

GameStar zu Besuch bei Logitech

Mäuse in der Folterkammer

Logitech hat uns in seine Entwicklungslabors in der Schweiz eingeladen, wo wir die Testverfahren von Mäusen und Tastaturen in Foto- und Videoform festhalten konnten. Aber wir müssen Sie vorwarnen: Die Bilder sind nichts für schwache Nerven! Von Nils Raettig

PC-Hardware muss so einiges aushalten: Pro-Gamer maltärätieren die rechte Maustaste bei League of Legends teilweise mehr als fünf Mal pro Sekunde, GameStar-Redakteure schreiben ununterbrochen seitenlange Artikel mit bis zu 600 Anschlägen pro Minute, und wenn beim Spielen oder Tippen Frust aufkommt, dann wird die Tastatur zur Aggressionsbewältigung gerne mal auf den Schreibtisch gehämmert. Kein Wunder also, dass die Hersteller bei der Entwicklung von neuen Produkten viel Zeit in Tests von Haltbarkeit und Zuverlässigkeit investieren.

Welche das im Falle von Logitech sind, konnten wir uns im »Daniel Borel Innovation Center« an der Technischen Hochschule von Lausanne genau ansehen. Die Schweizer haben knapp 40 Journalisten und Youtuber aus der ganzen Welt dorthin eingeladen, außerdem waren professionelle Spieler von Titeln wie Counter-Strike: Global Offensive, League of Legends und Hearthstone vor Ort, die Logitech sponsert.

Die Zusammenarbeit beschränkt sich nicht nur auf das reine Sponsoring, die Spieler werden von Logitech auch bei der Entwicklung von Mäusen und Tastaturen nach ihren Vorlieben befragt. Der neue »General Manager Gaming« Ujesh Desai (zuvor Nvidia) hat bei der Begrüßungsveranstaltung im Innovation Center aber eingeräumt, dass die Masse der Spieler teilweise andere Vorlieben hat als die Profis. So bevorzugen professionelle Zocker laut Desai vor allem schlichte und leichte Mäuse mit flexiblen Kabeln und strapazierfähigen Tasten (was sich auch im späteren Gespräch mit den Pro-Gamern vor Ort bestätigt), während sich laut Umfragen viele Logitech-Kunden

eher schwere Mäuse mit vielen Extras und robustem Kabel wünschen.

Solche durchaus interessanten Zwischenbemerkungen gab es während der Produkt- und Strategie-Präsentationen neben typischen Marketing-Aussagen wie »Der Spieler steht bei uns im Mittelpunkt« immer wieder zu hören. Bei der Vorstellung der neuen G302 Daedalus Prime (Test in diesem Heft) hat der erst seit ein paar Wochen für Logitech arbeitende Desai beispielsweise relativ deutlich die (wohl vor seinem Firmeneintritt festgelegte) Vermarktungsstrategie der G302 als »MOBA-Maus« kritisiert. Dadurch könnten Spieler anderer Genres vom Kauf abhalten werden, obwohl die Maus sich laut Desai genau so gut für Shooter oder Strategiespiele eignet.

Klares Highlight war der Rundgang durch die Entwicklungslabors, als völlig ungefilterter oder objektiver Blick hinter die Kulissen ist er aber nicht zu sehen. Logitech wollte damit vielmehr den eigenen wissenschaftlichen Anspruch untermauern, was sich etwa an dem Hashtag #WinwithScience zeigt, mit dem Tweets von der Veranstaltung versehen werden sollten.

Generell ließ uns Logitech aber sehr freie Hand bei der Berichterstattung. Die vielen verschiedenen Testaufbauten bekommt man außerdem nicht alle Tage zu sehen, gepaart mit dem direkten Kontakt zu Ingenieuren und Pro-Gamern hob sich das Event dadurch angenehm vom üblichen PR-Einerlei ab. Sehr spannend wäre natürlich auch ein Blick auf die eigentliche Produktion der Hardware in Asien, wobei der Senior Director Engineering, Maxime Marini, sehr bemüht war zu betonen, dass man die Fabriken dort selbst betreibt und regelmäßig vor Ort ist.

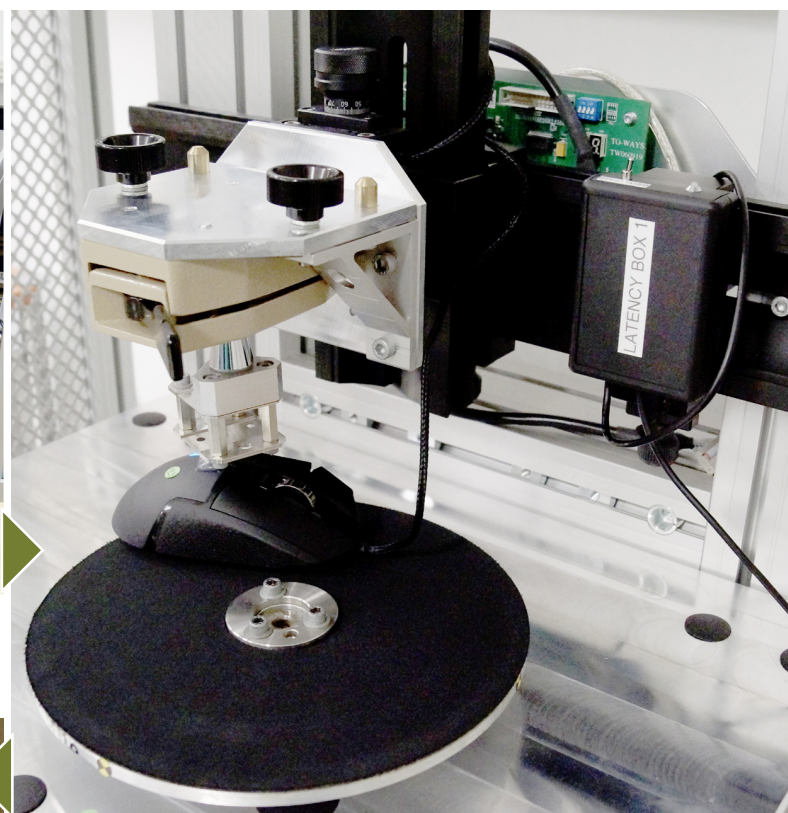
Vielleicht können wir uns ja beim nächsten Mal selbst davon überzeugen, für den Anfang war die Reise in die Schweiz aber auch so schon durchaus interessant. Die verschiedenen Tests zur Haltbarkeit und Zuverlässigkeit von Mäusen und Tastaturen zeigen wir in den Bildern auf den folgenden beiden Seiten und in einem Video auf der Heft-DVD. Wir wünschen viel Spaß beim Einblick in Logitechs Folterkammern. **NR**



Das Daniel Borel Innovation Center wurde 2010 von Logitech gegründet, hier finden viele der Qualitäts- und Stabilitätstests mit neuen Prototypen statt.



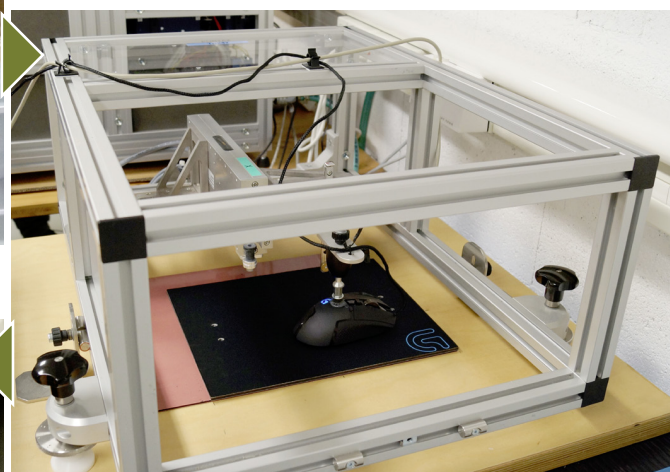
Mit diesem Testablauf werden Sensoren vor dem Einbau in eine Maus geprüft. Um herauszufinden, wie zuverlässig und genau der Sensor arbeitet, bewegen sich unterhalb davon verschiedene Oberflächen, etwa aus Glas oder Hartplastik.



Auch in diesem Fall bleibt der Sensor in der gleichen Position, allerdings bereits in der fertigen Maus. Die Oberfläche darunter rotiert immer schneller, bis der Sensor nicht mehr in der Lage ist, die Bewegungen exakt zu erfassen.



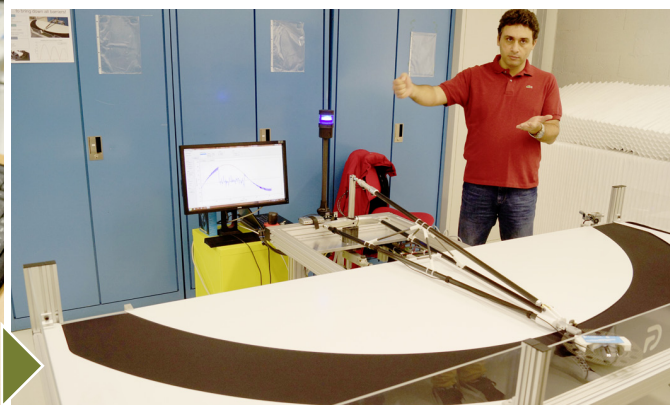
Die passenden Unterlegscheiben zu der Maschine aus dem zweiten Bild hat Logitech selbst aus Mauspads und anderem Material hergestellt.



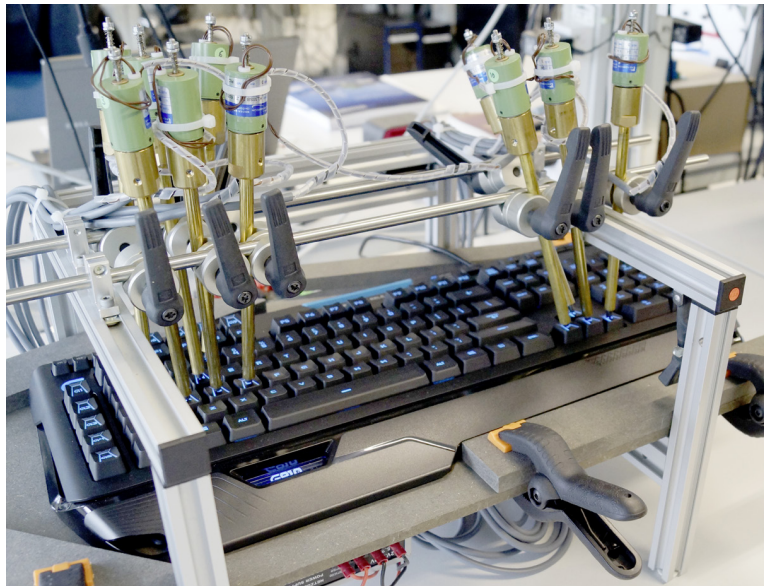
Statt die Oberfläche unterhalb des Sensors zu rotieren, führt diese Maschine typische Bewegungen mit der Maus selbst aus. Hier geht es also weniger um maximale Belastungsgrenzen als um einen alltagsnahen Test.



Auch die Verzögerung zwischen dem Drücken einer Maustaste und der Umsetzung im Spiel testet Logitech, meist im Vergleich zu älteren Mäusen, die möglichst übertrumpft werden sollen.



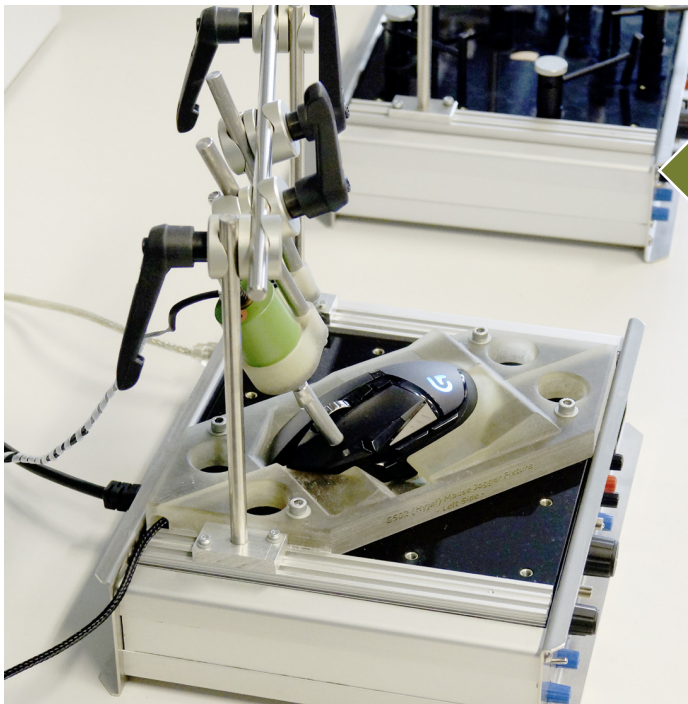
Hier wird gerade überprüft, wann der optische Sensor der G402 bei einem schnellen Schwenk von links nach rechts nicht mehr mitkommt und stattdessen den zusätzlich verbauten Bewegungsmesser und das Gyroskop zum Tracking nutzt.



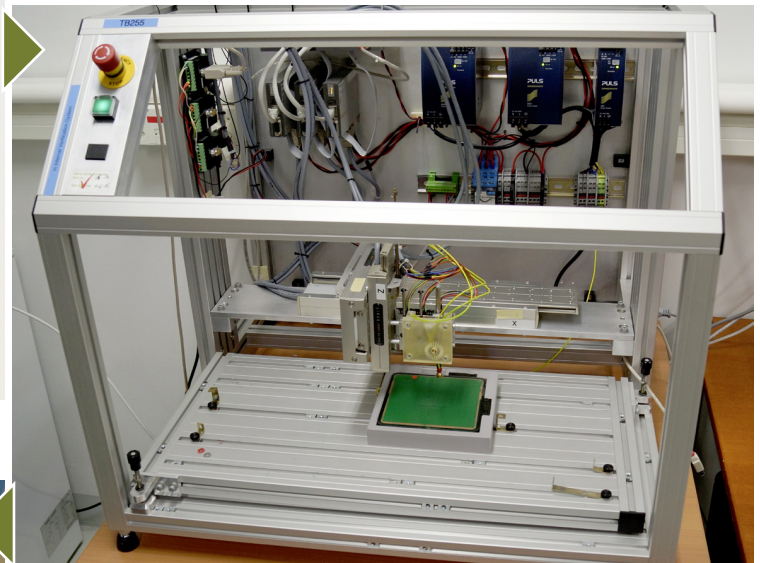
Diese Maschine drückt verschiedene Tasten in unterschiedlicher und alltagsnaher Geschwindigkeit über einen langen Zeitraum, um festzustellen, wie zuverlässig sie auslösen.



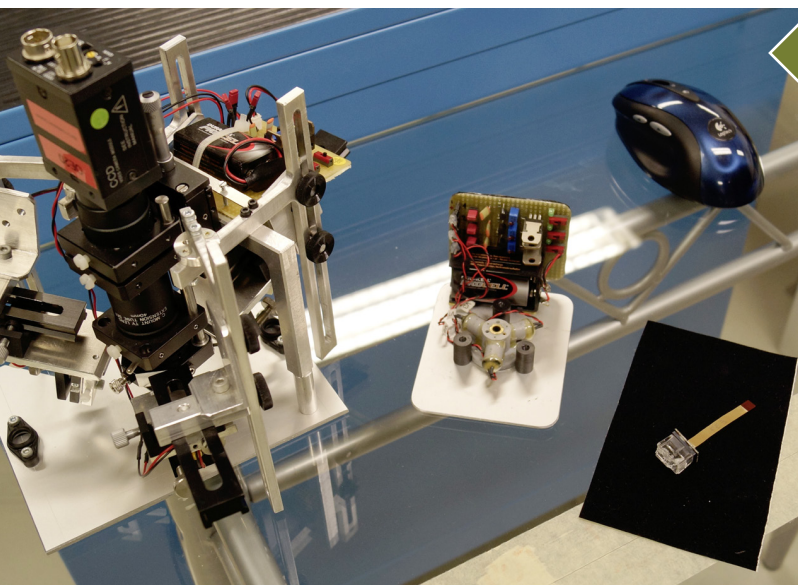
Statt die Tasten in vergleichsweise normalem Tempo zu betätigen, werden sie hier bewusst möglichst schnell hintereinander gedrückt, um ihre Haltbarkeit zu ermitteln.



Auch für Mäuse gibt es einen Zuverlässigkeitstest, bei dem die Tasten lange Zeit in verschiedenen Abständen betätigt werden.



Mit diesem Gerät werden menschliche Fingerbewegungen simuliert. Damit lassen sich beispielsweise Touch-Oberflächen testen.



Erste Sensorprototypen von Mäusen sehen oft wie das Modell links aus. Erweist sich der Sensor als tauglich, wird er immer weiter geschrumpft.



Im Inneren dieses Raumes sind alle Funkverbindungen von außen abgeschottet. So lässt sich die Sende- und Empfangsleistung von kabellosen Mäusen und Headsets unverfälscht (aber realitätsfern) ermitteln.