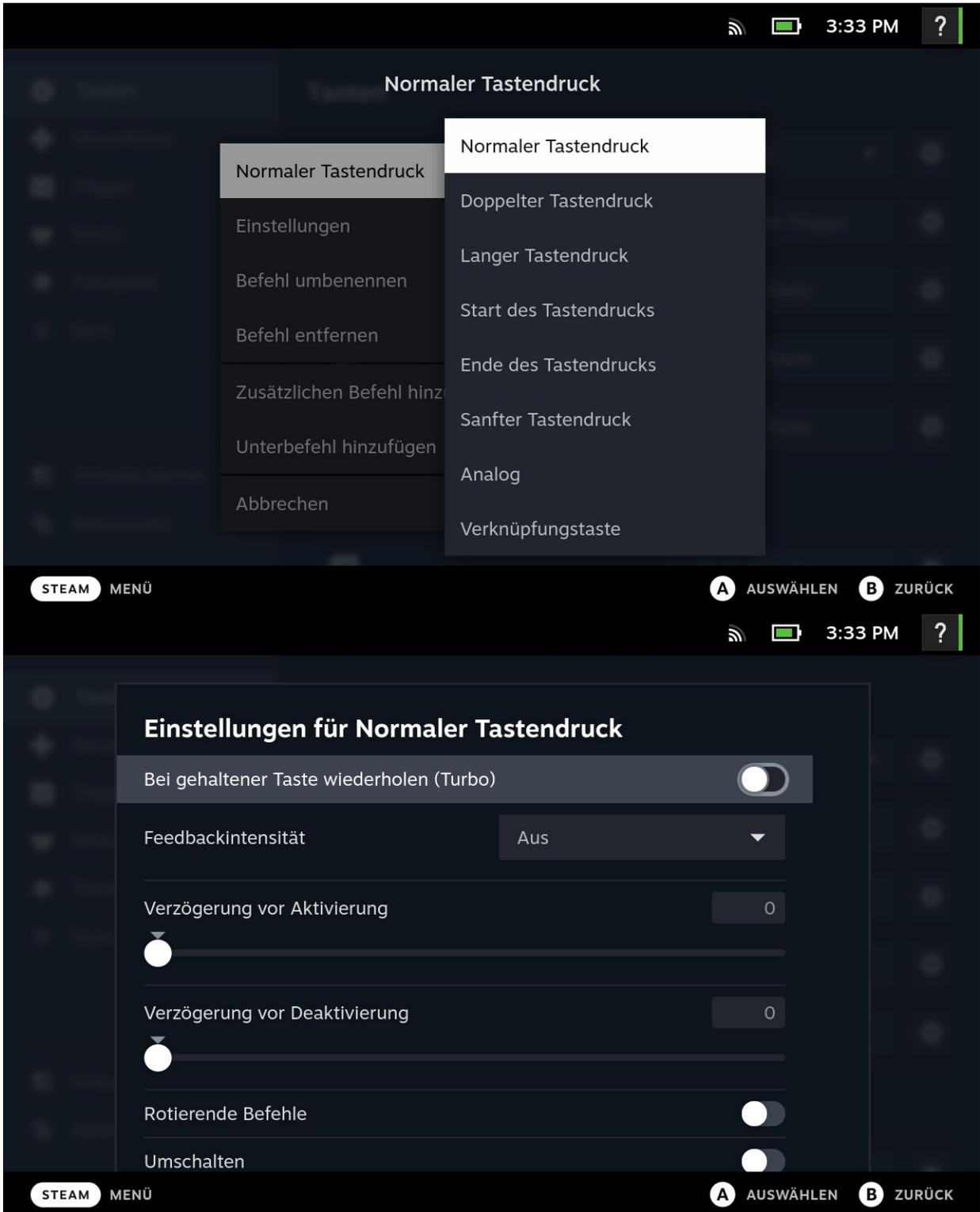
Beeindruckend finde ich die enorme Leistungsfähigkeit des kleinen Handheld-PCs i. V. m. dem brillanten Display, der wertigen Verarbeitung, der tollen Haptik, die sich einfach gut anfühlt, der durchdachten Anordnung des Controllers, der vielen Anpassungsmöglichkeiten und der hohen Flexibilität.

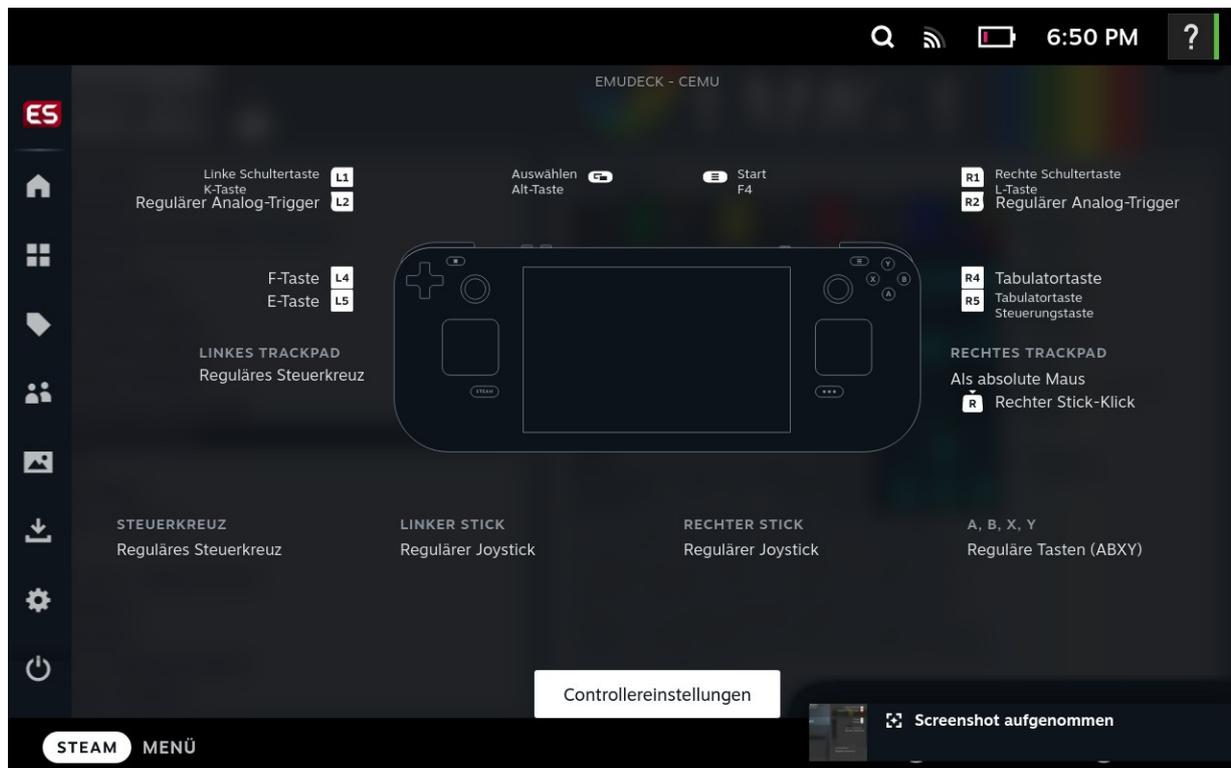
### Volle Kontrolle über meine Spiele

Was mir beim Steam Deck besonders gut gefällt, ist die Flexibilität. Ein Knopfdruck und das Menü für die Einstellungen öffnet sich, auch aus einem laufenden Spiel heraus. Das Controller-Layout wird eingeblendet und jeder Joystick, das Steuerkreuz, die Touchpads, jede Taste, einfach alles kann im Handumdrehen nach eigenem Gusto belegt werden.

Ein selbst erstelltes Layout lässt sich natürlich speichern – für jedes Spiel. Oder man lädt ein vorgefertigtes Layout der Community – das hat Valve schlauerweise gleich in das Controllermenü integriert. Ich möchte Lemmings nicht mit dem rechten Mauspad spielen, sondern mit dem Linken? Kein Problem. Oder doch lieber mit dem linken Analog-Stick? Ok, ein Klick und los geht's. Sehr komfortabel, sehr einfach, sehr intuitiv.







Das geht so mit keiner anderen Konsole, weder mit der Switch, noch mit der Xbox und auch nicht mit der PS5. Mit dem Steam Deck kann ich meine Lieblingsspiele so spielen, wie ich das möchte und nicht wie der Gamedesigner sich das vorgestellt hat. Der kennt mich und meine Gewohnheiten ja gar nicht. Ich schon. Und diese Flexibilität ist ein echtes Pfund.

Auch mein XBox-Controller wurde sofort erkannt und auch hier ganz ich alles so konfigurieren, wie ich es möchte. Das betrifft übrigens auch den PS5 Controller und viele mehr. Aber mit der bloßen Tastenbelegung fängt es ja erst an. Alles ist möglich. Jede Taste kann z.B. mehrfach belegt werden, mit einem Doppelklick ausgestattet sein, mit einer Verzögerung oder mit anderen Tasten kombiniert werden. Die Geschwindigkeit und Sensitivität lässt sich einstellen, usw. Wahnsinn, was Valve uns da an die Hand gegeben hat; nichts weiter als die die volle Kontrolle über alle Spiele. Aber das ist längst nicht alles. Das Leistungsmenü gibt weitere starke Werkzeuge an die Hand; das auszuführen würde den Rahmen dieses Artikels sprengen – hat er ja ohnehin schon.



Der Retro-Emulator EmuDeck ist für mich ein Glückfall. Denn ich habe weder Zeit und noch Lust, tausende von Mikroereinstellungen an diversen Systemen vornehmen zu müssen, damit sie halbwegs laufen. EmuDeck erledigt das für mich und hält die Systeme durch Updates ständig auf dem laufenden. Gut so.

Überhaupt fühlen sich Retrospiele auf dem Steam Deck viel natürlicher an, als die Emulation auf PC und Monitor.

## Und sonst so?

Mittlerweile habe ich das Steam Deck auch so genutzt, wie es von Valve eigentlich vorgesehen ist; nämlich als Handheld für von Valve optimierte PC-Spiele meiner Steam-Spielebibliothek. Und auch hier hat mich das Steam Deck absolut überzeugt. Besonders Indie-Spiele wie Hollow Knight, Ori, Inside oder Stardew Valley eignen sich perfekt für das Steam Deck. Das Steam Deck ist für diese Art von Spielen wie geschaffen; zumal jeder Furz und Feuerstein ja nach Belieben schnell und einfach geändert werden kann.

Natürlich habe ich [Half Life 2](#) und Portal auch ausprobiert. Geht gut. Bei Half Life 2 ist sogar die Steuerung mit Trackpad und Gyroscope voreingestellt, was erstmal ungewohnt ist, aber ganz gut funktioniert hat. Age Of Empires 4 ist zwar auch von Valve für das Steam Deck optimiert worden, ich denke aber, dass ich das weiterhin ganz klassisch auf dem PC mit der Maus spielen werde.

Aber auch aktuelle Top-Titel wie Elden Ring, Marvel's Spider-Man Remastered oder God Of War lassen sich mit dem Steam Deck sehr gut spielen und sehen bei hoher FPS fantastisch aus. Als treuer Maus/Tastatur-Spieler fällt mir die Steuerung allerdings noch

schwer. Und bei leistungshungrigen Spielen macht sich der Lüfter deutlich hörbar bemerkbar und der Akku lässt hier schnell nach. In solchen Augenblicken denke ich – ok – das ist es eben doch nur ein PC. Genauso verhält sich nämlich auch mein Laptop-PC. Die Switch ist da anders.

Im Gegensatz zur Switch bin ich bei der Spieleauswahl aber nicht so sehr eingeschränkt. Zelda und Mario Kart sind schön und gut, aber dann wird es für meinen Geschmack schnell dünn. Mit dem Steam Deck kann ich nicht nur auf meine eigene Spielebibliothek zurückgreifen und mit auf´s Sofa nehmen, sondern mir steht eine schier unbegrenzte Zahl an Spielen jedes Genres offen, die ständig wächst und von denen permanent weitere für das Steam Deck optimiert werden. Zudem sind die Spiele auf Steam deutlich günstiger als auf der Switch und es gibt auf Steam auch viel mehr Sales. Das 5 Jahre alte Mario Kart 8 kostet heute noch 50 €; auf Steam wäre das undenkbar.

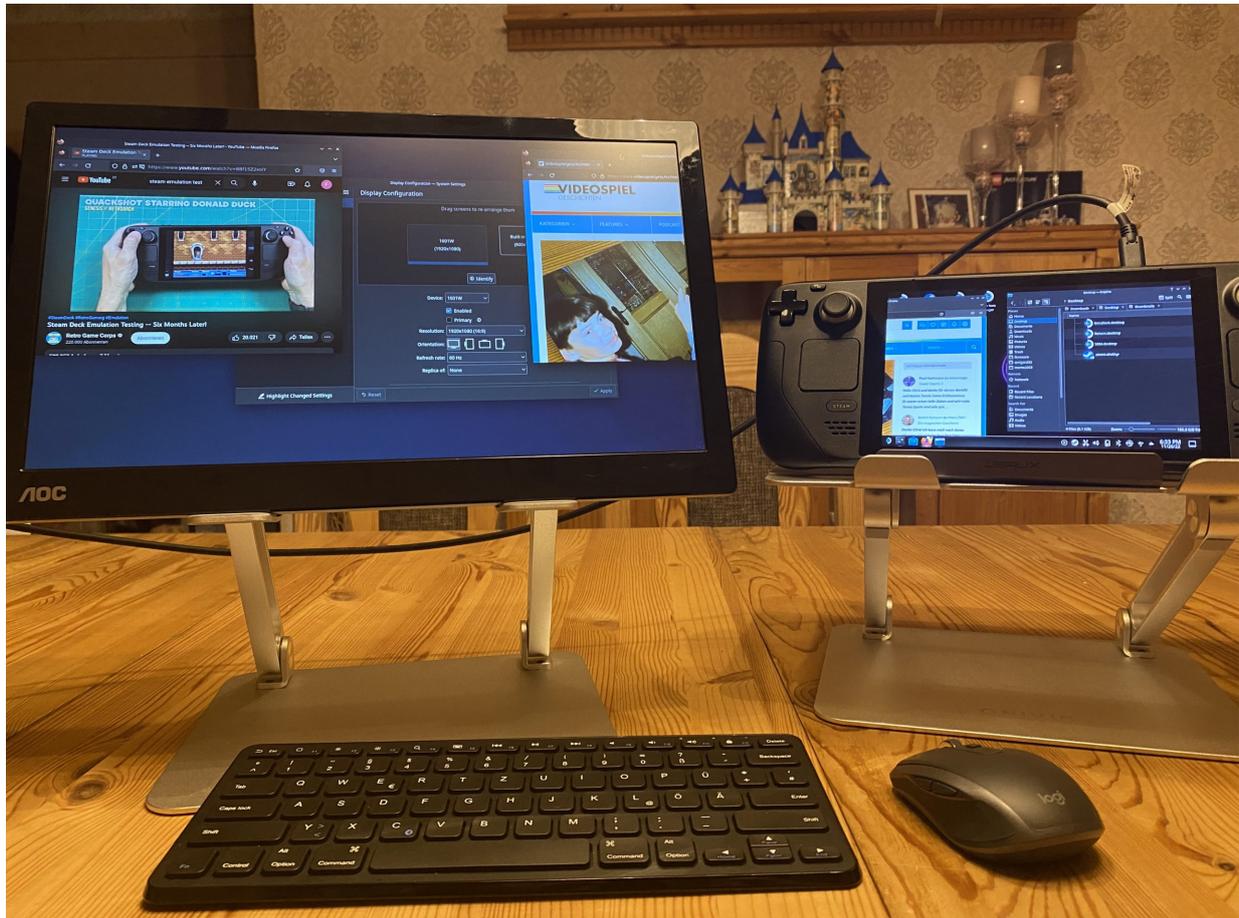
## Unbegrenzte Möglichkeiten

Wem die Auswahl immer noch nicht ausreicht, der kann recht einfach über den Heroic Games Launcher auf seine Spielebibliothek auf Epic Games oder GOG zugreifen. Origin, Ubisoft usw. gehen auch, aber fummeliger. Und auf dem TV lässt sich natürlich auch zocken, dann verhält sich das Steam Deck genauso wie die Switch im Dockingmodus.

Über die App Chiaki ist sogar ein [Fernzugriff](#) auf die PS4 / PS5 möglich. Damit lassen sich exklusive PS4 / PS5 Titel über die Remote Play Connection streamen und so auf dem Steam Deck spielen, was schon irgendwie sehr cool ist, wenn auch nur ein Gimmick. Ganz ohne App lässt sich vom PC auf das Steam Deck streamen und umgekehrt.

Und nicht zuletzt ist das Steam Deck ja im Grunde ein portabler PC. Und ein PC ist im Gegensatz zu typischen Konsolen wie der PS5, der Xbox oder der Switch ein offenes System. Alles ist hier möglich, alles kann installiert werden, auch Windows – wer das denn möchte. Im Desktop-Modus verhält sich das Steam Deck ja ohnehin wie ein klassischer PC, nur eben mit SteamOS, was auf Arch-Linux und als Desktop Umgebung auf KDE Plasma basiert, sich aber so anfühlt wie Windows. Wer bei Linux-Systemen an Kommandozeile und Texteingaben denkt, liegt hier falsch. Die ist eigentlich nie nötig.

Natürlich eignet sich Steam Deck auch für klassische Büroanwendungen, wie Textverarbeitung, Tabellenkalkulation usw. Für den C64 war sowas ja noch das schlagende Kaufargument – Hausaufgaben und so. Ihr kennt das.



Ich habe eine Bluetooth-Maus und -Tastatur mit dem Steam Deck verbunden. Beides wurde sofort erkannt. Über einen handelsüblichen HUB lassen sich auch Monitor usw. anschließen. Man kann das eingebaute Display des Steam Deck übrigens auch als Zweitbildschirm verwenden, was witzig ist. Und das kostenlose LibreOffice, das mit allen Microsoft Office-Dateiformaten kompatibel ist, gibt es natürlich auch für Linux und lässt sich über den „App-Store“ Discover einfach auf Steam Deck installieren.

Kurzum, das Steam Deck eignet sich auch erstaunlich gut als Arbeitsrechner. Zum gleichen Ergebnis kommt übrigens auch Jan-Keno Janssen, leitender Redakteur der c't, der: „das Ding drei Wochen lang als Haupt-Arbeitsrechner genutzt hat, so richtig mit Teams-Videomeetings und allen Schnick und Schnack“. Er hat darüber bereits im Mai ein sehenswertes [Video](#) gemacht.

Sein Fazit:

„Jedes Gerät, dass ich angeschlossen habe, sei es die Webcam, Gamecontroller, Maus, Bluetooth-Tastatur, Audio-Interface, Kartenleser – es hat alles perfekt funktioniert. Und die Schwuppdizität war immer da, also da gab's keine Gedenkpausen, ich konnte hier hundert Tabs offen haben, dabei Spotify hören und YouTube gucken, alles kein Problem, alles gleichzeitig. Ganz ehrlich: Ich kann mir das Steam Deck wirklich als sinnvollen Backup-Arbeitsrechner vorstellen.“

*Jan-Keno Janssen c't Magazin*

**Schwuppdizität** ist mein neues Lieblingswort!

Wobei SteamOs seit Mai mehrfach upgedatet und stetig verbessert worden ist. Das neue SteamOs 3.4 hat nochmal einen großen Schritt nach vorne gemacht. Ohnehin kümmert sich Valve sehr um sein neues Gaming-Kind und ist an der Optimierung sowohl des Betriebssystems, als auch der Anpassung der Spiele sehr interessiert. Und die Community wird valvetyisch sehr schlau mit einbezogen.

Achso, nicht, dass ich das vergesse: NEIN, ich arbeite nicht bei Valve und NEIN, ich bin auch nicht mit Gabe Newell verwandt oder verschwägert. Ich mag einfach das Steam Deck!

Was meint Ihr? Kam das Wort Sofa zu oft im Beitrag vor? Ich habe nachgezählt, genau 5 Mal. Geht ja noch, finde ich. Aber Sofa und Steam Deck, das passt einfach, oder? Jedem Sofa-Kauf sollte ja ein Steam Deck beigelegt werden, finde ich. Oh, jetzt sind es schon 7. Ich mache jetzt lieber Schluss und lege mich auf ... die Couch. Mit dem Steam Deck natürlich!

Und Ihr so? Habt Ihr ein Sofa? Und wenn ja, warum habt Ihr dann noch kein Steam Deck???

PS: ich habe übrigens keine Ahnung ob es der, die oder das Steam Deck heißt.

*Alle Bilder: Ferdinand Müller*

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 7. Januar 2023 um 08:30 Uhr in der Kategorie: [Hardware](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



## Über Videospiegelgeschichten

Videospielgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>