

# Gamepads im Vergleich

Die meisten PC-Spiele steuert man mit Maus und Tastatur, aber für Sport- sowie Rennspiele eignet sich oft ein Gamepad am besten. Wir testen die drei Spitzenmodelle von Razer, Logitech und Microsoft. Von Hendrik Weins



Während Gamepads im PlayStation-Design beide Analog-Sticks auf einer Höhe positionieren, sind die Sticks beim Xbox-Layout leicht diagonal versetzt.

**B**attlefield mit dem Gamepad? Zielen per Analog-Stick? Konsolenspieler haben sich an das Spielen ohne Maus und Tastatur längst gewöhnt, PC-Spieler vertrauen weiter der präziseren Eingabe über Nager und Tastenbrett. In Renn- oder Sportspielen kommen Maus und Tastatur allerdings an ihre Grenzen, denn im Gegensatz zum Gamepad kennen sie nur digitale Eingaben, also entweder Vollgas oder Vollbremse. Für gefühlvolle Drifts um Kurven oder elegante Dribblings auf dem grünen Rasen eignen sich die analogen Sticks der

Gamepads wesentlich besser. Wir testen, wie sich die aktuellen Topmodelle Logitech **Wireless Gamepad F710** sowie das Razer **Onza Tournament Edition** gegen die bisherige Referenz **Microsoft Xbox 360 Wireless Controller** schlagen.

Wer bereits eine Konsole hat, für den fällt die Entscheidung für dieses oder jenes Gamepad vergleichsweise leicht. Egal ob kabellos oder mit Strippe, egal ob teuer oder günstig, meist steht und fällt die Kaufentscheidung mit einem Detail: dem Xbox- oder Playstation-Layout. Wer zuhause eine Playstation im Regal stehen hat und den Controller mit den parallelen Analog-Sticks kennen und lieben lernte, der will in der Regel nicht mehr wechseln. Freunde des Xbox-Controllers vertrauen hingegen auf die versetzte Anordnung der Analog-Sticks. An die Playstation-Fraktion richtet sich das kabellose Logitech **Wireless Gamepad F710** für 40 Euro (oder das 30 Euro günstige, kabelgebundene **Gamepad F510**). Das Razer **Onza Tournament Edition** (50 Euro) sowie der 40 Euro teure Microsoft **Xbox 360 Wireless Controller** (auch mit Kabel erhältlich) verwenden das Xbox-typische Layout. Zwar gibt es noch weitere Angebote auf dem Markt, die durchweg weniger kosten, bei der Qualität und dem Handling im Dauereinsatz aber erheblich abfallen.

Präzise sind alle drei Gamepads. Die Analog-Sticks erlauben feinste Bewegungen, beim Razer **Onza Tournament Edition** können Sie sogar den Widerstand der Mini-Joysticks mit einem Drehregler stufenlos von leichtgängig bis knüppelhart stellen – praktisch, um in Rennspielen mehr Kontrolle zu haben (hoher Widerstand) oder sich in Shootern schneller zu drehen (niedriger Widerstand). Das digitale Steuerkreuz des

Beim Razer Onza können Sie den Widerstand der Analog-Sticks mit einem Drehregler beeinflussen.



Der **XInput/DirectInput-Schalter** macht es möglich, auch alte Spiele mit dem Logitech Wireless Gamepad F710 problemlos zu steuern.

**Onza** eignet sich hingegen kaum für Spiele: Die vier voneinander abgegrenzten Knöpfe liefern längst nicht die Präzision des Logitech **F710** oder **F510**, auch der Xbox-Controller patzt hier. Dafür sind wiederum die analogen Schultertasten von Razer sowie

Microsoft den entsprechenden Knöpfen der Logitech-Pads bei der Präzision eindeutig überlegen, denn die Tasten des **F710** haben nur einen kurzen Hub und verkomplizieren dadurch

exakte Gas- oder Bremsmanöver. Da mittlerweile die meisten Spiele mit Gamepad-Unterstützung bei Quicktime-Events oder anderen Aktionen nur die bunten Buttons des **Xbox 360 Controllers** einblenden und nicht die passenden Symbole eines gerade angeschlossenen, anderen Gamepads, nutzen alle Pads in diesem Test das Standard-Layout des Xbox-Controllers mit den vier Tasten (A), (B), (X) und (Y).





Razer Onza und Microsoft Xbox 360 Wireless Controller unterscheiden sich optisch kaum voneinander, allerdings hat das Onza pfiffige Extras an Bord.



**Razer schlägt Microsoft**

Hendrik Weins  
Redakteur  
hendrik@gamestar.de

Obwohl sich das Razer Onza eigentlich an Profi-Spieler richtet, ist es das Gamepad meiner Wahl. Das Kabel stört mich am PC nicht und die 10 Euro Aufpreis gegenüber dem Logitech- oder Microsoft-Pad sind mir die Extra-Features allemal wert.

Eine Besonderheit der Logitech-Pads **F710** sowie **F510** ist der XInput/DirectInput-Schalter. Damit können Sie in Spielen zwischen der moderneren Schnittstelle XInput und dem älteren DirectInput hin- und herschalten. Nahezu alle aktuellen Spiele nutzen XInput und funktionieren mit modernen Gamepads problemlos. Ältere Spiele, die auf DirectInput angewiesen sind, verweigern ihren Dienst. Der Schalter an der Rückseite stellt sicher, dass der Controller sowohl in älteren DirectInput- als auch in aktuellen XInput-Spielen problemlos arbeitet. Razer setzt mit dem **Onza** hingegen nicht auf ältere Spiele, sondern will durch viele kleine Extras das Gamepad im E-Sport etablieren. Dafür sollen neben den einstellbaren Analog-Sticks auch die gummierte und weitgehend rutschsichere Oberfläche sorgen. Zudem lösen die als teure Mikroschalter ausgelegten Feuertasten extrem schnell aus, da der Hub weniger als einen Millimeter beträgt – schnelle Tastenfolgen sind ohne Weiteres möglich. Zusätzlich spendiert Razer dem **Onza** eine zweite Reihe digitaler Schultertasten, die Sie jedoch nur mit Befehlen anderer Tasten, zum Beispiel dem Klick auf den linken Analogstick, belegen können.

Für den kabellosen Betrieb verwendet das Logitech **Wireless Gamepad F710** einen Mini-USB-Empfänger, der gerade mal einen halben Zentimeter tief ist und fast vollständig im USB-Anschluss verschwindet. Wenn Sie das Gamepad wegpacken oder mitnehmen wollen, passt der Nano-Adapter in das Batteriefach und geht so auch unterwegs nicht verloren. Beim Microsoft **Xbox 360 Wireless Controller** müssen Sie hingegen einen kleinen Kasten als Empfänger an den PC anschließen, was nicht ganz so komfortabel ist. Das Razer-Pad verbinden Sie per 4,5 Meter langem USB-Kabel mit dem Rechner. Aufgrund der nicht benötigten Batterien ist das **Onza** das leichteste Pad im Test. An der Verarbeitung aller Gamepads haben wir nichts auszusetzen, einzig die bei-

den scharfen Kanten an der Oberseite des **Onza** stören mitunter, auch wenn Sie diese im normalen Spielbetrieb nie berühren.

Unterm Strich ist der gut 40 Euro preiswerte Microsoft **Xbox 360 Wireless Controller** noch immer eine gute Wahl für Spieler: Verarbeitung, Präzision und Handling sind klasse. Nahezu jedes aktuelle Spiel unterstützt dieses Pad, und Probleme mit dem kabellosen Betrieb traten bei uns noch nie auf. Zwar wird die glatte Oberfläche bei hitzigen Schlächten leicht rutschig, was störend ist. Wer zusätzlich Geld sparen will, greift zum kabelgebundenen **Xbox 360 Controller** mit identischem Funktionsumfang. Zweifelsohne hat sich Razer beim **Onza Tournament Edition** stark am Microsoft-Pad orientiert, in einigen entscheidenden Punkten wurde es

sogar verbessert. Dank der gummierten Oberfläche liegt der Controller perfekt in der Hand, die Feuertasten erlauben extrem schnelle Manöver, die Empfindlichkeit der Analog-Sticks lässt sich anpassen und auch die programmierbaren Schultertasten sind in einigen Spielen sehr hilfreich. All die Extras bezahlen Sie allerdings mit einem Aufpreis von 10 Euro gegenüber dem kabellosen **Xbox 360 Wireless Controller**. Als einziges Gamepad setzt das Logitech **Wireless Gamepad F710** bei den Analog-Sticks auf das Playstation-Layout. Darüber hinaus hat es mit dem XInput/DirectInput-Schalter ein sinnvolles Alleinstellungsmerkmal, über das sich vor allem Spieler mit Hang zu älteren Titeln freuen werden. Für das kabelgebundene, aber ansonsten identische Logitech **Gamepad F510** zahlen Sie etwa 10 Euro weniger (30 Euro). **LHW**

**Test-Ergebnisse**



**6 Onza Tournament Edition**



**7 Xbox 360 Wireless Controller**



**8 Wireless Gamepad F710**

	Razer / 50 Euro	Microsoft / 40 Euro	Logitech / 40 Euro
<b>Technische Angaben</b>			
Analog-Sticks / digit. Steuerkreuz	2 / 8-Wege	2 / 8-Wege	2 / 8-Wege
Feuer- / Schulter- / Sondertasten	4 / 6 / 3	4 / 4 / 3	4 / 4 / 4
Anschluss / Übertragung	USB / Kabel (4,5 m)	USB / Funk	USB / Funk
Force Feedback	ja	ja	ja
Extras	verstellbare Sticks	-	Xinput/DirectInput, Makros
<b>Bewertung</b>			
<b>Präzision 40%</b> Pro & Kontra	<b>38/40</b> + präzise Mikroschalter + Schulter-tasten mit langem Hub + anpassbare Analog-Sticks - maues Digi-Pad	<b>36/40</b> + sehr präzise + gute Schultertasten - digitales Steuerkreuz nur ausreichend geeignet für Spiele	<b>34/40</b> + sehr präzise + gute Schultertasten... - ...mit arg kurzem Hub - Analog-Sticks nicht rutschsicher
<b>Technik 20%</b> Pro & Kontra	<b>17/20</b> + kompatibel zu allen aktuellen Spielen + USB + kein Treiber nötig - Probleme bei sehr alten Spielen	<b>17/20</b> + kompatibel zu allen aktuellen Spielen + USB + kein Treiber nötig - Probleme bei sehr alten Spielen	<b>19/20</b> + kompatibel zu nahezu allen Spielen + USB + Treiber bei XInput unnötig + programmierbar unter DirectInput
<b>Ausstattung 20%</b> Pro & Kontra	<b>18/20</b> + starkes Force Feedback + anpassbare Analog-Sticks + beleuchtet - keine Makros - kabelgebunden	<b>18/20</b> + kräftiges Force Feedback + kabellos - keine Makrofunktionen	<b>19/20</b> + kräftiges Force Feedback + kabellos + Makrofunktionen
<b>Ergonomie 10%</b> Pro & Kontra	<b>9/10</b> + Xbox-Tasten-Layout + rutschsicher + ergonomische Schultertasten - Schultertasten zu eng beieinander	<b>9/10</b> + schlankes Design + gute Anordnung der Bedienelemente	<b>7/10</b> + Xbox-Tasten-Layout - hoher Widerstand der analogen Schultertasten - Analog-Sticks nach außen gewölbt
<b>Verarbeitung 10%</b> Pro & Kontra	<b>8/10</b> + sauber verarbeitet + nur geringe Spaltmaße - teils scharfe Kanten	<b>9/10</b> + sauber verarbeitet + keine scharfen Kanten	<b>9/10</b> + sauber verarbeitet + keine scharfen Kanten
<b>Fazit</b>	Das Razer Onza Tournament Edition ist das momentan beste Gamepad und bietet eine Menge sinnvoller Extras, nur das digitale Steuerkreuz ist für Spiele kaum geeignet.	Hohe Präzision, saubere Verarbeitung, gutes Handling sowie gute Spieleunterstützung zeichnen den Xbox 360 Wireless Controller aus - souveräner Preis-Leistungs-Sieger!	Das hervorragend verarbeitete Wireless Gamepad F710 glänzt mit hoher Kompatibilität und Präzision - die analogen Schultertasten haben aber einen zu geringen Hub.
<b>Preis/Leistung</b>	<b>Befriedigend</b>	<b>Gut</b>	<b>Befriedigend</b>
	<b>90</b>	<b>89</b>	<b>88</b>