



Besser als das Xbox 360 Gamepad?

Microsofts Xbox One Controller gibt es jetzt auch offiziell für den PC. Wir vergleichen das Xbox One Gamepad im Detail mit dem Xbox-360-Vorgänger und stellen die kleinen, aber feinen Unterschiede heraus. Von Markus Lindner

Selbst als eingefleischter PC-Spieler lohnt sich bei einigen Titeln der Griff zu einem Gamepad wie dem Xbox One Controller. Seien es Rennspiele wie aktuell The Crew oder auch Action-Adventures wie Assassin's Creed Unity – die Steuerung per Pad gelingt bei einer ganzen Reihe von Spielen oftmals intuitiver als mit der klassischen Maus- und Tastaturkombination. Das liegt nicht zuletzt daran, dass die PC-Portierungen der (oft primär für den Konsolenmarkt entwickelten) Spiele in den letzten Jahren oftmals sehr schlampig an PC-Hardware und -Steuerung angepasst wurden.

Der beliebteste Controller für den PC ist seit Jahren das ebenfalls von Microsoft stammende Xbox 360 Gamepad, welches vielen PC-Spielern treue Dienste leistet. Der 45 Euro teure Xbox One Controller stellt nun den Nachfolger des bewährten 360 Gamepads (30 Euro, kabellos 40 Euro) dar und will auch PC-Spielern das überarbeitete, bereits seit gut einem Jahr mit der Xbox One eingeführte, neue Design nahebringen. Wer bereits einen Controller mit der Xbox One erworben hat, kann diesen mittlerweile auch am PC nutzen, seit der entsprechende Treiber (installiert sich automatisch per Windows Update beim Einstöpseln) erschienen ist.

Zwar bleibt beim Xbox One Gamepad grob gesehen alles beim Alten und Spieler,

die bereits den 360 Controller verwendet haben, werden sich beim Xbox One Controller direkt heimisch fühlen – letztendlich sind es aber die kleinen Details, die das neue Xbox-Gamepad unserer Meinung nach besser machen.

Noch präziser

Einer der Gründe für den Erfolg des Xbox 360 Controllers ist dessen hohe Präzision – hier hat Microsoft die Stärken der letzten

Generation subtil, aber spürbar ausgebaut und gleichzeitig die Schwächen (wie das ungenaue D-Pad) behoben. Die beiden (im Gegensatz zum PlayStation-Layout) versetzten Analogsticks des One Controllers sind etwas leichtgängiger als beim Vorgänger und fallen insgesamt kleiner aus. In der Praxis erweisen sich diese Änderungen als sehr positiv: Der geringere Widerstand ermöglicht schnellere Bewegungen, ist aber gleichzeitig hoch genug, um eine präzise



Die Analogsticks des neuen Xbox Controllers sind ein wenig kleiner als die des Vorgängers. Auch die Widerstände fallen etwas geringer aus, was schnellere und präzisere Bewegungen ermöglicht.



Das Batteriefach (2xAA) des Xbox One Controllers ist nun ins Gehäuse integriert – bei dem zwangsweisen Anschluss per USB am PC sind aber ohnehin keine Batterien nötig.



Der Xbox-Button ist beim One Gamepad etwas nach oben gewandert. Die beiden Tasten »View« und »Menü« sind im Vergleich zum Vorgänger um einiges einfacher zu erreichen.

Steuerung zu ermöglichen und nicht zu lasch zu wirken. Die Oberfläche der Stick-Oberseite ist im Innenbereich deutlich glatter, hat aber im Außenbereich eine raue Rändelung, die ein sehr angenehmes Bediengefühl mit mehr Griffigkeit vermittelt. Die Tastenfunktion beim Herunterdrücken der Sticks ist ebenfalls vorhanden, Druckpunkt und Hub unterscheiden sich aber nicht spürbar von den Sticks beim 360 Pad.

Die Aktionstasten sind wie beim Vorgänger sehr gelungen und lösen präzise aus, die Sondertasten »View« und »Menü« (ehemals »Back« und »Start«) sowie der Xbox-Button wirken im Vergleich zum 360 Gamepad hochwertiger und haben jetzt einen fühlbaren Druckpunkt. Besonders positiv fällt uns das digitale Steuerkreuz des Xbox One Controllers auf: Im Gegensatz zum beim Vorgänger schwammigen D-Pad, das besonders bei Prügelspielen (oder sogar in Menüs) störend ungenau ist, löst das Steuerkreuz des One Controllers mit haptischem Feedback aus und ist in der Praxis wesentlich exakter zu bedienen.

Die oberen Schultertasten sowie die Trigger fallen hinsichtlich der Form ergonomischer aus als beim 360 Controller, sodass der Wechsel zwischen ihnen intuitiver gelingt und praktisch keine Abrutschgefahr besteht. Zudem verfügen die Schultertasten »LB« und »RB« jetzt über einen spürbaren Druckpunkt und vermitteln in Kombination mit einem wahrnehmbaren Klickgeräusch mehr Feedback als beim 360 Pad. Dazu kommt der deutlich geschmeidigere Laufweg der ana-

logen Trigger, die auch viel leiser auslösen, als es noch beim Vorgänger der Fall war.

Antriebslose Trigger

Die technisch größte Neuerung am Xbox One Controller sind die nun als »Impulse Trigger« bezeichneten unteren Schultertasten, die beim One Controller zusätzliche Force-Feedback-Motoren spendiert bekommen haben. Diese sorgen durch direkte, variable Vibrationsübertragung auf die Fingerspitzen für mehr Rückmeldung beim Spielen – auf der Xbox One etwa, wann bei Forza Horizon 2 die Reifen anfangen durchzudrehen.

Schade nur, dass keines der von uns getesteten Spiele die Impulse-Trigger-Funktion auf dem PC unterstützt, wohl aber auf der Xbox One (wenn auch häufig nur rudimentär). Der Grund für die bislang mangelnde Unterstützung auf dem PC ist vermutlich, dass der PC-Treiber des Xbox One Controllers das Spiel einen Xbox 360 Controller erkennen lässt, wenn der One Controller nicht explizit von dem Titel unterstützt wird. Das hat einerseits den Vorteil, dass Sie das neue Xbox-Gamepad mit nahezu jedem aktuellen und auch älteren Spiel verwenden können. Andererseits liegen die Möglichkeiten der Impulse Trigger im Xbox One Controller für den PC (der technisch identisch zur Konsolenversion ist) brach. Es liegt also an den Entwicklern, den Xbox One Controller in Zukunft auch auf dem PC voll zu unterstützen – aktuell funktioniert lediglich die vom 360 Pad bekannte Rumble-Funktion.

Kabelzwang

Der Anschluss an den PC erfolgt über das mitgelieferte, 2,74 Meter lange USB-Kabel, welches sich auch am Controller abstecken lässt. Bisher zumindest ist eine kabellose Verbindung zum Rechner noch nicht möglich, es ist jedoch wahrscheinlich, dass Microsoft (wie beim 360 Pad) einen PC-Empfänger nachreichen wird. Das Batteriefach (2x AA) an der Rückseite des Gamepads ist jetzt vollständig ins Gehäuse integriert – das hervorstehende Fach des 360 Controllers (zumindest bei der Wireless-Variante für Konsole beziehungsweise in Kombination mit dem Wireless-Empfänger am PC) gehört somit der Vergangenheit an. Die Verwendung über USB-Kabel am PC erfordert aber ohnehin keine Batterien. An der Unterseite des Controllers finden Sie außerdem einen Anschluss für (Konsolen-)Headsets – das ist jedoch nur dann nützlich, wenn Sie den Controller an der Xbox One verwenden möchten, am PC funktioniert der Audioanschluss nicht.

Gut in der Hand

Wer bereits einen Xbox 360 Controller in den Händen gehalten hat, fühlt sich beim Xbox One Gamepad sofort wie Zuhause. Zwar fällt der neue Xbox-Controller insgesamt etwas kleiner aus, liegt aber immer noch genauso gut in der Hand wie der Vorgänger. Dabei lassen sich alle Tasten optimal und ohne Umgreifen erreichen. Das Steuerkreuz, welches beim 360 Gamepad noch hervorgehoben war, ist beim Xbox One Controller etwas ins Gehäuse eingelas-



Die Schultertasten des Xbox One Controllers sind nun ergonomisch geformt und die Zeigefinger liegen abratsch-sicher in der Vertiefung zwischen den Schaltern.



Das digitale Steuerkreuz des Xbox One Controllers unterscheidet sich am deutlichsten vom Xbox 360 Vorgänger: Die Tasten verfügen nun über einen spürbaren Druckpunkt und lösen präziser aus.



Ein Schritt nach vorn

Markus Lindner
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Ich bin grundsätzlich kein Fan von Gamepads und ziehe die Steuerung mit Maus und Tastatur fast immer einem Controller vor. Wie so viele habe ich aber auch ein 360-Pad am PC stecken. Und mich hat der One Controller im Test überrascht: Sieht zwar aus wie der 360-Vorgänger, ist aber kleiner, liegt besser in der Hand und es spielt sich präziser, nicht nur dank des endlich tauglichen Steuerkreuzes. Schade nur, dass die Force-Feedback-Trigger auf dem PC noch gar nicht funktionieren und ich nicht überzeugt bin, dass diese durchaus atmosphäresteigernde Fähigkeit jemals auf dem PC genutzt wird.



Nur im oberen Bereich des Controllers finden sich glänzende Oberflächen, die ansonsten matte Struktur ist gegenüber Fingerabdrücken weitgehend unempfindlich.

sen, wodurch sich auch die Sondertasten wie »View« und der Xbox-Button viel bequemer erreichen lassen. Insgesamt erinnert die Handhabung des One Gamepads aufgrund der annähernd identischen Form natürlich sehr stark an den Xbox 360 Controller – durch die kleineren Veränderungen des Gehäuses, der Sticks und der ergonomischen Schultertasten liegt das neue Xbox-Gamepad aber noch einen Tick angenehmer in der Hand und eignet sich noch besser für stundenlange Sessions.

Spielefest

Hinsichtlich der Verarbeitung macht der Xbox One Controller ebenfalls eine bessere Figur als der Vorgänger. Das Gehäuse besteht aus mattem Kunststoff. Der Bereich mit den Schultertasten sowie den Xbox-Buttons ist aus glänzendem Kunststoff gefertigt und im Vergleich zum restlichen Gehäuse leicht abgesetzt. Insgesamt ist der One Controller etwas glatter als das 360-Pendant, rutschig wird er aber nie. Die Aktionsknöpfe sind praktisch gleich geblieben und genauso präzise sowie stabil. Mittlerweile sind sie allerdings durchsichtig auf schwarzem Untergrund und lassen die Buchstaben A, B und X, Y mit 3D-Wirkung erscheinen. Generell wirken alle Tasten im

Vergleich zum Xbox 360 Controller durch die guten Druckpunkte noch etwas solider und wertiger.

Das Controller-Gehäuse ist stabil und lässt sich weder verbiegen, noch wie das 360 Gamepad bei Krafteinwirkung an den Seiten zum Knarzen bringen. Zudem ist der Xbox One Controller gegen kleinere Kratzer resistent, und auf der matten Oberfläche bleiben auch keine Fingerabdrücke sichtbar.

Subtil verbessert

Unterm Strich ist das neue Microsoft-Gamepad in Sachen Präzision, Komfort und Verarbeitung dem sowieso schon sehr guten Vorgänger nochmals spürbar überlegen. Allerdings kostet es mit 45 Euro auch mehr als das Xbox 360 Gamepad (30 Euro, kabellos 40 Euro) und ist nicht so viel besser, als dass Sie sofort umsteigen müssten.

Besonders erfreulich am One Controller ist vor allem das neue D-Pad, welches nun deutlich mehr haptisches Feedback liefert und präziser ist. Die kleineren, aber merklich griffigeren Analogsticks sorgen für noch mehr Kontrolle als bislang und auch die ergonomischen Schultertasten sind angenehmer: Das Auslösen erfolgt wesentlich leiser und geschmeidiger – insgesamt machen alle Tasten einen noch hochwertigeren Ein-

druck. Mehr Ausstattung wie ein Display, Profile und zusätzliche, belegbare Tasten finden Sie beim Razer Sabertooth, welches mit rund 75 Euro aber ein deutlich schlechteres Preis-Leistungs-Verhältnis aufweist.

Nachdem Multiplattform-Titel sowohl technisch als auch hinsichtlich der Steuerung immer noch viel zu oft mehr schlecht als recht für den PC optimiert werden, lohnt es sich besonders, einen Controller parat zu haben. Allerdings sollte Microsoft noch einen kabellosen Empfänger (zum vernünftigen Preis) nachliefern, auch wenn der Xbox One Controller auch kabelgebunden eine klare Kaufempfehlung bekommt. **ML**



Bislang gibt es noch keinen drahtlosen Empfänger für den Xbox One Controller am PC. Ein entsprechender USB-Empfänger dürfte aber noch kommen.

PREIS	45 Euro	HERSTELLER	Microsoft
Gamepad			
Xbox One Controller			
Anschluss	Micro-USB-Kabel (abnehmbar)		
Kabellänge	2,74 Meter		
Rumble	ja		
Programmierbare Tasten	nein		
Tasten insgesamt	15+2 Analogsticks		
Extras	Force Feedback Trigger		
PRÄZISION			
- sehr präzise Analogsticks - Tasten mit guten Druckpunkten - präzises, neues digitales Steuerkreuz			
TECHNIK			
- auch zu älteren Spielen kompatibel - Force-Feedback-Motoren in den Schultertasten die aktuell auf dem PC noch nicht unterstützt werden			
AUSSTATTUNG			
- starke Rumble-Funktion 2,74 Meter langes, abnehmbares Kabel - derzeit nur mit Kabel verwendbar - keine Makro-Funktionen			
ERGONOMIE			
- liegt extrem gut in der Hand - schlankes Design - bequem erreichbare Tasten - ergonomische Schultertasten			
VERARBEITUNG			
- sehr gute Verarbeitung - kein Klappern oder Knarzen - sehr hochwertige Tasten			
FAZIT			
Der Xbox One Controller baut auf den Stärken des Xbox 360-Gamepads auf und erweitert diese sinnvoll. Durch zahlreiche Verbesserungen wie dem neuen D-Pad und den ergonomischen Schultertasten macht der neue Xbox-Controller einen noch präziseren und hochwertigeren Gesamteindruck.			

38/40

18/20

17/20

9/10

9/10

91

Preis/Leistung: Ausgezeichnet