

Logitech G MX518 Legendary

EINE LEGENDE KEHRT ZURÜCK



Die im Jahr 2005 veröffentlichte MX518 kehrt als überarbeitete Neuauflage mit Logitechs Hero-Sensor zurück. Kann sie uns heute genauso überzeugen wie das Original damals? Von Nils Raettig

Fast vierzehn Jahre nach ihrem Release testen wir Logitechs MX518 erneut – genauer gesagt geht es um die jüngste Neuauflage der ehemals sehr beliebten Gaming-Maus. Sie trägt die Bezeichnung »Logitech G MX518«, auf der Packung findet sich außerdem der Zusatz »Legendary«. Dieser Zusatz kommt nicht von ungefähr: So manches Stück Hardware erlangt im Laufe der Zeit einen gewissen Kultstatus, und neben Prozessoren wie Intels Core i7 2600K oder Grafik-

karten wie Nvidias Geforce 8800 GTX gehört auch die Logitech MX518 in diese Kategorie. Das zeigt sich allein an den zahlreichen freudigen Kommentaren zu unser Ankündigungs-News über die Neuauflage der MX518 auf unserer Webseite. Ähnliche Freude hatte bereits Microsofts Neuauflage der Intellimouse Explorer ausgelöst. In unserem Test der MX518 Legendary klären wir, wo die größten Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen dem Original und der Neuauflage liegen. Kann die aktuellste Version der MX518 Fans des Originals wieder glücklich machen? Und wie steht sie im Vergleich mit aktuellen Gaming-Mäusen da?

Was bleibt gleich, was ist neu?

Die wohl wichtigste Nachricht zuerst: Die bei vielen sehr beliebte (und nur für rechte Hände geeignete) Form der MX518 Legendary entspricht exakt dem Original. Gleiches gilt für die Anordnung und die Größe der insgesamt acht programmierbaren Tasten auf Basis der von vielen Gaming-Mäusen bekannten Omron-Schalter (linke und rechte Maustaste, zwei Seitentasten, Mausrad, eine Taste oberhalb des Rads, zwei Tasten unterhalb davon) und die weiterhin nicht vorhandene Beleuchtung. Zumindest mit der neuen MX518 ignoriert Logitech den RGB-Trend also. Das Gewicht verringert sich nur leicht von 106 Gramm auf 101 Gramm. Größte Neuerung ist der Sensor. Logitech verwendet wenig überraschend den bereits aus anderen Modellen wie der G305 und G603 Lightspeed bekannten Hero-Sensor (wird auch als »Hero 16K« bezeichnet) ohne Glättung, Beschleunigung oder BewegungsfILTER. Er basiert auf dem Pixart-Sensor 3366, den wir unter anderem von der G403 Prodigy und der G900 Chaos Spectrum kennen.

Der optische Sensor in der Original-MX518 erreichte maximal 1.600 dpi, die erste Neuauflage der MX 518 von 2008 kommt auf leicht höhere 1.800 dpi. Beim ebenfalls optischen Hero-Sensor der MX518 Legendary sind es maximal 16.000 dpi. Die neue MX518 verfügt außerdem über einen 32-Bit-ARM-Prozessor und einen integrierten Speicher. Darin lassen sich fünf unterschiedliche Profile sichern und an anderen PCs ohne eine Installation der Treiber-Software nut-

zen. Apropos Software: Wir empfehlen die übersichtlichere Gaming Software statt den neuen und zum Testzeitpunkt noch nicht ganz ausgereift wirkenden G-Hub.

Besserer Schutz für das Mausekabel

Die Optik der MX518 Legendary hat sich im Vergleich zum Original leicht verändert: Statt des etwas ungewöhnlichen »Dellen«-Looks kommt nun ein sogenanntes »Nightfall«-Farbmuster zum Einsatz. Im hinteren Teil der Maus ist es schwarz, auf Höhe des (neuen) »G«-Logos geht die Farbe in einen gräulichen und je nach Blickwinkel unterschiedlich hellen Ton über. Während der Bereich des Farbverlaufs glänzend gestaltet ist, sind die anderen Oberflächen matt – wie beim Original. Die Größe der Mausfüße entspricht dagegen dem ersten Refresh der MX518 aus dem Jahr 2008. Besaß die ursprüngliche MX518 von 2005 mit transparenter Unterseite noch fünf recht kleine Mausfüße (jeweils zwei oben und unten sowie einer rechts), sind es bei der MX518 Legendary drei größere Füße (jeweils ein recht großer Fuß oben und unten sowie ein schmaler Fuß rechts). Eine kleine, aber feine Änderungen betrifft zu guter Letzt das leichte und 2,1 Meter lange Kabel: Es ist zwar weiterhin nicht stoffummantelt, allerdings hat Logitech am Übergang in das Gehäuse eine Verstärkung ergänzt, um Wackelkontakten und Kabelbrüchen an dieser empfindlichen Stelle entgegenzuwirken. Außerdem kommt laut Logitech jetzt PVC-freies, umweltfreundlicheres Material zum Einsatz.

Der Spielealltag mit der MX518

Keine Frage: Wer das Original der MX518 mochte, der wird auch mit der Neuauflage sehr glücklich. Die altbewährte Form schmiegt sich wie gewohnt sehr angenehm an die Hand an, gepaart mit dem jederzeit absolut präzisen und zuverlässigen Sensor eignet sich die MX518 Legendary damit hervorragend fürs Zocken – auch wenn die maximal erreichbaren 16.000 dpi wohl niemand wirklich braucht. Es gibt aber durchaus Aspekte, die Logitech aus unserer Sicht mit der



Hier seht ihr die Unterseite des ersten Refresh der MX518 aus dem Jahr 2008. Die Mausfüße sind bei der MX518 Legendary zwar schwarz, aber identisch groß und gleich positioniert.



Das Kabel der Neuauflage (oben) bekommt bei der Verbindung mit dem Gehäuse gegenüber dem Original (unten) eine zusätzliche Verstärkung spendiert.



In der GameStar-Ausgabe 05/2005 findet sich der Test des Originals der MX518. Sie wurde damals direkt unsere neue Hardware-Referenz.



LOGITECH MX518

Mit der getunten MX518 steigert Logitech die 800 dpi Abtastrate der MX510 auf hochpräzise 1.600 dpi. Besonderer Clou sind zwei Tasten vor und hinter dem Mousrad, mit denen Sie die Genauigkeit in drei Stufen einstellen (400, 800 und 1.600 dpi). Während Sie beispielsweise meist mit 1.600 dpi spielen, schalten Sie zum Snipern ein oder zwei Stufen runter. Ergebnis: mehr Kontrolle bei pixelgenauen Korrekturen und damit bessere Trefferquoten. Egal ob 400, 800 oder 1.600 dpi – die MX518 hält stets Schritt und meistert auch schnelle Schwenks um die eigene Achse problemlos. Übrigens funktioniert die dpi-Umschaltung unabhängig vom Treiber – also auch unter Linux.

Ergonomie, Druckpunkte und Radsteuerung der Rechtshänder-Maus sind wie bei der Zwillingsschwester MX510 über jeden Zweifel erhaben. Einziger Wermutstropfen ist der Preis – statt 35 Euro verlangt Logitech jetzt saftige 60 Euro. Wer auf das letzte Quentchen Präzision verzichten kann, greift zur MX510. Profispieler kommen an unserer neuen Referenz MX518 nicht vorbei.

HOTLINE: (069) 920 321 65 STANDARDGEBÜHREN

E-MAIL: WEBFORMULAR 040

WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK 039

MX518		HERSTELLER	Logitech
CA. PREIS	60 Euro		
TECHNISCHE ANGABEN			
VERBINDUNG	Kabel	ANSCHLUSS	USB
ABTASTUNG	Optisch (1.600 dpi)	TASTEN	8
PIKSEL	keine Angabe	MAUSRAD	Ja, 2-Wege
BEWERTUNG			
PRÄZISION	sehr genau extrem schnell	PUNKTE	40/40
TECHNIK	dpi-Umschaltung hohe Datentrate sehr hohe Auflösung		19/20
AUSSTATTUNG	sechs Tasten kein Funk langes Kabel		17/20
ERGONOMIE	optimale Form präzise Tasten für Linkshänder ungeeignet		8/10
VERARBEITUNG	perfekte Verarbeitung sauber gerastertes Mousrad		10/10
FAZIT: Neue GameStar-Referenz! Alle Qualitäten der MX510 mit noch höherer, konfigurierbarer Präzision kalaputieren die MX518 ohne Umwege auf Platz 1 unserer Bestenliste.			
PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND			

Neuauflage hätte verbessern können. Einer davon ist das Zwei-Wege-Mousrad: Die Rasterung ist nicht ganz so genau, wie wir uns das wünschen würden. Außerdem müssen wir etwas zu hohen Druck aufwenden, um die leicht schwammige Mousrad-Taste zu betätigen (was allerdings ebenfalls beim Original und bei vielen anderen Mäusen der Fall ist). Die linke und die rechte Maustaste bieten dagegen einen knackigen und klaren Druckpunkt, der uns gefällt – auch wenn er nicht ganz an den sehr ausgewogenen und gleichzeitig deutlichen »Klick« von Mäusen wie der G302 herankommt. Der Grund: Logitech verzichtet bei der MX518 auf das eigens entwickelte und unserer Meinung nach lohnende Metallfedersystem zum Zurück-schnellen der Taster.

Auch Legenden sind nicht fehlerfrei

Die Druckpunkte der anderen Tasten liegen auf einem guten Niveau, sind aber nicht das Beste, was der Markt zu bieten hat. Die Tasten ober- und unterhalb des Mousrads für den Wechsel der DPI-Zahl in fünf Stufen könnten außerdem etwas größer ausfallen, während vor allem die unterste Taste für die Aktivierung einer (frei wählbaren) Standard-DPI-Zahl nicht optimal erreichbar ist. Weitere kleine Kritikpunkte betreffen die Oberflächen und die Mausfüße. Dass an der linken Unterseite kein Fuß vorhanden ist, macht sich beim Gleiten über Mauspads im Vergleich zu Modellen mit größeren (und gleichmäßiger verteilten) Füßen durch eine etwas weniger geschmeidige und lautere Bewegung bemerkbar. Die glänzende Ober-

fläche der MX518 Legendary neigt außerdem wie beim Original nach einer gewissen Zeit dazu, etwas schwitzig und damit rutschig zu werden. Gleichzeitig könnte auch die Gummierung der matten Seitenelemente etwas besseren Halt bieten. Es gibt also in unseren Augen durchaus Verbesserungspotenzial bei der MX518 Legendary. Die einzigartige Ergonomie und der sehr gute und stets absolut zuverlässige optische Sensor sorgen aber dafür, dass es sich dennoch um eine sehr gute Maus für Spieler handelt. ★



Der neue G Hub von Logitech ist für unseren Geschmack eher unübersichtlich und verteilt Einstellungen zu einem Gerät auf zu viele verschiedene Fenster.



Nils Raettig
@nraettig



Meine erste Erinnerung an einen Mauskauf, um in Spielen besser dazustehen, liegt fast zwanzig Jahre zurück. Mit dem Mouse Man Dual Optical begann eine lange Jahre andauernde Treue zu Mäusen von Logitech. In dieser Zeit hat mir die bewährte Form der MX518 viele gute Dienste geleistet. Auch die G MX518 Legendary fühlt sich einfach sehr angenehm und irgendwie »richtig« an. In Spielen ist sie sehr präzise, außerdem ist die Optik etwas weniger ungewöhnlich als damals. Insgesamt hätte ich mir aber mehr Liebe zum Detail gewünscht. So gibt es beispielsweise bei den Druckpunkten (Stichwort »Metallfedern«) und teils auch in Sachen Größe und Position der Tasten Verbesserungspotenzial. Das ist allerdings Jammern auf hohem Niveau. Und auch wenn ich mich inzwischen an die zusätzliche Ablage für meinen Ringfinger bei der Mionix Naos 7200 gewöhnt habe und vorerst nicht zur Neuauflage der MX518 greifen werde, handelt es sich in meinen Augen um ein erfreuliches und insgesamt gelungenes Comeback des Klassikers.