

Zehn Headsets im Test

Am 25. Oktober erscheint **Battlefield 3** – die Messlatte für den besten Spielklang wird voraussichtlich ein großes Stück höher gelegt.

Headsets sind nicht nur für die Kommunikation in Multiplayer-Partien unverzichtbar, sie bieten auch eine nachbarschaftsfreundliche Raumklang-Alternative zu ausgewachsenen 5.1-Lautsprechern. Von Florian Klein

Mit der wachsenden Anzahl und Beliebtheit von Multiplayer-Titeln steigt das Angebot an Spieler-Headsets beständig. Mittlerweile tummeln sich Dutzende Modelle auf dem Markt, und das Preisspektrum ist enorm: Von Billigvarianten für zehn Euro bis zu Luxusmodellen, die deutlich über hundert Euro kosten, reicht mittlerweile das Angebot. Neun von zehn Headsets im Test setzen dabei auf die klassische Stereo-Bauweise mit nur einem Lautsprecher pro Ohrhörer, einzig das CM Storm **Sirus** ist ein 5.1-Modell mit vier Lautsprechern pro Ohr. Aber auch mit den Stereo-Modellen müssen Sie nicht auf Raumklang verzichten, allerdings benötigen Sie dafür eine Soundkarte mit Raumklangsimulation. Einige Headsets im Test bringen diese als USB-Soundchip gleich mit, der meist optional ist und abgesteckt werden kann. Die Ausstattung beeinflusst die Wertung aber nur zu einem kleinen Teil, wesentlich wichtiger sind uns die klassischen Disziplinen Spielklang, Sprachübertragung und Sprachverständlichkeit sowie die Musikkwiedergabe, denn laut unseren Umfragen nutzen viele Leser ihr Headset regelmäßig zum Musikhören. Ebenfalls wichtig ist der Tragekomfort bei ausgiebigen Spiele-Sessions. Neben dem Trage- fließt auch der Bedienkomfort in die Ergonomie-Note mit ein. Für

fummelige oder schwer erreichbare Kabelfernbedienungen gibt es Punktabzug, für intuitive Bedienelemente am Ohrhörer oder die automatische Stummschaltung des Mikros beim Hochklappen des Arms gibt es dagegen Extrapunkte. Aber egal wie viel Sie bereit sind, für ein Headset auszugeben: In unserem Testfeld von 15 bis 150 Euro finden Sie garantiert ein passendes Modell.

1. Platz

Sennheiser PC 360

Trotz magerer Ausstattung gewinnt das PC 360 dank extrem klarem Klang sowie perfektem Trage- und Bedienkomfort souverän unseren Vergleichstest.

Wer eine Soundkarte mit hochwertiger Surround-Simulation wie eine **Soundblaster X-Fi** besitzt und beim Spielen von seiner realen Umwelt noch etwas mitbekommen will, dem bietet Sennheiser mit dem 150 Euro teuren **PC 360** eine nahezu perfektes Stereo-Headset mit 3,5-mm-Klinkenanschluss: Die offene Bauweise isoliert Sie akustisch nicht von Ihrer Umwelt und sorgt für ausreichend Belüftung, sodass sich die Ohren auch bei ausufernden Spielmarathons nicht unangenehm erwärmen oder schneller als normal ins Schwitzen geraten. Und in den großen Ohrmuscheln entfaltet sich der virtuelle Raumklang einfach toll. In

Bad Company 2 etwa fetzen Panzergranaten eindrucksvoll wuchtig über unseren Kopf. Die Schlachtrufe der Gegenseite sind klar im Raum positioniert und verschaffen Ihnen häufig den nötigen Vorsprung, um den Gegner rechtzeitig aufs Korn zu nehmen. Ordentlich Wumms im Bassbereich hat das **PC 360** ebenfalls: Explosionen grollen druckvoll, aber sauber aufgelöst aus den großen Lautsprechern. Die Auflösung ist dabei so gut, dass auch feinste Geräusche nicht untergehen. Genauso kommt die enorme Auflösung des **PC 360** der Sprachverständlichkeit zu Gute. Die Stimmen Ihrer Mitspieler sind auch in intensiven Schlachten verständlich. Das im Vergleich zu anderen Headsets relativ große Mikrofon leistet ebenfalls sehr gute Arbeit und filtert Nebengeräusche zuverlässig heraus. Zudem verleiht es Ihrer Stimme sogar etwas Volumen und übertrifft die meisten Konkurrenten, was die Qualität der Sprachübertragung angeht, damit spürbar.

Während der analytische und leicht höhenbetonte Klang in Spielen und bei der Sprachübertragung einen Vorteil hinsichtlich Räumlichkeit und Sprachverständlichkeit bedeutet, stellt er beim Musikhören einen Nachteil dar: Musik wirkt im Vergleich zu guten HiFi-Kopfhörern etwas unterkühlt und steril, die mehr Wert auf ein warmes, harmonisches Klangbild legen. Zwar zi-

scheln Becken beim **PC 360** nicht nervig, etwas scharf wirken die Höhen aber schon. Dafür gefallen uns Bässe und Mitten mit einem druckvollen und präsenten Auftritt, die Dynamik und Räumlichkeit ist wie schon in Spielen beeindruckend. Trotz der großen Ohrmuscheln wiegt das Sennheiser **PC 360** nur 255 Gramm und trägt sich angenehm leicht. Dabei umschließen die Hörer das Ohr weiträumig und verteilen das Gewicht gleichmäßig auf die Berührungspunkte. Die Polsterung ist so weich, dass sie auch problemlos Brillenbügel schluckt und nicht unangenehm in die Kopfhaut drückt.

Die Bedienung geht dabei problemlos von der Hand. Kein Wunder, schließlich besitzt das **PC 360** lediglich ein Lautstärkerad am rechten Ohrhörer. Das Mikrofon schalten Sie stumm, indem Sie es hochklappen. Trotz des niedrigen Gewichts wirkt dabei alles sehr solide, stabil und hochwertig. Angefangen beim dicken, aber flexiblen Kabel, über den biegsamen und dennoch robusten Mikrofonarm bis hin zum sauber verarbeiteten und weit verstellbaren Kopfbügel wird das **PC 360** seinem Oberklassenanspruch gerecht – verdienter, wenn auch teurer Testsieger!

2. Platz **Logitech G930**

Kabelloses Funk-Headset mit überzeugender Raumklangsimitation, toller Bedienung und guter Verarbeitung.

Das **G930** ist ein Stereo-Headset mit USB-Soundchip und kabelloser Funkübertragung. Bei niedrigem Akkustand können Sie das **G930** auch am ausreichend langen USB-Kabel nutzen, während es gleichzeitig geladen wird. Folglich ist das **G930** zwingend auf USB angewiesen, eine Möglichkeit, das Headset per Klinkenanschluss mit einer gängigen Soundkarte zu verbinden, gibt es nicht. In Spielen beeindruckt uns das **G930** vor allem mit einer extrem präzisen Auflösung der Soundkulisse. Selbst in lauten Gefechten mit vielen Explosionen gehen leisere Geräusche nicht unter und bleiben differenziert hörbar. Der Bass ist je nach Pegelstand im Treiber schwach bis kräftig, ohne zu vermatschen. Die Höhen wirken dagegen selbst bei niedrigen Einstellungen etwas überbetont, was aber zur sehr guten Sprachverständlichkeit beiträgt. Bei Musik klingt das **G930** allerdings fast klinisch steril, obwohl der trockene Bass einige Schwächen wieder wett macht. Der virtuelle Raumklang mittels Dolby Headphone profitiert dagegen von der präzisen Auflösung der für Spiele wichtigen Frequenzen. Obwohl die Technik gegenüber Creatives **Soundblaster X-Fi**-Karten leicht im Nachteil ist, erreicht das **G930** eine hohe Ortbarkeit von Geräuschen im Raum.

Wie das Sennheiser **PC 360** besitzt auch das **G930** am Ohrhörer untergebrachte Bedienelemente. Im Gegensatz zu den meisten Konkurrenten, die noch auf eine Kabelfern-



An der Ohrmuschel untergebrachte Bedienelemente finden Sie wesentlich schneller und intuitiver als die gängigen Kabelfernbedienungen.

bedienung setzen, finden Sie so alle Bedienelemente schnell und intuitiv ohne hinzusehen oder nerviges Abtasten des Kabels. Ebenso praktisch ist die automatische Stummschaltung des Mikros beim Hochklappen des Arms. Am Ohrhörer finden Sie auch drei programmierbare Tasten, die Sie zwar nicht vollkommen frei belegen dürfen, aber zur Steuerung von Mediaplayer, Voice-Chat-Programmen oder der integrierten Stimmveränderungsfunktion nutzen können.

Der Tragekomfort geht in Ordnung. Auf großen Köpfen sitzen die Ohrmuscheln zwar etwas fest auf, die dicke Polsterung verhindert aber auch bei Brillenträgern unangenehmes Drücken. Die geschlossene, ohrumschließende Bauweise der Hörer dämpft Außengeräusche relativ stark und macht das **G930** damit LAN-Party-tauglich. Nach einer Weile werden die Ohren aber relativ warm. Dazu kommt das aufgrund des Akkus sehr hohe Gewicht von 373 Gramm. Fazit: Wer ein kabelloses Headset mit sehr gutem Raumklang, präziser Auflösung und hohem Bedienkomfort will, darf für teure 140 Euro zuschlagen. Eine annähernd identische, aber leichtere und kabelgebundene Variante bietet Logitech unter dem Namen **G35** für etwa 85 Euro an.

3. Platz **Corsair HS1**

Wuchtiges USB-Headset mit sehr gutem Spieleklang und toller Raumklangsimitation, aber Schwächen bei Musik und Bedienung.

Auf den ersten Blick wirkt das **HS1** sehr massiv, was vor allem den voluminösen Ohrmuscheln und dem dick gepolsterten Kopfbügel geschuldet ist. Die verwendeten Materialien sind allesamt hochwertig und stabil, und so dürfte das **HS1** auch heftige Abstürze wegstecken. Allerdings ist das Headset mit einem Gesamtgewicht von 340 Gramm ziemlich schwer, die dicke Polsterung von Ohrmuscheln und Kopfbügel verhindert lästige und schmerzhaft Druckstellen aber auch bei ausgedehnten Spielsessions. Dabei hilft der für die Polsterung verwendete Schaumstoff, der sich je nach anliegendem Druck mehr oder weniger verformt. Brillenträger haben keine Probleme

mit dem **HS1**, da die Bügel nicht in die Kopfhaut gedrückt werden. Die ohrumschließenden Hörer dämpfen Umgebungsgeräusche zwar spürbar, isolieren aber nicht so stark wie die des Logitech **G930**. Der Tragekomfort überzeugt uns also trotz des hohen Gewichts, die Kabelfernbedienung zum Regeln der Lautstärke und der Mikrofonstumm-schaltung ist aber einen guten Meter entfernt vom Kopfhörer am Kabel untergebracht. Wenn Sie vor Ihrem PC sitzen, berührt die Fernbedienung fast den Boden und befindet sich außer Reichweite normal langer Arme! Zudem hat das Kästchen keine Klammer an der Rückseite, sodass es sich nicht an der Kleidung befestigen lässt. Wir behelfen uns im Test damit, die Kabelfernbedienung auf den Schreibtisch zu legen.

Raumklang klappt auch auf Stereo-Headsets

Bei der ersten Hörprobe mit **Bad Company 2** überzeugt uns der klar differenzierte Klang des **HS1** auf Anhieb. Vielschichtige Klangkulissen entfalten sich sorgfältig separiert, und leise Geräusche gehen selbst in heftigem Schlachtenlärm nicht unter. Dafür krachen Explosionen nicht ganz so brachial und Geschütze donnern nicht ganz so markerschütternd, wie wir es erwartet haben. Denn das **HS1** wirkt in Spielen sehr ausgewogen und differenziert und verzichtet auf übertriebene Effekthascherei beim Bass. Mit Hilfe der Raumklangsimitation Dolby Headphone klingt das **HS1** in Spielen zudem überzeugend räumlich. Die voluminösen Ohrmuscheln tragen dazu ihren Teil bei, da sie viel Luft zwischen Ohr und Lautsprecher lassen, was den Raumklang unterstützt. Bei Musik überrascht uns das **HS1** dagegen zunächst negativ: Die Bässe klingen schwach, während höhere Frequenzbereiche überpräsent und unangenehm schneidend im Vordergrund stehen. Nach etwas Schrauben am im Treiber integrierten Equalizer bessert sich das aber merklich. Dann gibt das **HS1** durchaus druckvolle und präzise Bässe wieder, auch Mitten und Höhen klingen mit etwas Aufwand schließlich ausgewogen. Allerdings müssen Sie für jede Musikeinstellung eigene Einstellungen finden, da die vorkonfigurierten Profile unserer Meinung nach nichts taugen. Glücklicherweise lassen sich aber mehrere eigene Equalizer-



Das CM Storm Sirius ist das einzige 5.1-Headset im Test mit vier separaten Lautsprechern pro Ohrmuschel.

Profile im Treiber speichern. Fazit: für 75 Euro ein gelungenes Spieler-Headset mit gutem Preis-Leistungs-Verhältnis.

4. Platz **Steelseries Siberia V2 (for PS3)**

Anschlussfreudiges Stereo-Headset für PC, Playstation 3 und Xbox 360 mit sehr gutem Klang und hohem Tragekomfort.

Das Steelseries **Siberia V2** ist bereits etwas länger auf dem Markt, allerdings als klassisches Stereo-Headset für den PC (60 Euro). Wir haben dagegen die brandneue Variante namens **Siberia V2 for PS3** für 100 Euro im Test. Trotz der etwas irreführenden Bezeichnung eignet sich das Headset nicht nur für die Playstation 3, sondern auch für den PC und die Xbox 360. Der Aufpreis erklärt sich durch den erhöhten Aufwand, der nötig ist, damit das **Siberia V2** an allen drei Spiele-Plattformen funktioniert: Das Headset an sich besitzt die klassischen zwei 3,5-mm-



Absteckbare USB-Soundchips verleihen Headsets eine höhere Flexibilität.

Klinkenanschlüsse (Klang und Mikro) und hängt an einer nur 1,0 Meter kurzen Strippe. Diese verbinden Sie mit einem kleinen Kästchen – dem Audiomixer – das sowohl eine USB-Soundkarte für den Einsatz am PC, als auch die entsprechenden Audio-Anschlüsse für die Konsolen beherbergt. Neben einer Mikrofonstummelschaltung regeln Sie an dem Kästchen auch die von Steelseries »Livemix« genannte Funktion. Da die Konsolen den eigentlichen Spieleklang und eine eventuelle Sprachkommunikation getrennt ausgeben, kann der Livemixer auf Wunsch den Spieleklang automatisch (in vier wählbaren Stufen) leiser stellen, wenn einer Ihrer Mitspieler spricht. Auch beim PC funktioniert das, zunächst müssen Sie dafür Ihrer (Onboard-) Soundkarte den Spieleklang zuweisen und danach die Sprachkommunikation mittels Teamspeak, Ventrilo & Co. dem USB-Soundchip des **Siberia V2 (for PS3)**. Allerdings können Sie auch einfach die Lautstärke des Kommunikations-Tools in Windows separat anpassen, sodass die Mixer-Funktion auf dem PC deutlich an Nützlichkeit verliert.

In Spielen löst das Headset auch komplexe Sound-Kulissen fein und differenziert auf. So hören Sie selbst in lärmenden Gefechten noch leise Geräusche heraus, die schlechte Headsets einfach verschlucken oder mit dröhnenden Bässen überlagern. Das **Siberia V2** überzeugt weiter mit trockenen und druckvollen Bässen, die auch auf höheren Lautstärken keine störenden Verzerrungen

verursachen. Sprachmitteilungen der Mitspieler gelangen stets klar aufgelöst und gut verständlich an Ihre Ohren, da das **Siberia V2** die Höhen, wie viele andere PC-Headsets auch, für eine bessere Sprachverständlichkeit stärker betont. Beim Musikhören verursacht das dann allerdings etwas zu stark zischelnde Becken und einen teils zu spitzen Gesang. Außerdem wirkt das gesamte Klangbild beim Musikhören zwar detailliert und dynamisch, aber auch etwas gepresst. Mit diesen Problemen haben jedoch die meisten Headsets zu kämpfen, besseren Musikklang bekommen Sie erst bei deutlich teureren Modellen wie dem Sennheiser **PC 360**.

Dank des geringen Gewichts von nur 230 Gramm und der weichen Polsterung trägt sich das **Siberia V2** sehr angenehm. Der Bügel passt sich automatisch an Ihre Kopfgröße an. Bei großem Kopfumfang liegt die Polsterung der Hörer allerdings nicht ganz gleichmäßig um die Ohren herum auf, was wir nach einer Weile aber nicht mehr wahrnahmen. Mit zunehmender Tragezeit erwärmen sich aufgrund der Kunstlederpolsterung unsere Ohren spürbar, trotz der offenen Bauweise der Hörer. Diese sorgt auch dafür, dass Umgebungsgeräusche kaum gedämpft werden. Alle Bedienelemente sind am Audio-Mixer untergebracht und daher weniger intuitiv erreichbar als im Ohrhörer integrierte Regler. Die Verarbeitung ist trotz des geringen Gewichts durchweg solide. Zudem sollte der flexible und in der linken Ohrmuschel versenkbare Mikrofonarm den einen oder anderen Absturz des Headsets problemlos überstehen. Unterm Strich bietet Steelseries mit dem **Siberia V2 (for PS3)** ein rundum gut klingendes Stereo-Headset, das mit trockenem, druckvollem und detailliertem Spiele-Sound aufwarten kann und auch Sprachübertragung in beide Richtungen sehr gut meistert. Aber: Nur wer das Headset auch mit der Playstation 3 und/oder der Xbox 360 nutzen möchte, sollte zur **Siberia V2 (for PS3)**-Variante für rund 100 Euro greifen. Wer einzig ein PC-Headset sucht, ist mit der klassischen Variante für 60 Euro besser bedient.

5. Platz **CM Storm Sirius**

Das einzige 5.1-Headset im Test überzeugt mit präzisiertem Surround-Sound, bezahlt dafür aber mit eingeschränkter Klangqualität.

Im Gegensatz zu den anderen Headsets im Test besitzt das 120 Euro teure CM Storm **Sirius** vier Lautsprecher pro Ohrhörer: je ein größeres 40-mm-Modell für den Bass und drei 30-mm-Modelle für die höheren Frequenzen. Der räumliche Klangeindruck entsteht dabei primär durch die Positionierung der Lautsprecher im Ohrhörer anstatt durch psychoakustische Tricks wie bei einer Raumklangsimitation. Das funktioniert im Spieltest auf hohem Niveau: In **Bad Company 2** etwa orten wir vorüberfliegende Hubschrauber mit hoher Präzision. Auch über-

Warum beim CM Storm **Sirius** die Lautstärke beim Drehen des Reglers nach rechts sinkt und nach links steigt, bleibt uns ein Rätsel.



raschend hinter Ihnen auftauchende Gegner nehmen Sie meist frühzeitig wahr. Bei der Raumklangsimitation einer **Soundblaster X-Fi** oder von USB-Chips mit Dolby Headphone kann das CM Storm **Sirius** gut mithalten und klingt durch die Verteilung des Klangs auf mehrere Lautsprecher teils sogar etwas räumlicher. Präziser orten lassen sich Geräusche aber nicht, und die Klangkulisse wirkt insgesamt weniger homogen als bei besseren (aber immer noch günstigeren) Stereo-Headsets. Denn die Wiedergabe über mehrere kleinere Lautsprecher pro Ohrhörer hat bauartbedingt klangliche Nachteile gegenüber Stereo-Headsets, die nur einen,

Musik stellt die höchsten Ansprüche

aber dafür größeren Lautsprecher pro Ohr besitzen. So wirken speziell die Höhen auf dem **Sirius** zu scharf und blechern, was in Spielen weniger, bei Musik jedoch erheblich stört: Der Bass wummert, während die Höhen weit darüber liegen und zu scharf und schneidend wirken. Der wenig homogene Eindruck wird durch die arg zurückhaltenden und kraftlos erscheinenden Mitten verstärkt. Auch das Schrauben am integrierten Equalizer hilft nicht, da die kleinen Lautsprecher wohl einfach keine ausgewogenere und dynamischere Musikwiedergabe erlauben.

Die solide Verarbeitung überzeugt uns dagegen. Auch die Tischfernbedienung macht einen absolut hochwertigen Eindruck, außerdem stellen Sie damit bequem die Lautstärke für jeden Kanal (vorne, hinten, Center, Bass, gesamt) separat ein. Warum der Lautstärkeregler allerdings beim Drehen nach rechts den Pegel des jeweiligen Kanals senkt und beim Drehen nach links anhebt, bleibt uns ein Rätsel – schließlich regelt der Rest der Welt genau anders herum. Auf Wunsch können Sie die Tischfernbedienung samt USB-Soundchip von Cmedia auch außen vor lassen und das **Sirius** mit Hilfe des beiliegenden Adapters an eine 5.1-Soundkarte anschließen. Der Tragekomfort geht trotz des durch die vielen Lautsprecher und die massiven Materialien bedingten hohen Gewichts von satten 405 Gramm in Ordnung. Dennoch wird die Nackenmuskulatur bei langem Spielen ohne Pause spürbar belastet.

Insgesamt haben wir gemischte Gefühle bezüglich des CM Storm **Sirius**: Auf der einen Seite liefert es guten Raumklang mit hoher

Präzision, andererseits nutzt aber nicht jedes Spiel Surround-Sound, und die vielen Lautsprecher sind dann sinnlos. Zudem leidet die Klangqualität deutlich unter den notgedrungen kleineren Lautsprecher der 5.1-Bauweise. Unterm Strich ist der Preis von 120 Euro für das beim CM Storm **Sirus** Gebotene zu hoch, obwohl auswechselbare Ohrpolster (Stoff und Kunstleder) beiliegen.

6. Platz **Plantronics Gamecom 777**

Für 50 Euro bietet Plantronics ein gut klingendes Stereo-Headset samt optionalem USB-Soundchip mit Dolby Headphone – Preis-Leistungs-Sieg!

Zum Preis von 50 Euro bietet das Plantronics **Gamecom 777** ungewöhnlich viel Ausstattung. Es liegt ein USB-Soundchip bei, der die Raumklangsimitation Dolby Headphone beherrscht, sich auf Wunsch aber abstecken lässt, sodass Sie das **Gamecom 777** mittels 3,5-mm-Klinkenstecker auch mit einer (Onboard-)Soundkarte verbinden können. Die Kabelfernbedienung bietet ein präzises Lautstärkerad sowie eine Mikrofonstumm-schaltung. Der flexible Mikrofonarm lässt sich eingeschränkt in der Länge variieren und bei Nichtbenutzung hochklappen. Auch klanglich braucht sich das **Gamecom 777** nicht zu verstecken. Vor allem in Spielen gefällt uns der druckvolle, aber trotzdem präzise Klang, der den Explosionen in **Bad Company 2** ordentlich Wumms verleiht und selbst bei höherer Lautstärke nicht störend verzerrt. Einzig die Höhen sind einen Tick zu scharf, was in Spielen aber kaum auffällt und der Verständlichkeit Ihrer Mitspieler zu Gute kommt. Ebenso positiv überrascht uns die Raumklangsimitation, die eine überzeugende Räumlichkeit mit guter Ortbarkeit von Gegnern und Geräuschen erreicht – für 50 Euro eine respektable Leistung!

Nur bei Musik macht sich der günstige Preis negativ bemerkbar. Insgesamt schafft das **Gamecom 777** aber einen guten Kompromiss aus Klangqualität und günstigem Preis. Der Bass knallt zwar nicht knochentrocken, produziert aber spürbar Druck bei ausreichend hoher Präzision und auch die präsenten Mit-

ten gefallen uns. Headset-typisch stören nur die überbetonten Höhen. Der Tragekomfort profitiert vor allem von der dicken Polsterung des Kopfbügels und der Ohrmuscheln, deren Material an Samt erinnert und deutlich weniger schweißfördernd ist als das in der Preisklasse vorherrschende Kunstleder. Einziger Kritikpunkt: Der Druck, mit dem die Ohrhörer auf dem Kopf aufliegen, ist relativ hoch, vor allem wenn Sie einen verhältnismäßig großen Kopf haben. Das Gewicht geht mit 263 Gramm aber in Ordnung und liegt im Mittelfeld. Fazit: Guter Spieleklang mit einer überzeugenden Raumklangsimitation sowie ordentliche Musikkwiedergabe und noch guter Tragekomfort machen das **Gamecom 777** für faire 50 Euro zum verdienten Preis-Leistungs-Sieger.

7. Platz **Creative Soundblaster Tactic 3D Sigma**

Ähnlich gut klingend wie das Gamecom 777, aber zehn Euro teurer verpasst das Sigma knapp den Preis-Leistungs-Sieg.

Mit dem 60 Euro teuren **Soundblaster Tactic3D Sigma** bietet Creative ein Stereo-Headset inklusive USB-Soundchip an, der über ganz ähnliche Funktionen verfügt wie eine ausgewachsene **Soundblaster X-Fi**. Den USB-Soundchip können Sie abstecken und das **Tactic 3D Sigma** mit Hilfe der 3,5-mm-Klinkenstecker an eine (Onboard-)Soundkarte stöpseln. Dann müssen Sie allerdings auf die Funktionen des USB-Soundchips verzichten, der eine Raumklangsimitation beherrscht, Ihre Stimme auf Wunsch in die eines Aliens oder Monsters (insgesamt 18 Möglichkeiten) verwandelt und einen grafischen Equalizer bietet. Ein absteckbares Mikrofon sowie eine Kabelfernbedienung mit Lautstärkeregelung und Mikrofonstumm-schaltung komplettiert die Ausstattung.

Der erste Höreindruck des **Soundblaster Tactic3D Sigma** in Spielen ist gut: Die Bässe klingen satt, druckvoll und ohne störende Verzerrungen. Die Klangkulissen in Spielen kommen wuchtig und eindrucksvoll zur Geltung. Auch Mitten und Höhen bleiben über den dominanten Bässen noch präsent und unterscheidbar, allerdings gehen im Eifer des Gefechts schon mal leise Klangdetails unter. Denn im Vergleich zu größeren Headsets mangelt es dem **Soundblaster Tactic3D Sigma** gelegentlich an Dynamik, sodass kräftige Bässe teils leisere Geräusche überlagern. Das geschieht aber nur selten, in der Regel verpassen Sie nichts. Mit Hilfe des USB-Soundchips beherrscht das **Tactic3D Sigma** zudem die Raumklangsimitation »THX Trustudio Pro«, die teils auf dem von der **Soundblaster X-Fi** bekannten »CMSS-3D« basieren soll. Im Praxistest taugt die Surround-Simulation mit Hilfe von THX Trustudio Pro durchaus, und die Ortung von Gegnern und Geräuschen gelingt zuverlässig. Selbst die virtuelle Positionierung über dem Spielerohr klappt glaubwürdig: Das Motorengeräusch eines vorbeifliegenden Hubschraubers etwa

klingt tatsächlich, als wäre die Geräuschquelle über uns. Im direkten Vergleich zu einer **X-Fi** ist die Positionierung der Geräusche im Raum aber etwas unpräziser. Dank dem dick gepolsterten Bügel bleibt der Tragekomfort auch nach Stunden noch hoch und es entstehen keine unangenehmen Druckstellen. Einzig die Ohren erwärmen sich durch die Kunstlederpolsterung der Hörer spürbar, was bei längerem Spielen etwas unangenehm wird. Die Verarbeitung ist auch durch den Bügelkern aus Metall insgesamt solide und stabil. An manchen Stellen wirkt das Plastik jedoch billig und hat leicht scharfe Kanten. Für 60 Euro ist das **Tactic 3D Sigma** aber eine ebenbürtige Alternative zum zehn Euro günstigeren Plantronics **Gamecom 777**.

8. Platz **Roccat Kulo 7.1 USB**

Das kleinste Headset im Test klingt gut, patzt aber beim Bedien- und Tragekomfort.

Für 60 Euro bekommen Sie das Roccat **Kulo 7.1 USB** mit absteckbarem USB-Soundchip von Cmedia, der auch eine Raumklangsimitation beherrscht. Ungewöhnlich ist das für ein Spieler-Headset sehr geringe Gewicht von 176 Gramm (ohne Kabel), das hauptsächlich durch die verhältnismäßig kleinen Ohrhörer ermöglicht wird. Wegen des geringen Durchmessers liegen die allerdings direkt auf den Ohren auf, anstatt sie wie bei den meisten anderen Headsets zu umschließen. Im Spieltest überrascht das **Kulo** zunächst mit mehr Wumms als wir dem Headset auf den ersten Blick zugetraut hätten. Panzergranaten krachen ordentlich beim Einschlag, und auch die Explosionen haben durchaus Druck. Selbst bei höherer Lautstärke verzerrt das **Kulo** den Klang dabei nicht. Die Auflösung ist solide, sodass Sie im Gefechtslärm auch leisere Geräusche noch wahrnehmen. Nur bei genauerem Hinhören fehlt es basslastigen Passagen an Tiefgang und Volumen im Vergleich mit größeren Headsets, die auf größere Ohrmuscheln setzen. Vor allem bei Musik fällt aber das gepresste Klangbild stö-

Kabellos gleich teuer

rend auf, das dynamischen Songs keinen Raum gibt, sich zu entfalten. Stattdessen haben wir den Eindruck, dass Bässe, Mitten und Höhen sich dicht gedrängt teils gegenseitig ins Gehege kommen. In Spielen macht das Headset seine Sache alles in allem gut und beschallt Sie mit druckvollen und differenzierten Klangkulissen. Der insgesamt gute Eindruck gilt allerdings nicht, wenn Sie das **Kulo** mit der im mitgelieferten USB-Soundchip von Cmedia integrierten Raumklangsimitation nutzen. In der Spielepraxis liefert die nämlich deutlich schlechtere Ergebnisse als die gängigeren Varianten von Creative oder Dolby. Der Cmedia-Chip des **Kulo 7.1 USB** verleiht dem Spieleklang zwar eine diffuse Räumlichkeit, ist von einer klaren Ortbarkeit von Gegnern, wie sie der Konkurrenz



Separate Lautstärkereglern für jedes Ohr sollen beim Raptor Gaming H3 helfen, Gegner besser zu orten – wir meinen: freches Marketing-Gelaber.

gelingt, aber meilenweit entfernt. Tipp: Für 50 Euro bekommen Sie das **Kulo** auch ohne den USB-Chip und sparen so zehn Euro.

Während die solide und stabile Verarbeitung in Ordnung geht, haben wir an Bedien- und Tragekomfort gleich mehrere Dinge auszu- setzen. Dass die Ohrmuscheln mit merklichem Druck auf den Ohren aufliegen, ist bauartbedingt und daher nicht unbedingt ein Negativpunkt, schließlich wird das **Kulo** dadurch deutlich kompakter als die meisten Konkurrenten. Die größtenteils mit Kunstleder überzogenen Hörer bringen die Ohren aber bereits nach wenigen Minuten zum Schwitzen. Ebenso weist die Polsterung des Kopfbügels derart tiefe Falten auf, dass wir diese durch die Haare hindurch auf der Kopfhaut wahrnehmen. Und beim Neigen des Kopfes rutscht auch der Kopfbügel des **Kulo** häufig einige Zentimeter mit nach vorne, so dass das Headset anschließend nicht mehr perfekt sitzt. Einen Punktabzug gibt es auch für den viel zu schwergängigen Schieberegler, mit dem Sie die Lautstärke beeinflussen. Durch den hohen Anfangswiderstand schieben Sie beim Einstellen der Lautstärke häufig weit über das Ziel hinaus und verpassen Ih-

ren Ohren einen ungewollten Lärmschock. Auch der nur wenige Millimeter kurze Regler erschwert das intuitive Finden der richtigen Einstellungen unnötig. Gut gefällt uns dagegen das automatische Stummschalten des Mikrofons, sobald Sie den Mikrofonarm nach oben klappen.

9. Platz **Raptor Gaming H3**

Das Raptor Gaming H3 besitzt separate Lautstärkeregler für jedes Ohr. Was das bringen soll, wurde uns im Test aber nicht klar.

Das Raptor Gaming **H3** ist ein klassisches Stereo-Headset mit 3,5-mm-Klinkenanschlüssen für Klang und Mikrofon. Die Kabellänge von 2,0 Metern reicht dabei für das Spielen am PC problemlos aus. An der Strippe sitzt auch eine Kabelfernbedienung, mit der Sie die Lautstärke und die Mikrofonstummmschaltung regeln. Was das Raptor Gaming **H3** allerdings von allen uns bekannten PC-Headsets unterscheidet, sind die beiden Drehregler, die an linker und rechter Ohrmuschel sitzen. Diese dienen dazu, die Lautstärke separat für jeden Ohrhörer ein-

zustellen. Raptor Gaming nennt das Feature werbetauglich »Enemy Location Mode«. Angeblich sollen sich damit Gegner schneller und besser lokalisieren lassen – der vermeintliche technische Hintergrund ist uns allerdings ein Rätsel. Zum einen erreichen Sie denselben Effekt auch mit dem Balance-Regler in der Windows-Systemsteuerung. Zum anderen sollten Sie nur abweichende Lautstärkeeinstellungen für jedes Ohr wählen, wenn Sie auf einem schlechter hören – das erscheint uns auch der einzig sinnvolle Einsatzzweck der getrennten Regler zu sein (und selbst das wäre mit einem einzelnen Balance-Regler eleganter gelöst).

Im Klangtest mit **Bad Company 2** macht das **H3** seine Sache aber ordentlich. Auch heftige Gefechte mit vielen Klangquellen löst es annehmbar präzise auf, ohne Geräusche zu verschlucken. Der Bass dröhnt und verzerrt nicht, reicht allerdings auch nicht sonderlich tief hinab. Ebenso fehlt komplexen Klangkulissen die Dynamik und der Raum, was in Kombination mit einer merklichen Schwäche im Mittenbereich das gesamte Klangbild zu dicht wirken lässt. Zum Musikhören eignet sich das Headset deswegen nur bedingt. Vor

Test-Ergebnisse



1
PC 360

Hersteller / Preis Sennheiser / 150 Euro

Technische Angaben

Lautsprecher / Anschluss Stereo / 3,5-mm-Klinke
Regler Lautstärke, Mikrofonstummmschaltung
USB-Soundchip / Surround-Simulation nein / nein
Frequenzgang 15 - 28.000 Hz
Übertragung / Kabellänge Kabel / 3,0 Meter
Bauweise / Gewicht offen / 255 Gramm

Bewertung

Klang Spiele (30%) **30/30**

Pro & Kontra

extrem präzise Klangkulissen
toller Raumklang mit Soundblaster X-Fi
sehr druckvoll

Sprachqualität (30%) **29/30**

Pro & Kontra

sehr gute Sprachverständlichkeit
extrem klare Sprachübertragung

Klang Musik (20%) **17/20**

Pro & Kontra

druckvoll, dynamisch und präzise
etwas analytisch und kühl

Ergonomie (10%) **10/10**

Pro & Kontra

extrem angenehm zu tragen
auch nach Stunden
intuitiv zu bedienen

Ausstattung (10%) **6/10**

Pro & Kontra

flexibler Mikrofonarm
langes, stabiles Kabel
sonst nichts

Fazit

Das große, aber leichte PC 360 klingt extrem klar und präzise, trägt sich stets angenehm und ist intuitiv zu bedienen – verdienter, wenn auch kostspieliger Testsieger!

Preis/Leistung **Ausreichend**



2
G930

Logitech / 140 Euro

Stereo / USB
Lautstärke, Stummmschaltung, 3 Tasten
ja / ja
20 - 20.000 Hz
Funk / 3,0 Meter Ladekabel
geschlossen / 373 Gramm

Klang Spiele (30%) **28/30**

sehr guter Raumklang
präzise Klangkulissen
druckvoll

Sprachqualität (30%) **28/30**

sehr gute Sprachverständlichkeit
sehr klare Sprachübertragung

Klang Musik (20%) **15/20**

druckvoller Bass
präzise
Höhen überbetont
steril

Ergonomie (10%) **9/10**

gut gepolstert
tolle Bedienelemente
kein Kabelgewirr
Ohren werden warm
schwer

Ausstattung (10%) **10/10**

USB-Chip mit Dolby Headphone
drahtlos
3 programmierbare Tasten
flexibler Mikrofonarm

Sehr präzise klingendes Funk-Headset mit guter Raumklangsimitation und toller Bedienung, allerdings hohem Gewicht und spürbarer Erwärmung der Ohren.

Preis/Leistung **Ausreichend**



3
HS1

Corsair / 75 Euro

Stereo / USB
Lautstärke, Mikrofonstummmschaltung
ja / ja
20 - 20.000 Hz
Kabel / 3,0 Meter
geschlossen / 340 Gramm

Klang Spiele (30%) **28/30**

sehr guter Raumklang
präzise Klangkulissen
druckvoll

Sprachqualität (30%) **28/30**

sehr gute Sprachverständlichkeit
sehr klare Sprachübertragung

Klang Musik (20%) **15/20**

mit Hilfe des Equalizers druckvoll und ausgewogen
in der Standardeinstellung schwach

Ergonomie (10%) **8/10**

hoher Tragekomfort auch nach Stunden
Bedienelemente zu weit vom Headset entfernt
schwer

Ausstattung (10%) **9/10**

USB-Chip mit Dolby Headphone
flexibler Mikrofonarm
langes Kabel

Massives und dennoch angenehm zu tragendes USB-Headset mit sehr gutem Raumklang dank Dolby Headphone, aber Schwächen bei Musik und Bedienung.

Preis/Leistung **Gut**



4
Siberia V2 (for PS3)

Steelseries / 100 Euro

Stereo / 3,5-mm-Klinke, PS3 & Xbox 360
Lautstärke, Mikrofonstummmschaltung
nein / nein
18 - 28.000 Hz
Kabel / 1,0 + 3,0 Meter
offen / 230 Gramm

Klang Spiele (30%) **27/30**

druckvoller, präziser Klang
dynamische Klangkulissen

Sprachqualität (30%) **28/30**

sehr gute Sprachverständlichkeit
sehr klare Sprachübertragung

Klang Musik (20%) **16/20**

präziser, druckvoller Bass
differenziertes Klangbild
Höhen überbetont

Ergonomie (10%) **9/10**

gut gepolstert
Bügel passt sich automatisch an
leicht
Kabelfernbedienung fummelig

Ausstattung (10%) **8/10**

für PC, Playstation 3 und Xbox 360
versenkbarer, flexibler Mikrofonarm
sonst nichts

Sehr gut klingendes und angenehm zu tragendes Headset. Wer nur am PC spielen will, sollte zur 60 statt 100 Euro teuren Variante ohne Konsolen-Option greifen.

Preis/Leistung **Ausreichend**



5
Sirus

CM Storm / 120 Euro

5.1 / 3,5-mm-Klinke, USB
Lautstärke pro Kanal, Stummmschaltung
ja (optional) / ja
10 - 20.000 Hz
Kabel / 1,0 + 2,0 Meter
geschlossen / 405 Gramm

Klang Spiele (30%) **27/30**

sehr guter Raumklang
druckvolle Klangkulissen

Sprachqualität (30%) **28/30**

sehr gute Sprachverständlichkeit
sehr klare Sprachübertragung

Klang Musik (20%) **13/20**

mit viel Equalizer-Gefummel solide
Standardeinstellung sehr unausgewogen
wenig homogenes Klangbild

Ergonomie (10%) **8/10**

gut gepolstert
Ohren erwärmen sich kaum
komfortable Bedienung
sehr schwer

Ausstattung (10%) **9/10**

USB-Chip
tolle Tischfernbedienung
zwei Ohrmuschelbügel

In Spielen gefällt uns der Raumklang des 5.1-Headsets, die unausgewogene Musikwiedergabe und das hohe Gewicht sind aber gewichtige Kritikpunkte.

Preis/Leistung **Mangelhaft**



allem wenn Sie Wert auf ein ausgewogenes Klangbild legen, sollten Sie etwas mehr investieren als die etwa 40 Euro für das **H3**. Die Sprachverständlichkeit ist dagegen gut, und so hatten wir keine Probleme, unsere Mitspieler zu verstehen. Das Mikrofon filtert Nebengeräusche zufriedenstellend heraus und überträgt Ihre Stimme klar, allerdings auch etwas dumpf. Am Tragekomfort haben wir kaum etwas auszusetzen. Zwar liegen die Ohrmuscheln mit spürbarem Druck um die Ohren herum auf und größere Lauscher passen nicht ganz in die Muscheln, da diese einen verhältnismäßig geringen Durchmesser haben. Ebenso spüren wir den Kopfbügel, obwohl er an und für sich ausreichend gepolstert ist. Aber trotz der geschlossenen Bauform, die Außengeräusche merklich dämpft, hält sich die Wärmeentwicklung in Grenzen. Und nach einer guten halben Stunde bemerken wir auch die anfänglich drückenden Stellen an Kopfbügel und Ohrmuscheln nicht mehr, sodass wir dem Raptor Gaming **H3** insgesamt eine gute, wenn auch gewöhnungsbedürftige Ergonomie bescheinigen können. Allerdings sollten Sie das Headset aufgrund der beschriebenen Eigenheiten vor einem eventuellen Kauf ausprobieren.

10. Platz**Sharkoon
Rush Headset**

Für nur 15 Euro überrascht das Sharkoon Rush Headset mit erstaunlich viel Klangqualität – unser Spar-Tipp.

Anstatt unsere Ohren mit matschig dröhnenden Bässen und blechernen Höhen zu malträtieren, bietet das 15 Euro günstige Sharkoon **Rush Headset** ein unerwartet homogenes Klangbild. Keine Frequenz sticht überzogen hervor oder wird komplett vernachlässigt. Zwar mangelt es dem Sharkoon-Headset im Vergleich zu Mittelklasse-Modellen an Präzision, wenn es um filigrane Details im Gefechtslärm geht. Auch das Klangbild wirkt im Vergleich gepresst und weniger luftig. Außerdem verzerrt das Headset extrem nahe Explosionen etwas, störend dröhnt es dabei aber nicht. Und auch wenn der Bass recht flach und undefiniert bleibt, blechern wirkt der Klang nie. Unterm Strich macht das Spielen so durchaus Spaß und die Atmosphäre stimmt. In der Preisklasse haben wir bislang nur deutlich schlechtere Headsets gehört, was auch für die durchweg akzeptable Sprachqualität gilt. Bei Musik fallen die

klanglichen Schwächen dann deutlicher auf. Der Bass wummert häufig mehr, als dass er definiert oder gar trocken knallt. Die Mitten gehen in Ordnung, auch wenn ihnen mehr Präsenz gut tun würde. Dafür wirken die Höhen nicht übertrieben scharf.

Die Bedienung klappt mit Hilfe der Kabelfernbedienung problemlos, die Lautstärke lässt sich trotz des winzigen Drehreglers präzise einstellen. Der Mikrofonarm gefällt uns dank der Hochklapp-Option sowie der präzisen Positionierbarkeit des Mikrofons. Das für Ohrmuscheln und Kopfbügel verwendete Plastik wirkt zwar nicht besonders hochwertig, dürfte dank der hohen Flexibilität und des geringen Gewichts aber einige Unfälle überstehen. Der Tragekomfort stimmt ebenfalls. Zum einen dank des geringen Gewichts von nur 166 Gramm, zum anderen dank der weichen und ausreichend dicken Polsterung. Nur für größere Ohren reicht der Durchmesser der Muscheln nicht aus, sodass sie auf den Lauschern aufliegen, allerdings nicht mit störendem Druck. Wer ein möglichst günstiges, aber qualitativ akzeptables Headset sucht, darf für 15 Euro bedenkenlos zugreifen. **FK**

**6****Gamecom 777**

Hersteller / Preis

Plantronics / 50 Euro

Technische Angaben

Lautsprecher / Anschluss Stereo / 3,5-mm-Klinke, USB
Regler Lautstärke, Mikrofonstummuschaltung
USB-Soundchip / Surround-Simulation ja (optional) / ja
Frequenzgang 20 - 20.000 Hz
Übertragung / Kabellänge Kabel / 2,0 Meter
Bauweise / Gewicht halboffen / 263 Gramm

**7****Tactic 3D Sigma**

Creative / 60 Euro

Stereo / USB
Lautstärke, Mikrofonstummuschaltung ja (optional) / ja
Frequenzgang 20 - 20.000 Hz
Kabel / 2,0 Meter
geschlossen / 275 Gramm

**8****Kulo 7.1 USB**

Roccat / 60 Euro

Stereo / 3,5-mm-Klinke, USB
Lautstärke, Mikrofonstummuschaltung ja (optional) / ja
Frequenzgang 20 - 20.000 Hz
Kabel / 2,5 Meter
offen / 178 Gramm

**9****H3**

Raptor Gaming / 40 Euro

Stereo / 3,5-mm-Klinke
Lautstärke, Mikrofonstummuschaltung nein / nein
Frequenzgang 50 - 20.000 Hz
Kabel / 2,0 Meter + 2,0 Meter
geschlossen / 255 Gramm

**10****Rush Headset**

Sharkoon / 15 Euro

Stereo / 3,5-mm-Klinke
Lautstärke, Mikrofonstummuschaltung nein / nein
Frequenzgang 20 - 20.000 Hz
Kabel / 2,3 Meter
offen / 166 Gramm

Bewertung**Klang Spiele (30%)**

Pro & Kontra

➔ druckvoller, präziser Klang
➔ gute Raumklangsimitation

27/30**26/30**

➔ druckvoller Klang
➔ solide Raumklangsimitation
➔ Bass übertönt teils leise Geräusche

26/30

➔ druckvoller Klang
➔ solide Auflösung
➔ diffuser Raumklang
➔ Bass wenig Tiefgang

23/30

➔ ausgewogener Klang
➔ druckvoll
➔ teils differenziert
➔ Bass verzerrt schnell

19/30**Sprachqualität (30%)**

Pro & Kontra

➔ gute Sprachverständlichkeit
➔ klare Sprachübertragung

27/30**27/30**

➔ gute Sprachverständlichkeit
➔ klare Sprachübertragung

27/30

➔ gute Sprachverständlichkeit
➔ solide Sprachübertragung
➔ etwas dumpfe Aufnahmen

23/30

➔ gute Sprachverständlichkeit
➔ solide Sprachübertragung
➔ dumpfe Aufnahmen

20/30**Klang Musik (20%)**

Pro & Kontra

➔ druckvoller Bass
➔ präsent Mitten
➔ Höhen überbetont

15/20**14/20**

➔ druckvoller Klang
➔ solide Auflösung
➔ gepresstes Klangbild
➔ Bass nicht wirklich tief

14/20

➔ druckvoller Klang
➔ gepresstes Klangbild
➔ Mitten zu schwach
➔ Höhen überbetont

12/20

➔ recht homogenes Klangbild
➔ unpräziser Bass
➔ gepresstes Klangbild
➔ wenig dynamisch

11/20**Ergonomie (10%)**

Pro & Kontra

➔ gut gepolstert
➔ Ohren erwärmen sich kaum
➔ drückt merklich auf dem Kopf

7/10**8/10**

➔ sehr leicht
➔ intuitive Stummuschaltung
➔ Ohren schwitzen schnell
➔ rutscht leicht
➔ unpräziser Regler

5/10

➔ gut gepolstert
➔ Ohren erwärmen sich kaum
➔ Ohrmuscheln etwas klein
➔ liegt teils merklich auf

6/10

➔ sehr leicht
➔ ausreichend gepolstert
➔ Bedienung ok
➔ Ohren erwärmen sich etwas

7/10**Ausstattung (10%)**

Pro & Kontra

➔ USB-Chip mit Dolby Headphone
➔ 3,5-mm-Klinke ebenfalls vorhanden
➔ flexibler Mikrofonarm

8/10**9/10**

➔ flexibler Mikrofonarm
➔ USB-Chip mit THX TruStudio Pro
➔ 3,5-mm-Klinke ebenfalls vorhanden
➔ absteckbarer, flexibler Mikrofonarm

7/10

➔ flexibler Mikrofonarm
➔ dank Verlängerung sehr langes Kabel
➔ separate Lautstärkeregelung sinnlos

6/10

➔ flexibler Mikrofonarm
➔ ausreichend langes Kabel
➔ sonst nichts

5/10**Fazit**

Gut klingendes und recht komfortables Headset mit optionalem USB-Chip, der eine gute Raumklangsimitation liefert – für faire 50 Euro Preis-Leistungs-Sieger!

Angenehm zu tragendes Headset mit passabler Surround-Simulation. Für 60 Euro ein recht günstiges Angebot, falls Sie noch keine X-Fi-Soundkarte haben.

Das Roccat Kulo 7.1 USB bietet soliden Spieleklang, solange Sie auf die Raumklangsimitation verzichten. Ergonomie und Tragekomfort lassen aber zu wünschen übrig.

Ordentliche Mischung aus solidem Klang und Tragekomfort bei noch günstigem Preis. Für lediglich 10 Euro Aufpreis gibt's aber bereits das Gamecom 777.

Zum Preis von 15 Euro sehr günstiges Stereo-Headset, das in Spielen aber solide, wenn auch etwas unpräzise Klangkulisen liefert – ausgewogener Spar-Tipp!

Preis/Leistung

Sehr gut**Gut****Ausreichend****Ausreichend****Sehr gut**