

Headsets für Spieler

Wer regelmäßig Multiplayer spielt, profitiert von einem guten Headset mit präzisiertem Raumklang. Deshalb testen wir in diesem Schwerpunkt zehn Headsets von allen wichtigen Herstellern wie Creative, Sennheiser oder Plantronics. Von Daniel Visarius

Dass Headsets bei vielen Spielen im Vergleich zu ausgewachsenen Lautsprechern so beliebt sind, hat triftige Gründe. Der gewichtigste ist sicherlich die bei gleichem Preis wie bei Lautsprechern für gewöhnlich deutlich bessere Klangqualität. Aber auch der geringere Platzbedarf und Verkabelungsaufwand sprechen für ein Headset. Daneben sorgt das technische Grundprinzip mit niedriger Lautstärke in geringer Nähe zum Ohr dafür, dass Mitbewohner oder Nachbarn auch bei eindrucksvollen Schlachten oder lauter Musik nicht ihr Veto einlegen oder wegen Ruhestörung die Polizei rufen. Gleichzeitig schotten

Komfort fast so wichtig wie Klangqualität

Headsets uns viel stärker als Lautsprecher von der Umgebung ab und lassen uns tiefer in die Soundkulisse absteigen – egal ob sich Familienmitglieder oder Freunde in der Wohnung aufhalten oder nicht.

Weil aber mittlerweile so viele Spieler Headsets kaufen, ist der Markt von beinahe unendlich vielen Modellen überflutet. Viele davon können wir nur als Schrott bezeichnen. Gerade billige Modelle unterhalb von 30 Euro sind oft minderwertig verarbeitet, sodass etwa die Mikrofonhalterung oder das Verbindungskabel zum PC nach wenigen Monaten schlapp macht, wenn die Apparatur nicht mit Samthandschuhen angefasst wird, vom schlechten Klang ganz zu schweigen. Entscheidend ist außerdem das

Handling, in diesem Fall der Bedien- und Tragekomfort. Deshalb testen wir besonders ausführlich, ob sich das Headset vernünftig auf die verschiedenen Kopfgrößen und -formen anpassen lässt. Und ob es seine Position zuverlässig hält, ohne zu hohen Druck auszuüben, der zu Kopfschmerzen führen kann. Zudem sollten die Ohren auch bei ausgedehnten Spielzügen ausreichend belüftet sein, weil sie ansonsten schnell zu schwitzen beginnen. Das wird vom eingesetzten Polstermaterial beeinflusst, aber auch der Bauweise – bei so genannten offenen Headsets bestehen die Polster meist aus Stoff beziehungsweise einer Kunstfaser, während geschlossene Headsets oft (Kunst-)Lederpolster besitzen und einerseits erheblich besser dämmen, aber andererseits auch die Ohren stärker erwärmen. Was für Sie die geeignetere Bauweise ist, sollten Sie am besten beim Probetragen herausfinden, da Menschen bekanntlich unterschiedlich stark schwitzen.

Die Qualität der Audiowiedergabe hängt in erster Linie von den eingesetzten Lautsprechern (im Fachjargon Treiber genannt) ab, die nur wenige Hersteller selbst entwickeln und fertigen. Tendenziell steigt mit einem höheren Preis daher nicht nur die Verarbei-

tungs-, sondern auch die Klangqualität. Bei gängigen, analogen Headsets mit zwei 3,5-mm-Klinken (einer für die Lautsprecher und einer für das Mikrofon) zum Anschluss an PC oder Notebook beeinflusst ansonsten hauptsächlich die eingesetzte Soundkarte beziehungsweise der Onboard-Soundchip auf dem Mainboard die Wiedergabe. USB-Headsets hingegen verfügen über eine eigene Soundkarte, die die Klangaussgabe von anderen eventuell im Rechner eingebauten Soundchips oder -karten übernimmt. Damit

Surround-Simulation auf Stereo-Headsets

muss auch das Headset selbst die vom Computer kommenden Digitalsignale in analoge umwandeln, damit am Ende Musik aus den Lautsprechern kommen kann.

Einige interne Soundkarten und Chips können außerdem mittels komplexer Algorithmen Surround-Sound auf Stereo-Headsets simulieren, was in der Praxis viel besser klingt, als es sich zunächst liest. Dabei werden die einzelnen Klänge zum einen leicht





Als günstige Bulk-Version ohne Zubehör kostet die **Creative Soundblaster Recon 3D** nur rund 50 Euro und bietet dank der sehr guten Surround-Simulation den derzeit besten Kompromiss aus Leistung und Preis. Für Headset-Spieler bietet sie wie auch die teuren Modelle der Recon- und Z-Serien Anschlüsse für Lautsprecher und Headsets zum einfach Umschalten der Tonwiedergabe per Software.



alle drei Techniken anders heißen, sind sie im Test verdächtig gleichwertig. Qualitativ liegen sie hinsichtlich der Ortbarkeit von Geräuschen im Klangraum knapp vor Dolby Headphone, sodass besonders feine Spielerohren derzeit am besten zu einer Kombination aus Creative-Soundkarte und gutem 3,5-mm-Klinken-Headset greifen.

5.1- beziehungsweise Surround-Headsets mit mehreren Lautsprechern pro Ohrhörer sind mittlerweile eine Seltenheit geworden, weil sie praktisch nur Nachteile gegenüber einer Surround-Simulation auf Stereo-Headsets haben: Durch die vielen einzelnen Lautsprecher sind solche Headset um einiges schwerer, obwohl sie vor allem bei Musik hörbar schlechter klingen – ein großer, hochwertiger Treiber kann einen größeren Frequenzbereich sauber abbilden als viele kleine. Auch beim Raumklang überzeugen uns die 5.1-Headsets in der Regel nicht. Bestenfalls erreichen sie eine vergleichbare Räumlichkeit wie die Simulationen auf Stereo-Headsets, besser zu orten sind die ein-

zelnen Geräusche und somit auch die Gegner aber nie. Noch dazu kosten echte Surround-Headsets mehr Geld als klanglich vergleichbare Stereo-Pendants. Mit dem **Razer Tiamat 7.1** wagt der Hersteller aber sogar den Versuch, ein 7.1-Headset mit tatsächlich fünf Treibern pro Ohrhörer auf den Markt zu bringen. Wie sich das im Vergleich zur Surround-Simulation der Konkurrenz schlägt, lesen Sie im folgenden Testartikel.

Wer besonders viel Wert auf eine erstklassige Klangqualität legt, kann auch zu einer Kombination aus hochwertigem Hifi-Kopfhörer mit separat dazugekauftem Tischmikrofon als Headset-Alternative greifen. Hier gibt es vor allem mehr Auswahl im hochpreisigen Segment von eher aus dem Hifi-Bereich bekannten Herstellern wie beispielsweise AKG, Beyerdynamic, Pioneer und Sony. Bei gleichem Preis wie fürs Headset

Onboard-Sound schlechter als Soundkarte

bieten Hifi-Kopfhörer oft eine teils deutlich bessere Wiedergabequalität. Wenn es also in erster Linie auf Musik und Spiele-Sound ankommt, ist ein Kopfhörer bei entsprechendem Budget die bessere Wahl. Wenn aber in gleichem Maße über Skype und andere Programme kommuniziert und der PC oder das Notebook häufiger bewegt wird, raten wir zu einem Headset, das sich einfacher abbauen und verstauen lässt. Allerdings ist das Fluch und Segen zugleich: Wenn bei einem Headset der tendenziell empfindliche Mikrofonarm kaputtgeht, muss das ganze Gerät ausgetauscht beziehungsweise eingeschickt werden. So oder so sollten Sie aber keinen Kopfhörer für 200 oder 300 Euro an den Onboard-Soundchip ihrer Hauptplatine anschließen. Das Signal ist im Vergleich zu dem von ordentlichen Soundkarten so schlecht, dass der Unterschied bereits mit guten Headsets für unter 100 Euro hörbar wird. Hochwertige Hifi-Kopfhörer brauchen also unbedingt einen adäquaten Zuspeler, ansonsten verpufft die Investition zum großen Teil. **DV**

zeitverzögert an das linke und das rechte Ohr geschickt, um die Geräuschquelle präzise im Raum zu platzieren. Da unser Gehirn die Richtung von Klängen auch anhand der Brechung der Schallwellen an Kopf und Ohrmuscheln berechnet, spielen die Surround-Simulationen bestimmte Klänge nur gedämpft ab, um dem Gehirn etwa reflektierte oder von hinten kommende Töne vorzugaukeln. USB-Headsets greifen dabei meistens auf Dolby Headphone zurück, bei analogen Headsets muss die PC-Soundkarte diese Aufgabe übernehmen. Die Asus-Soundkarten der Xonar-Baureihe verwenden ebenfalls Dolby Headphone, Creative nutzt bei seinen Platinen eine eigene Technik. Bei den (größtenteils nicht mehr erhältlichen) **X-Fi**-Soundkarten heißt das CMSS 3D, bei der neueren **Recon 3D** THX Trustudio Pro und bei den teureren **Soundblaster Z**-Modellen SBX Trustudio Pro, da Creative mittlerweile mit THX zusammenarbeitet. Obwohl

Audiophile Spieler greifen zu einem Audio-Kopfhörer wie beispielsweise dem rund 110 Euro teuren **AKG K 242 HD** und kaufen dazu ein Tischmikrofon.

