

Hammer-Spiele-TVs

- Drei topaktuelle LED-Fernseher ab 40 Zoll im Test
- Grandioses Spielvergnügen dank Gaming-Modus, 3D und rasantem Bildaufbau **S. 30**



SPEC OPS THE LINE

- Cineastischer Third-Person-Militärshooter
- Packend, provokant und tiefgründig

Samsung Galaxy S3

- Im Test: Perfekt zocken dank Quad-Core-Prozessor, 1 GB RAM und 12,2-cm-Super-AMOLED-Display **S. 68**



Kult-Action-Shooter für die neuen Androids

3 Frontsurround-systeme **S. 42**

- Mehrkanal-Spielesound aus nur einer Box
- Ideal für Gamer mit Platzmangel



Im Test:

- Teufel DM 90.2
- Canton Cinebar 21
- Panasonic SC-HTB20EG

15 Spiele-Highlights im Test Top-Spiele

für PC, Mac, PS3, Xbox, PS Vita und iPad



- Diablo 3
- Max Payne 3
- Ghost Recon: Future Soldier
- Dragon's Dogma
- Prototype 2
- Lollipop Chainsaw
- Resistance: Burning Skies
- Gravity Rush
- Dirt Showdown
- und viele mehr ...



HOW **SMART** IS YOUR **3D**?

Smart sind die innovativen Features der neuen Cinema 3D Smart TV-Generation von LG. Die Kombination aus brilliantem 3D TV und innovativem Smart TV in einem Gerät, batteriefreie 3D-Brillen und die Konvertierung von 2D zu 3D. Und das alles mit der intuitiven Fernbedienung Magic Remote komfortabel steuern.

Smart ist...
LG CINEMA 3D Smart TV.



LG LM860V
www.lg.de/LM860V



BIS ZUM
21.07.2012 EINEN
LG 55LM860V KAUFEN UND
300 €
SPAREN!*

Mehr Infos:



LG CINEMA 3D
Smart TV

*Gilt nur für das Modell 55LM860V, beim Kauf eines 47LM860V sparen Sie 200 €.

Im Spielefieber!

Sind sie am 14.5.2012 zufällig in Berlin-Mitte gewesen und über Massen seltsam verkleideter Menschen gestoßen? Nun, das waren unzählige Diablo-Fans, die gemeinsam der Deutschland-Premiere von „Diablo III“ entgegenfieberten.

Punkt Mitternacht startete weltweit der Verkauf des meisterwarteten Spiels der letzten Jahre. Mit reißendem Absatz haben alle gerechnet. Dass der Ansturm auf „Diablo III“ dann allerdings binnen kürzester Zeit sogar das Online-Haus Amazon vor Lieferschwierigkeiten stellte, hat niemand erwartet. Alleine in den ersten 24 Stunden nach Veröffentlichung wurden mehr als 3,5 Millionen Exemplare verkauft.

Die ganze Welt ist, wie wir auch, im Spielefieber. Denn ein Spiele-Highlight jagt das andere – nach „Diablo III“, wurden kurze Zeit später mit „Ghost Recon: Future Soldier“ und „Max Payne 3“ weitere Blockbuster nachgereicht. Ganz aktuell geht unser Titelspiel „Spec Ops: The Line“ ins Rennen, das mit dramatischer Geschichte und cineastischer Inszenierung schon jetzt zu den absoluten Highlights des Jahres zählt. Den ausführlichen Test zum tiefgründigen Third-Person-Militärshooter sowie viele weitere Top-Spieletitel finden Sie ab Seite 12 in dieser Ausgabe der PLAYER.

Futter für lange, lange Spielenächte gibt es also reichlich! Damit der Spaß dabei nicht zu kurz kommt, präsentieren wir Ihnen auf vielen Seiten fantastische Hardware-Produkte, die von unseren Redakteuren auf Herz und Nieren und auf Spieletauglichkeit geprüft wurden.

Ich wünsche Ihnen viel Vergnügen beim Lesen dieser Ausgabe!

Jochen Schmitt
player@brieden.de

P.S. Wer als Erster errät, zu welchem Spiel das T-Shirt gehört, das ich auf dem Editorial-Foto trage, erhält eine kleine Überraschung. Antworten mit Postanschrift bitte per E-Mail an die o.a. Adresse

**Zögern Sie nicht, uns zu schreiben.
Für Anregungen und Kritik sind wir jederzeit offen.**



Neues aus der Spielebranche

Was kostet Nintendos Wii U?

Nichts beschäftigt Branche und Fans seit der Präsentation der neuen Nintendo-Konsole mehr als diese Frage. Zwar nennt Nintendo weiterhin keine konkreten Zahlen, die Führungsetage ist aber seit der Electronic Entertainment Expo bemüht, Befürchtungen der Fanbasis zu zerstreuen. Nach Reggie Fils-Aime, President von Nintendo of America, äußerte sich nun auch Konzernchef Satoru Iwata zu Wort. In der japanischen Tagespresse sicherte der Nintendo-President einen „vernünftigen“ Preis zu. Wie hoch „vernünftig“ ist, ließ Iwata offen. Doch wird deutlich, dass Nintendo in der Preisfrage wohl an die Schmerzgrenze gehen wird. Die Fehler des 3DS-Starts werde Nintendo nicht wiederholen, versprach Iwata. Das neue Handheld war trotz zahlreicher Innovationen von den Gamern als zu teuer empfunden worden. Erst eine Preissenkung mit flankierender Softwareoffensive brachte den gewünschten Erfolg.

So lange Nintendo weiter unkonkret bleibt, kann über den Preis nur spekuliert werden. Als sicher gilt, dass der Hersteller wie schon bei GameCube, Wii und NDS kein Verlustgeschäft machen wird – eine schwarze Null ist also das Minimalziel. Japanische Analysten gehen von einem Preis um die 30.000 Yen aus, soll Wii U kostendeckend verkauft werden, was nach aktuellen Kursen umgerechnet etwa 301 Euro entsprechen würde.

Quelle: GamesMarkt.de



Titelbild: „Spec Ops – The Line“
für PC, im Vertrieb von 2K Games
(Test siehe Seite 12)

Ihr Gamer-Kino im Heft!

Sie sind verrückt nach Spielen und besitzen ein eigenes Gamer-Kino?

Schicken Sie Ihre Fotos und eine Beschreibung per E-Mail an:

player@brieden.de

Hammer-Spiele-TVs

• Drei 3D-LED-Fernseher ab 101 cm

ab Seite 34



Magazin

6 News auf einen Blick

Test

26 Ready to fly

Simulus 3-Kanal-Hubschrauber GH-320.i

27 Come to the Dark Side

Sharkoon Gamermaus DarkGlider-

28 Clevere Platzsparer

Teufel LT2R High Definition

34 A Kind of Magic

LG 42LM670S

36 Allrounder-Fernseher vom Feinsten

Sony KDL-40HX755

38 Flotter Spielkamerad

Toshiba 40UL975G

40 Energiebündel

AV-Receiver Pioneer VSX-922

42 Kompakte Surround-Lösungen

3 Frontsurroundsysteme im Test

48 Play!

AV-Receiver Yamaha RX-V673

52 Desktop-Power

Genelec Syno 20+

54 Zurück in die Zukunft

Mitsubishi HC 7800

58 Aktivposten

IMG Stage Line Sound-65/SW

60 Zauberwürfel

Lasmex S-01

62 Das neue Klangwunder

Bose Wave Music System III

64 Frischluft

Airplay mit Klipsch Gallery G-17 Air

66 So fliegt Musik

Audiofly Zound Link

68 Die neue S-Klasse

Samsung GT-I9300 Galaxy S3



Schachtelkino

• Gamingbereich, Heimkino und Wohnen –
alles auf 19 Quadratmetern **Seite 30**

Rubriken

- 3 Editorial
- 6 Magazin
- 9 Kurztests
- 8 Gewinnspiel
- 13 Gewinnspiel
- 23 Gewinnspiel
- 30 Leser-Gamerkino
- 70 Top-Spiele der Redaktion
- 75 Händlermarkt
- 78 Abonnement
- 78 Gerätetests im Überblick
- 82 Impressum/Inserenten
- 82 Vorschau

Die neue S-Klasse

Samsung Galaxy S3 **Seite 68**



Drei Front-Surroundsysteme

• Mehrkanal-Spielesound
aus nur einer Box **ab Seite 42**

Zurück in die Zukunft

Full-HD-3D-DLP-Projektor
Mitsubishi HC7800

Seite 54



Alle Tests im Überblick



Aktiv-Lautsprecher

- 52 Genelec Syno 20+
- 58 IMGStageLineSound-65/SW

Fernseher

- 34 LG 42LM670S
- 36 Sony KDL-40HX755
- 38 Toshiba 40UL975G

Smartphone

- 68 Samsung Galaxy S3

Projektor

- 54 Mitsubishi HC7800

HiFi-Zubehör

- 60 Lasmex S-01
- 66 Audiofly Zound Link

Mini-HiFi-System

- 62 Bose Wave Music System III

Airplay-Lautsprecher

- 64 Klipsch Gallery G-17 Air

Kurztests

- 9 Scythe Kro Craft mini Speaker PLUS
- 9 GetDigitalUSB-Raketenwerfer
- 9 Coby CSMP 145 Butterfly

AV-Receiver

- 40 Pioneer VSX-922
- 48 Yamaha RX-V673

Frontsurround-Systeme

- 44 Panasonic SC-HTB20EG
- 45 Teufel Cinebar 21
- 46 Canton Digital Movie 90.2

iPhone-Hubschrauber

- 26 Simulus GH-320.i

Gamermaus

- 27 Sharkoon DarkGlider

Surround-Lautsprecher

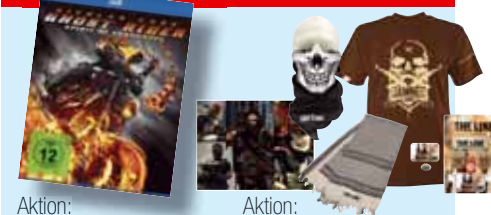
- 28 Teufel LT2R High Definition



Games

- 12 Spec Ops: The Line
- 14 Diablo 3
- 16 Max Payne 3
- 17 GhostRecon: Future Soldier
- 18 Prototype 2
- 19 Dragon's Dogma
- 20 Lollipop Chainsaw
- 21 Resistance Burning Skies
- 21 Gravity Rush
- 22 Memento Mori 2
- 23 Das schwarze Auge – Satinavs Ketten
- 24 Botanica
- 25 Bang Bang Racing
- 25 Dirt Showdown

Interviews • Aktionen



Aktion:

**Fünf 3D-Blu-rays
zu gewinnen!**

Seite 8

Aktion:

**Drei Fanpakete
zu gewinnen!**

Seite 13



Wie es sich für ein modernes Radiogerät gehört, lässt sich das Argon DAB4+ per Touchscreen bedienen

DAB+-Radio

Raus damit!

Genau das Richtige für den Sommer, wenn man draußen viel auf Achse ist oder sich von der Sonne auf dem Balkon verwöhnen lässt, kommt von Argon. Das DAB4+ ist in fünf farbenfrohen Aluminiumgehäusen erhältlich und hat einen UKW-/DAB+-Tuner an Bord. Es kann mit herkömmlichen Akkus betrieben werden und hält damit im UKW-Betrieb sieben Stunden durch. Im reinen DAB+-Modus verkürzt sich die Spieldauer auf etwa fünf Stunden. Das vierzeilige OLED-Touch-Display und das große Aluminium-Lautstärkrad lassen die Bedienung zum Kinderspiel werden. Externe Zuspeler finden am 3,5-mm-Klinkeneingang Anschluss, ein Stereoausgang reicht die Musiksignale zur HiFi-Anlage weiter. Das Argon DAB4+ kommt mit einer kleinen Fernbedienung und ist ab sofort für 279 Euro erhältlich.

- **Preis: um 280 Euro**
- **Infos: www.argonradio.de**

Notebook

Scharf, schärfer, MacBook Pro Retina

Das neue MacBook Pro mit Retina Display bringt 5,1 Millionen Pixel auf den Schirm und verfügt damit über das höchstauflösende Notebookdisplay der Welt.

Für maximale Leistung und schnellste Zugriffe sorgen Quad-Core-Prozessoren und Flash-Speicher. Lediglich 1,8 cm dünn ist das neue MacBook Pro mit Retina Display und bleibt dank 2,02 kg Lebgewicht sehr gut tragbar. Für den Luxus mit 2,3 GHz Intel Core i7 und 15 Zoll Bildschirmdiagonale müssen mindestens 2.279 Euro investiert werden.

- **Preis: ab 2.279 Euro**
- Infos: www.apple.de**



Die derzeit höchste Displayauflösung bietet das brandneue und superflache MacBook Pro Retina

Mobil

B&W Kopfhörer P3

Mit dem mobilen P3 kommen Sie auch unterwegs in den Genuss einer faszinierenden Klangqualität. Dank seiner speziell entwickelten Treiber werden Klangfarben ungemein natürlich und ausgesprochen facettenreich vermittelt. Der speziell für die Ohrpolster entwickelte Stoffbezug sorgt für unverfälschte Klangwiedergabe und maximalen Tragekomfort. Der faltbare P3 ist ultraleicht und dennoch ausgesprochen strapazierfähig. Er wird voraussichtlich ab Juni 2012 in beiden Ausführungen bundesweit im autorisierten B&W-Fachhandel, bei Gravis und online bei Amazon und Apple erhältlich sein.

- **Verfügbare Ausführungen: Schwarz oder Weiß**
- Preis: um 200 Euro**
- **Infos: www.bw-p3.de**

Superscheck: Von B&W gibts besten Klang und exzellentes Design auf die Ohren



Gewinnspiel

Fünf 3D-Blu-rays „Ghost Rider“ zu gewinnen!

Nicolas Cage in seiner Paraderolle als coolster und härtester Kopfgeldjäger des Teufels ist zurück. In der Fortsetzung der erfolgreichen Marvel-Comic-Adaption dreht der Ghost Rider auch bei Ihnen zu Hause den Drehzahlmesser mächtig auf!

Fünf PLAYER-Leser können je eine 3D-Blu-ray vom Action-Kracher „Ghost Rider – Spirit of Vengeance“ gewinnen.

Frage: Mit welchem Film wurden die beiden Regisseure von „Ghost Rider – Spirit of Vengeance“ berühmt?

Teilnahmebedingungen

Mitmachen können PLAYER-Leser ab 12 Jahren. Mehrfachteilnahmen sind nicht gestattet. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Wer gewinnen möchte, schreibt eine E-Mail mit der hoffentlich richtigen Antwort an: player@brieden.de

Einsendeschluss ist der 31.08.2012

Ausgenommen von der Teilnahme sind Mitarbeiter der Michael E. Brieden Verlag GmbH, von 24U MEDIA & Marketing Network sowie deren Angehörige.



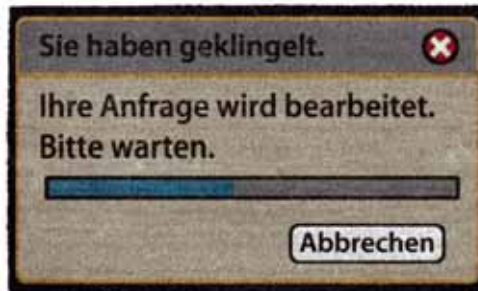
Gadgets

Geek-Stuff Supplier

Der Geek-Shop schlechthin findet sich im Internet auf www.getdigital.de. Hier erhalten Nerds, und alle, die es noch werden wollen, herrlich sinnfreie Dinge. Na gut, einige sinnvolle Produkte sind auch dabei, doch wer diese Seite aufruft, ist auf der Suche nach ganz außergewöhnlichen Gadgets. Wie beispielsweise den Technik-Spielereien mit USB-Anschluss oder den T-Shirts für Gamer oder den Mathe- und Physik-Freak. Sehr empfehlenswert sind übrigens die Öko-Shirts mit 100% Bio-Baumwolle aus Fairtrade Handel. Wer auf der Suche nach weiteren originellen Geschenkideen ist, sollte die Rubriken „Haus & Büro“, „Ausrüstung“ und „Gadgets“ eingehender untersuchen oder sich gleich bei den „Bestsellern“ umsehen. Hier findet sich unter anderem die abgebildete Fußmatte „Sie haben geklingelt“, damit jeder Besucher sofort weiß, bei wem er zu Gast ist.

- **Preis:** Fußmatte, um 25 Euro;
Öko-T-Shirt, um 20 Euro
- **Infos:** www.getdigital.de

Willkommen bei den Nerds: Hier weiß jeder Besucher woran er ist



Super Passform und beste Qualität bieten die ökologisch korrekten „Öko-T-Shirts“ von GetDigital



Zotacs neue GeForce GT 640 besitzt ein exzellentes Preis-Leistungs-Verhältnis

Grafikkarte Golf-Klasse

Mit der GeForce GT 640 bringt Zotac eine neue Grafikkarte auf den Markt. Leistungsmäßig liegt die GeForce im Mainstreambereich, ist also deutlich unter den Top-Grafikkarten eingestuft. Dennoch bietet die GeForce GT 640 laut Angaben von Zotac Marketing Director Carsten Berger eine hohe Leistung, bei gleichzeitig geringem Stromverbrauch. Der 2048 MB große DDR3-Speicher ist über 128 Bit angebunden; der Kern-Taktfrequenz beträgt 900 MHz. So soll es möglich sein, bis zu drei Bildschirme gleichzeitig über die Grafikkarte laufen zu lassen. Zotacs GeForce 640 ist besonders interessant für Multitasking-User und Gelegenheitsspieler.

- **Preis:** um 100 Euro
- **Infos:** www.zotac.com

Tablet-PC

Neues Tablet von Toshiba

Toshiba stellt das neue 25,7-cm(10,1-Zoll-)Tablet, Toshiba AT300 vor. Ausgestattet mit Android 4.0, Ice Cream Sandwich, und der neuesten NVIDIA-Tegra-3-CPU bietet das silberfarbene Tablet im strukturierten Gehäusedesign eine umfassende Auswahl an Schnittstellen. Es eignet sich perfekt für die alltäglichen Multimediaaufgaben und bringt Spielvergnügen unterwegs. Obwohl der Toshiba AT300 nur 8,95 mm dick ist, verfügt er über eine Vielzahl von Schnittstellen und Ports, darunter WLAN, Bluetooth 3.0, micro-USB und micro-HDMI. Über eine vorinstallierte App können Benutzer unkompliziert auf Dienstleistungen und Angebote bei Toshiba Places zugreifen. Außerdem stehen über 500.000 Apps bei Google Play zur Auswahl.

- **Toshiba AT300, ab 450 Euro**
- **Infos:** www.toshiba.de



Schlanke Linie: Das neue Toshiba überzeugt durch gute Ausstattung und schicke Gestaltung

Kopfhörer

Design für die Ohren

Die Audio-Spezialisten von Harman Kardon bringen ihre ersten Kopfhörer auf den Markt. Zum Startrepertoire gehören zwei In-Ear-, ein On-Ear- und ein Over-Ear-Kopfhörer. Weitere sollen folgen. Das Besondere der Klangwunder ist das Design, das mit voller Absicht an die Form eines iPhones erinnert. Apple besitzt zudem das Verkaufsrecht für die ersten drei Monate der seit Mitte Juni erhältlichen Modelle. Wer auf Design und Klang Wert legt, sollte Harman Kardons neue Modelle in die engere Auswahl nehmen.

- **Preis:** ab 100 Euro (NI) bis 250 Euro (BT)
- **Infos:** www.harmankardon.com

Abgebildet sind die neuen In-Ear-Kopfhörer Harman Kardon NI für rund 100 Euro



Sagenumwobener Klang – zum Niederknien edel!

Ansgar Thies
Produktdesigner bei Teufel

In unserer Designschmiede
erschaffen für Dämonjäger
und Drachentöter.

Teufel Concept B 20 – 2.0 Lautsprecher-System mit BiAmping-Technologie für Ihren PC

2.0 PC Lautsprecher-Set mit integrierter 4-Kanal-
Class-D-Endstufe für professionelles BiAmping.
Das bedeutet: die 4 Hoch- und Tieftöner werden
durch 4 Verstärker direkt befeuert. Das Ergebnis:
ein unglaublich voller Sound für Musik und Spiel-
Effekte! Mit Bassreflex. Öffnung für satte Bässe
auch ohne Subwoofer. 60 Watt Spitzenleistung.
Mit Mikro- und Headset-Anschluss.

Die Teufel Vorteile:

8 Wochen Probe hören mit vollem Umtausch- und Rückgaberecht |
12 Jahre Garantie auf Lautsprecher | Bester Sound zu günstigen
Preisen durch Direktkauf vom Hersteller | Umfassend informieren
und bequem bestellen unter www.teufel.de

Teufel

... macht glücklich



Powerwürfel

Guter Sound am Rechner und unterwegs – das 2.0-Set von Scythe passt in den Reisekoffer und macht auch neben dem neuen TFT eine tolle Figur.

Wer es kompakt mag, lernt bei Lautsprechern schnell die Grenzen der Physik kennen. Wenn ernsthaft Luft bewegt werden soll, kommen die kleinen Membranen durchschnittlicher Computerlautsprecher früh an ihr Limit. Dünnwandige Plastikgehäuse tun ihr Übriges, um die vorhandene Energie ungehört verpuffen zu lassen. Kühlerspezialist Scythe schafft mit dem kleinen 2.0-Set aus seiner Audiosparte Abhilfe. Das Kro-Craft-mini-Speaker PLUS-Set beinhaltet zwei in jeder Dimension nur gut 10 cm messende Lautsprecherwürfel und einen passenden Stereo-Schaltverstärker. Echte 10 W pro Kanal sind mehr als genug Dampf, um den beiden Langhub-Breitbändern mit inverser Metallmembran ordentlich Beine zu machen. Die schmucken Aluminiumgehäuse der Boxen sorgen dafür, dass diese Leistung auch am Ohr ankommt. Der Klang der Boxen ist mit Schreibtisch oder Wand im Rücken erstaunlich füllig, dazu in Mitten und Höhen offen und präzise. Dank der sehr geringen Abmessungen und des mehr als kompletten Zubehörs findet das Set zudem Anschluss an diverse Quellen und ist innerhalb weniger Minuten aufgebaut.

Kurz gesagt Die beiden Powerwürfel mit Langhub-Breitbänder und der kompakte Schaltverstärker dieses preisgünstigen Sets machen richtig Laune, egal ob am Rechner, am MP3-Player oder an der Spielekonsole *cg*

PC-Lautsprecher

Scythe Kro Craft mini Speaker PLUS

· Preis um 80 Euro
· Internet www.scythe-eu.com

Kurz und knapp:

- + sehr gute Verarbeitung
- + umfangreiches Zubehör
- + vollständiger Klang

Ausstattung ■■■■■■
Bedienung ■■■■■■
Klang ■■■■■■

Player

3/2012



Volltreffer!

Nervende Arbeitskollegen im Büro? Langeweile am Schreibtisch zu Hause? Dann haben wir für Sie die ultimative Lösung: den USB-Raketenwerfer mit Computer-Steuerung.

Cooler Technik-Gadgets gibt es beim Online-Handel getDigital. Einer der Bestseller im Shop ist der USB-Raketenwerfer für rund 35 Euro, der vier Schaumstoffraketen computergesteuert verschießen kann. Und das geht erstaunlich gut, da der Werfer über einen großen Einsatzradius verfügt. Vertikal lässt sich der Raketenturm um 45 Grad verstellen, in der Horizontalen sind es 315 Grad. Die kostenlose Software „Thunder“ richtet den Raketenwerfer per Maus- oder Tastaturbefehl präzise aus und feuert auf Knopfdruck nacheinander vier Raketen ab. Wer es zum ersten Mal erlebt, wird überrascht sein, mit wie viel Kraft die Schaumstoff-Raketen verschossen werden und wie weit diese fliegen. Es lassen sich auch mehrere Werfer miteinander kombinieren und per Software gleichzeitig bedienen.

Kurz gesagt Wer etwas Kleingeld übrig und ein Faible für ausgefallene Gadgets hat, sollte sich diesen USB-Raketenwerfer unbedingt zulegen. Am besten gleich noch ein paar Ersatzraketen mitbestellen ...

js

Gadgets

GetDigital USB-Raketenwerfer

· Preis um 35 Euro
· Internet www.getdigital.de

Kurz und knapp:

- + funktioniert super
- + schießt bis zu 6 m weit
- + ultimativer Schreibtisch-Spaß

Funktion ■■■■■■
Bedienung ■■■■■■
Spaßfaktor ■■■■■■

Player

3/2012



Schmetterling

Neben Tablets aller Größen hat amerikanische Unternehmen Coby auch passendes Zubehör im Programm. Die Dockingstation CSMP 145 Butterfly eignet sich perfekt für iPhone und iPod.

Die Flügel des Butterfly, zu Deutsch „Schmetterling“, leuchten tatsächlich, allerdings nur in einer Farbe. Der blassblaue Farbton lässt sich in drei Stufen dimmen, ansonsten machen die ausladenden Seitenteile genau das, was sie sollen, nämlich Musik vom iPhone oder iPod abspielen. Das Anschlussdock befindet sich genau in der Mitte. Die Steuerung von iPod und iPhone erfolgt nach dem Andocken über die mitgelieferte Fernbedienung des Butterfly. Darüber wird zudem das Licht gedimmt oder ganz abgeschaltet, die Aux-Buchse angewählt und außerdem zusätzliche Bassunterstützung aktiviert. Der Klang ist mit und ohne Bassanhebung sehr mittenbetont, es fehlt ein wenig an Brillanz in den oberen Tonlagen. Ansonsten überzeugt das Butterfly Soundsystem voll und ganz.

Kurz gesagt Das Butterfly-Soundsystem verhilft dem iPod und dem iPhone tatsächlich zu einem kräftigen Klang und lädt ihn ganz nebenbei für die nächste Tour wieder auf. Für den Preis sollte allerdings noch mehr Ausstattung drin sein. *tj*

iPhone-Dock mit Beleuchtung

Coby CSMP 145 Butterfly

· Preis um 100 Euro
· Internet www.cobygermany.de

Kurz und knapp:

- + integrierte Ladefunktion
- + Aux-Eingang
- + Fernbedienung inklusive

Ausstattung ■■■■■■
Bedienung ■■■■■■
Klang ■■■■■■

Player

3/2012



Zubehör

A-solar eröffnet mit dem Power Dock AM-406 die Grill-saison

Was machen Apple-Fans im Sommer? Sie gehen raus in die Natur und nehmen iPhone, iPod oder iPad natürlich mit. Denn mit dem Solarladegerät Power Dock AM-406 von A-solar kann der Akku der iDevices ab sofort überall und (fast) jederzeit aufgeladen werden. So behält man selbst auf langen Ausflugsstouren den Anschluss an die digitale Welt. Mit dem portablen Kraftwerk stellt der niederländische Spezialist für Solargeräte die erste mobile Apple-Docking-Station mit integrierter Energiequelle vor. Einfach vor der Wanderung, der Fahrradtour oder dem Skatemarathon das AM-406 via USB-Kabel am PC aufladen, und schon kann's losgehen: Dank dem leistungsstarken Lithium-Polymer-Akku mit einer Kapazität von 6.000 mAh reicht die Kraft des handlichen Energielieferanten sogar für ein iPad aus.

- A-solar AM-406, um 80 Euro
- Infos: www.a-solar.eu



Der AM-406 ist handlich und doch mit 6.000 mAh enorm leistungsstark



Schick, schick: Beste Bildqualität mit schnellen Reaktionszeiten soll auch Gamer überzeugen

Monitor Packard Bell präsentiert neue Display-Serien

Die Modelle der Maestro-Serie standen schon immer für hohe Qualität und schlankes Design in Verbindung mit graziler Eleganz. Mit den neuen Displays Packard Bell Maestro 225 DXL und Packard Bell Maestro 235DL führt Packard Bell diese Tradition weiter fort: Lehnen Sie sich zurück und genießen Sie Bildwiedergabe so, wie sie sein soll. Mit der Full HD-Auflösung von 1.920 x 1.280 Pixeln, einem dynamischen Kontrastverhältnis von 100.000.000:1, schnellen Reaktionszeit von 5 ms, VGA-Ports und DVI-Anschlüssen mit HDCP-Unterstützung garantiert die Packard Bell Maestro-Serie bestes Multimedia-Entertainment. Dank der brillanten, knackigen und gestochen scharfen Farbwiedergabe wirken die Lieblingsfilme noch farbenfroher und die aktuellen Videospiele fast lebensecht.

- Packard Bell Maestro 225DXL und Maestro 235DL, um 130 Euro, um 140 Euro ■ Infos: www.packardbell.com/



Spiele Top-Ten-Verkaufscharts

	Vorwoche	Wochen	Titel	Vertrieb	Genre	USK
1	1	6	Diablo III (PC/Mac)	Activision Blizzard	Rollenspiel/Action-Adventure	16
2	4	38	FIFA 12 (Playstation 3)	Electronic Arts	Sport	0
3	2	5	Max Payne 3 (Playstation 3)	Take-Two Interactive	Action	18
4	neu	1	Lollipop Chainsaw (Playstation 3)	Warner Bros. Interactive	Action	16
5	13	34	Battlefield (Playstation 3)	Electronic Arts	Action	18
6	3	3	Max Payne 3 (PC)	Take-Two Interactive	Action	18
7	6	31	Assassin's Creed: Revelations (Playstation 3)	Ubisoft	Action-Adventure	16
8	5	16	Mario Party 9 (Nintendo)	Nintendo	Geschicklichkeit/Kinderspiel	6
9	neu	1	Gravity Rush (Playstation Vita)	Sony Computer Entertainment	Action-Adventure	12
10	8	32	Call of Duty: Modern Warfare 3 (Playstation 3)	Activision Blizzard	Action	18

Stand: 16.6.2012

14 Spiele im Test

GAMES Total



Spec Ops – The Line

*Packend, provokant
und nachdenklich stimmend*

Seite 12



Diablo 3

Hack'n'Slay-Klassiker mit
Runderneuerung **Seite 14**



Max Payne 3

Knallharter Action-Shooter
mit Bullet-Time **Seite 16**



Dragon's Dogma

Drachenspektakel mit
epischen Ausmaßen **Seite 19**

SPEC OPS THE LINE



Brandneu in den Verkaufsregalen steht der mit vielen Vorschusslorbeeren bedachte Third-Person-Militärshooter „Spec Ops: The Line“. Ob das deutsche Spielestudio „Yager“ (sprich Jäger) den hohen Erwartungen gerecht werden kann, klärt unser Test.

Die Berliner Spieleschmiede hat sich für ihren Shooter von der Erzählung „Herz der Finsternis“ von Joseph Conrad inspirieren lassen. Dieser Stoff wurde bereits mehrfach filmisch umgesetzt, die bekannteste Version dürfte wohl Francis Ford Coppolas nachhaltig beeindruckender Antikriegsfilm „Apocalypse Now“ sein. Demnach präsentiert das Yager-Studio einen Militärshooter der etwas anderen Art, einen, der einen Sinn hinter den (Kriegs-)Handlungen der Spielfiguren sucht und deren Vorge-

hensweise stetig hinterfragt. Die Produktion war sehr aufwendig, so dass am Shooter während der fünfjährigen Entwicklungszeit zu Hochzeiten bis zu 100 Personen gearbeitet haben.

Story Dubai, die einst vor Reichtum überbordende Luxusstadt, existiert nicht mehr. Gigantische Sandstürme haben sie von der Landkarte gefegt und Tausende das Leben gekostet. Von den amerikanischen Soldaten, die zur Evakuierung Dubais eingesetzt wurden, fehlt jedes Le-

benszeichen. Sechs Monate nachdem die Stadt halb unter Sand begraben wurde, empfängt das US-Militär ein Funk-Notsignal. Die Hoffnung keimt auf, dass es doch noch Zivilisten und Soldaten geben könnte, die von den katastrophalen Sandstürmen verschont wurden. Ein dreiköpfiges Team aus Delta-Force-Soldaten, angeführt von Captain Martin Walker, wird nach Dubai entsandt, um nach Überlebenden zu suchen. Dort angekommen, finden sie eine vom Krieg zerrüttete Stadt vor. Und alle Spuren deuten darauf hin, dass für diesen Wahnsinn Colonel John Konrad und das Infanteriebataillon „Damned 33rd“ verantwortlich ist. Martin Walkers Aufklärungsmission wird zunehmend gefährlicher und das Team mit unsäglichlicher Verrohung konfrontiert. Was ist vor Ort passiert? Wer kämpft hier gegen wen und wer ist der wahre



Wiederbelebung zwecklos: Auch Martin Walker ist mit seinem Latein irgendwann am Ende und hinterfragt ...

... immer häufiger den Sinn seines Tuns bei diesem Sondereinsatz, der ihn ins zerstörte Dubai führt

In der einst blühenden Luxusstadt tobt ein erbittert geführter Konflikt, dessen Ursache es zu finden gilt



„Spec Ops: The Line“ bietet neben ruhigeren Passagen auch krachige Actionsequenzen



Hochhäuser und ausgebrannte Luxusautos zeugen vom ehemaligen Reichtum Dubais

Feind? Das Delta-Force-Team dringt tiefer in das Geflecht aus Wahnsinn und Gewalt vor und steigt in die Abgründe des Kriegs hinab. Richtig oder falsch, gut oder böse, Täter oder Opfer? Die Grenzen verschwimmen immer mehr, Martin Walker wird am Ende nicht mehr der sein, der er zu Beginn der Mission gewesen ist ...

Gameplay „Spec Ops: The Line“ startet mit einem furiosen Feuergefecht, in dem wir als Bordschütze eines fliegenden Helikopters nahende Feind-Hubschrauber vom Himmel holen müssen. Doch das geht schief – im aufkommenden Sandsturm stürzt der Hubschrauber ab. Mit zahlreichen Blessuren überlebt unser Dreier-Delta-Team den Absturz, zu Fuß geht es zurück nach Dubai, wo wir in der Rolle des Captain Martin Walker schnell in weitere Gefechte verwickelt werden.

So weit spielt sich „Spec Ops: The Line“ wie ein herkömmlicher Kriegsshooter: Ballern, was das Zeug hält und von Deckung zu Deckung sprinten, um das eigene Leben zu schützen. Doch sehr schnell ändert sich die Stimmung des Spiels, alleine schon das Setting im halb unter Sand verschütteten Dubai schafft eine einzigartige Atmosphäre. Sand ist das beherrschende Element in der Wüste und wird von den Spielern dynamisch ins Gameplay einbezogen. Immer wiederkehrende Stürme erschweren uns das Vorrücken und machen eine Kommunikation unmöglich – wir müssen uns blind auf unser Team verlassen. Rieselt Sand durch Glasdächer oder Fensterfronten, können diese mit gezielten Gewehrsalven zerschossen werden, um Gegner darin versinken zu lassen. Die beiden Kollegen können per Tastendruck angewiesen werden, ausgewählte Gegner auszuschalten. Lugo ist der Scharfschütze im Team für Präzisionsarbeit, Adams dagegen arbeitet lieber auf die harte Tour und erledigt Gegner

mit Granaten oder im Nahkampf. Das funktioniert ganz gut, meistens ist die „Arbeit“ im Alleingang jedoch schneller erledigt.

Während der Aufklärungsmission finden wir uns immer wieder in sehr unangenehmen Situationen. Dann sind Entscheidungen nötig, die mit Bedacht getroffen werden müssen. Mit wenigen Bildern und kaum Worten schafft es das Spiel immer wieder, den Wahnsinn des Kriegs zu beleuchten. Auch das eigene Team beginnt, Sinn und Zweck des Auftrags zu hinterfragen und die Entscheidungen des Einsatzleiters Walker zu kritisieren. So kommt es, dass man „Spec Ops: The Line“ fast schon als Antikriegs-Shooter bezeichnen könnte.

Doch das Spiel bietet eben auch handfeste Action, die mit bekannten Rockmusik-Klassikern vorangetrieben wird. Diese Gratwanderung funktioniert bis zum überraschenden Finale erstaunlich gut. Wer will, kann sogar bis zu drei verschiedene Enden durchleben, die alle bis dahin noch offenen Fragen beantworten.

Multiplayer Unsere Spielversion beinhaltet nur die Singleplayer-Kampagne. Wir können zum Multiplayer-Modus keine konkreten Aussagen treffen, da dieser zum Zeitpunkt des Tests noch fein getunt wurde. Selbstverständlich gehören PvP- und teambasierte Modi, die Möglichkeit Charaktere individuell anzupassen und im Rang aufsteigen zu lassen, zum Repertoire.



Spec Ops: The Line

■ Third-Person-Militärshooter



Player
Geschichte

Fazit Das Yager-Studio hat ganze Arbeit geleistet und einen faszinierenden Militärshooter abgeliefert, der durch seine Third-Person-Optik und der überaus provokativen Geschichte eine besonders dichte Atmosphäre schafft. Technisch ist „Spec Ops: The Line“ hervorragend umgesetzt: Es überzeugt durch einfache Spielmechanik und opulente Ingame-Grafik. Uns hat der Shooter bis zum bitteren Ende an den Bildschirm gefesselt – absolutes Highlight!

Jochen Schmitt

· Plattform	PC
· Vertrieb	2K Games
· Alterseinstufung	18 (USK)
· Preis (UVP)	um 50 Euro

Schwierigkeitsgrad

Anfänger • Amateur • Profi • Nerd

- + glänzende Inszenierung · sehr gute Grafik und hervorragender Sound · exzellent erzählte, nachdenklich stimmende Geschichte
- mitunter sehr heftige Gewaltdarstellung · etwas zu schlauchige Level

Atmosphäre/Story	(25 %)	90
Gameplay	(25 %)	85
Grafik	(20 %)	88
Sound	(20 %)	90
Suchtfaktor	(10 %)	80

Player	3/2012
Gesamtpunkte	(von 100) 87

GEWINNSPIEL

Wir verlosen drei Fanpakete, bestehend aus:
Spec Ops: The Line „Damned“
T-Shirt, Pins, Schal sowie
einem Bandana

Wer gewinnen möchte, schreibt eine Postkarte mit dem Stichwort „**Damned 33rd**“ an folgende Adresse:

Michael E. Brieden Verlag GmbH
Redaktion PLAYER
Gartroper Str. 42
47138 Duisburg

Einsendeschluss
ist der 31. August 2012.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Ausgenommen von der Teilnahme sind Mitarbeiter der Michael E. Brieden Verlag GmbH und von 2K Games sowie deren Angehörige.

Bleibt ein Weilchen und hör

Beinahe zwölf Jahre mussten Diablo-Fans warten, bis Entwickler Blizzard den dritten Teil seines Action-Rollenspiels veröffentlichte. Seit 15. Mai ist Diablo III erhältlich und schlug ein wie eine Bombe – alleine in den ersten 24 Stunden nach Veröffentlichung wurden mehr als 3,5 Millionen Exemplare verkauft.

weiß die sich häufenden Vorzeichen zu deuten und befürchtet das Schlimmste, als über Neu-Tristram ein Feuerregen niedergeht. Bevor er seine Warnungen aussprechen kann, stürzt ein fallender Stern in die Kathedrale und hinterlässt einen nicht enden wollenden Krater in der Erde. Der Schlund zur Hölle ist erneut offen – das Böse ist zurück!

Gameplay Das Böse kam zuallererst in Form des schnell zu zweifelhaftem Ruhm gelangten Fehlers „Error 37“, der Spielern den Zugang zu Blizzards Servern verwehrte und damit ein Spielen unmöglich machte. Doch das ist Geschichte, die Online-Plattform läuft inzwischen sehr stabil und kickt niemanden mehr unbeabsichtigt aus dem Spiel.

Diablo III hält am bewährten Spielprinzip des Vorgängers fest und bleibt sich in vielen Dingen treu. Das „alte“ Diablo-Gefühl ist sofort wieder da und zieht alle Spieler in seinen Bann. Zu Beginn wird eine weibliche Kriegerin oder ein männlicher Kämpfer aus sechs möglichen Charakterklassen ausgewählt. Damit zieht man dann gegen die Horden des Bösen ins Feld, wobei die Wahl des Geschlechts keine Auswirkungen auf die Schlagkraft hat. Unterschiede gibt es sehr wohl bei den verschiedenen Charakterklassen, die sich in ihrer Art zu kämpfen deutlich voneinander differenzieren. Doch egal, ob man den mächtigen, Nahkampf liebenden Barbaren wählt oder lieber auf Fernkämpfer setzt – in Diablo III kommt jeder ans Ziel. Blizzard hat ein sehr ausgewogenes Spiel geschaffen, das es auch Einsteigern ermöglicht, die Akte I bis IV in einem Rutsch zu meistern. Erst bei erneutem Durchspielen steigt der Schwierigkeitsgrad deutlich, so dass die erste Runde auf Stufe „Normal“ fast schon als Spiele-Tutorial durchgehen könnte.

Altes und Neues Die vier Akte sind grafisch sehr verschieden und bieten einiges fürs Auge. Diablo III treibt seine Geschichte mit Video-Zwischensequenzen voran, die unglaublich aufwendig produziert wurden und zeigen, was an Rendering derzeit möglich ist. Das setzt definitiv Maßstäbe und ist ein echter Augenschmaus. Im Spiel glänzt Diablo III mit liebevollen Details, die vor allem die Hintergrundgrafiken sehr lebendig erscheinen lassen. Wer genau hinguckt, findet immer wieder neue Elemente, die das Spielerlebnis intensivieren. Ebenfalls eine Bereicherung sind die zufallsge-

Inzwischen ist seit dem von unzähligen Gamern ungeduldig herbeigesehten Tag etwa ein Monat vergangen. Blizzard Entertainment musste seither einiges an Kritik einstecken, da sich Spieler weltweit von Diablo III mehr erhofft hatten. Und der Spiele-Gigant hat nachgelegt – kurz vor Redaktionsschluss wurde der sehr umfangreiche Patch 1.0.3 auf Blizzards Server aufgespielt, der eine Vielzahl an kleineren Fehlern korrigierte und das Spiel in manchen Details komplett umkremelte. Nebenbei wurde kurz zuvor noch das Echtgeld-Auktionenhaus integriert, in dem Spieler nun virtuelle Waren gegen bare Münze feilbieten können. Wie sich

das aktualisierte Diablo III spielt, haben wir für Euch herausgefunden.

Story Zwanzig Jahre nach den Ereignissen von Diablo II setzt die Geschichte des Nachfolgespiels ein. Baal, Mephisto und auch Diablo wurden besiegt, in Sanktuario glaubt kaum jemand noch an die Ereignisse, die sich damals zugetragen haben. Vielmehr denken viele, dass die Überlebenden Geschichten erzählen und dabei maßlos übertreiben. Deckard Cain jedoch weiß genau, wovon er spricht, und treibt mit seiner Nichte Leah in der alten Kathedrale die Forschungen über das Böse voran. Cain



Diablo III überzeugt durch sein gut ausgearbeitetes Leveldesign, das für viel Abwechslung sorgt



Der Dämonenjäger deckt mit Fernwaffen mehrere Gegner mit einem breit gefächerten Mehrfachschuss ein



Zauber- und Magieeffekte werden in diesem Hack'n'Slay exzellent in Szene gesetzt



nerierten Ereignisse in den Karten, so dass es immer wieder Spaß macht, auch bereits gespielte Quests erneut zu meistern. Denn bei jedem erneuten Durchgang finden sich wieder neue Drop-Items, die zum Ausrüsten der Spielfigur oder deren Begleitern genutzt werden können.

Spaßbremse Alternativ lassen sich die Gegenstände im Auktionshaus gegen Echtgeld oder Spielwährung versteigern. Das bereichert zwar Diablo III um ein neues Element, doch der Handelsplatz kann uns nur wenig überzeugen. Im Spielverlauf können die Fertigkeiten des Schmieds und Juweliers durch Einsatz von viel Gold verbessert werden. Hat man seine mühsam gesammelten Goldmünzen investiert, stellt der Schmied spezialisierte Ausrüstungsgegenstände her. Vom Juwelier erhält man wertvollere Edelsteine, die zum Sockeln genutzt werden können. Bis es soweit ist, dass effektive und wertvolle Gegenstände dabei herauspringen, hat man bereits viel von seinem Ersparten investiert. Viel einfacher und wesentlich kostengünstiger ist es, sich im Auktionshaus nach angebotenen Waffen, Rüstungen oder Edelsteinen umzusehen. Dort gibt es Ausrüstungsgegenstände, die mit Sicherheit viel besser sind als alles, was vom Schmied hergestellt wird. Ebenfalls erhält man alle Edelsteine, so dass sich das Upgrade des Juweliers kaum lohnt.

Das hat unsere Sammelleidenschaft im Spiel etwas geschmälert, auch wenn das Verbessern von Schmied und Juwelier mit dem Einzug von Patch 1.0.3 deutlich günstiger geworden ist. Deckt man sich komplett mit gekauften Ausrüstungsgegenständen ein, kann es sein, dass sich Gegner im Spiel viel zu einfach besiegen lassen und man selbst kaum noch Schaden nimmt. Uns macht es jedenfalls wesentlich mehr Spaß, im Spiel Gegnerscharen zu besiegen, deren

Items einzusammeln, beim Händler zu verkaufen und erneut auf die Monsterhatz zu gehen. Lohnend sind vor allem die „Championaten“, die erfreulicherweise viele seltene Gegenstände fallen lassen.

Grafik und Sound Diablo III überzeugt aus grafischer Sicht durch sein liebevoll ausgearbeitetes Leveldesign. Exzellent sind die Sprecher und der atmosphärische Soundtrack des mit bombastischen Effekten inszenierten Spiels.

Suchtfaktor Das neue Diablo ist mit gewissen Einschränkungen absolut langzeittauglich und bereitet vor allem mit Teamunterstützung durch echte Spieler großen Spaß. Der leichte Einstieg macht es auch Genre-Neulingen möglich, sich vom Jagd- und Sammeltrieb schnell anstecken zu lassen. Ab etwa Level 50 in Stufe „Hölle“ wird der Schwierigkeitsgrad dann allerdings sehr heftig, so dass auch erfahrene Diablo-Recken taktisch vorgehen müssen.

Diablo III

■ Action-Adventure



Fazit Blizzard liefert mit Diablo III ein sehr gutes Hack'n'Slay alter Schule ab, garniert mit neuen Elementen und verbesserter Grafik. Beste Voraussetzungen für viele Stunden Spielspaß.

Jochen Schmitt

· Plattform	PC
· Vertrieb	Activision Blizzard
· Alterseinstufung	16 (USK)
· Preis (UVP)	um 60 Euro

Schwierigkeitsgrad

Anfänger • Amateur • Profi • Nerd

- + zufallsgenerierte Ereignisse · gute Grafik mit sehr liebevollen Details · sehr gute Sprecher
- derzeit Auktionshaus zu gewichtig · wenig motivierende Drop-Items

Atmosphäre/Story	(25 %)	80
Gameplay	(25 %)	90
Grafik	(20 %)	85
Sound	(20 %)	85
Suchtfaktor	(10 %)	90

Player	3/2012
Gesamtpunkte	(von 100) 86

Eine zweite Meinung:

Nach der Absolvierung des ersten Schwierigkeitsgrades dachte ich noch, dass mich Blizzard auf den Arm nehmen möchte – so leicht sollte es sein, Diablo und seine Diener zu besiegen? Umso überraschter ist man dann, wenn man auf der Stufe „Alptraum“ plötzlich gegen Championaten kaum noch Land sieht und erst recht in der „Hölle“, wo 25000 Einheiten Leben schon mal in einem einzigen Schlag erlöschen. Abseits aller Spielfaszination und Langzeitmotivation muss man Diablo III ankreiden, dass die Balance perfekter hätte abgestimmt sein müssen. Seltsamerweise bleiben selbst in der „Hölle“ Endgegner kein Problem, während ein Dreierverbund von verketteten Champions auch im x-ten Anlauf kaum zu schlagen

ist. Ebenfalls wünscht man sich hin und wieder eine Art Charakterentwicklung wie beim Vorgänger, um besonders lieb gewonnene Mächte noch zu verstärken. So muss man auf den vorgefertigten Weg vertrauen, den Blizzard uns mitgibt, und ist extrem abhängig von der Schlagkraft seiner Waffen, der Vitalität und damit wiederum vom Auktionshaus, das deutlich bessere Gegenstände bereithält als Schmied oder Händler sie einem anbieten können – schade. Allerdings stirbt die Hoffnung zuletzt und es steht schon Version 1.04 in den Startlöchern mit angekündigten Veränderungen im Skillsystem.

Timo Walters



Nicht nur wir selbst besitzen magische Kräfte – auch Monster greifen zu arkanen Verzauberungen



Einige Gegner, wie die Championaten, sind besonders schwer zu erledigen – „kiten“ ist hier angesagt



Einfach über die rot leuchtende Lebenskugel laufen, sobald der Gesundheitslevel sinkt

Einmann-Armee mit Leberschaden

2003 wurde ein Nachfolger für Max Payne 2 versprochen und tatsächlich konnte man bereits 2009 den Titel vorbestellen – nun ist er zu haben. Wir haben den Titel auf zwei von drei Schwierigkeitsgraden durchgespielt und sind der Meinung, „mal eben“ ist anders.

Die Story beginnt auf einer sonnendurchfluteten Terrasse in Sao Paulo. Max, der einen Job als Sicherheitsfachmann bei der reichen Familie Branco annahm, möchte eigentlich nur eine Menge Alkohol und dazu ein paar Pillen schlucken. Die versnobten Leute, die um ihn herum tanzen, sind der eher lästige Teil seines Jobs. Wenn jedoch verlangt wird, dass Max seine Arbeit als Bodyguard erledigt, macht er das auch und steht jederzeit seinen Mann. Wie in dem Moment, als sein Schützling Fabiana und deren Freundin entführt werden ...

Singleplayer Die einzelnen Kapitel des Singleplayers gehen nahtlos ineinander über. Dabei vertuschen die Zwischensequenzen sehr geschickt die lange Ladedauer bis zum nächsten Kapitel. Ein Überspringen ist unmöglich, darunter leidet die Langzeitmotivation etwas. Rockstar Games möchte den Spieler durch das Einsammeln goldener Waffenteile und Ergattern von Trophäen motiviert halten. Wie gut, dass die Kapitel nach ihrer Freischaltung, separat

spielbar sind, um das eine oder andere Goldstück doch noch aufzuspüren. Ist man im Besitz aller goldenen Elemente, werden die damit zusammengebauten Waffen effizienter und im Spiel gold leuchtend hervorgehoben. Das sieht ein wenig seltsam aus und ist deswegen in den Optionen auch abschaltbar.

Die Kapitel laufen immer gleich ab: Max hat einen vorgegebenen Weg, den er strikt zu befolgen hat, und muss immer zahlreicher werdende Gegnerscharen ausschalten. Hat man den letzten Gegner einer Welle geschafft, erkennt man es sofort am Bullet-Time-Effekt. Auf normalem Schwierigkeitsgrad gibt es einige Stellen, die Spielern Geduld abverlangen. Gegner werden immer fieser, man kämpft sich durch Kämpferscharen, die recht schlau sind und einen auch mal flankieren. In den Voreinstellungen sollte der Zielpunkt auf „Waffenspezifisch“ eingestellt sein, sonst hat man die ganze Zeit nur einen kleinen, weißen Punkt. Und der ist auf weißen Hintergrund nur schwer wiederzufinden, wenn es wieder mal hektisch wird.

Multiplayer Der Multiplayer bietet neben den altbekannten Deathmatch und Team-Deathmatch, einen Gangwars und Payne Killer Modus und diese jeweils noch als Hardcorevariante. In Gangwars muss das Team bestimmte Aufträge in einer bestimmten Zeit erfüllen, in Payne Killer spielt man als Meister Max himself, bis man niedergestreckt wird. Die Rolle geht an den Vollstrecker weiter und dieser wird so selbst zum Gejagten.

Grafik und Sound Die Grafik ist exzellent und schafft in Verbindung mit dem guten Soundtrack eine tolle Spielatmosphäre. Bis auf

Max Payne 3

■ Third-Person-Shooter



Fazit Die Geschichte des heruntergekommenen und sagenhaft zynischen Max Payne wird gut erzählt und ist wie immer super inszeniert. Dennoch haben wir uns von der Rückkehr des Bullet-Time-Pioneers etwas mehr erhofft.

Michael Jans

· Plattform	PC
· Vertrieb	Rockstar Games
· Alterseinstufung	18 (USK)
· Preis	um 50 Euro

Schwierigkeitsgrad

Anfänger • Amateur • Profi • Nerd

- + gut erzählte Story (Singleplayer) · Top-Grafik
- Schema F bei Angriffswellen · zu häufige Wiederholungen

Atmosphäre/Story	(25 %)	80
Gameplay	(25 %)	85
Grafik	(20 %)	90
Sound	(20 %)	90
Suchtfaktor	(10 %)	70

Player	3/2012
Gesamtpunkte	(von 100) 84

kleine Aussetzer sind die Animationen sehr gut gelungen und beispielsweise die Slums von Brasilien mit sehr viel Detailtreue nachgebildet. Beim Sound punktet Max Payne 3 ordentlich und überzeugt mit seiner beeindruckenden Räumlichkeit und den exzellent vertonten Feuergefechten.

Suchtfaktor Zum einen motiviert die gut erzählte Story zum Durchzocken, nur ist leider das Leveldesign zu geradlinig aufgebaut. Gegner erscheinen immer an der gleichen Stelle und in gleicher Anzahl. Immerhin braucht man für den Singleplayer eine Spielzeit von 12–14 Stunden. Ein Spiel muss mehr als nur eine tolle Grafik bieten, es fehlt an Bewegungsfreiheit, Pepp und Abwechslung. Da hat der Multiplayer schon mehr Potenzial, um auf Dauer zu motivieren.

ROCKSTAR GAMES PRESENTS MAX PAYNE 3



Max Payne ist zurück und mit ihm das obercoole „Bullet-Time“-Feature, das es dem Zyniker erlaubt ...



... in jeder noch so ausweglos erscheinenden Lage, seine Gegner genüsslich in Slow-motion auszuschalten



Ja, wirklich – der Kerl im bunten Papageienhemd und mit Glatze ist Max Payne

The Ghosts Are among Us

Ein neuer Ghost-Recon-Titel aus der Hand von Tom Clancy.
Was zeichnet den Taktik-Shooter aus?

Story Eine Spezialeinheit soll gestohlene Sprengsätze zurückholen, überrascht die Gegner und kann diese ausschalten. Um dann durch die sichergestellten und just im Moment des Triumphs explodierenden Sprengsätze getötet zu werden.

Eine neue Truppe wird zusammengestellt, deren Mitglieder „Ghosts“ genannt werden. Das eingespielte 4er-Team soll herausfinden, was geschehen ist und durch wessen Hände die Bombe ging. Ausgerüstet mit allerneuester Hightech-Ausrüstung machen sich die Elite-soldaten auf den Weg.

Gameplay Das Erste was bei der Steuerung des Spiels auffällt, ist, dass die Steuerung überladen ist. Ein Button ist für mehrere Aktionen zuständig, mal wird der Knopf nur kurz ange-tippt, mal lange gedrückt gehalten. Konzentration ist hier die Devise. Hat man sich erst mal daran gewöhnt, geht die Steuerung von Ghost Recon: Future Soldier gut von der Hand. Die Befehle werden präzise umgesetzt und besonders das Von-Deckung-zu-Deckung-Sprinten ist ein praktisches Feature. Schade ist nur, dass die drei KI-Gefährten, die den Spieler begleiten, teilweise übermächtige Verbündete sind. Gibt man ihnen ein Ziel, so ist es in wenigen Sekunden anvisiert, egal in welcher Position sich das Ziel befindet. Kommt es dann jedoch zum offenen Kampf, fühlt man sich häufig wie ein Rettungssanitäter oder ein Heiler in einem Rollenspiel. Immer wieder sind die Kameraden am Boden und rufen nach Hilfe. Positiv ist jedoch, dass die Kollegen einem ebenfalls zur Seite stehen, solltet ihr mal zu viel „Blei geschluckt“ haben.

Tom Clancy ist seiner Linie treu geblieben und bringt wieder taktische Elemente mit in das Spiel. Diese sind im Gegensatz zu früheren Ghost-Recon-Titeln etwas abgeschwächt, wodurch das Spiel etwas einfacher wird. Dennoch muss man taktisch klug vorgehen, um einige knifflige Missionen meistern zu können. Die Hightech-Ausrüstung der sogenannten Ghosts hilft. Der Tarnanzug beispielsweise macht den Ghost unsichtbar. Sollte er jedoch rennen oder einen Schuss abgeben, funktioniert die Tarnung nicht. Auch Radar-Granaten befinden sich im Repertoire der Protagonisten, mit welchen man einige Informationen über die Antagonisten erhält.

Das Leveldesign ist ansehnlich, leider jedoch oft sehr schlauchig. Selten gibt es Alternativwege, was den Eindruck des Taktik-Shooters etwas trübt. Feuergefechte kommen in Ghost Recon nicht zu kurz, so muss z.B. eine Blackbox verteidigt werden, während Horden von Gegnern das Feuer auf die „Ghosts“ eröffnen.

Grafik und Sound Die Grafik von Tom Clancys neuestem Titel ist sehr anschaulich. Die Geräusche bei Waffenabschuss sind realitätsnah und hören sich nicht nach 08/15-Knallern an.

Die Protagonisten und andere Charaktere sind gut vertont und haben passende Stimmen erhalten. Zusätzlich gibt es noch Untertitel.

Suchtfaktor Der Suchtfaktor des Spiels entsteht vor allem durch den Koop-Modus. In diesem kann man gemeinsam mit Freunden die Kampagne erleben. Außerdem gibt es noch weitere Spielmodi, z.B. den Guerilla-Modus. In diesem stürzen sich 50 Wellen von Gegnern

Ghost Recon: Future Soldier

■ Taktik-Shooter



Player
Multiplayer

Fazit Ghost Recon: Future Soldier ist durchaus ein solider Titel. Wer hier jedoch nach Einzelspieleraktion sucht, wird enttäuscht. Ghost Recon's Stärke liegt eindeutig im Mehrspielermodus. Hier ist auch die Kampagne immer wieder reizvoll. Wer sich also Tom Clancys Neuling beschafft, sollte zu einem Koop-Spiel unter Freunden einladen.

Marc Schlossarek

· Plattform	Xbox 360
· Vertrieb	Ubisoft
· Alterseinstufung	18 (USK)
· Preis (UVP)	um 70 Euro

Schwierigkeitsgrad

Anfänger • Amateur • Profi • Nerd

- + guter Koop-Modus • viele verschiedene Spielmodi • innovative neue Ausrüstungsgegenstände
- KI-Teammitglieder teilweise unmöglich gut • überladene Steuerung • einige Gebiete sehr schlauchig

Atmosphäre/Story	(25 %)	80
Gameplay	(25 %)	85
Grafik	(20 %)	90
Sound	(20 %)	85
Suchtfaktor	(10 %)	90

Player	3/2012
Gesamtpunkte	(von 100) 85

nacheinander auf die Protagonisten. Jeweils nach zehn Runden kommt es zu einem Standortswechsel mit Bosskampf.

Auch der Online-Modus Spieler-gegen-Spieler hat einiges an Faszination zu bieten. Hier kommt besonders das Gunsmith-Feature zum Einsatz, indem man Waffen aus allen möglichen Teilen zusammenbauen kann. Im Kampagnen-Modus kann es als nebensächlich angesehen werden. Die Standardbewaffnung reicht hier völlig aus. Gegen menschliche Gegenspieler sollte man selbst jedoch besser gewappnet sein und sich eine ultimative Waffe „basteln“.



Zu unserer Hightech-Ausrüstung gehören auch diese fernsteuerbaren Drohnen. Praktisch.



Die Umgebung wirkt real und auch die Ausrüstung der Ghosts sieht bei näherer Betrachtung richtig gut aus



Die taktischen Elemente erinnern an Splinter Cell. „Töte, ohne gesehen zu werden.“ Geglückt!

Postapokalypse

Prototype 2 hat alle Voraussetzungen für einen prächtigen Actionkracher. War der Vorgänger in Deutschland noch indiziert, dürfen jetzt Spieler ab 18 Jahren zugreifen und nach allen Regeln der Kunst eine Schneise der Verwüstung durch New York Zero legen.

Story New York Zero hat sich nach einem Seuchenausbruch innerhalb weniger Monate in ein alptraumhaftes Krisengebiet verwandelt. Drei schwer bewachte Zonen unterteilen die einst pulsierende Metropole, die Heimat von Sergeant James Heller. Seine Frau und Tochter wurden vom „Blacklight-Virus“ befallen und dahingerafft. Heller schwört Rache und macht sich auf die Suche nach dem Mann, der für die Freisetzung des Virus verantwortlich sein soll – Alex Mercer. Doch Mercer weist jede Schuld von sich, spricht sogar von einer Verschwörung der Regierung und infiziert den Rachstüchtigen mit dem Virus, anstatt ihn zu töten. Heller mutiert darauf hin zum Superman mit bestialischen Kräften und geht den Hinweisen Mercers nach. Getrieben von Rachegefühlen und aufkeimendem Hass gegen die Blackwatch-Mitglieder der Regierung, zieht Heller erneut in den Kampf. Dieses Mal hält ihn keiner auf – seine Mutantenfähigkeiten machen ihn unbesiegbar.

Gameplay Die Story des ehemals wackeren Soldaten, der jetzt selbst zur infizierten Killermaschine wird, ist hanebüchlich und dünn. Dennoch kann die Geschichte

eine Weile an den Bildschirm fesseln, da man James Heller zur Aufklärung der Hintergründe durch eine völlig offene Spielwelt steuern kann. Seine Mutantenfähigkeiten erlauben es uns, mühelos Hauswände hochzurennen, gefahrlos von Hochhausdächern zu springen und schwerelos über den Dächern von New York Zero dahinzugleiten. Das alles ist wirklich sehr cool anzusehen und erinnert ein wenig an die „Infamous“-Spiele. Heller kann andere Menschen absorbieren und sich somit deren Wissen und Aussehen aneignen. Sehr praktisch, um Feindesland zu infiltrieren und unerkannt Gegner aus dem Weg zu räumen. Die Infizierung lässt Tentakelarme aus Heller wachsen, die sich in verschiedenen Ausformungen als bestialische Waffen einsetzen lassen. Damit sind alle Gegner fix erledigt – im Verlauf des Spiels lassen sich damit sogar Panzerfahrzeuge und Helikopter ausschalten. Mit ein wenig Übung hat man alle Steuerbefehle schnell verinnerlicht, so dass es mit dem Gamepad mühelos gelingt, die Killermaschine Heller durch New York Zero zu manövrieren. Nur die mitunter hakelige Kameraführung stört den Kampfeinsatz ein wenig.

Prototype 2

■ Action



Fazit Anhänger krachiger Action werden an diesem gut inszenierten Open-World-Spiel ihre Freude haben. Wer dagegen eine Story mit Tiefgang oder einen sympathischen Titelhelden sucht, sollte sich woanders umsehen.

Jochen Schmitt

· Plattform	PS3
· Vertrieb	Activision Blizzard
· Alterseinstufung	18 (USK)
· Preis (UVP)	um 60 Euro

Schwierigkeitsgrad

Anfänger · Amateur · Profi · Nerd

- + coole Mutanteneigenschaften · große Spielwelt · knackiger Sound, gute Sprecher
- wenig Abwechslung · keine deutsche Sprachausgabe · schlechte Kameraführung

Atmosphäre/Story	(25 %)	75
Gameplay	(25 %)	85
Grafik	(20 %)	88
Sound	(20 %)	85
Suchtfaktor	(10 %)	70

Player	3/2012
Gesamtpunkte	(von 100) 82

Grafik und Sound Das Leveldesign in Prototype 2 ist gut gelungen und die Kampf-action hervorragend inszeniert. Hellers Bewegungsabläufe sind allesamt sehr flüssig choreografiert, so dass es großen Spaß macht, sich unablässig fortzubewegen, Fahrzeuge zu kapern, Gegner aufzuspüren und diese auszuschalten. Die englische Sprachausgabe ist gut und der Sound angemessen druckvoll.

Suchtfaktor Hellers Rachefeldzug fesselt zu Beginn, krankt dann aber an den vielen Wiederholungen und der Figur an sich, die stereotyp daherkommt und keine Sympathien zum Spieler aufbauen kann. Einmal spielen reicht ...



Obwohl mit ganz besonderen Kräften ausgerüstet, greift Heller auch gerne zu ganz großem Kaliber



Igitt, wie klebrig! Das Handling der Spezialkräfte in Prototype 2 ist einfach und sieht großartig aus



Gegen unsere Kräfte kommt niemand an. Auf unserem Rachefeldzug hinterlassen wir eine Spur der Vernichtung

Herzjagd

Dragon's Dogma, ein Spiel von den Devil-May-Cry-Machern. Ein innovatives neues Actionfeuerwerk Capcoms oder doch nur ein weiterer Fantasy-Titel im Spiele-Universum?

Story In Capcoms neuestem Actionabenteuer finden wir uns in der Welt von Kassardis wieder und schlüpfen in die Rolle des sogenannten Erweckten. Ein riesiger Drache verwüstet unser Dorf. Als die Wachen vor Angst fliehen, stellen wir uns dem Ungetüm entgegen. Der Drache, sichtlich sauer, entreißt unser Herz und verschwindet. Und dennoch überleben wir – ja, wieso eigentlich? Um unser Herz wiederzuerlangen, machen wir uns auf den Weg durch zahlreiche, abwechslungsreiche Nebenquests und die opulente Hauptquest – es gilt, im finalen Kampf den mächtigen Drachen zu töten.

Gameplay Das Spiel beginnt mit einem Tutorial, in dem man über die Grundlagen des Action-Rollenspiels informiert wird. Anschließend darf man den eigenen Charakter erstellen. Dragon's Dogma bietet vielfältige Möglichkeiten, den Protagonisten zu gestalten. Geschlecht, Größe, Ausprägung der Muskulatur usw. bestimmt der Spieler selbst. Selten gab es ein Spiel

mit einer Erstellungsvielfalt und -freiheit wie in Capcoms Neuling. Als Spieler sollte man jedoch genau überlegen, wie muskulös oder groß der eigene Protagonist sein soll, da dies Auswirkungen z.B. auf Verbrauch und Regeneration der Ausdauer oder Angriffstärke hat. Ist der Charakter erstellt, geht es auch schon mit der eigenen Geschichte los. Die Spielwelt ist offen, so dass der Spieler reisen kann, wohin er will. Wer jedoch übermütig wird, wird dafür schnell bestraft. Besonders nachts ist Vorsicht geboten, da zu diesem Zeitpunkt mehr und stärkere Gegner durch die Welt streifen. Der Spieler kann mit bis zu drei weiteren Personen, Vasallen genannt, unterwegs sein. Die Gruppe kann je nach Spielstil variiert werden. Die Begleiter stehen dem Spieler im Kampf zur Seite, beschützen ihn und sammeln ebenfalls Items. Hier sei gesagt, sammelt alles, was ihr finden könnt, es könnte später noch nützlich sein. Ein neues Feature ist das „Erklimmen“ von größeren Monstern, wie Zyklopen, Drachen usw. Dies erlaubt es dem Spieler, Schwachstellen zu erreichen und dem Gegner somit mehr Schaden zuzufügen.

Grafik und Sound Die Grafik in Dragon's Dogma ist recht ansehnlich und schön anzusehen – dennoch finden sich teilweise schwammige Texturen. Ganz hervorragend gelungen ist die verblüffend realistische Mimik der Charaktere in Cutscenes. Farblich erinnert Dragon's Dogma etwas an die Devil-May-Cry-Serie. Die Soundkulisse ist abwechslungsreich und in jeder Situation passend. Musikalische Überraschungsmomente gibt es jedoch nicht. Alle NPCs der Welt sind vertont, und das sogar sehr gut. Leider ist die Sprachausgabe nur auf Englisch, so dass sich einige Spieler an den deutschen Untertiteln orientieren müssen.

Suchtfaktor Suchtgefahr ist bei Dragon's Dogma garantiert: Die riesige, offene Spielwelt regt zum Erkunden an. Man trifft stän-



Drachen trifft man selten in der freien Natur. Zum Glück tauchen sie nicht in Gruppen auf ...



... im Gegensatz zu diesen häufig anzutreffenden Banditen. Die bereiten wenig Probleme

Dragon's Dogma ■ Rollenspiel/ Action



Fazit Dragon's Dogma fasziniert durch die offene Spielwelt, das innovative Gameplay und die durchweg passende musikalische Untermalung. Die Steuerung ist präzise und die Kämpfe laufen sehr actionreich ab. Mitunter sind zwar die Texturen etwas schwammig, dennoch bietet Dragon's Dogma unzählige Stunden Spielspaß und ist auf jeden Fall den Kauf wert.

Marc Schlossarek

· Plattform	Xbox 360
· Vertrieb	Capcom
· Alterseinstufung	16 (USK)
· Preis (UVP)	um 60 Euro

Schwierigkeitsgrad

Anfänger • Amateur • Profi • Nerd

- + grandiose Charaktererstellung · innovative/neue Gameplayelemente · große, schöne Spielwelt
- Texturen wirken teilweise verschwommen · nur englische Sprachausgabe · kann anfänglich recht schwer sein

Atmosphäre/Story	(25 %)	90
Gameplay	(25 %)	90
Grafik	(20 %)	88
Sound	(20 %)	85
Suchtfaktor	(10 %)	85

Player	3/2012
Gesamtpunkte	(von 100) 88

dig auf neue Monster und Wesen, wie beispielsweise die Chimären. Und dann gibt es noch das New Game+ (NG+). Das ist jedoch erst spielbar, wenn der Spieler das „wahre Ende“ des Spiels erlebt hat; mehr soll über das Ende nicht verraten sein. Im NG+ ist es dem Spieler möglich, Dragon's Dogma wieder von vorn zu beginnen, wobei der Protagonist auf Wunsch komplett überarbeitet werden kann. Im NG+ stehen alle Items, Boni und Charakterlevel, die im vorherigen Durchlauf gesammelt wurden, dem Spieler von Beginn an zur Verfügung.



Ein Riftstein, unser Portal in die Welt der Vasallen. Hier können wir unser Team nach Wunsch zusammenstellen

Sexy Zombiejagd

Und noch ein Zombieslasher auf dem Videospielmarkt. Kann sich Lollipop Chainsaw gegen andere Zombiekraher behaupten?

Story In Lollipop Chainsaw schlüpft der Spieler in die Rolle der jungen Cheerleaderin und Zombie-Jägerin Juliet Starling. Just an ihrem 18. Geburtstag verwandelt ein Virus alle Mitmenschen in Zombies, dabei wollte sie sich doch mit ihrem Freund treffen! Also wird die Kettensäge eingepackt, und schon geht's los mit dem „Schnetzeln“ durch die Gegnerhorden.

Gameplay Schon zu Anfang des Slashers fällt auf, dass es sich von anderen Titeln des Genres durch Erzählstruktur und den Spiel Aufbau deutlich unterscheidet.

Spieler sollten recht schnell mit der sehr simplen Steuerung klarkommen. Lediglich das Ausführen bestimmter Kombinationsangriffe benötigt einige Eingewöhnungszeit. Nachdem auch diese Kombinationen sitzen, macht das Spiel noch deutlich mehr Spaß, als zu Anfang. Leichte Angriffe mit den Pompoms und Tritten treiben die Zombiemassen zusammen und betäuben diese. Kettensägenhiebe bereiten den wandelnden Toten dann ein Ende. Vorsicht ist jedoch geboten, wenn man Gegnern die Beine wegsägt. Die fallen dann nämlich einfach um und attackieren uns vom Boden aus. Also immer auch den Boden nach kriechenden Nervtötern absuchen. Die Zombies unterscheiden sich in ihrer Stärke, so wird über mächtigeren oder Bossgegnern eine Lebensanzeige angezeigt. Auch gibt es brennende Gegner und Untote mit umgeschalltem Bombengürtel. Treffen die beiden sich, ist schnell auf Distanz kommen das Primärziel. Töten wir Zombies, winken uns Zombiemedailen als Belohnung. Machen wir drei oder mehr Antagonisten gleichzeitig den Garaus, winken uns mehr von diesen. Das ist übrigens auch die Währung des Spiels, damit Juliet Lollis oder Kampfungrades kaufen kann. Lollis sind die Heiltränke der Cheerleaderin und stellen 50 % des Lebens wieder her.

Um das Spiel etwas individueller zu gestalten, stehen Juliet 20 Kostüme zur Verfügung, die nach und nach mit Zombiemedailen erworben werden können. Wem das Spiel zu leicht oder zu schwer ist, der kann die Schwierigkeit des Spiels in drei Abstufungen ändern.

Grafik und Sound Musikalisch ist Lollipop Chainsaw recht abwechslungsreich. Rockige und etwas ruhigere Titel wechseln sich ab. Natürlich darf hier Lollipop von The Chordettes nicht fehlen. Die Soundtracks sind ebenfalls sehr gelungen, vielleicht weil sie von Akira Yamaoka stammen. Der komponierte schon die

Lollipop Chainsaw

■ Hack 'n' Slay



Fazit Zombies jagen war noch nie so sexy. Wer auf Hack,n'Slay-Games steht, sollte beherzt zugreifen. Wer Lollipop Chainsaw ohne es ernst zu nehmen spielt, wird seinen großen Spaß haben und sich vor Lachen auf dem Boden winden.

Marc Schlossarek

· Plattform	Xbox 360
· Vertrieb	Warner Bros. Interactive
· Alterseinstufung	16 (USK)
· Preis (UVP)	um 50 Euro

Schwierigkeitsgrad

Anfänger · Amateur · Profi · Nerd

- + gute Synchro · durchweg lustig · simple Steuerung
- schlauchartiges Leveldesign · leider keine deutsche Sprachausgabe

Atmosphäre/Story	(25 %)	85
Gameplay	(25 %)	88
Grafik	(20 %)	85
Sound	(20 %)	90
Suchtfaktor	(10 %)	85

Player	3/2012
Gesamtpunkte	(von 100) 87

Soundtracks zu Silent Hill 1 bis 4. Grafisch orientiert sich Lollipop Chainsaw an Comics, was z.B. stark im Menü zur Geltung kommt. Außer dem in Massen fließenden Pixelblut, sieht man immer wieder Herzen oder Regenbögen. Ein krasser Kontrast, der durchaus seinen Reiz hat.

Suchtfaktor Wer gerne mit Kettensäge auf Horden von Zombies losgeht und dabei einen bunten Mix aus verschiedenen Musikgenres hört, wird immer wieder zu dem Hack 'n' Slash zurückkommen.

Lollipop Chainsaw ist herrlich abgedreht und nimmt sich in keiner Sekunde ernst. Das kommt dem Spiel zugute. Ein Wiederspielwert ist also auf jeden Fall gegeben und lässt uns immer wieder gerne in die Rolle von Juliet Starling schlüpfen.



Bewaffnet mit Pompoms rückt die Blondine den Zombies auf die Pelle. Jedoch nicht ihre einzige Waffe ...



... denn auch die Kettensäge eignet sich perfekt, um den Untoten Paroli zu bieten. Spaß garantiert!



Da ihr Freund von einem Zombie gebissen wurde, trennte Juliet den Kopf vom Körper, um ihn zu „retten“

Alien Invasion

Mit Spannung erwartet wurde der erste für Playstations Vita angekündigte First-Person-Shooter. Wie spielt sich „Resistance: Burning Skies“ auf Sonys mobiler Spielkonsole?

Story In Resistance: Burning Skies schlüpfen wir in die Haut des Feuerwehrmanns Tom Riley, der ganz unverhofft seine Axt mit einem großen Arsenal an Feuerwaffen eintauschen muss. So ausgerüstet, tritt er gegen unzählige Alien-Gegner an, die im August 1951 New York als Ausgangspunkt für ihre Invasion ausgesucht haben. Es gilt Frau, Kind und die USA zu verteidigen ...

Gameplay Dank zweier Analogsticks spielt sich Resistance: Burning Skies auf der Vita sehr intuitiv. Damit lässt sich Tom gut durch die Level bewegen und nur selten verfehlt der Feuerwehrmann sein Ziel. Zusätzlich zu den Sticks werden die beiden Touchscreens vorn und hinten zur Steuerung eingesetzt, was allerdings nur bedingt gut gelingt. Denn dazu muss unweigerlich die Hand umgreifen, was in hitzigen Gefechten wertvolle Zeit kosten kann. Hat man sich daran gewöhnt, werden Granaten zielgenau inmitten der Gegnerscharen platziert, die Zweitmunition aktiviert oder der Schutzschild aufgebaut.

Grafik und Sound Resistance: Burning Skies kann auf der Vita vor allem durch seine gut animierten Zwischensequenzen im Comic-Stil punkten. Sehr oft stapft man durch dunkle Räume, so dass Details nur auf höchster Helligkeitsstufe der Vita zu erkennen sind. Über Kopfhörer gibt es vereinzelt gut designte Soundeffekte zu hören, allerdings werden diese vom ständigen Geballer übertönt.

Suchtfaktor Tom Rileys Schicksal ist uns reichlich schnuppe, da dessen Geschichte in wenigen Kapiteln reichlich unmotiviert erzählt wird. Doch wer auf der Suche nach handfester Shooter-Action auf der Vita ist, kann mit diesem Resistance-Ableger einige Stunden Spaß haben.



Fazit Der First-Person-Shooter von Nihilistic Software ist ein solider Actionkracher für Sonys Playstation Vita. Allerdings hätten wir uns zeitgemäßere Grafik, abwechslungsreichere Sounds mit mehr Nachdruck und eine etwas intuitivere Touchscreen-Bedienung gewünscht. js

· Plattform	PS Vita
· Vertrieb	Sony Computer Entertainment
· Alterseinstufung	18 (USK)
· Preis (UVP)	um 50 Euro

Schwierigkeitsgrad

Anfänger • Amateur • Profi • Nerd

- + gute Zwischensequenzen · gelungene Dual-Stick-Steuerung · viel Action
- mäßige Grafik · spärliche Soundeffekte · dümmlich agierende Gegner

Atmosphäre/Story	(25 %)	75
Gameplay	(25 %)	80
Grafik	(20 %)	75
Sound	(20 %)	75
Suchtfaktor	(10 %)	70

Player	3/2012
Gesamtpunkte	76
(von 100)	



Auch auf der Vita müssen wir uns mit allerlei Waffen, die nach und nach verbessert werden können, gegen fiese Aliens wehren

Ganz schön hässlich: Schnell „Bulls Eye“ ausgepackt und dem Schreihals den Garaus gemacht ...

Schwerkraft – nein, danke!

Japan Studios, bekannt für seine kreativen und innovativen Spiele, wie z.B. Shadow of the Colossus und White Knight Chronicles, bringt mit Gravity Rush seinen ersten Vita-Titel. Was hat ein Spieler zu erwarten?

Story Ein Mädchen, genannt Kate, erwacht in der mystischen Stadt Heksville ohne Erinnerung wer sie ist, geschweige denn woher sie kommt. Die Stadt wird von einer dunklen Macht bedroht und angegriffen. Während Kat versucht, diese Macht aufzuhalten, erfährt sie immer mehr über ihre Vergangenheit.

Gameplay Die Steuerung geht nach einiger Gewöhnungszeit flüssig von der Hand. Gesteuert wird mit den Kontrollsticks, dem Touchscreen, über die Bewegungssensoren sowie mit den Playstation-typischen Tasten. Nach einigen Minuten Spielzeit entdecken wir, dass wir die Gravitation, zeitlich begrenzt, nach Belieben ändern können. Das funktioniert erstaunlich gut. Um Fähigkeiten zu verbessern, müssen wir pinke Kristalle einsammeln, die in ganz Heksville versteckt sind und als Währung dienen. Die Stadt ist frei erkundbar und erschließt sich uns im Verlauf der Story, immer weiter. Sehr schön gelungen sind die Zwischensequenzen, die wie ein Comic aufgebaut sind.

Grafik und Sound Grafisch ist Gravity Rush ein wundervolles Spiel. Farblich ist es recht düster gehalten, was zusammen mit dem stimmigen Sound die zu erzählende Geschichte, noch untermalt. Heksville, der Haupthandlungsort, ist eine Mischung aus mittelalterlicher Stadt und Steampunk-Umgebung. Das sieht richtig schick aus.

Suchtfaktor Gravity Rush zeichnet sich vor allem durch die Möglichkeit des freien Wechsels der Gravitation aus. Der Spieler hat die Freiheit, sich nach Wunsch überall fortzubewegen – ob auf dem Boden oder an einer Wand entlang spielt keine Rolle. Der Bewegungsfreiraum ist schier grenzenlos. Zusätzlich hat der Spieler die Möglichkeit, Herausforderungen zu beginnen. Diese laufen nach einer bestimmten Zeit ab und belohnen Kat mit Kristallen, mit denen sie ihre Fähigkeiten aufbessern kann.

All das führt den Spieler immer wieder nach Heksville zurück.



Raven, vorne im Bild, besitzt die gleichen Fähigkeiten wie Kat und gehört zu unseren Kontrahenten



Fazit Gravity Rush ist die Neuentdeckung des Jahres 2012. Ein absolutes „Must Have“ für jeden Playstation-Vita-Besitzer. ms

· Plattform	PS Vita
· Vertrieb	SCEE
· Alterseinstufung	12 (USK)
· Preis (UVP)	um 40 Euro

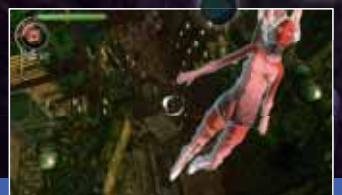
Schwierigkeitsgrad

Anfänger • Amateur • Profi • Nerd

- + einzigartiges Design · frei begehbare Welt · innovative neue Spielidee
- gewöhnungsbedürftige Steuerung · wenige NPCs, mit denen gesprochen werden kann · kaum Nebenmissionen

Atmosphäre/Story	(25 %)	88
Gameplay	(25 %)	90
Grafik	(20 %)	90
Sound	(20 %)	85
Suchtfaktor	(10 %)	85

Player	3/2012
Gesamtpunkte	88
(von 100)	



Nur Fliegen ist schöner – in diesem Spiel kein Problem. Mühelos bewegen wir uns auch über der Stadt

Detektivarbeit

Der Spielentwickler „Centaury Production“ hat für „Memento Mori 2 – Wächter der Unsterblichkeit“ eine neue 3D-Engine entwickelt, die dem Adventure viel Leben einhauchen und für eine filmreife Inszenierung sorgen soll. Ist der aktuelle Titel damit deutlich besser als sein Vorgänger?

Story Lara und Max, bereits bekannt aus dem ersten Memento Mori, verbringen ihre Flitterwochen in Südafrika. Doch über dem glücklichen Ehepaar ziehen dunkle Wolken auf: Max wird von seltsamen Visionen heimgesucht und Lara muss auch im Urlaub für ihren Arbeitgeber, die Interpol, ermitteln. Im Kunstmuseum von Kapstadt wurde eingebrochen, der Fall kümmert die ortsansässige Polizei reichlich wenig, so dass Lara und Max versuchen, dem Täter auf die Schliche zu kommen. Einige Zeit später ist der Dieb aufgespürt – es kommt zu einer wilden Auto-Verfolgungsjagd mit fatalen Folgen. Max stürzt gemeinsam mit dem Dieb von der kurvigen Küstenstraße in die Tiefe. Während die Leiche des Diebs geborgen werden kann, bleibt Max verschollen und wird für tot erklärt. Am Boden zerstört, kehrt Lara nach Lyon zu-

rück, wo sie sich mit einem neuen Fall von ihrem Verlust ablenken will. Seltsamerweise findet sie hier immer mehr Hinweise, das Max noch am Leben sein könnte ...

Gameplay Memento Mori 2 erfordert keine Vorkenntnisse aus dem ersten Teil und führt seine Spieler in acht Kapiteln von Kapstadt über Lyon und Finnland bis nach San Francisco. Das Spiel kommt relativ langsam in Schwung und gewinnt dann schnell an Fahrt und Dramatik. In CSI-Manier gilt es, auch noch so kleinen Hinweisen auf die Spur zu kommen und clever zu kombinieren, bis eine Lösung gefunden ist. Das Adventure bietet klassische Kombinationsrätsel, besagte Detektivarbeiten und mitunter auch übertrieben schwere Knocheinlagen. Da schießt Memento Mori 2 manchmal über sein Ziel hinaus und verlängert ganz unnötig den Rätselspaß. Per Point'n'Click steuern wir die Protagonisten und lassen diese Hinweisen nachgehen. Die Hotspot-Anzeige und der kontextabhängige Mauszeiger erweisen sich im Spiel als

hilfreich, so dass erste Erfolge schnell erzielt sind. Oft wird die Geschichte dem Gameplay untergeordnet, was zur Folge hat, dass logisch erscheinende Handlungen vom Spiel abgelehnt werden.

Grafik und Sound

Die neu entwickelte Grafik-Engine macht ihre Sache ziemlich gut, vor allem Licht- und Schatteneffekte sind sehr überzeugend. An der Mimik der Figuren und den etwas ungelungenen

Memento Mori 2

Adventure



Fazit Wer auf der Suche nach einem Point'n'Click-Adventure mit fordernden Rätsleinlagen und gut erzählter Geschichte ist, wird mit Memento Mori 2 glücklich werden. Das Sahnehäubchen ist die cineastische Inszenierung, die häufig Film-Atmosphäre aufkommen lässt.

Jochen Schmitt

· Plattform	PC
· Vertrieb	dtp entertainment
· Alterseinstufung	12 (USK)
· Preis (UVP)	um 40 Euro

Schwierigkeitsgrad

Anfänger • Amateur • Profi • Nerd

- + cineastische Inszenierung · tolle Grafik
- gute Sprecher und Hintergrundgeräusche
- hölzerne Animationen · wenige Hinweise
- teils unnötig komplizierte Rätsel

Atmosphäre/Story	(25 %)	80
Gameplay	(25 %)	82
Grafik	(20 %)	85
Sound	(20 %)	80
Suchtfaktor	(10 %)	75

Player	3/2012
Gesamtpunkte	(von 100) 81

Bewegungsanimationen dürfen die Tschechen hingegen gerne noch etwas arbeiten. Gelingen sind die detaillierten Hintergrundanimationen, die Memento Mori 2 mit Leben füllen. Dialoge werden von guten Sprechern vorgetragen, was in Verbindung mit dem passenden Soundtrack für eine gelungene Spielatmosphäre sorgt.

Suchtfaktor Das Abenteuer von Lara und Max ist recht anspruchsvoll und bietet bei 20 bis 30 Stunden Spielzeit viel Abwechslung. Einige der Spezialrätsel sind zwar nervig, dennoch fesselt die Geschichte des Ermittlerpärchens auch auf Dauer.



Fast wie im Urlaub: Doch wir müssen hier Nachforschungen für Interpol anstellen



Unser schönes Käfer-Cabrio landet unfreiwillig im Meer. Schade darum – wir können ja das Dreirad nehmen ...



Laras Nachforschungen führen sie auch zu weniger angenehmen Zeitgenossen

Vogelfänger

Deutschland ist schon ein Phänomen, wenn es um Spiele geht. Hier stehen nach wie vor Point'n'Click-Adventures hoch im Kurs, während diese international als Kassengift gelten. Welchen Unterhaltungswert bietet „Das Schwarze Auge – Satinavs Ketten“ seinen Spielern?

Story Das beschauliche Städtchen Andergast des gleichnamigen Königreichs ist Ausgangspunkt des neuen Adventures aus dem Hause Daedalic. In der Fantasy-Welt Aventurien gilt Andergast als rückständig: ungepflasterte Straßen und Gassen, in denen der Matsch knöchelhoch steht und Schweine frei herumlaufen, sprechen eine deutliche Sprache. Hier lebt der junge Vogelfänger Geron, auf der Suche nach kleineren Abenteuern und der Möglichkeit, sich endlich vor anderen und König Efferdan I. beweisen zu können. Als eine Krähenplage Andergast befällt, sieht der Vogelfänger seine große Chance gekommen und bietet König Efferdan seine Dienste an. Eine Audienz beim König verschafft ihm die Aufgabe, die aggressiven Krähen aus den königlichen Gemächern zu vertreiben. Doch der Unglücksrabe Geron hat damit erheblich größere Schwierigkeiten als erwartet. Dieser Auftrag entpuppt sich als erster Schritt in das größte Abenteuer seines Lebens, weit über die Grenzen Aventuriens hinaus ...

Gameplay Das Schwarze Auge – Satinavs Ketten ist ein klassisch aufgebautes Point'n'Click-Adventure, das mit simpler Maussteuerung bedient werden kann. Im Inventar werden zahllose Dinge gesammelt, die im Laufe des Spiels mit anderen Dingen kombiniert werden können, um Rätsel zu lösen. Per Mausrad kann man durch seine gesammel-

ten Schätze scrollen, was das Interagieren mit Objekten vereinfacht. Auf Tastendruck werden alle „HotSpots“ angezeigt, die möglicherweise für die gerade zu lösende Quest interessant sein könnten. Ansonsten hält sich das Spiel mit Hilfestellungen zurück, was in manchen Situationen zum stupiden Ausprobieren aller HotSpots ausartet. Geron ist ein Magiedilletant, der mit purer Gedankenkraft leicht zerbrechliche Gegenstände zerdeppern kann. Gut, dass seine Feen-Begleiterin Nuri die gegensätzliche Fähigkeit besitzt und Dinge wieder heil machen kann. Natürlich müssen die Magietalente der beiden Figuren clever kombiniert werden, um im Spiel voranzukommen.

Satinavs Ketten beginnt recht schleppend mit kindlich-naiver Erzählweise – für unseren Geschmack allzu leicht und ohne Charakterbindung. Wer es schafft, den schwachen ersten Teil hinter sich zu lassen, wird mit dramatischen Wendungen und knackigen Rätseln entlohnt.

Grafik und Sound Die gezeichneten Hintergründe sehen allesamt wunderschön aus und vermitteln dank des exzellent passenden Fantasy-Soundtracks und der guten Soundef-



Zu Anfang durchstreift Geron auf der Suche nach vier Eichenblättern wunderschön gezeichnete Stadtbilder



Der miesepetrig Gwinnling hat Besseres zu tun, als dem jungen Vogelfänger Tipps für dessen Quest zu geben

Das schwarze Auge ■ Adventure
Satinavs Ketten



Fazit Nach etwas schwachem Beginn macht „Das Schwarze Auge – Satinavs Ketten“ im weiteren Verlauf der Geschichte wieder Punkte gut. Das Adventure überzeugt durch seine simple Steuerung, die sehr ansprechenden Grafik und die zunehmend spannender werdende Geschichte.

Jochen Schmitt

· Plattform	PC
· Vertrieb	Koch Media
· Alterseinstufung	12 (USK)
· Preis (UVP)	um 40 Euro

Schwierigkeitsgrad

Anfänger • Amateur • Profi • Nerd

- + schön gezeichnete Spielwelt - immer spannender werdende Geschichte - abwechslungsreiche, faire Rätsel
- keine lippensynchrone Sprachausgabe - zwischen- durch kleine Ruckler - spärliche Rätselhilfen

Atmosphäre/Story	(25 %)	80
Gameplay	(25 %)	88
Grafik	(20 %)	85
Sound	(20 %)	75
Suchtfaktor	(10 %)	70

Player	3/2012
Gesamtpunkte	(von 100) 81

fekte eine grandiose Spiel-Atmosphäre. Leider sind die Sprecher mitunter teilnahmslos und Lippenbewegungen völlig asynchron.

Suchtfaktor Bis auf den schwächeren ersten Abschnitt spielt sich Das Schwarze Auge – Satinavs Ketten sehr angenehm, und mit 12 bis 15 Stunden Spielzeit bietet es ausreichend Gelegenheit zum Rätseln. Einen Mehrspielermodus oder ausgefallene Extras sucht man vergebens, so dass wohl nur Genre-Fans ein erneutes Durchspielen in Betracht ziehen.

Gewinnspiel „Das Schwarze Auge – Satinavs Ketten“

Wir verlosen drei PC-Versionen des Spiels, inklusive Poster und Soundtrack-CD.

Gewinnspiel-Frage: Welcher Synchronsprecher verleiht Spielfigur „Geron“ seine Stimme?

Teilnahmebedingungen

Mitmachen können PLAYER-Leser ab 12 Jahren. Mehrfachteilnahmen sind nicht gestattet. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Ausgenommen von der Teilnahme sind Mitarbeiter der Michael E. Brieden Verlag GmbH und von der Daedalic Entertainment GmbH sowie deren Angehörige.

Wer gewinnen möchte, schreibt eine E-Mail mit der hoffentlich richtigen Antwort an: player@brieden.de

Einsendeschluss ist der 31. August 2012



Botanicula

Ein neues Point-‘n’-Click-Adventure aus dem Hause Daedalic – ist es nur ein „Edna bricht aus“-Verschnitt oder etwas Neues? Was zeichnet Botanicula aus?

Story In dem von Amanita Design entwickelten und von Daedalic veröffentlichten Point-‘n’-Click-Adventure „Botanicula“ geht es um fünf baumbewohnende Freunde, die versuchen ihren Lebensraum zu retten. Dieser wird von einem schwarzen Parasiten heimgesucht, der nach und nach ihrem Baum das Leben aussaugt. Mr. Feather macht sich gemeinsam mit Ms. Mushroom, Mr. Lantern, Mr. Twig und Mr. Poppyhead auf den Weg, eine Möglichkeit zu finden, ihren Baum zu schützen und den lästigen Parasiten wieder loszuwerden.

Gameplay Botanicula ist, wie bereits erwähnt, ein Point-‘n’-Click-Adventure. Die Protagonisten werden also nur indirekt gesteuert. Kann mit einem Gegenstand oder einem anderen Lebewesen interagiert werden, wechselt das Mausfeil-Symbol und wird zu einer Hand. Sympathisch ist hierbei, dass das ganze Spiel nur mit der Maus und der linken Maustaste gesteuert werden kann. Die rechte Maustaste wird nicht verwendet, da diese nur das Flash-Menü des Adventures öffnet. Während des Spiels trifft man immer mal wieder auf Hindernisse, die es zu über-

winden gilt. So muss beispielsweise NPCs (Nicht-Spieler-Charaktere) aus der Patsche geholfen werden oder ein verschlossener Eingang geöffnet werden. Entweder reichen einige Klicks aus, um das Problem zu beseitigen oder man muss zunächst einen anderen Weg einschlagen. Es gilt viele Aufgaben zu meistern, zu deren Ende man z.B. den Schlüssel für eine Tür erhält. Jeder der fünf Freunde hat spezielle Fähigkeiten, die je nach Situation eingesetzt werden können und müssen.

Auch nimmt die Schwierigkeit des Spiels mit der Zeit moderat zu. Reichte anfänglich noch einfaches Klicken, so müssen im späteren Verlauf beispielsweise Dinge gedreht oder „angestupst“ werden.

Um sich in der Spielwelt orientieren zu können, erhält man frühzeitig eine auf das Blatt eines Baumes gezeichnete Karte sowie den groben Aufbau des Baumes, auf dem die Geschichte spielt.

Grafik und Sound Die Protagonisten Botaniculas haben, im Gegensatz zu anderen bekannten Spielen von Daedalic (Deponia, Edna bricht aus usw.), keine eigene Stimme, sondern machen sich nur durch Geräusche verständlich. Das Spiel zeichnet sich vor allem durch seine zahlreichen Geräuscheffekte aus, die Botanicula sehr lebendig

Botanicula

■ Point ‘n’ Click



Fazit Rätselliebhaber mit Sinn für Ästhetik werden großen Spaß an diesem Adventure haben. Erfahrenen Knoblern wird es wahrscheinlich recht schnell langweilig, da die meisten Aufgaben relativ schnell und einfach zu lösen sind. Für alle Rätselneulinge und vor allem junge und jung gebliebene Spieler ist das Spiel aber eindeutig zu empfehlen, da man die kleinen Protagonisten in ihrer liebevoll gestalteten Welt schnell ins Herz schließt.

Marc Schlossarek

· Plattform	PC/Mac
· Vertrieb	AS Heidelberg/Daedalic
· Alterseinstufung	6 (USK)
· Preis (UVP)	um 20 Euro

Schwierigkeitsgrad

Anfänger • Amateur • Profi • Nerd

- + farbenprächtiges Design · detailreiche Klangkulisse
- simple Steuerung
- recht kurze Spieldauer · für Rätselprofis zu einfach

Atmosphäre/Story	(25 %)	90
Gameplay	(25 %)	85
Grafik	(20 %)	85
Sound	(20 %)	88
Suchtfaktor	(10 %)	75

Player	3/2012
Gesamtpunktzahl	(von 100) 86

erscheinen lassen. Die Kompositionen der tschechischen Independent-Band DVA untermalen die Atmosphäre des Spiels jederzeit passend. Grafisch ist das Spiel dank seiner mit viel Liebe gezeichneten Welt eine Augenweide und setzt sich dadurch und unterstützt von der enorm vielseitigen Geräuschkulisse von anderen Spielen ab. Kompatibel ist es mit Betriebssystemen ab Windows XP und Mac OS 10.6 aufwärts.



Gut gegen Böse. Kann sich der Baum mithilfe der Baumwesen von dem Parasiten befreien?



In der Mitte sind die kleinen Protagonisten zu sehen. Nicht alle Screens sind so bunt wie dieser hier ...



... denn auch in düsteren Gefilden gilt es alle möglichen Rätsel zu lösen

Moderner Old-School-Racer

Ein Rennspiel im Retro-Look. Wie schlägt sich der etwas andere Racer?

Story Auf die Plätze – fertig – los! Mehr ist zu der Story des Rennspiels aus dem Hause Digital Reality nicht zu sagen.

Gameplay Die Steuerung von Bang Bang Racing ist recht einfach gehalten. Benötigt werden nur die beiden Trigger-Tasten, der A-Button und der linke Kontrollstick, dann kann es auch schon losgehen. Zur Auswahl stehen verschiedene Spielmodi. Unter anderem der Karriere-Modus und das Freie Rennen. Das Spiel beinhaltet neun Rennstrecken, die nach und nach im Karriere-Modus freigeschaltet werden. Außerdem gibt es zwanzig freispielbare Wagen, unterteilt in vier Klassen, die durch Siege in acht unterschiedlichen Farben lackiert werden können.

Hat man eine Strecke gewählt, startet das Rennen zügig ... 3 – 2 – 1 – los! Bis zu vier Freunde können an Bang Bang Racing teilnehmen. Die Steuerung ist intuitiv, anfänglich ist das Fahrgefühl aus der Vogelperspektive noch etwas gewöhnungsbedürftig, da die Kamera sich in den Kurven mitdreht. Jedes Auto besitzt einen Nitrotank, der dem Auto einen ordentlichen Geschwindigkeitschub verpasst und taktisch klug eingesetzt werden sollte. Ist dieser leer, füllt er sich mit der Zeit von selbst wieder auf. BBR läuft mit Physx von Nvidia. Dadurch fühlt sich die Fahrweise der Rennwagen realistischer an. Auf gut deutsch: Die Fahrzeuge „fliegen“ bei zu hohem Tempo oder zu starken Lenkmanövern schnell aus der Kurve. Beachtung sollte man auch der „Lebensanzeige“ des Rennwagens schenken. Wird der Wagen beschädigt, so sinkt nämlich die maximal mögliche Geschwindigkeit des Autos. Gut, dass das Rennauto beim Durchfahren der „Box“ repariert werden kann.

Grafik und Sound Grafisch erinnert BBR stark an Retro- bzw. Old-School-Racer, aus den Anfängen der Spielentwicklung. Die Autos wirken wie Spielzeugwagen, und die Zuschauer werden als bunte Kugeln dargestellt. All das verleiht dem Spiel seinen ganz eigenen Reiz. Das Spiel bietet leider nur wenige verschiedene Musiktitel, die sich häufig wiederholen. Diese bestehen aus flotten Elektrobeats. Die einen treibt es an, die anderen verfallen aufgrund der Eintönigkeit schnell der Langeweile.



Optisch unterscheidet sich Bang Bang Racing stark von herkömmlichen Racern. Aber genau das gefällt uns sehr gut



Fazit Bang Bang Racing ist kein Spiel für jedermann. Wer auf Rennspiele im Retrolook „abfährt“ oder einfach auf der Suche nach einem spaßigen Spiel für zwischendurch ist, kann beherzt zugreifen. Wer jedoch einen wirklich anspruchsvollen Racer sucht, landet mit Bang Bang Racing keinen Treffer. *ms*

· Plattform	Xbox 360
· Vertrieb	Digital Reality, Playbox
· Alterseinstufung	0 (USK)
· Preis (UVP)	um 10 Euro

Schwierigkeitsgrad

Anfänger • Amateur • Profi • Nerd

- + Old-School/Retro-Design • simple Steuerung • überraschend gute Spielphysik
- recht kurze Spieldauer • Fahrzeugwahl gibt nur wenig Auskunft über Fahrzeuge • Mitdrehen der Kamera kann irritieren

Atmosphäre/Story	(25 %)	83
Gameplay	(25 %)	85
Grafik	(20 %)	85
Sound	(20 %)	80
Suchtfaktor	(10 %)	85

Player	3/2012
Gesamtpunkte	84
(von 100)	

Destruction Derby

Codemasters liefert mit Dirt Showdown einen waschechten Arcade-Titel ab. Hier gilt: einsteigen, Motor an, Lautstärke rauf, und los geht der Spaß!

Story In insgesamt 52 weltweiten Herausforderungen mit steigendem Schwierigkeitsgrad dürfen Spieler mit verschiedenen Fantasy-Fahrzeugen und einigen lizenzierten Automodellen zeigen, was sie fahrerisch drauf haben. Darunter sind „normale“ Autorennen, in denen es gilt, als Erster die Ziellinie zu überqueren – egal mit welchen Methoden. Nach Herzenslust darf in den „Demolition Events“ das eigene Auto und die der Gegner geschrottet werden. Etwas anspruchsvoller geht es bei den „Hoonigan Gymkhana“-Wettbewerben zu, wo nach festen Regeln Fahrfiguren abgespult oder bunte Schaumstoffblöcke zerstört werden müssen.

Gameplay Anders als in den übrigen Spielen der „Dirt-Reihe“ geht es in Showdown um puren Fahrspaß, ohne sich großartig um Fahrphysik oder Schadensmodelle kümmern zu müssen. Mit dem Gamepad sind die Fahrzeuge jederzeit gut beherrschbar und die verschiedenen Rennmodi schnell verinnerlicht. Der Schwierigkeitsgrad ist durchaus knackig, aber dennoch fair, so dass mit etwas Übung alle Rennen gewonnen werden können. Besonders großen Spaß machen Splitscreen-Rennen und Online-Matches gegen echte Gegner.

Grafik und Sound Codemasters Dirt Showdown punktet mit hervorragender Grafik und abwechslungsreichen, wenngleich etwas weniger Rennstrecken. Zudem klaut das Spiel dreist vom Vorgänger, was Dirt-3-Besitzer verärgern könnte. Der nach vorn peitschende Soundtrack ist sehr druckvoll abgemischt und passt hervorragend zur Action auf dem Bildschirm.

Suchtfaktor Der Single-Karrieremodus ist etwas unpersönlich geraten, dank abwechslungsreicher Rennmodi und einer guten KI aber sehr spaßig! Noch mehr zur Sache geht's bei den Online-Rennen – sich mit echten Gegnern zu messen, motiviert dauerhaft.



Auch auf Schnee und Eis gilt: Vollgas und durch! Wer in den Ausscheidungsrennen an letzter Stelle liegt, fliegt gnadenlos raus ...

Zu krachiger Musik Gegner schrotten – Dirt Showdown ist herrlich unkompliziert und macht einen Heidenspaß



Fazit Dirt Showdown ist ein erstklassiger Arcade-Renner mit guter Grafik, tollem Soundtrack und abwechslungsreichen Events geworden. *js*

· Plattform	PS3
· Vertrieb	Namco Bandai
· Alterseinstufung	6 (USK)
· Preis (UVP)	um 60 Euro

Schwierigkeitsgrad

Anfänger • Amateur • Profi • Nerd

- + spektakulärer Spaß • guter Sound und passender Soundtrack • super Mehrspielermodus
- mitunter nervender Kommentator • Rennstrecken-Recycling aus Dirt 3 • Glück oft entscheidender als Fahrkünne

Atmosphäre/Story	(25 %)	80
Gameplay	(25 %)	88
Grafik	(20 %)	85
Sound	(20 %)	85
Suchtfaktor	(10 %)	80

Player	3/2012
Gesamtpunkte	84
(von 100)	

Ready to fly



Mit dem iPhone lassen sich viele Dinge anstellen – die Möglichkeiten scheinen nahezu unbegrenzt. Wer einmal in die Luft gehen möchte, hat mit diesem 3-Kanal-Hubschrauber mit iPhone-Steuerung die ausdrückliche Erlaubnis dazu.

Beim Versandhandel Pearl gibt es eine ganze Reihe moderner, fernsteuerbarer Hubschrauber. Das „i“ in der Bezeichnung unseres Testmusters Simulus „GH-320.i“ gibt schon den ersten Hinweis, dass es sich bei diesem Helikopter um ein ganz besonderes Modell handelt. Es lässt sich nämlich ausschließlich per beiliegendem Infrarotadapter steuern, der an Apples iOS-Geräte angeschlossen wird. Im Praxisversuch war uns die Steuerung mit dem iPad allerdings etwas zu ungenau, mit dem besser in der Hand liegenden iPod oder iPhone war es bedeutend einfacher.



Der Infrarotadapter besitzt einen eigenen LiPo-Akku – gut für die Laufzeit des iPhones

i-Flight ist kostenlos im Appstore erhältlich und simuliert einen herkömmlichen Handsender



Flugfertig Wenden wir uns zuerst dem Aufbau des 20 cm langen Hubschraubers zu: Dieser besitzt zwei 185-mm-Koaxialrotoren mit integriertem Gyroskop. Letzteres ermöglicht überhaupt erst die stabile Fluglage des kleinen Infrarotmodells. Ein kleiner Heckrotor, der nach oben ausgerichtet ist, regelt beim Zuschalten den Vorwärts- oder Rückwärtsflug des Helis. Um Bruchschäden zu vermeiden und die Möbel in Wohnräumen zu schützen, sind die Rotorblätter an Gelenken montiert. Eckt der noch unerfahrene Pilot beim Fliegen an, klappen die Rotoren ohne Schaden zu nehmen zur Seite weg. Wird der nur 42 Gramm leichte Hubschrauber dennoch einmal von all zu heftig agierenden Luftakrobaten beschädigt, lassen sich Reparaturen mit den beiliegenden Ersatzblättern selbst durchführen.

Los geht's ... Vor dem ersten Flugversuch werden der Hubschrauber GH-320.i sowie der Infrarotadapter mit dem beiliegenden USB-Ladekabel mit Strom versorgt. Sind beide aufgeladen, wird dies von einer rot leuchtenden LED deutlich angezeigt. Das dauert bei einem vollständig entladenen Heli etwa 20 bis 30 Minuten. In der Zwischenzeit sollte das iPhone startklar gemacht werden – also flugs im Appstore die kostenfreie App „i-Flight“ herunterladen und installieren. Jetzt muss nur noch der Infrarotadapter an den Kopfhörerausgang angeschlossen, der Hubschrauber eingeschaltet sowie die App gestartet werden. Gefühlvoll Schub erhöhen, und schon gewinnt der Heli an Höhe. Zwei, drei Akkuladungen, die jeweils für etwa fünf Minuten Flugsplaus sorgen, reichen aus, um den GH-320.i sicher zu beherrschen – toll! Die Flugdauer ließe sich vielleicht etwas erhöhen, wenn die helle Beleuchtung auszuschalten wäre. Übrigens: Mit ein wenig Übung lässt es sich per iPhone-Lagesensor feinfühler fliegen, als dies mit dem simulierten „Steuerknüppel“ der App möglich ist.

Fazit Der Indoor-Mini-Heli Simulus GH-320.i von Pearl ist günstig, stabil gebaut und mit dem iPhone einfach zu steuern – ein Riesenspaß für groß und klein!

Jochen Schmitt

Gadget **Simulus 3-Kanal-Hubschrauber GH-320.i**

· Preis	um 40 Euro
· Vertrieb	Pearl, Buggingen
· Internet	www.pearl.de

Ausstattung:

· 3-Kanal-Infrarot-Hubschrauber	
· Länge	200 mm
· Rotordurchmesser	185 mm
· Gewicht	42 g
· Gyroskop-Stabilisierung	
· Verpolungssichere Ladebuchse	
· LiPo-Akku (Hubschrauber) 3,7 V 180 mAh	
· LiPo-Akku (Adapter) 3,7 V 80 mAh	

Bewertung

Kurz und knapp:

- + einfache Steuerung mit iOS-Geräten
- + gute Ausstattung, stabile Bauweise

Bedienung	50 %	1,2
Ausstattung	25 %	1,4
Verarbeitung	25 %	1,3

Player

3/2012

Preis/Leistung

gut - sehr gut

Oberklasse

1,3



Come to the Dark Side ...

Sharkoon ist in der Szene hauptsächlich als Hersteller für Kühlerlüfter und Gehäuse bekannt. Nun wurde uns eine Gaming-Maus mit entsprechender Rutschunterlage zur Hand gegeben, die wir ausgiebig getestet haben.

Der erste Eindruck ist vielversprechend. Die Maus ist mit einer Vielzahl an Zubehör wie Gleitfüßen aus Keramik bzw. Teflon ausgestattet. Auch verschiedene Gewichte sind im Lieferumfang enthalten. Auf der Oberseite der Maus befindet sich ein LC-Display zur Anzeige der DPI-Zahl. Die neue Sharkoon ist sogar mit einem textilumwickelten Kabel ausgestattet, was einen hochwertigen Eindruck vermittelt. Ein 4-Wege-Scrollrad rundet die Sache ab. Das dazugehörige Mauspad besitzt eine Unterseite aus Kautschuk, was dafür sorgt, dass die Unterlage unverrückbar an ihrem Platz liegen bleibt.

Die Maus Die Sharkoon hat die sich mittlerweile auf dem Markt durchgesetzte, typische Form einer Maus. Links die Daumentasten, oben die Tasten zur DPI-Einstellung plus eine Zusatztaste. Vorne links ist das Display zur DPI-Anzeige angeordnet, was die Maus als Rechtshänder-Maus outet. Das Mausekranz lässt sich in vier Richtungen bewegen. Auf der Gehäuseoberseite trägt die Maus das, per Software farblich anpassbare, Sharkoon Firmenlogo. Auf der gegenüberliegenden Seite befindet sich der Schacht zur Aufnahme der Gewichte. Der Hersteller legt acht Gewichte zu je 4 x 3,1 g und 4 x 3,7 g in einer kleinen Metallbox bei, die auch die Ersatz-Glider beinhaltet. Zudem befindet sich eine praktische Transporttasche in der Verpackung, die aus dem gleichen Material wie das Mauspad besteht. Ein 256-kB-Speicher ist ebenfalls onboard, um die Maus mit gespeichertem Profil an anderen Rechnern nutzen zu können. Der 6000-DPI-16-Bit-Laser arbeitet sehr präzise und schlägt sich gegenüber der teureren Konkurrenz sehr wacker. Lediglich die hintere Daumentaste könnte ein wenig weiter vorne bzw. ein Stück tiefer positioniert sein. Die Konfiguration der Tasten läuft, wie heute üblich, über eine mitgelieferte Software. Fünf

Profile können gespeichert und dann verschiedenen Spielen zugewiesen werden. Guten Halt gibt die Maus durch ihre gummierte Oberfläche. Im Test mit Max Payne 3 und Battlefield 3 überzeugt der Sharkoon-Nager mit Genauigkeit. Jedoch sollte man mit dem Gesamtgewicht aufpassen. Denn mit voller Zuladung, von 14,8 g, wird die 150 g schwere Maus beim Langzeitzocken auch für geübte Spieler schon nach 3 – 4 Stunden deutlich spürbar. Die dauerhafte Belastung kann dann zu Verkrampfungen der Hand führen.

Das Pad Die Mausunterlage ist sehr leicht, bietet mit den Abmessungen von 355 x 255 mm ausreichend Platz, und durch ihre Höhe von 2,5 mm sind Kanten kaum spürbar. Natürliches Kautschuk auf der Unterseite hält das Pad fest am vorgesehenen Einsatzort – selbst auf einer rutschigen Küchenarbeitsplatte bleibt sie an Ort und Stelle. Durch die Flexibilität der Maus-Unterlage dürfte sich immer ein Plätzchen für den Transport finden. Die Gaming Mat ist für die DarkGlider optimiert und arbeitet bestens mit ihr zusammen – die Maus flutscht wie geschmiert über die Unterlage. Roccats Kone oder Razers Imperator hingegen laufen nur sehr widerwillig auf dem Pad. Beide Mäuse fühlen sich auf härterem Untergrund wohler.

Fazit Wer als Gamer keine Unsummen für eine Maus samt Pad ausgeben möchte, findet hier die ideale Kombination. Kaum spürbar gleitet die Maus über das Pad und garantiert dank dem 6000-DPI-Lasersensor große Treffsicherheit. Für gerade mal 50 Euro erhalten Gamer bei Sharkoon ein unschlagbares Duo.

Michael Jans



Krafttraining

Die DarkGlider lässt sich per Gewichtstuning an die eigenen Bedürfnisse anpassen. Acht unterschiedlich schwere Gewichte liegen der Maus bei



Gamer Maus DarkGlider

· Preise	
DarkGlider	um 40 Euro
DarkGlider Gaming Mat	um 10 Euro
· Vertrieb	Sharkoon, Linden
· Internet	www.sharkoon.com

Ausstattung:

- 6000 DPI Avago 9500 V2 Pro Laser-Sensor
- 10 programmierbare Tasten
- 5 linsenförmige Keramik-Gleitfüße
- Weight-Tuning-System

Bewertung

Kurz und knapp:

- + Handlichkeit und Präzision
- + Tasten frei programmierbar
- Position der hinteren Daumentaste



Abbruch

Überne



Cleverer Platzsparer

Wenn ein Mehrkanalsystem in der guten Stube installiert werden soll, zählt jeder Zentimeter. Das gilt für Lautsprecher ebenso wie für die zugehörige Zuspil- und Verstärkerelektronik. Dieser Vorgabe hat sich Teufel angenommen und seinem High-Definition-Set LT2R einen Subwoofer spendiert, der den kompletten Funktionsinhalt eines modernen AV-Receivers in sich aufnimmt. Wir hatten als welterster Verlag Gelegenheit, das System auf Herz und Nieren zu testen.

Wohnraum-Lösung Auch meine Erfahrung hat gezeigt, dass etwa zwei Drittel aller Heimkinosysteme im Wohnzimmer installiert werden. Dieser Tatsache folgend, offeriert Teu-

Ein Geheimnis des enormen Teufel-Erfolges ist es, immer das richtige Gespür für die Wünsche der Gaming- und Heimkinogemeinde zu haben. Mit ihrem neuesten AV-Subwoofer-Paket stellen die Berliner jetzt eine clevere Lösung vor, die jede Menge Platz spart, die Installation vereinfacht und obendrein den Geldbeutel schont.

fel zur Freude der Zocker- und Heimkinogemeinde seit Jahren immer wieder neue und innovative Lautsprecherpakete, die sich möglichst leicht in die Wohnlandschaft integrieren lassen. Mit der Idee, einen vollständigen AV-Receiver in einen Subwoofer einzupflanzen und diesen mit schlanken Standsäulen zu kombinieren, geht Teufel nun einen Schritt weiter und befasst sich mit der Vereinfachung und Komprimierung der Bausteine eines Heimkinos. Bei den Standsäulen achteten die Berliner auf eine gerade einmal 10,2 Zentimeter tiefe und 13,3 Zentimeter breite Profilform. So konnte jede Box extrem flach gehalten und zudem mit einem potenten Zwei-Wege-System ausgestattet werden, das aus zwei 100er-Tiefmitteltönen-Chassis und einem Ein-Zoll-Hochtöner besteht. Damit ein

rundum homogenes Klangbild erreicht wird, setzt das erfahrene Team aus der Hauptstadt bei der Entwicklung des zum Set gehörenden Centers die gleichen hohen Maßstäbe an. So verfügt dieser ebenfalls über ein elegantes Aluminium-Gehäuse und ein potentes, zu den Säulen identisches Zwei-Wege-Setup. Und um den Center perfekt auf den Hörplatz ausrichten zu können, ist er mit einem flexibel einsetzbaren Fuß ausgestattet und kann dank der rückseitig angebrachten Vorrichtungen auch an der Wand montiert betrieben werden.

Der AV-Subwoofer Auf den ersten Blick sieht er aus wie ein „normaler“ Subwoofer. Doch der Schein trügt, denn Teufels intelligente Kombi-Lösung gibt sich optisch zwar

Getestet mit ...

• **Dirt Showdown**
für PS3
im Vertrieb von Codemaster,
Test auf Seite 25



eher zurückhaltend, doch dafür beeindruckend ihre inneren Werte umso mehr: So sind hier in erster Linie die 700 Watt starke 6-Kanal-Verstärkereinheit, die das eingebundene 5.0-Lautsprecher-Setup zu Höchstleistungen antreibt, und ein 3D-fähiger HDMI-Ausgang zu nennen. Letzterer erweist sich in dieser Geräteklasse als einzigartig, denn so ist der US6112/6SW sogar in der Lage, Signale in 3D, die über einen der drei HDMI-Eingänge abgespielt werden, an einen entsprechenden Projektor oder Flachfernseher auszugeben. Dank des Einsatzes hochwertigster Prozessoren können auch die neuesten Tonformate wie DTS HD oder Dolby True HD dekodiert und in höchster Audioqualität wiedergegeben werden. Abgerundet wird das Gesamtpaket durch einen optischen und zwei koaxiale Digitaleingänge, zwei analoge Anschlüsse, einen UKW/MW-Tuner mit RDS, eine externe Steuereinheit mit Display und eine Fernbedienung – eben wie bei einem bestens ausgestatteten AV-Receiver.

Auch das Subwooferabteil hat jede Menge Spannendes zu bieten. Hier ist zunächst das 68 Zentimeter hohe MDF-Gehäuse zu nennen, das Gehäuse resonanzen dank gezielt eingesetzter Innenversteifungen auch in höheren Pegellagen kaum eine Chance lässt und stattliche 22 Kilo auf die Waage bringt. Einen Großteil zum immensen Gewicht trägt das riesige, 300 Millimeter durchmessende Basschassis bei, das seinen Platz hinter einer schwarzen Gewebeabdeckung in der hochglänzenden Frontseite findet und tiefste Bassperformance verspricht.

Klang Die üppige Chassis-Bestückung dieses Sextetts lässt bereits eine überzeugende Spiele- und Filmtondarstellung vermuten. Wie zu erwarten spielt das mit identischen Treibern ausgestattete Teufel-Paket dann von der ersten Minute an wie aus einem Guss. Besonders beeindruckend ist der homogene Übergang zwischen den einzelnen Lautsprechern. Speziell Center und Mainspeaker überzeugen durch eine lebendige, luftige und räumliche Bühnendarstellung, die unser Testkino komplett ausfüllt. Mit „Guitar Hero“ möchte ich als Erstes etwas über die Grundton- und Tiefbasseigenschaften erfahren und werde sogleich positiv überrascht. Neben einem satten und extrem präzisen Grundtonbett imponiert in erster Linie die Raumdarstellung, die ein perfektes Surroundfeld aufbaut und mir das Geschehen auf der Bühne und im Publikum wirklichkeitsgetreu und mit einer imponierenden Spielfreude zu Gehör bringt. Das macht jede Menge Spaß, denn das Teufel-Sextett stellt jedes Detail fast

greifbar in den Raum und reproduziert selbst die tiefsten Bassdrums auch unter gemäßigtem Lautstärkepegel satt, trocken und mit extremen Nachdruck, was der perfekten Anpassung zwischen Lautsprechern und Subwoofer zu verdanken ist. Weiter geht es mit der exzellent abgemischten Doppel-DVD „Jarre in China“, in der das schlanke Boxen-Ensemble sein ganzes Können aufbietet und die gewonnenen Eindrücke an Spielfreude, Agilität und Detailgenauigkeit untermauert. Wie im Spieletest sind es auch hier die exzellente räumliche Darstellung, wie z.B. die des riesigen Orchesters, die beeindruckt und selbst unter höherem Pegel mit einer Extraportion Dynamik reproduziert wird.

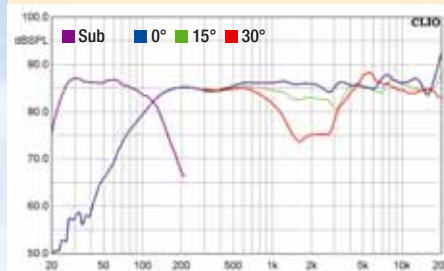
Fazit Wenn das Mehrkanalsetup ins Wohnzimmer integriert werden soll, sind Lösungen gefragt. Diese liefert Teufel, denn die Idee, eine AV-Einheit in einen Subwoofer einzupflanzen, ist genial und führt dazu, dass vielen Filmfans plötzlich Tür und Tor für einen integrativen und zugleich erschwinglichen Einstieg in die Spiele- und Heimkinowelt offenstehen.

Roman Maier

Sieht aus wie die Rückseite eines AV-Receiver: Muss es auch, denn dieser Subwoofer beinhaltet eine vollwertige Heimkinozentrale. Verbindet man selbigen mit einem TV-Gerät und einer Spielekonsole bzw. einem Blu-ray-Player, kann es auch schon losgehen!

Technik-Information

Frequenzgang Center & Subwoofer



Der Center ist sehr tief abgestimmt und beweist beste Rundstrahleigenschaften. Der Sub erweist sich als tiefbassstark, sehr linear und mit sehr guten Filtern ausgestattet.



5.1-Standlautsprecher Teufel LT2R High Definition

· Preis	um 1.600 Euro
· Vertrieb	Teufel, Berlin
· Telefon	030 3009300
· Internet	www.teufel.de
· Garantie	12 Jahre Lautsprecher / 2 Jahre Elektronik

Ausstattung

· Ausführungen	Schwarz
· Abmessungen (B x H x T in mm):	
Front-/Rearlautsprecher	133 x 1150 x 102
Center	430 x 133 x 102
Subwoofer	370 x 680 x 370

Subwoofer:

US6112/6 RHD

· Gewicht	21,4
· Leistung laut Hersteller (in Watt)	175
· Membrandurchmesser (in mm)	300
· Bauart	Bassreflex
· Prinzip	Frontfire
· Pegel	Fernbedienung
· Trennfrequenz	Einstellmenü
· Phasenregulierung	Einstellmenü
· Hochpegel Eingang / Ausgang	LS-Schraubklemmen
· Niederpegel Eingang / Ausgang	–

Front-/Rearlautsprecher:

L220FR

· Gewicht (in kg)	10
· Anschluss	Single Wire
· Tief-/Mittelton (in mm)	2 x 100
· Hochtonton (in mm)	25
· Bauart	geschlossen

Centerlautsprecher:

L220FCR

· Gewicht (in kg)	3,4
· Anschluss	Single-Wire
· Tief-/Mittelton (in mm)	2 x 100
· Hochtonton (in mm)	25
· Bauart	geschlossen
· empfohlene Raumgröße	30m²

Klang	70 %	1,1
Dynamik/Lebendigkeit	15 %	1,0
Tiefbasseigenschaften	15 %	1,1
Tonale Ausgewogenheit	10 %	1,1
Detaillauflösung	10 %	1,1
Zusammenspiel	10 %	1,0
Hörzone Center	10 %	1,0

Labor	15 %	1,1
Frequenzgang	5 %	1,2
Verzerrungen	5 %	1,1
Pegelfestigkeit	5 %	1,1

Praxis	15 %	1,1
Verarbeitung	5 %	1,2
Ausstattung	5 %	1,0
Bedienungsanleitung	5 %	1,1

Bewertung

Kurz und knapp:

- + vollständiger AV-Receiver
- + exzellentes Zusammenspiel
- + einfache Installation

Klang	70 %	1,1
Labor	15 %	1,1
Praxis	15 %	1,1

Player	3/2012
Preis/Leistung	sehr gut
Oberklasse	1,1



Clever: Dank des zum Lieferumfang gehörenden, fünf Meter langen Verbindungskabels lässt sich das Display nahezu überall im Raum platzieren – egal wo der Subwoofer steht

Schachtelkino



Eine Zockerhöhle bauen und bei der Eröffnung die Frau fürs Leben kennen lernen. Klingt nach einer Spielfilm-Story und ist doch tatsächlich so passiert.

„Obwohl ich in meiner Kindheit selbst keine eigene Spielkonsole besaß, nutzte ich jede freie Sekunde, um bei Freunden oder vor dem eigenen PC zu zocken.“ Mit diesen Worten beginnt Sascha R. die Entstehungsgeschichte seines „Schachtelkino“ genannten Gamingraumes. Als unser Gastgeber im Alter von 21 Jahren seine erste eigene Wohnung bezog, war der Kauf einer Playstation2 natürlich eine der ersten Investitionen. Finanziert wurde diese von der Bezahlung eines Nebenjobs, den der heute 30-jährige Spiele- und Filmfan genau zu diesem Zweck neben seiner Ausbildung verrichtete.

Vom Virus befallen Obwohl die neue Sony-Konsole von nun an jeden Tag in Betrieb genommen wurde, sollte sich die Spiel-Leidenschaft des Westfalen im Dezember 2007 nochmals steigern. „Richtig los ging es, als ich bei einem Freund in Dortmund erleben durfte, wie viel Spaß das Zocken auf einer Leinwand und

mit Mehrkanalsound aus einer 5.2-Surroundanlage macht“. So legte sich Sascha R. schon kurze Zeit später ein eigenes kleines 5.1-Set zu. Kaum war die neue Anlage installiert, lud der stolze Bauherr zur ersten Vorstellung in sein heutiges Wohnzimmer ein. Dieser Einladung folgte u.a. seine Schwester, die in Begleitung einer sehr guten Freundin erschien. Dieses Begegnung machte das Glück die Spieleliebhabers perfekt, denn schon kurz darauf wurden Sascha und Gianna ein Paar. Und nur wenige Tage nach unserem Besuch haben sich unsere sympathischen Gastgeber das Ja-Wort gegeben.

Diverse Upgrades „Von diesem Tage an ging die so richtig Post ab“, sagt der Bauherr, der Freunde und Bekannte von nun an zu regelmäßigen Spiele- und Filmabenden einlud. Ganz nebenbei widmete der Westfale auch allein jede freie Minute seiner Spielekonsole, und lernte so immer wieder neue, spannende Spiele kennen.

Getestet mit ...

• **Max Payne 3**
für PC,
im Vertrieb von Rockstar Games,
Rezension auf Seite 16





Bedeutung Schachtelkino

Auf der Suche nach einem passenden Namen für das eigene Heimkino, der möglichst auch eine Beschreibung abgibt, stieß Sascha R. auf den Namen Schachtelkino. Dieser geht auf den Umbau einiger Filmtheater zurück, die einen großen Kinosaal aus Kostengründen in mehrere kleine Räume unterteilen und diese Schachtelkino nannten.

In dieser Zeit begann die Sammelleidenschaft des zu einem wahren „Konsolero“ (in der Zockerszene gebräuchliche Bezeichnung für Hardcoregamer) mutierten Spielefans, der sich innerhalb eines Jahres eine Kollektion von 30 PS2-Games, 300 DVDs und jede Menge Film- und Gaming-Utensilien zusammenstellte. Im Jahre 2008 ergab sich die Möglichkeit, eine deutlich hochwertigere Surroundanlage günstig zu erwerben, die den ersten Schritt Richtung des beeindruckenden „Schachtelkinos“ bedeutete, in dem wir heute zu Gast sind. „Jetzt fehlte nur noch das große Bild zum Sound.“ Diesen Wunsch realisierte Sascha R. zunächst durch einen geliehenen Projektor nebst Stativleinwand, was dazu führte, dass das film- und spielebegeisterte Paar noch mehr Zeit für sein Hobby investierte. „Da das ständige Ausleihen und die damit verbundenen Auf- und Abbauen mit einem großen Aufwand verbunden waren, dachte ich in dieser Zeit des Öfteren über den Kauf eines eigenen Beamers nach.“

Technik-Information



Detaillösung

Für eine bessere Bildqualität installierte Sascha R. eine ultraleichte, per Klettverschluss gehaltene horizontale Leinwandmaskierung



Sascha R. bei einem seiner Lieblingsspiele (Killzone 3): Mit Sharp Shooter bewaffnet gilt es jede Menge Gegner auszuschalten und die nächste Mission zu erfüllen.



Im Filmmodus überzeugt das Schachtelkino durch sehr gute Bild- und außergewöhnliche Soundqualität, wovon wir uns mit Trailern aus „James Bond – Skyfall“ und „Django – Unchained“ selbst überzeugen durften



Unvergessliches Treffen

Beim Besuch einer Film- und Spielebörse hatte Sascha R. die Gelegenheit, mit Danny Trejo einen seiner Lieblingsschauspieler zu treffen



Assassins Creed

Als eingefleischter Fan besitzt Sascha R. neben allen drei Teilen auch Figuren, Lektüre und weitere Devotionalien seines Lieblingsspiels



Das Sammeln ausgefallener Filmutensilien (Riddick-Messer, Blade-Schwert) gehört ebenfalls zum Hobby des Kino- und Spielefans

Vom Traum zur Wirklichkeit

Nach einigen Recherchen war es 2008 endlich so weit und Sascha R. erstand seinen ersten Projektor, mit dem er noch heute sehr zufrieden ist. Die Platzierung der zugehörigen Leinwand stellte den Bauherren aufgrund des limitierten Platzangebotes vor eine ungeahnte Herausforderung. Nach einer kurzen Planungsphase wurde auch dieses Problem schnell gelöst: Um

das Fenster nicht zu verdecken und um möglichst wenig Platz zu investieren, entschied sich der „Konsolero“ für eine leicht diagonale Installation der Projektionsfläche. Hier gibt es eine weitere Besonderheit, denn die an vier Ketten hängende Leinwand kann innerhalb weniger Sekunden nach oben gezogen werden und gibt somit die Sicht auf das dahinter stehende Fernsehgerät frei.

Neben ihrer Eigenschaft als kompakte Spielkonsole für unterwegs dient die PS Vita auch als Vorschaumonitor im Schachtelkino

Praxistest Mit „Assassin's Creed Revelations“ führt uns Sascha umgehend in die Welt seines Lieblingsspiels ein, mit dem auch gleich unsere Geschicklichkeit geprüft wird. Hier, wie auch in den anschließenden Games „Battlefield“, „Killzone 3“ und „inFamous 2“, ist ans Mithalten allerdings kaum zu denken. Dennoch sind wir begeistert. Zum einen sind es die spielerischen Fähigkeiten unseres Gastgebers, zum anderen die Spieleaccessoires (hier hat es mir vor allem der PS3 Move Sharp Shooter angefallen), in erster Linie ist es jedoch die Bild- und Soundperformance, die das „Schachtelkino“ liefert. Dabei bauen die flachen Canton-Boxen trotz ihres geringen Gehäusevolumens ein nahezu lückenlos Surroundfeld auf, das uns



Sammelleidenschaft

Das mannshohe Regal beherbergt die wichtigsten und schönsten Spiele- und Filmutensilien unseres Gastgebers



Spiele von ASH.

Interview mit Sascha R.

PLAYER: Sascha, auf gerade einmal 19 Quadratmetern hast Du Wohnzimmer, Essecke und Dein Zockerkino perfekt miteinander kombiniert, ohne den Raum in ein Techniklager zu verwandeln. Was war dabei die wichtigste Maßnahme bzw. Vorgabe?

Sascha: Um den Raum bestmöglich für meine Vorstellungen zu nutzen, war es am wichtigsten, die Front nicht parallel zum Fenster oder einer Wand anzuordnen, um so mehr Platz zu sparen. Allerdings musste ich dadurch lange an dem für mich perfekten Sound feilen.

PLAYER: Wie wir feststellen durften, weiß Deine Installation zudem durch eine sehr gute Bild- und Tonperformance zu überzeugen. Wie viel Feinarbeit war dafür notwendig bzw. welche Hilfsmittel (Einmessprogramme etc.) hast Du dabei genutzt?

Sascha: Der Beamer wurde kalibriert geliefert, aber mithilfe diverser DVDs und Blu-rays, darunter auch die HEIMKINO-Referenz-Test-DVD, habe ich noch über mehrere Wochen nach und nach mehr verbessern können. Beim Sound ging es auch mithilfe des Einmessprogramms des Receivers relativ einfach.

PLAYER: Du berichtetest uns, dass das Schachtelkino recht häufig genutzt wird. Wie viele Abende/Nächte sind es denn tatsächlich und wie viele Leute sind dann durchschnittlich zu Gast?

Sascha: Wenn ich im Schachtelkino zocke, bin ich meistens allein. Im Durchschnitt spiele ich acht Stunden in der Woche. Filme schaue ich meistens mit meiner Frau Gianna. Da kommen wir so durchschnittlich auf zwei Filme in der Woche. Einmal im Monat versuche ich mit Freunden oder der Familie, die genauso heimkinoverrückt sind, zu einem Filmabend zusammenzukommen. Dabei sind wir immer zwischen 3 und 5 Leuten.

PLAYER: Könntest Du mir jetzt noch Deine 5 Lieblings-Games nennen.

1. Assassin's Creed

Ich liebe die komplette Spielereihe und habe sämtliche Spiele gespielt. Sei es auf der PS3, der PSP

oder dem iPhone. Ich mag den Mix aus Fiktion und historischen Ereignissen mit Action, Strategie, Stealthaktionen und RPG-Elementen. Auch die Geschichte um Altair und Ezio hat mich in den Bann gezogen. Daher freue ich mich auch schon riesig auf Assassin's Creed 3 für die PS3 und Assassin's Creed: Liberation für die PS Vita.

2. Battlefield 3

In meinen Augen der beste Shooter, den es zurzeit gibt. Die riesigen Karten, auf denen man sich richtig austoben kann, sind der Wahnsinn. Die Freiheit, zwischen mehreren Strategien und Vorgehensweisen zu wählen, ist sehr groß. Die Grafik und auch der Sound lassen es ordentlich im Schachtelkino krachen, und man hat das Gefühl mittendrin zu sein.

3. Batman Arkham City

Als großer Batman-Fan habe ich natürlich auch die beiden Batman-Spiele Arkham Asylum und Arkham City gespielt. Auch hier, ähnlich wie bei Assassin's Creed, hat mich der Mix aus Action, RPG-Elementen und Stealthinlagen fasziniert. Die Geschichte ist gut inszeniert, und ich hatte das Gefühl, man spiele einen Film. Auf einem hohen Niveau sind auch die Grafik und der Sound.

4. Metal Gear Solid

Diese Reihe habe ich auf sämtlichen Plattformen gespielt. Die Freiheiten im Spiel bieten stundenlangen Spielespaß und bereiten mir Lust, es noch mal durchzuspielen. Auch hier freue ich mich auf den kommenden Teil Metal Gear Rising: Revengeance.

5. Shadow of the Colossus

Nachdem ich das Spiel auf der PS2 das erste Mal gespielt habe, musste ich es mir auch in der HD-Collection für die PS3 kaufen. Die Kämpfe mit den riesigen Kolossen versetzen einen immer wieder ins Staunen, vor allem auf der Leinwand macht es am meisten Spaß. Die riesige Spielwelt und die mysteriöse Geschichte haben mich total in den Bann gezogen.

Weitere Filmutensilien und Special Editions, auf die Sascha R. besonders stolz ist



schlichtweg mitreißt. Das große Bild und die knackige Bassdarstellung des Subwoofers tun ihr Übriges, verwandeln das gemütliche Wohnzimmer blitzschnell in den Ort des Geschehens und lassen uns Teil der Handlung werden.

Fazit Ausführliche Planung, Ideenreichtum und Improvisationstalent sind die Zutaten, deren es zur Entstehung einer solch imposanten Zockerhöhle bedarf. Und neben seinem hohen Wohlfühlfaktor und seiner hervorragenden Bild- und Tonqualität erzählt das Schachtelkino auch noch eine sehr schöne Lovestory.

Roman Maier

Ausstattung

- Projektor: Epson TW-700
- Leinwand: Selbstbau-Rahmenleinwand (2,13 x m)
- AV-Receiver: Pioneer VSX-516K
- Konsole: Sony Playstation 3 (80 GB)
- Minikonsole: PS Vita
- Zubehör: PS3 Move, PS3 Move Sharp Shooter
- DVD-Player: Pioneer DV600AV
- Lautsprecher: Canton Ergo/LE-Serie (5.0)
- Subwoofer: Canton Vento AS850SC

Player 3/2012



Company of Heroes Complete: Campaign Edition

Leiten Sie die Kompanie, die Geschichte schrieb! Company of Heroes ist ein Echtzeit-Strategiespiel, das vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs angesiedelt ist und Sie mit auf die Mission der tapferen Able-Kompanie nimmt.

ab 35.99 EUR



Rage: Campaign Edition

Der bahnbrechende Ego-Shooter. Bietet die komplette, unveränderte Einzelspieler-Kampagne von RAGE. Darüber hinaus finden sich hier Bonus-Ausrüstungsgegenstände, und man kann auf die „Wasteland Sewer-Missions“ zugreifen.

31.99 EUR



X-Plane 10 (Mac/PC)

Die neueste Version in der Entwicklungsreihe des Flugsimulators für Windows, Mac und Linux Systeme. Der Simulator gibt mit seiner offenen Struktur jedem Enthusiasten die Möglichkeit, jedes erdenkliche Teil zu ändern.

69.95 EUR

MEHR SPIELE AUCH ALS DOWNLOAD BEI ASH-GAMES.DE

Application Systems Heidelberg

Software GmbH

Tel. 06221/300002 · Fax 300389

Pleikartsförsterhof 4/1

69124 Heidelberg

www.ash-games.de

Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

APPLICATION SYSTEMS HEIDELBERG



A Kind of Magic

Die neuen Fernseher von LG machen sowohl im Heimkino als auch an der Spielekonsole eine gute Figur. Wir haben den 42-Zöller 42LM670S im TV-Labor auf den Prüfstand gestellt.

Der 42LM670S ist technisch weitestgehend gleich mit dem 42LM660; das „S“ deutet auf den Multituner mit Satellitenempfang hin, und im Gegensatz zum 660er-Modell sind die schmalen Gehäussekanten des 42LM670S in Silberoptik eingefasst.

Ausstattung Der 3D-fähige 42LM670 bringt als Zubehör einen ganzen Satz Polarisationsfilterbrillen mit, womit gleich klar ist, dass LG nach wie vor konsequent auf Polfilter-Displays für 3D setzt. Dank der flimmerfreien 3D-Technik machen auch 3D-Games Spaß. Außerdem gibt es zwei Fernbedienungen. Die größere ist eine klassische Vollfunktions-Steuerung mit großen, ergonomisch günstigen Tasten, und die kleinere verbindet einige Tasten, ein Scrollrad und einen Bewegungssensor

zu einer komfortablen und handlichen Befehlszentrale. Dank integriertem WLAN und LAN-Anschluss verbindet sich der LG mit dem Internet, wozu auch ein Browser an Bord ist, der Flash-Videos wiedergibt. HbbTV wird von zahlreichen Sendern, allen voran ARD und ZDF, unterstützt. Mit USB-Recording können Sie außerdem TV-Sendungen auf einer USB-Festplatte aufzeichnen.

Bild und Ton Mit dem „Bildassistenten“ bietet der LG eine sehr gute Einstellhilfe für Helligkeit, Kontrast, Farbe und Schärfe. Die dort gewählten Einstellungen werden automatisch als erste von zwei individuellen Voreinstellungen („Expert 1“) gespeichert. Positiv fiel uns auf, dass digitale TV-Bilder mit dem neuen „LM670“ knackiger ausschauen als bei

Getestet mit ...

• **Spec OPS – The Line**
für PC
im Vertrieb von 2K-Games,
Test auf Seite 12





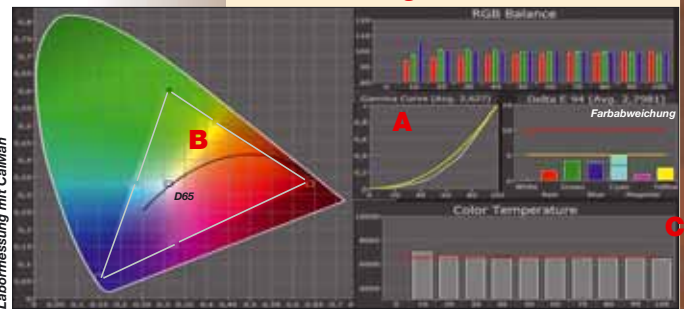
Modellen aus dem letzten Jahr. Im TV-Labor überzeugt der LG mit seiner hervorragenden Farbwiedergabe. Das Bild war im werkseitigen Preset „Film“ mit etwa 6200 bis 6300 Kelvin nur geringfügig rotstichig und wirkte dabei insgesamt natürlich. Den Feinschliff ergab dann unsere manuelle Kalibrierung. Sehr gut gefiel uns im Test die plastische 3D-Darstellung, deren Tiefenanpassung eine willkommene Hilfe zur bestmöglichen Einstellung für das eigene Seherlebnis ist. Ein gewisser Verlust an Auflösung ist der technische Preis für die Polfilter-Technik, die dank Flimmerfreiheit und komfortablen Brillen sehr angenehm ist.

Fazit Der LG 42LM670S erwies sich als schick, schön und komfortabel – und zeigt eine sehr gute Bildqualität. Ein absolut vielseitiger Fernseher zum Wohlfühlen – und zum Zocken.

Herbert Bisges

Test-Information

Farbdarstellung



Bis auf den hohen Gammawert von 2,6 **A**, der in sehr dunklen Bildpartien das eine oder andere Detail kostet, gibt es keine Kritik. Der Farbraum **B** ist kaum merklich verschoben, und die Linearität der Farbtemperatur ist sehr gut **C**.

Energiebedarf



Mit den Heimkino-Einstellungen liegt der LG noch unter 50 Watt

LCD-TV (LED) LG 42LM6470S

Preis	um 1.200 Euro
Vertrieb	LG, Ratingen
Telefon	0180 3115411
Internet	www.lg.de

Messwerte

Maße mit Fuß (B x H x T, in mm)	954 x 635 x 265
Gewicht in kg	15
Schwarzwert (cd/m²)	0,03
ANSI-Kontrast / Maximalkontrast	966:1 / 3261:1
Farbtemperatur in Kelvin (Filmmodus)	ca. 6500
Stromverbrauch Betrieb / Standby	45 / 0,3
EU Energielabel	A+

Ausstattung

Bilddiagonale in Zoll / cm	42 / 106
Auflösung	1920 x 1080
Tuner: Analog / DVB-T / -C / -S / HDTV 1 / 1 / 1 / 1 / •	
Bild im Bild / mit 2 Tunern	- / -
HDMI / Componenten / Scart	4 / 0 / 1
HDMI: CEC / ARC / 3-D	• / 1 / •
VGA / Cinch-AV / S-Video	1 / 1 / 0
Stereo-out / Digital-out (opt./koax.)	0 / 1 / 1 / 0
Kopfhörer/separat regelbar	1 / •
USB: Foto / Musik / Video / PVR	• / • / • / •
LAN / WLAN	• / integriert
Internet: Portal / Browser / HbbTV	• / • / •
EPG / Senderliste / Favoritenlisten	• / • / •
Bildeinstellung pro Eingang / mit Offset und Gain	• / •
Fernbedienung beleuchtet / programmierbar	- / -
Timer / Kindersicherung	• / •
Raumlichtsensor / Local Dimming	• / •
Standfuß dreh- / neigbar	• / -
Sonstiges	Magic Remote

Bild (HDMI)	45 %	1,3
Schärfe (statisch)	6 %	1,1
Farbtreue	8 %	1,4
Bewegt看	8 %	1,4
Kontrast	6 %	1,4
Artefakte	5 %	1,3
Geometrie/3D	5 %	1,3
Gesamteindruck	7 %	1,3

Bild Scart	1,5
Bild DVB	1,5

Ton	5 %	1,7
------------	------------	------------

Ausstattung	20 %	1,1
Hardware	10 %	1,2
Software	10 %	1,0

Verarbeitung	15 %	1,4
---------------------	-------------	------------

Bedienung	15 %	1,2
Inbetriebnahme	5 %	1,2
Fernbedienung	5 %	1,2
Menü	5 %	1,2

Bewertung

Kurz und knapp:

- + sehr gutes Bild
- + Magic-Remote-Steuerung

Bild (HDMI)	45 %	1,3
Ton	5 %	1,7
Ausstattung	20 %	1,1
Verarbeitung	15 %	1,4
Bedienung	15 %	1,2

Fernbedienung im Doppelpack:
Alle wichtigen Funktionen lassen sich mit der handlichen „Zauberstab-Bedienung“ kontrollieren



Player
3/2012

Preis/Leistung
sehr gut

Oberklasse
1,3

Allrounder-Fernseher vom



Player
3/2012
Highlight

Digitales Fernsehen, Internet- und Netzwerkanschluss plus Multimedia mit Gaming und Online-Apps in einem TV – das alles verspricht der Sony KDL-40HX755. Wir haben ihn im Labor auf die Probe gestellt.

Dank seines besonders niedrigen Standfußes und seinem schmalen Gehäuserahmen ist der Sony KDL-40HX755 sehr kompakt in seinen Abmessungen. Und ohne das verchromte Fußgestell macht er eine gute Figur an der Wand.

Tolle Ausstattung Die Ausstattung des 40HX755 übertrifft die meisten Fernseher der 1.000-Euro-Klasse deutlich.

Das beginnt bei den Software-Features. So werden TV-Aufnahmen per USB-Recording und Scart-Ausgang unterstützt, über Netzwerk und Internet Videos oder Musik abgespielt, beim Programmwechsel Infos zur Sendung angezeigt. Über Gracenote kann man mit dem TV den Titel der gerade laufenden Musik herausfinden, außerdem viele Smart-TV-Applikationen, HbbTV und das Sony Entertainment Network (SEN) nutzen.

Auch die Hardware kann sich sehen lassen: viermal HDMI, Stereo-Ausgang und S/PDIF, Scart, zwei USB und dazu integriertes WLAN sowie ein kabelgebundener Netzwerkanschluss sprechen für sich. Fernsehempfang ist über die gängigen Empfangswege Antenne, Kabel oder

Satellit möglich – selbstverständlich digital und mit HDTV.

Die Bildtechnik ist dank 200-Hertz-Display bestens für 3D mit Shutterbrillen ausgelegt. Die Brillen sind jedoch gesondertes Zubehör. Zur Hardware zählt außerdem der X-Reality-Prozessor der neuen Generation, der die Berechnung der digitalen Bild Darstellung übernimmt.

Bild und Ton Die Bildqualität des Sony überzeugt auf Anhieb. Bei der messtechnischen Analyse bleibt der 40-Zöller nur wenig hinter der Leistung des 46-Zoll-Modells KDL-46HX755 zurück.

Das Display ist reaktionsschnell und kontrastreich, das beste Bild sieht man direkt von vorne. Sehr gut hat uns die ausgewogene, natürlich wirkende Farbdarstellung gefallen.

Lobenswert sind die Bild-Presets, die mit der Options-Taste als „Szenenauswahl“ aufgerufen werden. Hier überzeugten uns der Spiele-Modus für Gamer und der Kino-Modus für das Heimkino am meisten. Lobenswert ist, dass diese beiden „Szenen“-Modi zudem in je zwei Versionen zur Verfügung stehen, die Sie allerdings eigens über das Bildmenü auswählen

Getestet mit ...

• **Spec OPS – The Line**
für PC
im Vertrieb von 2K-Games,
Test auf Seite 12



Feinsten



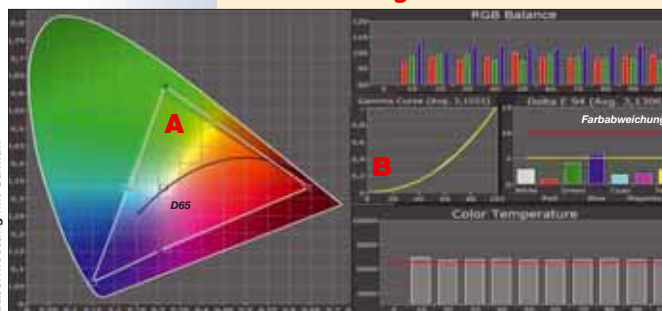
müssen: Mit „Kino1“ gibt es ideale Einstellungen für Filme in abgedunkelter Umgebung, mit „Kino2“ gute Filmbilder in hellerer Umgebung. Der Spiele-Modus ist als „Spiele Standard“ kontrastreicher und etwas knalliger als „Spiele Original“, bei dem die Farbwerte der Spiele sehr originalgetreu reproduziert werden. In jedem Fall sind beim Spielbetrieb alle elektronischen „Bildverbesserer“ wie Motionflow, Reality Creation etc., deaktiviert, damit es zu keinerlei merklichen Verzögerungseffekten beim Daddeln kommt. Der Ton kommt mit klarem, etwas topfigem und recht bassfreiem Sound aus den integrierten, nach unten abstrahlenden Lautsprechern.

Fazit Der Sony KDL-40HX755 überzeugte uns mit sehr guter Bildqualität als großartiger Allrounder für Fernsehen, Heimkino und Gaming. Für satten Sound sollte ein guter Soundbar oder eine Heimkino-Anlage zum Einsatz kommen.

Herbert Bisges

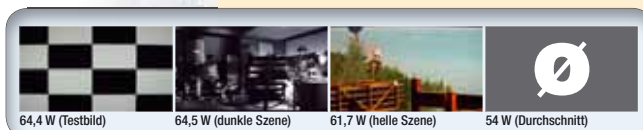
Test-Information

Farbdarstellung



Trotz des leicht verschobenen Farbraums **A** macht der Sony sehr natürlich wirkende Farben. Die Gammakurve **B** zeigt, dass Helligkeitswerte sehr präzise und originalgetreu wiedergegeben werden. Gemessen wurde im Modus „Kino1“.

Energiebedarf



Bei der Blu-ray-Wiedergabe in Heimkino-Modus „Kino1“ hat der Sony niedrige Verbrauchswerte, im Spiele-Modus liegt die Leistungsaufnahme etwa 10 Watt höher.

LCD-TV (LED) Sony KDL-40HX755

Player 3/2012 Highlight

· Preis	um 1.100 Euro
· Vertrieb	Sony, Berlin
· Telefon	0180 5252586
· Internet	www.sony.de

Messwerte

· Maße mit Fuß (B x H x T in mm)	945/588/241
· Gewicht in kg	14
· Schwarzwert (cd/m²)	0,03
· ANSI-Kontrast / Maximalkontrast	2931:1/3101:1
· Farbtemperatur in Kelvin (Filmmodus)	ca. 6.500
· Stromverbrauch Betrieb/Eco/Standby	ca. 65/ca. 50/0,2
· EU Energielabel	A

Ausstattung

· Bilddiagonale in Zoll / cm	40/101
· Auflösung	1920 x 1080
· Bildwechsel pro Sekunde	200 / „XR400“
· Tuner: Analog / DVB-T / -C / -S / HDTV 1 / 1 / 1 / 1 / •	• / -
· Bild im Bild / mit 2 Turnern	• / -
· HDMI / Komponenten / Scart	4 / 1 / 1
· HDMI: CEC / ARC / 3-D	BraviaLink / 1 / •
· VGA / Cinch-AV / S-Video	1 / 0 / 0
· Stereo-out / Digital-out (opt./koax.) (schaltbar) / 1 / 1 / 0	
· Kopfhörer/separat regelbar	1 / •
· USB: Foto / Musik / Video / PVR	• / • / • / •
· LAN / WLAN	• / integriert
· Internet: Portal / Browser / HbbTV	• / • / •
· EPG / Senderliste / Favoritenlisten	• / • / •
· Bildeinstellung pro Eingang / mit Offset und Gain	• / •
· Fernbedienung beleuchtet / programmierbar	- / -
· Timer / Kindersicherung	• / •
· Raumlichtsensor / Local Dimming	• / -
· Standfuß dreh- / neigbar	• / -
· Sonstiges	3D, USB-Recording, WLAN

Bild (HDMI)	45 %	1,3
Schärfe (statisch)	6 %	1,1
Farbtreue	8 %	1,4
Bewegtbild	8 %	1,3
Kontrast	6 %	1,2
Artefakte	5 %	1,3
Geometrie/3D	5 %	1,4
Gesamteindruck	7 %	1,2

Bild Scart	1,5
Bild DVB	1,4

Ton	5 %	1,7
------------	------------	------------

Ausstattung	20 %	1,1
Hardware	10 %	1,2
Software	10 %	1,0

Verarbeitung	15 %	1,3
---------------------	-------------	------------

Bedienung	15 %	1,3
Inbetriebnahme	5 %	1,3
Fernbedienung	5 %	1,4
Menü	5 %	1,3

Bewertung

Kurz und knapp:

- ➕ sehr gutes Bild, niedriger Verbrauch
- ➕ WLAN integriert

Bild (HDMI)	45 %	1,3
Ton	5 %	1,7
Ausstattung	20 %	1,1
Verarbeitung	15 %	1,3
Bedienung	15 %	1,3

Der 40-Zöller von Sony lässt sich auf dem verchromten Fuß zur Seite schwenken. Die Montage kann wahlweise mit 6 Grad Neigung nach hinten oder senkrecht ausgeführt werden



Die Bildeinstellungen lassen sich bei Bedarf rasch über die „Optionen“-Taste neben dem Steuerkreuz anpassen

Player 3/2012

Preis/Leistung **hervorragend**

Oberklasse **1,3**



Flotter Spielkamerad

Die beliebtestete TV-Größe sind derzeit die 40-Zöller mit gut einem Meter Bild diagonal, die sich prima als Gaming-Monitore einsetzen lassen. Der 40UL975G war im TV-Labor der PLAYER.

Der Toshiba-LED-Fernseher 40UL975G wartet mit zierlichen Abmessungen auf, und sein Fuß aus Glas verschafft ihm einen sicheren Stand.

Ausstattung In der Hardware bietet der 40UL975G eine sehr solide Ausstattung. HDTV, Multituner, 3D und Internet-Portal (Toshiba Places) sind ebenso an Bord wie ein gutes Sortiment an HDMI-, USB- und Analog-Schnittstellen. Wer WLAN mit dem 40UL975G nutzen möchte, kann dies durch Kauf eines USB-Dongles nachrüsten. Über USB soll in Kürze auch USB-Recording möglich sein,

Toshiba hatte ein entsprechendes Firmware-Update zum Zeitpunkt unseres Tests bereits angekündigt.

Bei den Software-Features überzeugen die „Hollywood-Modi“ für cineastisch anspruchsvolle Filmwiedergabe, für eingefleischte Zocker ist der Spiele-Modus eine gute Einstellung. Per Internetverbindung bringt der Toshiba zudem HbbTV-Inhalte, Youtube und einen Media Guide (in Zusammenarbeit mit Rovi).

Bild und Ton Einmal abgesehen davon, dass die Bildränder rechts und links etwas heller als die Bildmitte erscheinen, macht das Bild



Getestet mit ...

• **Spec OPS – The Line**
für PC
im Vertrieb von 2K-Games,
Test auf Seite 12



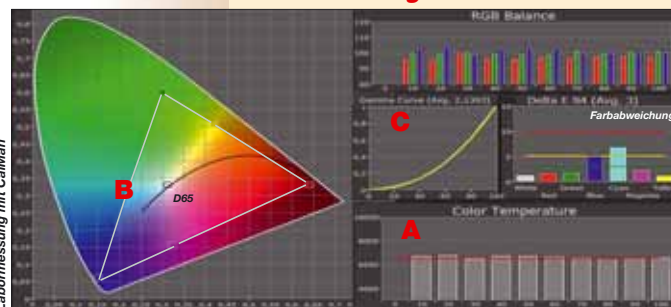
des Toshiba 40UL975G einen hervorragenden Eindruck. Vor allem bei HDTV und beim Abspielen von Blu-ray-Filmen zeigt sich die Stärke dieses LED-TVs, die in einer überzeugenden Bildschärfe und ausgewogenen Farben liegt. Im direkten Vergleich, bei dem wir Fußball in HDTV (720p50) zugespielt haben, zeigte der Toshiba mit der Einstellung „Active Vision: hoch“ eine erstklassige Bewegungsschärfe im Test. Die klanglichen Eigenschaften sind angesichts der schlanken Bauform des TV-Gehäuses angemessen und können alles in allem als gut bezeichnet werden. Dank HDMI-ARC- und S/PDIF-Ausgang kann man gut eine Surroundanlage anknoppeln.

Fazit Der Toshiba 40UL975 ist ein prima HDTV-Fernseher, der sich auch gut für den Gaming-Einsatz eignet. Angesichts seiner Bildqualität ist er ein echtes Schnäppchen.

Herbert Bisges

Test-Information

Farbdarstellung



Der Verlauf der Farbtemperatur **A** zeigt beim Toshiba 40UL975G nur eine geringe Welligkeit. Bis auf geringe Abweichungen (besonders bei Cyan) werden alle Primär- und Sekundärfarben sehr gut wiedergegeben **B**. Außerdem zeigt die Gammakurve einen sehr guten Verlauf **C**.

Energiebedarf



Im Hollywood-1-Modus ist das Bild perfekt für eine dunkle Heimkino-Umgebung, und der Stromverbrauch sinkt unter 50 Watt, wie unsere Messungen zeigen

LCD-TV (LED)

Toshiba 40UL975G

Player 3/2012 Preistipp

Preis	um 1.050 Euro
Vertrieb	Toshiba, Neuss
Telefon	0800 70800850
Internet	www.toshiba.de

Messwerte

Maße mit Fuß (B x H x T in mm)	923 x 614 x 215
Gewicht in kg	14
Schwarzwert (cd/m²)	0,03
ANSI-Kontrast / Maximalkontrast	2946:1/4345:1
Farbtemperatur in Kelvin (Filmmodus)	ca. 6600
Stromverbrauch Betrieb/Eco/Standby	ca. 50/min. 40/0,2
EU Energielabel	A+

Ausstattung

Bild diagonale in Zoll / cm	40/101
Auflösung	1920 x 1080
Bildwechsel pro Sekunde	100 Hz
Tuner: Analog / DVB-T / -C / -S / HDTV 1 / 1 / 1 / 1 / •	
Bild im Bild / mit 2 Turnern	—/—
HDMI / Komponenten / Scart	4 / 1 / 1
HDMI: CEC / ARC / 3-D	RegzaLink / 1 / •
VGA / Cinch-AV / S-Video	1 / 1 / 0
Stereo-out / Digital-out (opt./koax.)	0 / 1 / 1 / 0
Kopfhörer/separat regelbar	• / •
USB: Foto / Musik / Video / PVR	• / • / • / —
LAN / WLAN	• / (per USB)
Internet: Portal / Browser / HbbTV Toshiba Places / — / •	
EPG / Senderliste / Favoritenlisten	• / • / —
Bildeinstellung pro Eingang / mit Offset und Gain	• / •
Fernbedienung beleuchtet / programmierbar	— / —
Timer / Kindersicherung	• / •
Raumlichtsensor / Local Dimming	• / —
Standfuß dreh- / neigbar	• / —
Sonstiges	WLAN nachrüstbar

Bild (HDMI)	45 %	1,3
Schärfe (statisch)	6 %	1,1
Farbtreue	8 %	1,3
Bewegtbild	8 %	1,2
Kontrast	6 %	1,3
Artefakte	5 %	1,3
Geometrie/3D	5 %	1,4
Gesamteindruck	7 %	1,3

Bild Scart	1,5
Bild DVB	1,4

Ton	5 %	1,7
------------	------------	------------

Ausstattung	20 %	1,3
Hardware	10 %	1,4
Software	10 %	1,1

Verarbeitung	15 %	1,4
---------------------	-------------	------------

Bedienung	15 %	1,4
Inbetriebnahme	5 %	1,3
Fernbedienung	5 %	1,5
Menü	5 %	1,3

Bewertung

Kurz und knapp:

- + sehr gutes Bild, niedriger Verbrauch
- + WLAN nachrüstbar

Bild (HDMI)	45 %	1,3
Ton	5 %	1,7
Ausstattung	20 %	1,3
Verarbeitung	15 %	1,4
Bedienung	15 %	1,4



Liegt gut in der Hand und könnte etwas übersichtlicher sein: die Toshiba-Fernbedienung

Player 3/2012

Preis/Leistung

sehr gut

Oberklasse

1,4



Energiebündel

Mit dem VSX-922 stellt Pioneer den Nachfolger des im Jahre 2011 mit einem EISA-Award ausgezeichneten AV-Receivers vor. **PLAYER** verrät, ob der neue Receiver noch besser geworden ist.

Rein optisch präsentiert sich der VSX-922 gegenüber seinem Vorgänger unverändert: Zwei große Regler für Quellenwahl und Lautstärkeregelung und das große Mittelteil mit gut ablesbarem Display, ein paar dezente Tipp-tasten und die hinter einer kleinen Blende verborgenen Frontanschlüsse lassen den Receiver elegant erscheinen.

Ausstattung Die rückwärtige Anschluss-sektion wurde zeitgemäß um zwei HDMI-Eingänge erweitert und um einige analoge Anschlüsse und einen optischen Digitaleingang erleichtert. Der Audioausgang für eine zweite Hörzone blieb erfreulicherweise erhalten. Anschlüsse für Netzkabel, Adapter-Port und die Stromversorgung für das optional erhältliche WLAN-Modul sind natürlich ebenfalls noch an Bord.

Auch die lernfähige Fernbedienung mit stattlicher Anzahl an Tasten ist nahezu unverändert geblieben. Alternativ dazu steht jetzt die neue „iControl2012“-App für iPhone & Co. zum kostenlosen Download bereit. Hiermit bietet Pioneer ein wirklich erstklassiges Bedienwerkzeug an, mit dem die Steuerung der gesamten Anlage spielerisch gelingt.

Das Innenleben des VSX-922 weist ebenfalls einige Neuerungen auf: Die aus den „Dickschiffen“ der Pioneer-Receiver bekannte erstklassige Direct-Energy-Verstärkertechnik kommt nun auch in diesem deutlich preiswerteren AV-Receiver zum Einsatz. Ultrakurze Signalwege und eine Mischung aus digitaler und analoger Verstärkertechnik sollen für Antrittsstärke und lupenreinen Ton sorgen.

Die Funktion „Advanced Video Adjust“ soll die Filmbilder zudem noch besser als beim Vorgänger aufbereiten.

Getestet mit ...

• **Prototype 2**
für PS3, im Vertrieb
von Radical Entertainment,
Test auf Seite 18

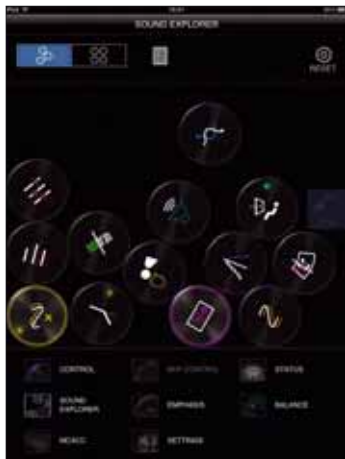


Setup und Multimedia

Die automatische Einmessung MCACC wurde beim VSX-922 noch um einige Punkte verbessert. So bietet „Auto Phase Control Plus“ nun die Möglichkeit, das Delay für den Subwoofer anzupassen. Die Einmessung erfolgt bekanntermaßen sehr detailliert und präzise. Zahlreiche einstellbare Parameter ermöglichen zudem perfektes Feintuning für die optimale Klangwiedergabe. Videoseitig lassen sich ebenfalls viele Parameter justieren. Mit Einstellungen für V.Adjust, YNR, CNR, BNR, MNR, Detail (Konturenschärfe), Bright, Contrast, Hue, Chroma und Black-Setup lassen sich perfekte Filmbilder auf die Leinwand zaubern. Lediglich eine 4k-Konvertierung fehlt. Zum Thema Multimedia steht die Vernetzung bei diesem Receiver im Fokus. Dazu verfügt er über eine DLNA-Zertifizierung, die den Zugriff auf Musikdateien im Heimnetzwerk ermöglicht. Airplay lässt die Musik der gesamten iTunes-Bibliothek über den Receiver wiedergeben, und der vTuner-gestützte Internetradio-Empfang sorgt für grenzenlose musikalische Unterhaltung und Information. iPhone, iPod und iPad lassen sich wie ein USB-Speicher direkt am entsprechenden Fronteingang anschließen. Ein entsprechendes Kabel mit separater Videoleitung gehört sogar zum Lieferumfang des Receivers. Wer noch mehr drahtlose Freiheit wünscht, kann den Receiver mit optional erhältlichen Bluetooth- und WLAN-Adaptoren ausstatten.

Klang Die Direct-Energy-Endstufen gehen packend und präzise zur Sache. Im Gegensatz zu seinem Vorgänger klingt der VSX-922 kräftiger und bringt einen noch höheren Spaßfaktor ins Heimkino und Spielzimmer. Die Dialoge sind glasklar und setzen sich auch bei effektreichen Filmszenen oder heftigen Kampfgefechten klar verständlich ab. Der Fall des Eiffelturms in G.I.Joe klingt mit dem VSX-922 noch dramatischer und effektvoller. Im Musikbetrieb setzt sich dieser Eindruck fort. Alles macht mit dem neuen Pioneer-Receiver einfach mehr Spaß. Der Dreh am Lautstärkeregler zur Steigerung des Pegels auf absolut „amtliche“ Pegel zeigt, was die Direct-Energy-Endstufen draufhaben. Wenn dann Heller in Prototype 2 Mercer jagt, geht es richtig zur Sache!

Die Fernbedienung wurde zum Vorgängermodell kaum geändert. Viele kleine Tasten erschweren leider die fehlerfreie Bedienung. Zum Glück gibt es die erstklassige, kostenlose App im App-Store (siehe Bild oben)



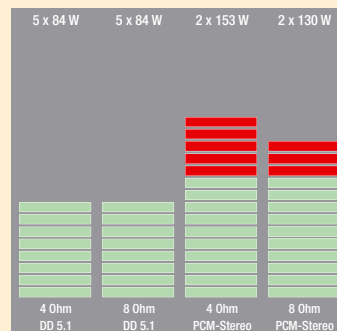
Fazit Pioneer präsentiert mit dem VSX-922 einen beeindruckenden AV-Receiver in diesem Preissegment. Er ist technisch, abgesehen von der 4k-Konvertierung, auf der Höhe der Zeit, bietet mitreißenden, dynamischen Klang und kann das Vorgängermodell insgesamt noch toppen.

Heinz Köhler

Sechs 3D-fähige HDMI-Anschlüsse stehen beim VSX-922 zur Auswahl. Der Ausgang ist ARC-fähig und ermöglicht die Tonwiedergabe des TV-Tuners über dasselbe HDMI-Kabel, das zur Zuspieldung der Signale genutzt wird



Technik-Information



Leistungsmessung

Die Direct-Energy-Endstufen sind sehr kräftig. Der VSX-922 hat etwas mehr Power als sein Vorgänger.

7.1-AV-Receiver Pioneer VSX-922

Preis	um 550 Euro
Vertrieb	Pioneer, Willich
Telefon	02154 9130
Internet	www.pioneer.de

Messwerte

Abmessungen (B x H x T) in mm	435 x 168 x 400
Gewicht (in kg)/Frontplatte Metall (M)/Kunststoff (K)	9,8 / K
Stereo Leistung, PCM-Stereo (4 Ohm/ 8 Ohm), 0,7% THD (in W):	153 / 130
5-Kanal Leistung, Dolby Digital (4 Ohm/ 8 Ohm), 0,7% THD (in W):	84 / 84
Rauschabstand PCM-Stereo, Front, 5W, 1kHz (in dB)	98
Rauschabstand Dolby Digital, Front, 5W, 1kHz (in dB)	97,9
Klirrfaktor Dolby Digital, Front, 5W, 1kHz (in %)	0,0383
Klirrfaktor PCM-Stereo, Front, 5W, 1kHz (in %)	0,0328
Kanaltrennung, DD, Front-Front, 5W, 1kHz (in dB)	78,8
Kanaltrennung, DD, Front-Center, 5W, 1kHz (in dB)	82,5
Kanaltrennung, DD, Front-Rear, 5W, 1kHz (in dB)	79,5
YUV-Frequenzgang bis / HDMI-Version / Signal	k.A. / 1,4a, Ausgang mit ARC / AV
Dämpfungsfaktor	87
Stromverb. Standby/ bei 5 x 1 Watt Ausgangsl. (in W)	0 / 115
Max. Temperaturerhöhung über Raumtemp. (in °C)	200

Ausstattung

Dolby Digital-/Ex/PL IIx/PLIIz/DD Plus-/TrueHD	•/•/•/•/•
dtcs-/ES/mit PLIIx/6.1 Discr/96/24-/Master Audio	•/•/•/•/•
DSP-Programme/Audyssey DSX/ Dyn. Volume/autom. Einmessung	15/-/-/•
Übernahmefreq. f. Subw./pro Kanal/man. Equalizer	5/-/graf.
Eingänge Audio: analog/Phono/6/8-Kanal/opt./elektr.	4/-/-/1/1
Frontanschlüsse: FBAS/S-Video/Audio analog/digital/USB	•/-/-/-/•
Eingänge Video: FBAS/S-Video/YUV/HDMI	3/0/1/6
Ausgänge: Audio(analog)/opt./elektr./ FBAS/S-Video/YUV/HDMI	0/0/0/1/0/0/1
Pre-out: Front/Center/Rear/Subw./SB/FH/FW	-/-/-/-/-/-
Videoconvert. aufw./analog auf HDMI/ abw./De-Interlacer/Scaler/4k	•/•/-/•/•/-
AV-Sync / Analogpegel einstellb. / Input-Rename	var. / • / •
Multiroom (Audio/Video)/Netzausg. / MC-IR-Funktion/iPod-Steuer.	•/-/0/-/-

Klangregler/abschaltb./Loudness/ Kopfhörer-Ausg./mit Raumklang	2/•/•/•/-
RDS/Stationsspeicher/Internetradio/Sleep-Timer	•/63/•/•
Fernbedienung lernf./vorprogr./On-Screen-Menü/ über HDMI/deutschsprachig	•/•/•/•/•
Netzwerkfunktion/Triggerausgänge/RS232o.A.	•/-/-/-
Receiver-Typ/Endstufen (digital/analog)/ THX/Farbe	7.1/7 Direct-Energy/-/SW

Klang	40 %	1,0
Tonalität	20 %	1,0
Räumlichkeit	10 %	1,1
Lebendigkeit	5 %	1,0
Dekodierung	5 %	0,5

Labor	10 %	1+
Leistung	2 %	0,5
Rauschabstand	2 %	0,7
Klirrfaktor	5 %	1,7
Übersprechen	2 %	1,1
Dämpfung	2 %	0,6

Praxis	25 %	1,3
Verarbeitung (Gerät)	10 %	1,2
Bedienung (Gerät/ Handbuch/Fernbed.)	15 %	1,3

Ausstattung	25 %	1+
--------------------	-------------	-----------

Bewertung

Kurz und knapp:

- + sehr guter Klang / AirPlay/App-Steuerung
- + WLAN- und Bluetooth-Adapter anschließbar

Klang	40 %	1,0
Labor	10 %	1+
Praxis	25 %	1,3
Ausstattung	25 %	1+

Player	3/2012
Preis/Leistung	sehr gut
Mittelklasse	1,0



Kompakte Surround-Lösungen

Getestet mit ...

• **Ghost Recon
Future Soldier**
für PS3, im Vertrieb von Ubisoft,
Test auf Seite 17



Soundbars sind die klassischen Produkte, um mit minimalem Aufwand ein mehrkanaliges Heimkino einzurichten. Wir haben für Sie drei neue Geräte aus unterschiedlichen Preisklassen getestet und zeigen Ihnen, dass sich diese auch ganz vorzüglich für den Gaming-Einsatz eignen.

Die fortschreitende TV-Technologie mit immer flacher werdenden Fernsehern ist absolut beeindruckend. Gehäusestiefen von unter 15 Millimetern sind mittlerweile auch im unteren TV-Preissegment keine Seltenheit. Damit einhergehend ist in den flachen Panels kaum noch Platz, um ordentlich klingende Lautsprecher unterzubringen. Zudem müssen die Lautsprecher durch ein nahezu randloses Panel-Design oftmals entweder nach unten oder nach hinten weisend untergebracht werden. Ein Grund mehr, dass sich Soundspezialisten wie Bose diesem Thema eingehend widmeten und mit dem „VideoWave“ ein ganz hervorragend klingendes Display entwickelten. Andere TV-Hersteller wie Loewe oder Sony bieten ebenfalls Fernseher mit integriertem oder angedocktem Soundsystem an. Was kann man tun, wenn man einen „normalen“ Fernseher sein Eigen nennt und dessen dünnen TV-Klang deutlich aufwerten möchte?

Lösungen Die erste Lösung dazu ist ein mehrkanaliges Lautsprechersystem mit entsprechendem AV-Receiver und einem Blu-ray-Player als Zuspäher. Hierbei ist für die Anzahl der Geräte und Lautsprecher natürlich einiges an Platz im Wohnraum zu reservieren. Die zweite Lösung ist eine Blu-ray-Komplettanlage mit zwei oder mehr Lautsprechern. Auch dies benötigt etwas Raum zur Aufstellung und neben dem Fernseher etwas Platz für die Lautsprecher. Die dritte Lösung, Soundbar-Systeme, erfreut sich wachsender Beliebtheit und benötigt ledig-

lich unterhalb des Fernsehers etwas Platz. Die Aufstellung einer Soundbars kann entweder direkt auf einem TV-Board vor dem Gerätefuß des Fernsehers oder in einem TV-Rack erfolgen. Alternativ lassen sich die Soundbars unter einem an die Wand gehängten Fernseher befestigen. Da sich bei Soundbars sämtliche Lautsprecher für den Surroundsound in einer Box befinden, lediglich ein kompakter Subwoofer für das Tieftonfundament ist noch irgendwo im Frontbereich zu platzieren, lassen sich diese Systeme auch bestens in kleinen Wohnräumen unterbringen.

Wie funktioniert's Mindestens zwei im Soundbar untergebrachte Frontlautsprecher erzeugen mithilfe eines integrierten Surroundprozessors und einer „Virtual-Surround“-Technologie Schallereignisse, die als Center- und Surroundkanäle am Ohr des Zuhörers auftreffen. Hierbei kommen hauptsächlich „Dolby Virtual“ und „SRS Tru Surround“ zum Einsatz. Manche Hersteller verwenden eigene Algorithmen, um aus zwei Lautsprechern mehrkanaligen Sound zu zaubern. Beim Einsatz von virtuellen Surroundsystemen entsteht der räumliche Höreindruck nach den Kriterien der Außenohr-Übertragungsfunktion. Das heißt, die Signale werden erst durch zeitgleiches Auftreffen am linken bzw. rechten Ohr räumlich wahrgenommen. Dies funktioniert umso besser, wenn die Signale auch tonal und im Schalldruck unterschiedlich sind. Ein virtuelles Surroundsystem gibt daher die dekodierten Tonsignale so zeitversetzt aus, dass sie

beim Zuhörer zeitgleich auftreffen. Zur Schallerzeugung werden lediglich zwei Lautsprecher mit entsprechend abgestimmtem Abstrahlverhalten benötigt. Diese Systeme kommen ohne reflektierende Wände aus. Lesen Sie auf den nachfolgenden Seiten unseren Test von drei Frontsurround-Systemen mit Virtual-Surround-Technik.



**Musik.
Immer
und überall.**

SoundLink® Wireless Mobile Speaker

BOSE®
Better sound through research®

Speichern Sie Ihre Lieblingsmusik auch in Ihrem Handy? Jetzt können Sie Ihre Songs immer und überall genießen, gemeinsam mit anderen und in jeder Lautstärke. Das Bose® SoundLink® ist ein kabelloses Lautsprechersystem, das mit Ihrem Smartphone, Ihrem Tablet-PC oder anderen Bluetooth®-fähigen Geräten kompatibel ist. Genießen Sie Spitzenklang – dank einzigartiger Technologien, die Ihnen nur Bose bietet. Erleben Sie den SoundLink® Speaker selbst und hören Sie, wie es klingt, wenn Sie die Musik auf Ihrem Mobiltelefon zu neuem Leben erwecken.

Kennziffer
12ALPLR027



m.bose.eu/slm_de



Gebührenfrei anrufen:

☎ (08 00) 2 67 31 11

www.bose.de

©2012 Bose Corporation. Die Bluetooth®-Wortmarke und -Logos sind eingetragene Warenzeichen der Bluetooth SIG, Inc. Jegliche Nutzung durch die Bose Corporation erfolgt unter Lizenz.

Einstiegsklasse

Panasonic SC-HTB20EG



Downfire-Subwoofer ist auch die Dekodereinheit integriert. Sie ist für alle aktuellen Tonformate von Blu-ray, DVD oder CD gerüstet. Für den Anschluss des Fernsehers steht ein HDMI-Ausgang mit Audio-Return-Channel-Funktion zur Verfügung. Ein HDMI-Eingang und zwei optische Digitaleingänge können für weitere Zuspäler genutzt werden. Die HDMI-Anschlüsse sind natürlich zeitgemäß 3D-fähig, so dass auch der Ton von 3D-Filmen auf Blu-ray wiedergegeben werden kann. Die Aufbereitung des mehrkanaligen Filmtons erfolgt über die beiden Breitbandchassis des Soundbars entweder in virtuellem Surround (Dolby Virtual Speaker) oder in Stereo. Die Steuerung vom Sofa aus erfolgt über die kleine Fernbedienung mit Direktasten für Quellenauswahl, Lautstärke, Stummschaltung, Subwoofer-Pegel und Dialog-Pegel. Die automatische Lautstärkeanpassung verhindert zudem Lautstärkesprünge bei Werbeeinblendungen.

Die Digitalendstufen im Subwoofer liefern 2 x 65 Watt RMS für die Satelliten und 110 Watt

für den Basslautsprecher. Genug Power also, um es in kleinen Räumen auch mal richtig krachen zu lassen.

Der tief reichende Frequenzgang des Subs ermöglicht auch fühlbare Action.

Klang Wie sie bereits bei der Entwicklung früherer Produkte bewiesen haben, haben die Audio-Ingenieure von Panasonic einiges drauf. Kein Wunder also, dass sich auch das SC-HTB20EG als sehr gut klingendes System erweist. Filmsound und die Dialoge in TV-Sendungen oder in Filmen sind glasklar und frei von überzogenen Hochtonanteilen. Der Subwoofer verrichtet seine Aufgabe ebenfalls sehr ordentlich und entlastet die kleinen Satellitenlautsprecher von der Basswiedergabe. So machen Action-szenen in „Ghost Recon: Future Soldier“ mit dem kompakten Set richtig Spaß, und das geflüsterte Teamspeak der Ghosts erzeugt Spannung und Authentizität.

Fazit Wer den Klang seines Fernsehers günstig und mit wenig Aufwand deutlich verbessern möchte, ist mit diesem Set bestens beraten. Die hochwertige Optik und die variablen Aufstellmöglichkeiten machen die SC-HTB20EG zu einer Top-Empfehlung für ein kleines 2.1-Heimkino.

Die Fernbedienung im Scheckkarten-Format ermöglicht Zugriff auf alle Funktionen

Panasonic hat sich zum Thema TV-Klangverbesserung etwas Besonderes einfallen lassen: das Soundbar-System SC-HTB20EG. Es lässt sich vom Soundbar in ein kleines Standlautsprechersystem verwandeln. Wegen der immer flacher werdenden TV-Geräte werden Soundbar-Systeme zur Verbesserung des meist dünnen TV-Klangs immer beliebter. Gerade für kleine Räume erweisen sich die kompakten Sets als sehr praktisch. Mit virtuellem Surroundsound oder in klassischem Stereo können sie Filme und TV-Sendungen deutlich besser klingen lassen. Die Audio-Entwickler von Panasonic haben dazu in letzter Zeit bereits einige gut klingende Systeme ausgetüftelt. Mit dem SC-HTB20EG ist nun ein weiterer sehr interessanter Problemlöser auf dem Markt.

Damit jeder Aufstellungswunsch, sei es als vor dem TV liegender Soundbar oder als neben dem TV stehende Lautsprecher, erfüllt werden kann, ist der Soundbar dieses Sets teilbar. Nach Lösen von vier Schrauben der zentralen Verbindungseinheit können einfach aus einem Soundbar zwei kleine Einzellautsprecher gemacht werden. Diese lassen sich in Verbindung mit den mitgelieferten Standfüßen dann neben dem Fernseher aufstellen. Das stylische Outfit im Glasdesign lässt den Soundbar bzw. die Lautsprecher sehr edel aussehen.

Technik Die Versorgung erfolgt durch die digitalen Endstufen im aktiven Subwoofer mit zwei separaten Lautsprecherkabeln. In dem



Bewertung

· Preis um 280 Euro
· Internet www.panasonic.de

Kurz und knapp:

- + flexibel einsetzbar
- + guter Klang
- + schicke Glasoptik

Ton 50 % 1,3
Praxis 50 % 1,1

Player 3/2012

Preis/Leistung

sehr gut

Einstiegsklasse

1,2



Mittelklasse

Teufel Cinebar 21



Das neue Cinebar-21-Set von Lautsprecher-Spezialist Teufel ist ebenfalls ein Virtual-Surroundsystem und bedient sich der bewährten Dolby-Virtual-Technologie. In dem rund 92 Zentimeter breiten Soundbar werden zwei Zwei-Wege-Frontsysteme genutzt, um den Zuhörer in Surroundklang zu hüllen. Je zwei Tief-Mitteltöner mit 80 Millimetern Durchmesser und ein zellulosebeschichteter 20-mm-Hochtöner werden durch zwei 40 Watt starke Endstufen angetrieben. Zur Information über den gerade aktiven Eingang und den verwendeten Wiedergabemodus dient ein auf der Frontseite angeordnetes Display. Die Bedienung des Sets erfolgt über eine kompakte, flache Fernbedienung. Die Tiefbasswiedergabe übernimmt der zum Set gehörende Bassreflex-Aktiv-Subwoofer, der über seine rückseitigen Regler und Schalter perfekt auf die jeweiligen Bedürfnisse eingerichtet werden kann.

Durch die seitliche Anordnung des 160-Millimeter-Tieftöners und den frontseitig angebrachten Bassreflex-Port lässt sich der Subwoofer im linken Frontbereich des Wohnraums wandnah platzieren.

Ein analoger und zwei digitale Audioeingänge am Soundbar nehmen die Tonsignale der Zuspäher entgegen. Bei Bedarf lassen sich über die Delay-Direkttaste der Fernbedienung Lippensynchronisationsfehler mit der Bildwiedergabe schnell beheben.

Der Soundbar kann mit dem mitgelieferten Sockelelement auf einem Sideboard aufgestellt oder mittels zweier Schrauben über die integrierten Halter direkt an die Wand geschraubt werden.



Surroundmodi Dolby-Virtual-Speaker bietet zwei Surroundmodi an: „Reference“, einen Surroundklang mit einer vorderen Bühnenbreite, die der Breite des Soundbars entspricht und für den „normalen“ Einsatz gedacht ist. Wenn das Cinebar-21-Set in sehr kleinen Räumen eingesetzt wird, empfiehlt sich der Betriebsmodus „Wide“, der die vordere Bühne breiter macht und somit dem Zuschauer einen breiteren Raum präsentiert. Die Surroundeffekte am Hörplatz sind gleichermaßen gut. Der Zuschauer wird von unsichtbaren Surroundlautsprechern beschallt, und die Filmdialoge kommen aus einem imaginären Center im Frontbereich. Auch für die Musikwiedergabe lässt sich der Modus „Wide“ sehr schön einsetzen. Ansonsten genügt ein weiterer Knopfdruck auf die Fernbedienung, und die Musik spielt in klassischem Stereomodus. Je nach Geschmack lässt sich der Klang beim Teufel-Set zudem über eine Zwei-Wege-Klangregelung anpassen.

Klang Verblüffend, wie druckvoll und effektiv das kompakte Set auftritt. Egal ob es die Erdbeben in „2012“ oder die Dialoge zwischen Vin Diesel und Brian O'Connor während der Dauer-Poweraction im Kapitel 15 von „Fast Five“ wiedergibt, es produziert immer sauberen und effektreichen Mehrkanalsound. Die 120-Watt-Endstufe im Subwoofer liefert dazu ein sattes Tieftonfundament, das auch in Räumen bis ca. 25 Quadratmetern für spürbare Heimkino-Erlebnisse und sattes Spielvergnügen sorgt. Die räumliche Staffelfung gelingt vorzüglich, so dass auch Shooter wie Ghost Recon sehr gut zu spielen sind.

Fazit Das Cinebar-21-Set von Teufel bietet sehr guten Surroundsound aus kompakten Lautsprechern zu einem absolut fairen Preis-Leistungs-Verhältnis.



Diese Fernbedienung ist natürlich absolut familientauglich. Alle Funktionen sind direkt über die Tasten aufrufbar

Bewertung

· Preis um 500 Euro
· Internet www.teufel.de

Kurz und knapp:

- + sehr guter Klang
- + einfache Bedienbarkeit
- + kräftiger Subwoofer

Ton 50 % 1,3
Praxis 50 % 1,2

Player 3/2012

Preis/Leistung **sehr gut**

Mittelklasse **1,3**

Für die Zuleitung des Tons vom TV, Blu-ray-Player oder der Settop-Box stehen analoge und digitale Audioeingänge zur Auswahl

Oberklasse

Canton Digital Movie 90.2



Entwicklungsleiter Frank Göbl hat bei der Neuauflage des Topsellers DM 90 keine Kompromisse gemacht, sondern den DM 90.2 mit weiteren Feinheiten ausgestattet. Der Soundbar selbst ist äußerlich unverändert und für die Aufstellung in einem TV-Rack ausgeführt. Durch die solide Ausführung ist es möglich, einen Fernseher mit bis zu 80 Kilogramm Gewicht direkt auf dem Soundbar zu platzieren. Für die Klängaufbereitung zeichnen sich zwei 10-Zentimeter-zwei-Wege-Systeme in koaxialer Anordnung und vier 10 Zentimeter große Tieftonchassis aus. Diese übernehmen unterhalb von 150 Hertz die Basswiedergabe und befinden sich in einer separaten Kammer mit rückseitigem Bassreflexport. Innerhalb dieser zentralen Kammer ist auch die Elektronik samt der 350 Watt starken, digitalen Endstufensektion von Texas Instruments untergebracht. Für die Aufbereitung des Surroundsounds kommt die SRS-Tru-Surround-XT-Technologie mit einem Trident-MAP-M-DSP zum Einsatz. Zur Auswahl stehen eine 5.1- oder eine 4.1-Surroundwiedergabe speziell für Musikvideos; für zweikanalige Quellen zudem Stereo und Virtual Dolby mit zugeschaltetem Pro Logic II. In der bidirektional arbeitenden und lernfähigen Funkfernbedienung lassen sich mithilfe parametrischer Equalizer sehr gezielt Raumanpassungen vornehmen. Zudem lassen sich auch die virtuellen Schallquellen in der Lautstärke anpassen. Apropos Fernbedienung: Hier hat Canton ebenfalls ordentlich Hand angelegt und den Signalgeber mit Direkttasten für den Aufruf beliebiger Funktionen, einem Nummernfeld und zwei großen Tasten für die Programmschaltung und die Lautstärke ausgestattet.

„echten“ Surround-Lautsprechern oder separaten Frontlautsprechern ausbauen. Der externe Infraroteingang ermöglicht die Steuerung des Soundbars ohne direkten Sichtkontakt über einen externen Infrarotsender. Für den integrierten Radiotuner gibt es zudem einen Antennenanschluss.

Klang Es ist schier unglaublich, was der DM 90.2 an Surroundeffekten aus nur einer Box zaubert! Als Spieler und Zuhörer dreht man unwillkürlich seinen Kopf, um nach realen Lautsprechern Ausschau zu halten. Der Tiefgang der vier Subwoofer ist ebenfalls sehr bemerkenswert. Selbst in unserem 110 Kubikmeter großen Testkino produzierten sie druckvolle und spürbare Bässe. Filmszenen wie der dreiste Tresorklau in „Fast Five“ bereitet der Soundbar wie ein ausgewachsenes Heimkinoset mit fünf Lautsprechern auf. Im Spieltrieb beeindruckten die knackigen Soundeffekte, was ganz hervorragend zum präzisen Vorgehen der Ghosts passt.

Fazit Der DM 90.2 gehört sicherlich zu den besten Frontsurround-Systemen. Hier heißt es anschalten und echten Mehrkanalsound aus nur einer Box genießen!



Am DM 90.2 lässt sich über den Phono-Eingang sogar ein Plattenspieler anschließen



Bewertung

· Preis	um 1.350 Euro
· Internet	www.canton.de

Kurz und knapp:

- + sehr guter Surroundsound
- + einstellbare Pegel für alle Kanäle
- + lernfähige Funkfernbedienung + paramet. EQ

Ton	50 %	1+
Praxis	50 %	1,1

Player
3/2012

Preis/Leistung
sehr gut

Oberklasse
1,0

Anschlussvielfalt Vier digitale und zwei analoge Toneingänge stehen rückseitig zur Verfügung. Eine echte Besonderheit ist die Verwendung des analogen Line-2-Eingangs als Phonoingang. Auch der Zone-2-Ausgang lässt sich anderweitig nutzen. Über den analogen Pre-out lässt sich das System mit



Dank Lernfähigkeit lassen sich auch andere Geräte mit der Canton-Fernbedienung steuern. Ein beleuchtetes LC-Display gewährleistet zielsichere Navigation auch im Dunkeln

	Player ^{3/12} Highlight	Player ^{3/12} Preistipp	Player ^{3/12} Referenz
Soundbars	Panasonic SC-HTB20EG	Teufel Cinebar 21	Canton DM 90.2
Preis	um 280 Euro	um 500 Euro	um 1.350 Euro
Vertrieb	Panasonic, Hamburg	Teufel, Berlin	Canton, Weilrod
Telefon	040 85490	030 3009300	06083 2870
Internet	panasonic.de	www.teufel.de	www.canton.de
Ton	50 %	1,3	1+
Surround	25 %	1,3	0,8
Stereo	25 %	1,4	1,1
Praxis	50 %	1,1	1,1
Ausstattung	20 %	1,2	1,2
Bedienung	10 %	1,1	1,1
Verarbeitung	20 %	1,2	1,0
Ausstattung			
Funktionsprinzip	Virtual Surround	Virtual Surround	Virtual Surround
Einmessfunktion	–	–	–
Frontsystem B x T x H in mm /	75 x 59 x 49 /	919 x 114 x 114 /	900 x 300 x 140 /
Gewicht in kg	1,3	7,6	17,5
Farbe	Schwarz	Schwarz	Weiß, Schwarz Hochgl., Schwarz
Lautsprecher	2.1	2.1	2.1
Chassis Front Anzahl /	2 x Mittel-Hochton /	4 x Tiefmitteltone /	2 x Mittel-Hochton,
Durchmesser in mm	35 x 100	2 x Hochton /	4 x Subwoofer /
		80 x 20	110 x 25 Kalotte
Abmessungen Subwoofer / Gewicht	30 x 180 x 408 / 5,5	308 x 238 x 310 / 16,2	0 / – / – / 0
Subwoofer Chassis-Durchmesser in mm /	140 /	160 /	4 x 110 /
Bauart	Bassreflex, Downfire	Bassreflex	Bassreflex
Verstärkerleistung (W) Front	65 x 110	2 x 40	2 x 50
Verstärkerleistung (W) Sub	65 x 110	1 x 200	1 x 150
Dekodierung:			
Dolby Digital / PL II / DTS	• / • / •	• / • / •	• / – / •
Dolby True HD / DD+ /			
DTS-Master-Audio / mehrkan. LPCM	• / • / • / •	– / – / – / –	– / – / – / •
Surround-Programme	Virtual Surround	2	2
Radiotuner	–	–	•
Eingänge Audio	2 x optisch	1 x analog, 1 x opt., 1 x elektr.	2 x analog (1 x umschaltbar auf Phono), 2 x optisch, 2 x elektr.
Eingänge Video	1 x HDMI	–	–
Ausgänge Video	1 x HDMI mit ARC	–	–
Bildschirmenü	–	–	–
Besonderheiten	als Soundbar oder Stereo-Lautsprecher nutzbar/ 3D-fähig	Fernbedienung mit direkten Zugriffs- rechten	lernfähige Funkfernbe- dienung
Bewertung			
Ton	50 %	1,3	1+
Praxis	50 %	1,1	1,1
Preis/Leistung	Einstiegsklasse sehr gut	Mittelklasse sehr gut	Oberklasse sehr gut
Player ^{2/2012}	1,2	1,3	1,0

Fazit

Diese drei Soundbar-Systeme haben es in sich! Das von Soundbar zum 2.1-Lautsprecherset wandelbare Panasonic-System ist flexibel einsetzbar. Das Teufel-Set hat einen tollen Sound und ist ein echter Preistipp. Der Canton-Soundbar zeigt, wie gut virtueller Surroundsound sein kann. Jedes dieser drei Systeme ist eine Top-Empfehlung für alle, die sich ein gutes Heimkinoset anschaffen und damit auch Konsolenspiele in Topqualität zocken möchten.



Heinz Köhler

Play!



Die neuen Yamaha-Receiver der RX-Serie sind fertig und sollen die Heimkino- und Spielefans sowohl durch hervorragenden Klang als auch durch viele technische Feinheiten überzeugen. PLAYER stellt Ihnen den RX-V673 vor.

Getestet mit ...

• **Diablo III**
für PC
im Vertrieb von Blizzard,
Test auf Seite 14



In diesem Jahr konnte Receiver-Spezialist Yamaha bereits sehr früh mit neuen Geräten im Handel für Furore sorgen. Der RX-V673 für rund 600 Euro ist sicherlich der interessanteste Yamaha-AV-Receiver für ambitionierte Gamer und Cineasten. Ausgestattet mit sieben diskreten Endstufen, Netzwerkfähigkeit und Airplay bietet er alle Möglichkeiten, um ein modernes und anspruchsvolles Heimkino einzurichten.

Ausstattung Die absolute Neuheit bei den Yamaha-Receivern ab dem RX-V473 ist Airplay, also die Möglichkeit, die in iTunes gespeicherte Musik kabellos zum AV-Receiver zu übertragen. Grundvoraussetzung dazu ist gemäß den Vorgaben von Apple die Implementierung des BridgeCo-Chipsets. Da Yamaha natürlich auch die Apple-Besitzer rundum glücklich machen möchte, fand der Einzug des



Sämtliche HDMI-Anschlüsse unterstützen 4k-Video-Image-Pass-Through. Der HDMI-Ausgang unterstützt zudem die Audio-Return-Channel-Funktion

Chipsets in die neue Receivergeneration statt. Ein weiteres Bonbon für iPad-Besitzer ist die 2,1-Ampere-Ladefunktion über den frontseitigen USB-Anschluss des RX-V673. Direkt neben diesem Anschluss verfügt der Receiver über einen Videoeingang, so dass mithilfe eines speziellen AV-Kabels auch die Videos eines Apple-Devices abgespielt werden können.

Der HDMI-Fronteingang zur Wiedergabe von Fotos und Videos von Digicams ist ebenfalls sehr praktisch. Rückseitig bietet der Receiver neben einer Vielzahl an digitalen und analogen Anschlüssen fünf HDMI-Eingänge, einen entsprechenden Ausgang mit RC-Funktion und einen USB-Anschluss, der zur Stromversorgung des optional erhältlichen WLAN-Adapters YWA-10 dient.

Zeitgemäß und vorausschauend ist der Videoscaler des RX-V673 mit 4k-Pass-Through und 4k-Skalierung ausgestattet, so dass auch die kommende TV-Generation durch ihn mit bestmöglicher Videoauflösung bedient werden kann.

Eine Video-Bypass-Funktion ist speziell für den Gaming-Bereich eingerichtet worden, um eventuelle Zeitverzögerungen zu eliminieren.

Ebenfalls zeitgemäß ist die Möglichkeit, den Receiver auch in einem „Eco“-Modus zu betreiben. Hierbei wird, auch durch Reduzierung der Endstufenleistung auf ca. 30 Watt pro Kanal, der Stromverbrauch des Receivers um mindestens 20 % reduziert.

Die programmierbare Fernbedienung ist an die der aktuellen Aventure-Serie angelehnt und weist deutlich weniger Tasten auf als die der alten RX-Serie.



Im Bildschirmmenü erleichtern liebevoll gemachte Symbole, wie hier für das Adventure-DSP-Programm, die Auswahl des gewünschten Wiedergabemodus

Setup & Multimedia Auch bei der automatischen Einmessung gibt es Neuerungen. So berücksichtigt das neue YPAO R.S.C. (Reflected Sound Control) die vorhandene Raumakustik auch bei den DSP-Effekten und passt deren Pegel an die Gegebenheiten an. Über das deutschsprachige Grafik User Interface (GUI) lässt sich der RX-V673 in vielen Details an-



Mit diesen beiden Funktionen lassen sich Dialoge noch verständlicher wiedergeben und in die Bildmitte verschieben

passen. So zum Beispiel durch die flexible Eingangszuordnung für HDMI- und YUV-Eingänge oder die individuelle Benennung der Hörzonen.

Der Aufruf von „Optionen“ über die entsprechende Taste der Fernbedienung zeigt zwei weitere Neuheiten: Mithilfe der Einstellmöglichkeiten von „Dialogpegel“ und „Dialog Lift“ lässt sich der Centerkanal bei zugeschaltetem

DSP-Programm zum einen mit noch verständlicherer Stimmenwiedergabe nach vorn und zum anderen weiter nach oben in die Bildmitte des TVs oder der Leinwand verschieben. Ein sehr schönes Feature mit großem Nutzwert.

In Sachen Multimedia ist der RX-V673, neben seiner Airplay-Kompatibilität, auf die Wiedergabe von Musik aus dem Netzwerk oder dem Inter-

SOUND & ENERGY TO GO



RAIKKO®

WWW.RAIKKO.COM



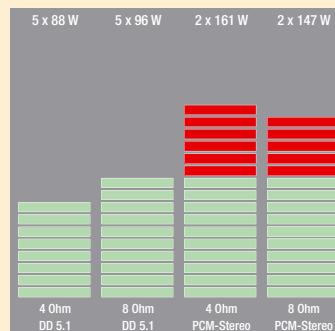
Auf einem Tablet, wie hier auf einem iPad gezeigt, lassen sich die angeschlossenen Geräte mit der AV-Controller-App sehr bequem steuern

net spezialisiert. Der Empfang von Internet-Radiostationen wird durch den vTuner-Dienst unterstützt. Es ist anzunehmen, dass demnächst durch weitere Softwareupdates neue Streaming-Services hinzukommen. Spotify oder Rhapsody wären jedenfalls noch wünschenswert. Napster wird ab August implementiert sein.

Ganz neu sind auch die kostenlosen Apps für Android und Apple, um den Receiver über ein Smartphone oder Tablet zu steuern. Die Steuerung anderer Geräte ist ebenfalls möglich, sofern sie per CEC mit dem Receiver Verbindung aufgenommen haben.

Klang Der RX-V673 präsentiert sich als unkritischer Partner für alle möglichen Lautsprechersysteme mit druckvollem Bass und feinzzeichnendem Hochtonbereich. Film- und Musikwiedergabe machen mit ihm wirklich Spaß. Feine Dialoge und ruhige Szenen mit gehaltvollen Surroundinformationen wie in „Gran Torino“ werden mit ihm ebenso zum „großen Kino“ wie Actionkracher à la „Kampf der Titanen“ oder „G. I. Joe“. Die Cinema-DSP-Programme werten das Ganze noch einmal auf und lassen das Heimkino bei Bedarf zum großen Filmpalast werden. Seine Trümpfe spielt er auch im Gaming-Einsatz aus. Dank exzellenter Räumlichkeit verliert man sich schnell in der

Technik-Information



Leistungsmessung

Die Leistungsabgaben im Stereo-Betrieb und an 4 Ohm und 8 Ohm im Mehrkanalbetrieb sind sehr gut. Das Netzteil erweist sich als laststabil und die Limiter sind nicht zu scharf eingestellt.

Welt von Diablo III und geht mit prächtig vertontem Kampfgetümmel seinem Geschäft als Monsterjäger und Schatzsucher nach.

Fazit Gratulation an das Yamaha-Entwicklerteam zu diesem rundum gelungenen und topmodernen Receiver. Sein Klang und seine technischen Features sind wirklich top!

Heinz Köhler

7.1-AV-Receiver Yamaha RX-V673

· Preis	um 600 Euro
· Vertrieb	Yamaha, Rellingen
· Telefon	04101 3030
· Internet	www.yamaha.de

Messwerte

· Abmessungen (B x H x T) in mm	435 x 171 x 400
· Gewicht (in kg)/Frontplatte Metall (M)/Kunststoff (K)	10,2/K
· Stereo Leistung, PCM-Stereo (4 Ohm/ 8 Ohm), 0,7% THD (in W):	161/147
· 5-Kanal Leistung, Dolby Digital (4 Ohm/ 8 Ohm), 0,7% THD (in W):	88/96
· Rauschabstand PCM-Stereo, Front, 5W, 1kHz (in dB)	96,9
· Rauschabstand Dolby Digital, Front, 5W, 1kHz (in dB)	96,9
· Klirrfaktor Dolby Digital, Front, 5W, 1kHz (in %)	0,0100
· Klirrfaktor PCM-Stereo, Front, 5W, 1kHz (in %)	0,0097
· Kanaltrennung, DD, Front-Front, 5W, 1kHz (in dB):	67,9
· Kanaltrennung, DD, Front-Center, 5W, 1kHz (in dB):	70,6
· Kanaltrennung, DD, Front-Rear, 5W, 1kHz (in dB):	84,9
· YUV-Frequenzgang bis/HDMI-Version/Signal	k.A./1.4a/AV
· Dämpfungsfaktor:	99
· Stromverb. Standby/bei 5 x 1 Watt Ausgangsl. (in W)	0/133
· Max. Temperaturerhöhung über Raumtemp. (in °C)	19

Ausstattung

· Dolby Digital/-Ex/PL IIx/PLIIz/DD Plus/-TrueHD	●/●/●/●/●
· dts/-ES/mit PLIIx/6.1 Discr./96/24/-Master Audio	●/●/●/●/●
· DSP-Programme/Audyssey DSX/Dyn. Volume/autom. Einmessung	17/-/-/●
· Übernahmefreq. f. Subw./pro Kanal/man. Equalizer	9/-/7-band, paramet.
· Eingänge Audio: analog/Phono/6/8-Kanal/opt./elektr.	4/-/-/2/2
· Frontanschl.: FBAS/S-Video/Audio analog/digital/USB	●/●/-/-/●
· Eingänge Video: FBAS/S-Video/YUV/HDMI	4/0/2/5
· Ausgänge: Audio(analog)/opt./elektr./FBAS/S-Video/YUV/HDMI	2/0/0/2/0/1/1
· Pre-out: Front/Center/Rear/Subw./SB/FH/FW	-/-/-/●/-/-/-
· Videokonvert. aufw./analog auf HDMI/abw./De-Interlacer/Scaler	●/●/-/●/●
· AV-Sync/Analogpegel einstellb./Input-Renamevar./	●/●/●/●/●
· Multiroom (Audio/Video)/Netzausg./MC-IR-Funktion/iPod-Steuer.	●/-/0/-/●

· Klangregler/abschaltb./Loudness/Kopfhörer-Ausg./mit Raumklang	2/●/-/●/●
· RDS/Stationsspeicher/Internetradio/Sleep-Timer	●/40/●/●
· Fernbedienung lernf./vorprogr./On-Screen-Menü/über HDMI/ deutschsprachig	-/●/●/●/●
· Netzwerkfunktion/Triggerausgänge/RS232 o.Ä.	●/●/-
· Receiver-Typ/Endstufen (digital/analog)/THX/Farbe	7.1/7 analog/-/SW

Klang	40 %	1+
Tonalität	20 %	1,0
Räumlichkeit	10 %	1,0
Lebendigkeit	5 %	1,0
Dekodierung	5 %	0,5

Labor	10 %	1,4
Leistung	2 %	0,7
Rauschabstand	2 %	0,8
Klirrfaktor	5 %	1,4
Übersprechen	2 %	1,7
Dämpfung	2 %	0,5

Praxis	25 %	1,2
Verarbeitung (Gerät)	10 %	1,2
Bedienung (Gerät/ Handbuch/Fernbed.)	15 %	1,2

Ausstattung	25 %	1,2
--------------------	-------------	------------

Bewertung

Kurz und knapp:

- ➕ sehr guter Klang / AirPlay-Musikstreaming
- ➕ 4k-Hochskalierung/Pass-Through

Klang	40 %	1+
Labor	10 %	1,0
Praxis	25 %	1,2
Ausstattung	25 %	1,2

Player	3/2012
Preis/Leistung	sehr gut
Oberklasse	1,1

In der Mitte der Fernbedienung finden sich Steuerkreuz und markante Tasten für Lautstärkeregelung und TV-Programmumschaltung. Die Beschriftung auf den schmalen Tasten darunter ist leider schwer ablesbar



Bits mit Groove

einsnull

Jetzt am Kiosk





Desktop-Power

In der professionellen Studioteknik haben Genelecs Aktiv-Schallwandler eine weltweite Führungsposition inne. Mit ihrer Syno-Serie wollen die Skandinavier ihr enormes Klangniveau nun auch in europäische Wohn- und Arbeits- und Spielzimmer liefern.

Radiostationen, TV-Sender, Aufnahme- und Tonstudios auf der ganzen Welt schwören seit jeher auf Abhörmonitore des Lautsprecher-Spezialisten Genelec. Dank ihres akribischen „Acousticworks“ hat die 1976 gegründete Audiomarke heute eine weltweit führende Rolle in der Produktion professioneller Abhörmonitore inne. Nach gleichen Maßstäben entwickelt, of-

ferieren die Finnen seit einiger Zeit auch diverse Serien für den Heim-Audio-Bereich – und zwar mit großem Erfolg. Das hat uns neugierig gemacht, weshalb wir das Kompaktpaket Syno 20+ einmal ganz genau unter die Lupe genommen haben.

Ausstattung Syno 20 Als Erstes fällt die hervorragende Verarbeitung der beiden schwergewichtigen 8020er-Satelliten ins Auge. Hier glänzen das ohne spitze Kanten auskommende Gehäuse und das rückseitig integrierte Aktivmodul durch perfekte Fertigungsarbeit. Dass auch die Technik nicht zurücksteht, beweisen die in der Schallwand sitzenden Chassis, die zum Besten gehören, was es in dieser Klasse zu kaufen gibt. Zunächst ist hier der



Ungewöhnlich und effektiv: Der flexible Vollgummi-Fuß bietet einen sehr stabilen Stand und erlaubt zudem die schnelle und simple Ausrichtung auf die Referenzposition

Getestet mit ...

• **Dragons Dogma**
für Xbox 360
im Vertrieb von Capcom,
Test auf Seite 19





Jede Syno 20 ist mit zwei integrierten Endstufeneinheiten à 20 Watt ausgestattet, die sich um die adäquate Befuerung des Hoch- bzw. Tiefmitteltöners kümmern. Über die kleine Filtereinheit lassen sich die Boxen zudem perfekt auf Zuspeler, Raum und Hörgeschmack anpassen

19 Millimeter durchmessende Metallkalotten-Hochtöner zu nennen, der seinen Platz in einer leichten Vertiefung findet, deren Form als Schallführung dient. Unterhalb des Tweeters, von einem stabilen Metallgitter vor mechanischer Beschädigung geschützt, thront die 10,5 Zentimeter durchmessende Tiefmitteltoneinheit. Und da Verzerrungsarmut, Linearität und Zuverlässigkeit die wichtigsten Voraussetzungen für einen Genelec-Lautsprecher sind, spendierten die Aktiv-Spezialisten aus dem hohen Norden auch dieser Box einen integrierten Doppel-Verstärkersatz. Die Vorteile dieser Konstruktion liegen klar auf der Hand, denn so können Endstufe und Lautsprecher perfekt aufeinander abgestimmt werden, ohne dass filternde Bauelemente zwischengeschaltet werden müssen. Darüber hinaus brilliert die aktive Frequenzweiche durch ein üppig ausgestattetes Anschlussterminal, das neben einem XLR-Eingang auch über eine ausgefeilte Filtereinheit verfügt. Diese besteht aus vier sogenannten DIP-Schaltern, die die Anhebung und Absenkung der Höhen und Bässe und die Einstellung der Übergangsfrequenz und somit die bestmögliche Anpassung an Raum, Zuspeler und Hörgeschmack erlauben.

Ausstattung Subwoofer 5040

Dass dieser Bassist speziell für den Wohnraum gestaltet wurde, wird aufgrund seiner kompakten Abmessungen schnell klar. Dank seiner geringen Bauhöhe von knapp 25 Zentimetern lässt sich der zum Set gehörende Sub nahezu überall unterbringen. Verstecken muss er sich aufgrund seiner abgerundeten Bauform auf keinen Fall – im Gegenteil, denn gerade in modernen Wohnräumen macht er optisch eine ausgezeichnete Figur. Dabei hat die Formgebung einen weiteren entscheidenden Faktor, denn im Inneren des ohne gerade Wände auskommen des Gehäuses geht die Wahrscheinlichkeit des Auftretens stehender Wellen gegen null. Trotz seines geringen Volumens gingen die Genelec-Entwickler bei der Entwicklung dieses Subwoofers keine Kompromisse ein und bestückten den 5040 mit einer leistungsstarken

Der Sub 5040 ist lediglich 24 Zentimeter hoch, hat es dafür faustdick hinter den Ohren. Für abgrundtiefe Bässe und knackigen Grundton sorgt ein 160 Millimeter durchmessendes Basschassis, das von der integrierten 150-Watt-Endstufeneinheit zu Höchstleistungen angetrieben wird



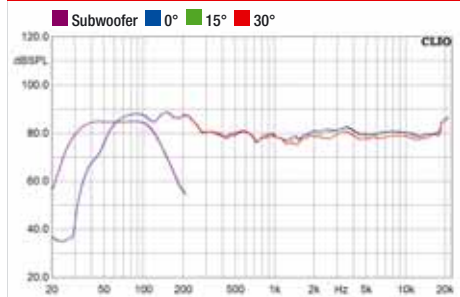
150-Watt-Endstufe und einem 160 Millimeter durchmessenden Basschassis. Wie der strömungsoptimierte Reflexport findet Letzteres seinen Platz im Gehäuseboden und gibt seine Schallanteile im definierten Abstand Richtung Fußboden ab. Hier befindet sich im Übrigen auch das üppig ausgestattete Aktivmodul. Üppig deshalb, weil das Anschlussfeld neben dem obligatorischen Lautstärkeregler gleich sieben Niederpegel- und fünf -ausgänge sowie eine clevere Filtereinheit (ebenfalls 4 DIP-Schalter) zu Verfügung stellt, über die sich Phasenlage und Übergangsfrequenz anpassen lassen.

Klang In den Disziplinen Verarbeitung und Ausstattung konnte dieses 2.1-Setup bereits Bestnoten einheimsen. Auch in klanglicher Hinsicht wissen die kompakten Genelecs durchweg zu überzeugen. So reproduzieren sie alle ihnen übergebenen Musikstücke mit einer Spielfreude und Dynamik, wie ich sie sonst eher von ausgewachsenen HiFi-Anlagen gewohnt bin. Ihr Meisterstück liefern Subwoofer und Satelliten dabei in Daft Punks „Something about us“ ab, mit dem sie eine saubere und zugleich druckvolle Basswiedergabe kredenzen. Neben ihrem energiegeladenen und bei Bedarf auch wuchtigen Abstieg in den Tiefen Keller verwöhnt das Set durch eine unglaublich präzise Stimm- und Detailreproduktion. Das zahlt sich auch bei Dragon's Dogma aus: Gewirkte Feuerzauber ertönen mit satterm Tieftönenanteil, Metall auf Metall klingt authentisch und das Geräusch beim Spannen eines Bogens wirkt realistisch. Dank der perfekten Abstimmung wird scheinbar ganz nebenbei eine sehr großzügige virtuelle Spielwelt aufgebaut, in die wir als Spieler hineingezogen werden. Kommt es dann zum finalen Kampf gegen den Drachen, erzittern wir vor Ehrfurcht und genießen das Bad im abgefeuerten Effektspektakel, das mühelos das ganze Spielzimmer ausfüllt.

Fazit Hervorragend verarbeitet, sehr gut ausgestattet und potent bestückt ist Genelecs Syno 20+ die perfekte Lösung für anspruchsvolle Musikconnaissure. Wenn man klanglich keinerlei Kompromisse eingehen möchte, zugleich wenig Platz im heimischen Wohnraum hat oder auf der Suche nach den ultimativen PC-Lautsprechern ist, ist dieses 2.1-Setup eine echte Empfehlung.

Roman Maier

Technik-Information



Frequenzgang

Genelecs Satelliten bestechen durch ihren sehr linearen Amplitudengang und ihr exzellentes Rundstrahlverhalten. Darüber hinaus erweisen sie sich als extrem basstark. Dank ausgeklügelter Filtertechnik lässt sich der Sub zudem perfekt auf die 8020er anpassen.



Player 3/2012
Highlight

Aktivlautsprecher

Genelec Syno 20+

Preis	um 1350 Euro
Vertrieb	Audio Export, Heilbronn
Telefon	07131/26360
Internet	www.genelec.de

Ausstattung

- Zwei 20-Watt-Endstufen pro Satellit
- 150-Watt-Subwoofer
- 7 Niederpegelgänge
- flexibler Tischfuß, Wandhalter

Bewertung

Kurz und knapp:

- + dynamische Grundtonwiedergabe
- + exzellente Verarbeitung
- + sehr gute Räumlichkeit

Klang	50 %	1,0
Bedienung	20 %	1,2
Ausstattung	20 %	1,3
Verarbeitung	10 %	1,2

Player 3/2012

Preis/Leistung

sehr gut

Spitzenklasse

1,1

Zurück in die Zukunft

Player
3/2012
Highlight

Neben dem Topmodell HC9000 überraschte Mitsubishi dieses Jahr die Heimkinofans mit einem zweiten 3D-Beamer. In unserem Test erfahren Sie, warum auch der HC7800 Beamerfreunde begeistern wird.

Wie der HC9000 ist auch der HC7800 ein dedizierter Heimkinobeamer, der zudem 3D-fähig ist. Eine Reihe weiterer Eigenschaften macht ihn zu einem hervorragend ausgestatteten Gerät, das für 1.990 Euro auch für den Einsteiger extrem interessant wird.

Die erste Überraschung vorneweg: Im Gegensatz zu den Mitsubishi-LCD- und LCOS-Heimkinobeamern der letzten Jahre handelt es sich beim HC7800 um einen DLP-Beamer. Der Hersteller, der mit DLP-Projektoren groß wurde, besinnt sich gewissermaßen auf seine Urstärken. Der Grund dafür ist schnell erklärt. DLP eignet sich aufgrund der schnelleren Signalverarbeitung perfekt für die Wiedergabe von 3D-Inhalten.

Äußerlich fällt die recht kompakte Bauweise des HC7800 auf, der mit 5,6 kg in der mittleren Gewichtsklasse angesiedelt ist. Seine Oberseite ist mit einem dunkelblauen Effektlack versehen, der an den HC7000 erinnert. Die mit 13

Linien ausgerüstete und auf die Reduktion von Farbsäumen spezialisierte Optik des Mitsubishi liefert einen 1,5-fach-Zoom und ist damit bereits flexibler als viele DLP-Geräte am Markt. Zusätzlich spendierte man dem Beamer einen vertikalen Lensshift, der wie Zoom und Fokus ebenfalls manuell bedient wird und hinter einer Klappe im Verborgenen sitzt.

Als Bildchip kam ein Darkchip 3 mit 0,65 Zoll zum Einsatz, der mit einer besonders hohen Füllrate und geringen Pixelabständen punkten kann. Die implementierte 240-Watt-UHP-Lampe soll dem HC7800 zu 1500 Lumen Helligkeit und einem dynamischen Kontrast von 100.000:1 verhelfen. Letzteres allerdings mit aktivierter Blende. Diese arbeitet als Premiere bei einem DLP-Beamer in Echtzeit. Besonders stolz ist man auf die interne Signalverarbeitung, die auch im HC7800 eine Zwischenbildberechnung bietet – und zwar in 2D und 3D.

Getestet mit ...

• **Lollipop Chainsaw**
für Xbox 360
im Vertrieb von Kadokawa Games,
Test auf Seite 20





Die 3D-Wiedergabe selbst basiert auf der Shuttertechnik, und das Signal wird über den mitgelieferten Transmitter geliefert, der an den Beamer angeschlossen wird und sehr zuverlässig selbst große Räume mit den notwendigen Impulsen versorgt. Die Brille unterscheidet sich optisch von den bisher bekannten Varianten. Das liegt daran, dass hier erstmals ferroelektrische Flüssigkeitskristalle zum Einsatz kommen, die nochmals schneller arbeiten als die bisherigen. Mit diesen Brillen ist die Umschaltzeit so kurz, dass sie praktisch zwischen dem Wechsel einer Farbe zur nächsten auf dem Farbrad, das mit einer doppelten RGB-Segmentierung ausgestattet ist, stattfinden kann. Da während dieser Zeit ohnehin der DLP-Chip abgeschaltet ist, kann der Helligkeitsverlust logischerweise auf ein Minimum reduziert werden. Zu guter Letzt bietet der HC7800 auch eine Konvertierungsoption von 2D-Material in die dreidimensionale Perspektive.

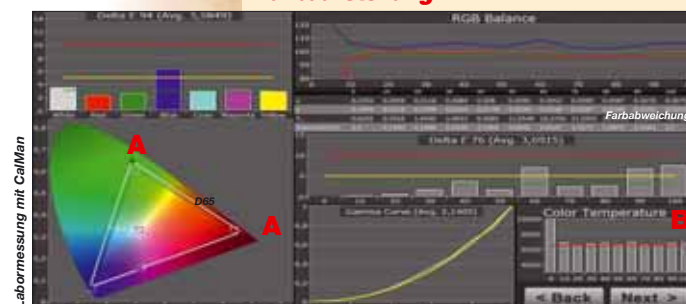
Der HC7800 ist einer der ersten Beamer, die analog sowohl auf den S-Video- als auch auf den Videoeingang verzichten. Neben zwei digitalen Inputs bleibt jedoch noch der Komponenteneingang für hochwertige analoge Signale

Setup und Bildqualität Werkseitig steht der HC7800 im Modus „Kino“, und das Häkchen bei „erweiterter Farbraum“ ist gesetzt. Wechselt man in den normalen Farbraum und setzt die Farbtemperatur auf „Standard“, erhält man bereits eine sehr akkurate Farb- und Graustufendarstellung. Wer's noch genauer haben möchte, der lässt das Gerät kalibrieren – und das lässt sich ganz hervorragend bewerkstelligen. Über das echte Colormanagement gelingen sämtliche Farben in nahezu absoluter Perfektion, und auch das RGB-Gain-Offset ermöglicht einen Helligkeitsanstieg mit sehr neutralen Graustufen. Dies spiegelt sich auch in der dann absolut normgerecht verlaufenden Gammakurve wider. Unsere Kontrastmessungen im kalibrierten Zustand liefern dann beinahe sensationelle Ergebnisse. Bei aktiviertem „Brillant Color“, das keinerlei Farbverfälschung mit sich bringt, liegen selbst im Eco-Zustand der Lampe noch 750 Lumen an. Wechselt man in den normalen Lampenmodus, erhöht sich dieser Wert auf farbkorrekte 1030 Lumen. Der Schwarzwert unter Einsatz der dynamischen Iris liegt bei 0,2/0,25 Lumen (Lampe „eco“/„normal“). Am Ende liegt ein dynamischer Kontrast von maximal 4120:1 an, der jedoch vom noch viel überzeugenderen und wichtigeren ANSI-Kontrast in den Schatten gestellt wird, denn dieser liegt bei fantastischen 658:1.

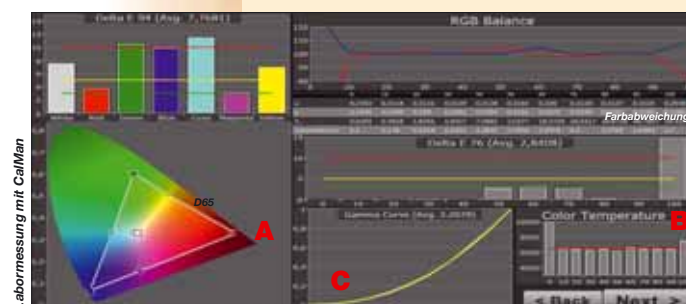
SD- und HD-Signale Mit diesen tollen Kontrastwerten leben schon DVDs richtig lebhaft auf und gerade Szenen mit Mischhelligkeiten bieten eine Tiefe, wie man sie in der 2.000-Euro-Klasse nur selten zu Gesicht bekommt. Das Tolle daran: Die dynamische Iris arbeitet komplett geräuschlos und ein Pumpen ist ebenso kein Thema. Hier zahlt sich der Vorteil der in Echtzeit arbeitenden Blende voll aus. Die Skalierung und das Deinterlacing von SD-Material gelingen dem HC7800 sehr gut, und seine sichtbare Bildruhe gibt Filme mit einem schön analogen Look wieder. Auch Full-HD-Signale erscheinen kräftig, dynamisch und sehr plastisch auf der Leinwand. Hier kommt dem HC7800 zugute, dass seine Farbdarstellung mit

Test-Information

Farbdarstellung



Ab Werk zeigt sich der Farbraum sichtbar erweitert. Vor allem Grün und Rot liegen außerhalb der Norm **A**. Die Graustufendarstellung geht dagegen in Ordnung und liegt bei knapp über 6500 Kelvin **B**.



Nach der Einstellung liegen bis auf eine kleine Abweichung bei Rot **A** sämtliche Farben auf der Norm. Gerade Grün, Gelb und Cyan sorgen für einen extrem stimmigen Eindruck. Die Graustufendarstellung gelingt bis auf zwei kleine Ausreißer bei 50 und 60 IRE perfekt und zeigt den HC7800 bis 90 IRE als Neutralität in Person **B**. Auch die Gammakurve hat einen mustergültigen Verlauf **C**.



Auch der HC7800 erhält die bekannte Fernbedienung der Mitsubishi-Familie. Ein paar Tasten wurden individuell auf ihn abgestimmt. Auf Tastendruck ist der Infrarotsender hinterleuchtet.





Die Bedienung am Gerät geht leicht von der Hand und ist selbst im Dunkeln noch gut tastbar

perfekter Konvergenz geschieht und die subjektive Schärfe entsprechend sehr hoch ist. Die Geschwindigkeit des DLP-Chips ist es auch, die den Beamer für Spieler ungemein interessant macht. Zusätzlich zu seiner hohen Helligkeit, die den HC7800 auch unter helleren Bedingungen einsetzbar macht, zeigt er selbst bei schnellen Spielen keinerlei Verzögerung. Egal ob wir in „Dirt Showdown“ versuchen, Gegner zu schrotten oder in „Prototype 2“ als James Heller Widersacher Alex Mercer über die Dächer jagen, der Mitsubishi liefert unmittelbare Rückmeldung.

3D-Wiedergabe und Frame Interpolation Bedingt durch die kurze Blankingzeit und die Technik der Brillen mit ferroelektrischen Flüssigkristallen liefert der HC7800 in der Tat einen der ruhigsten 3D-Eindrücke, die wir bisher erlebt haben. Ghosting, Doppelkonturen sind einfach überhaupt kein Thema und auch die Helligkeitsausbeute ist höher als bei den bisherigen Vertretern. Zwar liegt die Brille etwas schwerer auf der Nase, dafür entschädigt einer der plastischsten Eindrücke bei 3D überhaupt. Echte Verwunderung setzte ein, als wir die 2D-3D-Wandlung aktivierten und die gleiche Szene aus „Legende der Wächter“ be-

gutachteten. Selbst mit strengem Auge war hier kaum ein Unterschied zwischen der „echten“ 3D-Fassung und der konvertierten zu erkennen – das haben wir so gut bisher noch nie zu sehen bekommen. Die bei 3D aktivierte Zwischenbildberechnung bleibt sehr filmisch, wirkt flüssig, und Rechenfehler bleiben aus. Auch im 2D-Betrieb arbeitet sie ganz hervorragend. Nur bei starken Schwenks und der höchsten Stufe sind Artefakte auszumachen und das Ganze wirkt dann etwas artifiziell. Insgesamt liefert der HC7800 bei 3D und der Zwischenbildberechnung eine extrem homogene und ausgefeilte Vorstellung ab.

Fazit Mitsubishi geht mit dem HC7800 zurück zu den DLP-Wurzeln, liefert technologisch jedoch Fortschritt in Reinkultur. Die 3D-Wiedergabe des Beamers ist hervorragend, seine Helligkeit lässt subjektiv Bildbreiten von bis zu 2,50 Meter zu und sein Im-Bild-Kontrast und seine extrem dezent arbeitende Lüftung machenden HC7800 auch im 2D-Betrieb zu einem exzellenten Spielpartner.

Timo Wolters



Full-HD-3D-DLP-Projektor Mitsubishi HC7800

· Preis	um 2.000 Euro
· Vertrieb	Mitsubishi, Ratingen
· Telefon	02102 4869250
· Internet	www.mitsubishi-evs.de

Messwerte

· Lumen (Lt. Hersteller)	1500
· Lumen (gemessen im eco-mode)	750 (BC „on“)
· Bildhelligkeit (bei 6500 Kelvin) ...schwarz/weiß	0,2 / 750
· ANSI-Kontrast	658:1
· Full-on- / Full-off-Kontrast	3750:1 (BC „on“)
· Ausleuchtung (in %)	93
· Betriebsgeräusch (0,5m/dB(A)) (in dB)	< 30
· minimaler/maximaler Abstand (bei 2 m Bildbreite) (in m)	2,8 / 4,2
· Projektionsverhältnis / Zoomfaktor	1,4-2,1 / 1,5
· Gamma (D65)	2,2
· Abmessungen B x H x T (in cm)	39,6 x 14,2 x 32,8
· Gewicht (in kg)	5,6
· Stromverbr. Aus / Standby / Betrieb	- / 0,3 / 260
· Lampenart / Lampenleistung	UHP 240 Watt
· Preis Ersatzlampe (in Euro)	299
· Lebensdauer Lampe (in Std) / Kosten pro Std (in Cent)	5000 / 6

Ausstattung

· Projektionsprinzip	DLP (0,65" LVDS)
· Native Auflösung	1920 x 1080 (Bildformat 16:9)
· Motorischer Zoom / Fokus	- / -
· Rückpro / Deckenpro	• / •
· Trapezausgleich	• (h/v)
· Lens-Shift (manuell/motorisch) (h/v)	- / -
· Formatuschaltung	4:3-Schaltung + diverse Zoom-Modi
· Fernbedienung / Beleuchtet	• / •
· Signalkompatibilität	480i/p, 576i/p, 720p, 1080i/p24 3D
· Besonderheiten	3D-fähig

Anschlüsse

· Video / S-Video	/
· Komponenten / SCART	1 x Cinch / -
· VGA / RGB / DVI / HDMI (2 x)	1 x Sub-D 15 pin / - / - / •
· Audio / 12 Volt Trigger / RS-232C	- / • / •
· Full HD	•

Bild	60 %	1,2
Kontrast	10 %	1,4
Farbwiedergabe	10 %	1,3
Schärfe	10 %	1,2
Geometrie	10 %	1,1
Rauschen	10 %	1,2
Bildruhe	10 %	1,2

Praxis	15 %	1,0
Zoomfaktor	5 %	1,0
Lüftergeräusch	5 %	1,0
Betriebskosten	5 %	1,1

Bedienung	15 %	1,5
Gerät	5 %	1,8
Fernbedienung	5 %	1,3
Menüs	5 %	1,4

Ausstattung	5 %	1,1
--------------------	------------	------------

Verarbeitung	5 %	1,3
---------------------	------------	------------

Bewertung

Kurz und knapp:

- + hervorragender Kontrast
- + ruhige 3D-Wiedergabe
- + flüsterleise

Bild	60 %	1,2
Praxis	15 %	1,0
Bedienung	15 %	1,5
Ausstattung	5 %	1,1
Verarbeitung	5 %	1,3

Player
3/2012

Preis/Leistung
hervorragend

Spitzenklasse
1,2



Zoom und Fokus sind manuell direkt am Objektiv bedienbar. Der vertikale Lensshift verbirgt sich hinter der Klappe, die auf Druck nach oben öffnet

Wenn Sie HiFi lieben ...!

NUN GIBT ES DIE ZEITSCHRIFTEN-FLATRATE FÜR HIFI- & HEIMKINO-FANS

Die erste Zeitschriften-Flatrate heißt All you can read!

Mit dieser günstigen Flatrate erhält man einen Autorisierungs-Code und den Zugriff auf über 20 Top-Zeitschriften. Je länger die Flatrate läuft, umso preiswerter wird sie.

Die vielen Zeitschriften machen All you can read so beliebt: HiFi Test, Heimkino, Tablet PC, LP, Player, Car&HiFi, digital home, einsnull, Heimwerker Praxis, Blu-ray Welt, HiFi Lautsprecher Testjahrbuch, HiFi & TV Kabel, Sat Empfang, Klang+Ton und viele mehr. Dazu kommt der Preisvorteil.

Nur 2,99 Euro im Monat für die gesamte Flatrate. Inklusive Archivzugriff auf ältere Ausgaben, unbegrenztes Speichern der Ausgaben und hohe Aktualität durch den All-you-can-read-Informationdienst.

Eine weitere Neuerung ist die jetzt aktuell verfügbare All-you-can-read-App im Apple Store. Dadurch ist die All-you-can-read-Zeitschriften-Flatrate endlich auch für das iPad, das iPhone und den iPod Touch verfügbar!

Für bestehende All-you-can-read-Kunden wird es noch einfacher: Nach dem Laden der App können Sie sich mit Ihren Login Daten einloggen und alle Zeitschriften sofort lesen und speichern. Neukunden können die Zeitschriften-Flatrate auch direkt über den Appstore bestellen.

Alle Kunden werden sich ganz schnell an den geringen Ladezeiten und der intuitiven Bedienung erfreuen. Für eine komplette Zeitschrift beträgt die Downloadzeit gerade mal 45 Sekunden! Pro Jahr erhält der All-you-can-read-Nutzer über 60 verschiedene Ausgaben und bis zu 12 Monate Archivzugriff (je nach Tarif). Mehr Informationen über die erste Zeitschriften-Flatrate gibt es unter: www.allyoucanread.de.

Die Bedienung der App ist kinderleicht: Zeitschrift wählen und laden.



Egal ob PC, Mac, Notebook, Tablet-PC oder Smartphone: All you can read funktioniert auf allen Endgeräten.

LESERMEINUNGEN ÜBER ALL YOU CAN READ!

- „... gute Idee!“ (aus der Leserbefragung)
- „Super Service – bitte weiter so! Das ist die Zukunft.“ (aus der Leserbefragung)
- „Top Angebot, weiter so :-!“ (aus der Leserbefragung)
- „Also einfacher und billiger gehts wirklich nicht.“ (aus dem Heimkino-Forum „beisammen.de“)
- „Nach dem Bestätigen der Angaben konnte ich sogleich auf die letzten 12 Klang+Ton-Ausgaben per PDF-Download zugreifen! Ebenso auf diverse aktuelle und ältere Ausgaben von HiFi Test und Heimkino usw.! Also auf 27 Zeitschriften mit insgesamt 134 Ausgaben, ne Menge Stoff, falls der Winter noch kommt.“ (aus „hifi-forum.de“)
- „Das ist ja genial ... endlich kein Papierstau mehr ...“ (aus „hifi-forum.de“)
- „... die Maßgabe ist halt: saugen, sichern, schauen – inkl. Freischuss.“ (aus „hifi-forum.de“)
- „Also ich bin jetzt schon beim 2. Jahr dabei und bin einfach nur begeistert, wie viel Geld man doch spart ...“ (aus „hifi-forum.de“)
- „Das ist ja eine feine Sache. Da habe ich mich jetzt kurzerhand auch angemeldet und bin bis jetzt vollauf begeistert.“ (aus „hifi-forum.de“)

All you can read!
Die Zeitschriften-Flatrate

Erhältlich im
App Store

Weitere Informationen unter:
www.allyoucanread.de

Aktivposten



In vielen Situationen ist es einfacher und praktischer, ein aktives Lautsprecher-Set zu verwenden. Wir haben mit dem IMG Stage Line Sound-65/SW einen recht preiswerten Vertreter dieser Gattung auf den Prüfstand gestellt.



Aktive Lautsprecher zeichnen sich dadurch aus, dass im Lautsprechergehäuse eine Verstärker-Einheit integriert wurde. Somit wird kein zusätzlicher Vollverstärker und die entsprechende Verkabelung benötigt – Musikschnale vom CD-Player, PC-Soundkarte, Mischpult oder Smartphone werden direkt an den entsprechenden Eingängen eines aktiven Lautsprechers angeschlossen. Beliebte sind solche Systeme zum Beispiel in kleinen Tonstudios als Regiemonitor, als potentes Soundsystem für den PC, als universelle Kleinbeschallung für Veranstaltungen oder Präsentationen und sogar als vollwertiger Lautsprecher in einer HiFi-Anlage.

IMG Stage Line Sound-65/SW Unter dem Markennamen IMG Stage Line entwickelt, produziert und vertreibt der Bremer Elektronik-Spezialist Monacor eine eigene Produktlinie für Musiker, Bühne, Beschallung und Studios. Aus dem umfangreichen Angebot haben wir mit der Sound-65/SW einen kleinen aktiven Monitor ausgewählt, der zum erstaun-

lich günstigen Paarpreis von rund 290 Euro angeboten wird. Das rund 32 cm hohe Bassreflex-Gehäuse der Sound-65/SW besteht aus matt lackiertem MDF und verblüfft durch solide und präzise Verarbeitung. Ein 16-cm-Tieftöner mit markant-gelber Glasfasermembran sorgt für kräftige Wiedergabe der tiefen Töne und wird von einer großen 25-mm-Seidenkalotte im Hochtönen unterstützt. Auf der Rückseite des Lautsprechers findet sich das Zwei-Wege-Aktivmodul, welches rund 30 Watt für den Tieftöner und 20 Watt für den Hochtönen zur Verfügung stellen kann. Für die alltägliche Praxis ist außerdem hilfreich, dass pro Lautsprecher jeweils ein eigener Lautstärkeregler und eine fünfstufige Pegelanpassung für den Hochtönen vorhanden ist. So lässt sich je nach Anwendung oder persönlicher Vorliebe der Klang der Sound-65/SW feinjustieren. Für den universellen Einsatz haben die Entwickler bei Monacor der Sound-65/SW gleich drei verschiedene Eingänge spendiert: eine Cinchbuchse für den Anschluss an HiFi-Geräte, eine 6,3-mm-Klinchenbuchse für Musikanwendungen und sogar einen professionellen XLR-Eingang für störungsfreie Signalübertragung mit hochwertigen HiFi-Geräten oder den Einsatz in Tonstudios.

Getestet mit ...

• **Botanicula**
für PC und MAC, im Vertrieb
von Deadalic Entertainment,
Test auf Seite 24





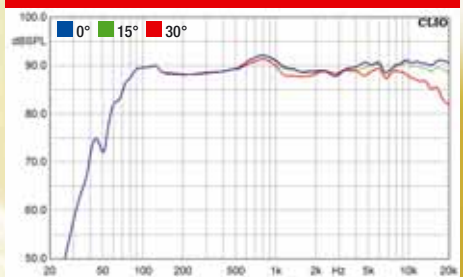
Für den universellen Einsatz bietet die IMG Stage Line Sound-65/SW drei Eingangs-buchsen und Regler für Lautstärke und Hochtonepegel

echtes Werkzeug für Hobby-Tontechniker gleichermaßen. Der erreichbare Lautstärkepegel ist aufgrund der belastbaren Chassis und der recht leistungsfähigen 2-Kanal-Endstufen ebenfalls beachtlich hoch. Auf der Schreibtischplatte im Gaming-Einsatz zeigt die Sound-65/SW dann einmal mehr, wie wichtig es ist, vernünftig designte PC-Lautsprecher vor sich stehen zu haben. Botanica (im Test auf Seite 24) glänzt durch seine enorm detailreiche Geräuschkulisse mit liebevollen Effektspielereien. Die Aktivlautsprecher von Monacor reproduzieren die Klangereignisse sehr exakt und präzise, so versinkt man umso mehr in der fantastischen Spielwelt des Point'n'Click-Adventures Botanica. Zur Sache geht es dann bei Spec Ops: The Line, wo einem als Spieler die Kugeln nur so um die Ohren fliegen und Granaten direkt unter dem Schreibtischstuhl markerschütternd einzuschlagen scheinen. Auch ohne Surroundlautsprecher lassen sich aufgrund der hervorragenden Räumlichkeit Gegner frühzeitig orten – wichtig für das Überleben der eigenen Spielfigur. Und einen externen Subwoofer haben wir zu keiner Zeit vermisst.

Fazit Die handlichen und bestens verarbeiteten IMG Stage Line Sound-65/SW sind echte Universaltalente. Ob als aktive HiFi-Lautsprecher in kleinen Räumen, als Abhörmonitor in Home-Recording-Studios oder als Desktoplautsprecher im Gaming-Einsatz: Mit ihrem glasklaren und dynamischen Klang und ihrer praxisgerechten Ausstattung machen diese Aktiv-Lautsprecher einen professionellen Job. Bei einem sagenhaft günstigen Paarpreis von rund 290 Euro sind die IMG Stage Line Sound-65/SW praktisch unschlagbar und daher eine echte Empfehlung!

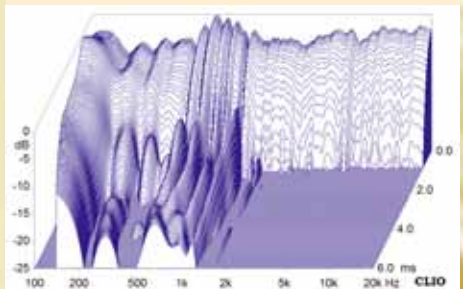
Michael Voigt

Test-Information



Frequenzgang

Die IMG Stage Line Sound-65/SW bietet für ihre Preisklasse einen erstaunlich ausgewogenen Frequenzgang. Für einen Lautsprecher dieser Größe ist selbst die saubere Basswiedergabe ab ca. 70 Hz beachtlich. Wird die Box im Nahfeld betrieben, erweitert sich der hörbare Frequenz-Umfang deutlich noch weiter nach unten.



Wasserfall

Das Impulsverhalten der Sound-65/SW ist bei Frequenzen oberhalb von 1 kHz vorbildlich, besonders das Obertonspektrum von akustischen Instrumenten und Stimmen profitiert davon durch realistische Klangfarben. Die leichte Resonanz bei 1 kHz darf man der preiswerten Box sicher verzeihen.

Praxis Unsere Messungen im Akustiklabor bescheinigen der IMG Stage Line Sound-65/SW einen erstaunlich linearen Frequenzgang, der bis knapp 70 Hertz hinunterreicht. Betreibt man diese Lautsprecher im Nahfeld (am PC oder Tonstudio), erweitert sich der hörbare Bassbereich sogar noch deutlich nach unten. Das Impuls- und Klirrverhalten der 65/SW bewegt sich auf tadellosem Niveau, ideale Bedingungen für den Einsatz als Referenz-Abhörmonitor in kleinen Tonstudios. Als klassische „HiFi-Box“ schlägt sich die Sound-65/SW ebenfalls hervorragend und begeistert mit ihrem lebendigen, impulsiven Klang. Stimmen und akustische Instrumente wie auf Al Jarreau's Album „Tenderness“ reproduziert die Aktivbox neutral und unverfärbt, ohne dabei zu klinisch oder kühl zu wirken. Dieser Lautsprecher macht beim Musikhören Spaß und ist ein

Aktivlautsprecher

IMG Stage Line Sound-65/SW

Player 3/2012 Preistipp

· Preis	um 290 Euro
· Vertrieb	Monacor, Bremen
· Telefon	0421 48650
· Internet	www.monacor.de

Ausstattung

· Abmessungen (BxHxT)	230 x 325 x 275 mm
· Gewicht	7,8 kg
· Ausführungen	Schwarz (matt)
· Bestückung	1 x 130 mm
· Tieftöner	1 x 25-mm-Hochtonekalotte
· Endstufe	1 x 30 Watt + 1 x 20 Watt
· Anschlüsse	1 x Cinch, 1 x Klinke (6,3 mm), 1 x XLR
· Besonderheiten	Volume-Regler, 5-stufiger Hochtonepegel

Bewertung

Kurz und knapp:

- + Hochtonegler, Anschlussvielfalt
- + Preis-Leistungs-Verhältnis

Klang	70 %	1,3
Labor	15 %	1,2
Praxis	15 %	1,1
Ergebnis	100%	1,3

Klang	70 %	1,3
Tonale Ausgewogenheit	20%	1,3
Abbildungsgenauigkeit	15%	1,2
Detaillauflösung	15%	1,3
Räumlichkeit	10%	1,3
Dynamik/Lebendigkeit	10%	1,2

LABOR	15%	1,2
Frequenzgang	5%	1,2
Verzerrungen	5%	1,2
Pegelfestigkeit	5%	1,3

PRAXIS	15%	1,1
Verarbeitung	5%	1,2
Ausstattung	5%	1,0
Bedienungsanleitung	5%	1,1

Player	3/2012
Preis/Leistung	hervorragend
Oberklasse	1,3



Zauberwürfel

Dieser Würfel ist kaum größer als drei Streichholzschachteln übereinander und soll ein vollwertiges, mobiles Soundsystem sein? „Physikalisch unmöglich“, habe ich zuerst gedacht ... bis das Würfelchen zum erstenmal einen Ton von sich gegeben hat.

Großer Lautsprecher – großer Sound, kleiner Lautsprecher – kleiner Sound, so die landläufige Meinung über Soundsysteme. Und tatsächlich setzt die Physik jedem Lautsprecher Grenzen, wenn es um Lautstärke und tiefe Töne geht. Diese Aussage hätte ich jederzeit unterschreiben und begründen können, allerdings sehe ich diese Sache seit meiner Erfahrung mit dem Lasmex S-01 etwas anders.

Lasmex S-01 Gerade mal 50 mm in allen drei Raumdimensionen misst das rund 100 Gramm(!) leichte Soundsystem vom Hersteller Lasmex. Die Marke ist zugegeben recht unbekannt und der Hersteller tatsächlich erst seit einigen Monaten im nordrhein-westfälischen Bocholt tätig. Doch gleich das erste Produkt aus dem Hause Lasmex verblüfft selbst einen gestandenen HiFi-Redakteur wie mich. In der fast schon edel anmutenden Aluminium-Verkleidung des Mini-Würfels stecken ein 45 mm großes Breitband-Lautsprecherchassis, ein kleiner Verstärker und ein Akku für den mobilen Betrieb dieses Soundsystems. Denn genau für den Einsatz unterwegs auf Reisen, im Garten, am Strand, oder auf dem Schreibtisch ist diese Miniatur-Musikanlage konzipiert. Mit einer Akku-Ladung (über eine Mini-USB-Buchse aufladbar) sollen bis zu 8 Stunden Musik machbar sein. Übrigens Musik: Die kommt beim Lasmex S-01 von einer Mini-SD-Karte oder von einem per Mini-Klinke angeschlossenen Musikplayer (z.B. Smart-Telefon). Per USB-Kabel lässt sich der S-01 mit Strom und MP3-Musikdaten aufladen. Je nach Speicherkarten-Größe lassen sich so einige 100 bis 1000 Musiktitel transportieren. Auf der Oberseite des wirklich nur 100 Gramm leichten Soundsystems sieht man unter einem Metallgitter das kleine Konus-Breitbandchassis, auf der Unterseite finden sich Tasten für die Lautstärke, Start-/Stopp und Titelsprung. Ach ja, einen

Ein-/Ausschalter in Miniaturausführung gibt es auch noch – das war's.

Praxis Per „Drag & Drop“ Verschiebefunktion mit der Computer-Maus lassen sich Musiktitel (bitte nur MP3) kinderleicht auf das per USB angeschlossene S-01 bringen. Ein Druck auf den Start-Knopf, und schon spielt die Musikbibliothek von der eingesteckten Mini-SD-Karte – einfacher geht es kaum. Was dann allerdings an Klangqualität und vor allem Lautstärke aus dem winzigen Würfel ertönt, hat mich selbst, meine Redaktions-Kollegen und sämtliche anderen Verlagsmitarbeiter regelrecht vom Hocker gehauen. Das S-01 spielt glasklar in den Höhen, liefert verfärbungsfreie Mitten und einen beachtlich tiefen Bass(!), der sogar beim Anfassen des Würfels spürbar ist. Steht der Würfel auf einer flexiblen Oberfläche (z.B. Karton, Tischplatte etc.), verstärkt sich der hörbare Bassanteil noch weiter. Die erreichbare und unverzerrte Lautstärke reicht dabei sogar für ein Picknick im Freien mit vier bis sechs Personen locker aus – erstaunlich!

Fazit Das mobile Soundsystem S-01 von Lasmex grenzt eigentlich schon an Zaubererei: Aus dem 50 x 50 x 50 Millimeter kleinen Winzling ertönt Musik wie aus viermal so großen Lautsprechern. Mit seinen Abmessungen und einem Gewicht von 100 Gramm passt er in die Hosentasche, bietet supersimple Bedienung und spielt bis zu 8 Stunden Musik von einer Mini-SD-Karte. Und zu guter Letzt verraten wir noch den Preis des Lasmex S-01: 30 Euro! Wenn das mal kein Hammerangebot ist ...

Michael Voigt



Bedienelemente für die Basisfunktionen findet man unter dem Soundwürfel. Oben rechts im Bild zu sehen ist die (halb eingesteckte) Micro-SD-Karte mit MP3-Musik

Portables Soundsystem Lasmex S-01

· Preis	um 30 Euro
· Vertrieb	MS-Tech, Bocholt
· Telefon	02871 219720
· Internet	www.lasmex.net

Ausstattung:

· Abmessungen (BxHxT)	50 x 50 x 50 mm
· Gewicht	0,95 kg
· Ausführungen	Dunkelrot, Silbergrau
· Bestückung	1 x 45-mm-Breitband

Anschlüsse

· Mini-USB, Mini-Klinke
· Mini-SD-Kartenslot

Bewertung

Kurz und knapp:

- + ultra-kompakt, eingebauter Akku
- + einfache Handhabung

Klang	40 %	1,0
Praxis	35 %	1+
Ausstattung	25 %	1,5

Player 3/2012	
Preis/Leistung	hervorragend
Einstiegsklasse	1,0

Was soll ich kaufen, Herbert?



Herbert liegt Technik im Blut. Von Beruf ist Herbert leidenschaftlicher Testredakteur für alle TV-Geräte. Keiner hat mehr Fernseher geprüft, gemessen und beurteilt als er. In seinem Beruf (kommt von Berufung) stellen sich Tag für Tag mehr als 20 Millionen Pixel Herberts geschultem Auge und seinen harten Messroutinen. Herbert kennt sie alle. Herbert ist auf

Größte Testseite für Unterhaltungselektronik

hifitest.de

3 5 0 0

Testberichte online



Wer richtig guten Klang aus einem möglichst kleinen Musiksystème sucht, bei dem die Stereo-Lautsprecher, CD-Player, Tuner, Weckfunktion sowie Anschlussmöglichkeiten für weitere Musik-Abspielgeräte gleich integriert sind, kommt am Wave Music System von Bose kaum vorbei. Seit fast einem Jahrzehnt begeistert dieses durchdachte Multitalent mit erstklassiger Klangqualität, alltagstauglichen Funktionen, elegantem Design und kinderleichter Bedienbarkeit. Das Bose Wave Music System ist eigentlich schon jetzt eine echte Legende – mehr kann man kaum von einem Produkt erwarten – oder doch?

Wave Music System III Tatsächlich kann man Gutes noch verbessern, das behauptet jedenfalls Bose mit seiner gerade neu vorgestellten Version III des Wave Music System. Wir haben als eine der ersten Redaktionen die neueste Generation dieser Legende auf den Prüfstand gestellt.

Auf den ersten Blick scheint alles beim Alten – gut so! Denn nach wie vor ist das elegant designte Gehäuse des Wave Music System keinen

Das neue Klangwunder

Seit über acht Jahren begeistert das gerade mal 37 x 22 Zentimeter kleine Wave Music System von Bose die Endverbraucher und verwundert die Fachwelt, denn die sprichwörtlich „kleinste HiFi-Anlage der Welt“ bietet mitreißenden Klang und praktisch alle Funktionen einer großen Anlage. Kann man das noch besser machen?

Millimeter größer geworden, in der leicht gewölbten Front der Anlage dominieren immer noch das Slot-in-CD-Laufwerk und das gut ablesbare Multifunktions-Display der Anlage. Hinter den „Schlitzen“ der Front erkennt man weiterhin zwei leistungsfähige Breitband-Lautsprecherchassis, die zusammen mit der patentierten und bewährten Waveguide-Technologie

ein erstaunlich breites Frequenzspektrum wiedergeben können. Dabei arbeiten die 6,3-cm-Chassis auf ein pfiffig gefaltetes System aus Schallführungen, die mit einer Gesamtlänge von 66 Zentimetern pro Lautsprecher tieffrequente Schallanteile effektiv verstärken und wirkungsvoll zu Gehör bringen. Wie schon die Vorgänger des Wave Music System beeindruckt



So elegant und kompakt kann eine komplette HiFi-Anlage sein: Das Bose Wave Music System III bietet Radioempfang per DAB und UKW, einen CD-Player, Stereo-Lautsprecher und Verstärker auf kleinstem Raum. Wahlweise ist dieses „Klangwunder“ in den Farbvarianten Graphitgrau, Titansilber oder Platinweiß erhältlich

dieses ultrakompakte Musiksystem durch erstaunlich tiefe, satte und präzise Basswiedergabe. Dazu sorgt ein aufwendiges Signalprocessing der Anlage für neutrale und ausgewogene Wiedergabe der klanglich ebenso wichtigen Mittel- und Hochtonanteile. Geblieben ist auch die kinderleichte Bedienung: Wird eine CD eingelegt, startet automatisch die Musikwiedergabe. Lautstärke oder Auswahl des Radiotuners lassen sich weiterhin mit der mitgelieferten Scheckkarten-Fernbedienung erledigen. Ebenfalls geblieben sind zum Glück die rückseitigen Anschlussmöglichkeiten für ein weiteres Audiogerät (Mini-Klinke), Kopfhörer (Mini-Klinke) sowie das BoseLink-Interface. Daran können nun optional erhältliche Produkte wie das Bose iPod-Dock, der praktische Bluetooth-Empfänger oder ein Dreifach-CD-Wechsler angeschlossen werden.

Version III Altbewährtes wurde bei dem neuen Wave Music System keinesfalls über Bord geworfen – doch was ist neu? Der seit einiger Zeit immer mehr verbreitete digitale Radiostandard DAB bzw. DAB+ bietet neben zahlreichen komfortablen Funktionen eine deutlich verbesserte Klangqualität beim Radioempfang. Konsequenterweise hat Bose der dritten Version des Wave Music Center einen modernen DAB+-Tuner spendiert, um der Quasi-CD-Qualität des neuen Radiostandards gerecht zu werden. Da weiterhin viele Sender „lediglich“ per UKW oder MW zu empfangen sind, wurde der vorhandene UKW/MW-Tuner ebenfalls verbessert und zeichnet sich durch noch bessere Trennschärfe und rauschfreiere Empfangsqualität aus. Nutzer haben so perfekte Bedingungen für den optimalen Empfang ihres Lieblingssenders – völlig egal ob dieser auf UKW oder DAB ausgestrahlt wird. Für noch mehr Bedienkomfort haben die Bose-Entwickler dem Wave Music System einen Berührungssensor auf der Geräte-Oberseite mit auf den Weg gegeben. Damit kann die Anlage per simpler Handberührung ein- und ausgeschaltet werden. Ebenfalls neu ist die Dual-Alarm-Funktion, bei der zwei individuelle Weckzeiten mit verschiedenen Lautstärken und Musikquellen programmierbar sind.

Praxis Wir haben das neue Bose Music Wave System III mit DAB, UKW und CD im

Praxistest betrieben. Auffällig war in allen Fällen, dass kein Blick in die (hervorragende!) Anleitung nötig war, denn das System ist intuitiv und kinderleicht bedienbar. Radiosender findet es selbstständig im Nu und liefert wirklich extrem sauberen, rauschfreien Radioklang; besonders der digitale Empfang per DAB überzeugt vollends. Auch als klassische HiFi-Anlage mit eingebautem CD-Player begeistert das Wave Music System durch glasklaren, ausgewogenen Klang und verblüfft ein weiteres Mal durch satte Basswiedergabe bis unter 60 Hertz. Als universell einsetzbares HiFi-System ist das kompakte Bose Wave Music System III ein echtes Multitalent und definitiv das neue Klangwunder!

Michael Voigt

Technik-Information



Das Bose Wave Music System III lässt sich mit optional erhältlichem Zubehör ausbauen. Über den BoseLink Anschluss (3. Buchse von rechts) lässt sich das System mit einem iPod-Dock oder einem Bluetooth Empfänger erweitern

Mini-HiFi-System

· Preis	um 700 Euro
· Vertrieb	Bose, Friedrichsdorf
· Telefon	0800 2673 444
· Internet	www.bose.de

Messwerte

· Abmessungen CD-Receiver (B x H x T)	369 x 106 x 219 mm
· Gewicht BD-Receiver	3,9 kg
· Ausführungen	Platinweiß, Titansilber, Graphitgrau
· Stromverbrauch Standby	4,9 Watt

Ausstattung

· Eingänge Audio/Phono/Video	1 / – / –
· Digital-Eingänge (opt./elektr.)	– / –
· Ausgänge Audio	–
· Digital-Ausgänge (opt./elektr.)	– / –
· Subwoofer Anschluss	–
· Kopfhörer-Ausgang	3,5 mm
· Klangregelung	–
· Tuner / RDS / DAB+	• / • / •
· CD- / Blu-ray-Player	• / –
· Abspielen: MP3 CD / WMA	• / •
· Casettendeck	–
· Fernbedienung / lernf. / vorprogr.	• / – / –
· Besonderheiten	BoseLink

Player 3/2012	
Preis/Leistung	sehr gut
Spitzenklasse	1,1

Bose Wave Music System III

Praxistipp

Klang	40 %	1,1
Tonalität	30 %	1,1
Räumlichkeit	5 %	1,2
Lebendigkeit	5 %	1,2

Labor	10 %	1,2
Frequenzgang	2,5 %	1,3
Verzerrung	2,5 %	1,2
Rauschen	2,5 %	1,2
Leistung	2,5 %	1,2

Praxis	50 %	1,0
Ausstattung	20 %	1,2
Bedienung	10 %	0,5
Verarbeitung	20 %	1,0

Bewertung

Kurz und knapp:

- ⊕ DAB+ und UKW/MW-Tuner
- ⊕ BoseLink für iPod-Dock/Bluetooth Adapter
- ⊕ An/Aus per Berührungssensor

Klang	40 %	1,1
Labor	10 %	1,2
Praxis	50 %	1,0

Zubehör-Tipps

Wave Connect Kit

Dieses Zubehörset (um 150 Euro) beinhaltet alles, was für die Wiedergabe eines iPhones/iPods über ein Wave Music System III benötigt wird. Das Set ist mit den meisten iPhone/iPod-Modellen kompatibel und umfasst eine Docking-Station mit Ladefunktion. Mit der Wave Fernbedienung lässt sich komfortabel durch die Titel der Playlists navigieren.



Wave Bluetooth Music Adapter

Mit diesem Bluetooth Empfänger (um 150 Euro) lässt sich Musik von bis zu sechs bluetoothfähigen Geräten wie Smartphones, Computer oder Tablet-PCs über das Wave Music System III kabellos wiedergeben – ohne spezielle Software oder aufwendige Installation. Im Lieferumfang ist zudem ein USB-Stick enthalten, falls der Computer nicht bluetoothfähig sein sollte.

Wave-3-fach-CD-Wechsler

Mit dem 3-fach-CD-Wechsler (um 350 Euro) in Kombination mit einem Wave Music System III können Sie bis zu vier CDs und sogar selbst gebrannte MP3-CDs ohne Unterbrechung wiedergeben. Der CD-Wechsler wird mit der Fernbedienung des Wave Music System III gesteuert und bietet Anschluss für eine weitere Klangquelle.





Frischluft

Im Smartphone-Zeitalter ist es ja völlig normal, seine Musiksammlung stets griffbereit zu haben. Da braucht's natürlich für zu Hause eine Lösung, die das Klangpotenzial von Musikdateien voll ausschöpft. Der amerikanische Traditionshersteller Klipsch ist stets ein guter Kandidat für so was und hat eine tolle Lösung parat.

Klipsch steht seit jeher ganz besonders für Wirkungsgrad, hohe Dynamik und Spielfreude. Genau das Richtige, um der auf einem iPhone oder iPad gespeicherten Musik ordentlich auf die Sprünge zu helfen. Die Klipsch-Ingenieure haben auch hier wieder alles daran gesetzt, dem Besitzer eines ihrer Produkte viel Spaß an der Musik zu vermitteln. Im Tiefmitteltönen kommen zwei 2,5-Zoll-Treiber mit Polypropylenmembran zum Einsatz, der Hochtönen wird standesgemäß mit Hörnern erledigt. Die G-17 ist mit 0,75-Zoll-Aluhochtönern bestückt, die jeweils links

und rechts am wunderbar stabilen Gehäuse angebracht wurden. Die Behausung liefert den Chassis optimale Bedingungen für satten Sound, denn es besteht jeden Klopfest und ist in der Lage, die bei kräftigen Bassattacken weit ausholenden Tiefmitteltönen festzuhalten, damit möglichst wenig Energie verloren geht. 20 Watt Verstärkerleistung stehen für die Bässe zur Verfügung; die Hochtönen bekommen 10 Watt ab, was insgesamt locker reicht, um Lautstärken aus dem Lautsprecher herauszuholen, die die gehobene Zimmerlautstärke weit übertreffen.

Die G-17 ist als Bassreflexkonstruktion ausgeführt, um satte, tiefe Töne liefern zu können. Durch wandnahe Aufstellung erreicht man standesgemäß im Bassbereich ein wenig mehr, außerdem ist es möglich, die Box mit einfachen Mitteln direkt an der Wand anzubringen,



Die kostenlose Klipsch-App hilft Schritt für Schritt beim Einrichten der WLAN-Verbindung

wo ihr denn durch die Rückwand untenrum noch weiter geholfen wird. Für die Aufstellung auf einem Regal liefert Klipsch einen ordentlichen Standfuß mit, der das Lautsprechersystem fest und unverrückbar beispielsweise auf dem Sideboard stehen lässt. Alles in allem ist das eine Musikstation, die das Potenzial zu erwachsenen Klängen hat.

Setup Musik bezieht sie auf drei unterschiedlichen Wegen, die Nummer-eins-Lösung heißt natürlich Airplay. Das ist Apples stabil funktionierende Lösung, um Musik aus allen Geräten der Firma auf Endgeräte schicken zu



Auf der Rückseite befinden sich Anschlüsse für einen analogen Zuspeler und iPad/iPhone

können. Das kann ein MacBook, iMac oder eines der portablen Geräte aus Cupertino sein, Airplay-fähig sind die mittlerweile ja alle. Die Verbindung zum WLAN wurde sehr elegant gelöst, die kostenlose Klipsch-App hilft dem Benutzer dabei, das Einrichten in einer Minute hinter sich zu bringen. Danach hat man fortan die Möglichkeit, aus der „Musik“-App des iPads oder iPhones heraus Musik an das Gallery G-17 zu streamen. Ein Tipp auf das Airplay-Logo genügt, und die Musik wird dorthin umgeleitet. Da ein Airplay-Stream in Apple Lossless gesendet wird, kann man dabei durchaus CD-Qualität erreichen, wenn die entsprechenden Dateien auf dem Apple-Flachmann so hinterlegt wurden. Die Airplay-Befehle wie Titelsprung und Lautstärkeregelung sind auch über die mitgelieferte Fernbedienung ausführbar, so dass man sein iPad nach Starten der Musik zur Seite legen kann.

Neben Airplay ist es möglich, analoge Zuspeler per Aux anzuschließen und deren Musik wiederzugeben; außerdem befindet sich hinten am Gerät eine USB-Buchse, die Apple-Geräte

auch kabelgebunden auslesen kann. Die Verbindung ist so ebenfalls voll digital, was der Klangqualität natürlich zugute kommt. Ist ein iPad oder iPhone so verbunden, wird der Akku gleich geladen, die USB-Buchse schafft die dafür nötigen 2 Ampere.

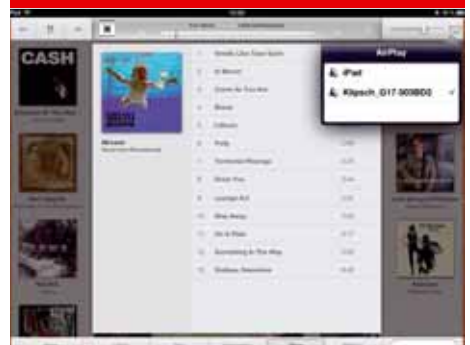


Das G-17 ist als Bassreflexkonstruktion ausgeführt und liefert so kräftige Bässe aus dem kleinen Gehäuse

Sound Meine absolute Anerkennung verdiente sich das Klipsch-Set im Hörraum. Die kleinen Chassis produzieren einen sehr erwachsenen Pegel und sind genau so begrenzt, dass Verzerrungen oder Dröhnen verhindert werden. Der Detailreichtum der Hornhohtöner und deren Dynamik erzeugen einen Riesenspaß und animieren dazu, sehr fetzige Musik aufzulegen. Der anspruchsvolle Hörer von zarten Frauenstimmen wird ebenso gut bedient, auch unter HiFi-Aspekten ist das ein sehr gutes Abspielgerät. Kurz und knapp, die G-17 ist ein Spaßmacher auf höchstem Niveau, der besonders durch seine klare, detailreiche Wiedergabe und seine für ein Produkt dieser Kategorie erwachsenen Dynamik- und Pegelmöglichkeiten punktet.

Christian Rechenbach

Technik-Information



Das Abspielen von Musik via Airplay ist eine kinderleichte Angelegenheit. Ist ein Gerät, in diesem Fall das Klipsch G-17, fertig eingerichtet, startet man seine Musik ganz wie gehabt in der „Musik“-App auf iPad & Co. und tippt ganz oben links auf das „AirPlay“-Logo. Sofort erscheint ein Auswahlménü, in dem man einfach das Klipsch-System auswählt, und schon spielt die Musik über dessen Lautsprecher. Auch die Lautstärke lässt sich hier regeln. So ist es möglich, mehrere Zonen einzurichten, beispielsweise eine in der Küche und eine im Wohnzimmer.



Basisfunktionen wie Titelsprung oder Lautstärkeregelung kann man auch mit der Fernbedienung ausführen



Airplay-Lautsprechersystem

· Preis:	ab 549 Euro
· Vertrieb:	Audiovox, Pulheim
· Telefon:	02234 8070
· Internet:	www.klipsch.com

Ausstattung

· 2 x 0,75-Zoll-Aluminiumhohtöner
· 2 x 2,5-Zoll-Polypropylentiefmitteltöner
· Stoffabdeckung
· Fernbedienung
· Standfuß

Messwerte

· Abmessungen	244 x 130 x 48 mm
· Gewicht	3,5 kg
· Farben	schwarz hochglanz

Anschlüsse

· Aux-Eingang
· USB (iPod/iPhone/iPad digital)
· WLAN (AirPlay)

Klipsch Gallery G-17 Air

Bewertung

Kurz und knapp:

- + dynamischer Klang
- + hohe Pegelreserven
- + einfache Einrichtung
- + hochwertiges Gehäuse

Klang	40 %	1,2
Bedienung	35 %	1,1
Ausstattung	25 %	1,2

Player	3/2012
Preis/Leistung	sehr gut
Spitzenklasse	1,2



Die seitlichen Bedienelemente sind speziell für das Pairing mit dem WLAN wichtig

So fliegt Musik



Zum Set gehören jeweils ein Transmitter und ein Receiver; die Lautstärke lässt sich an beiden Seiten einstellen

Das neue iPad hat einen faszinierenden Bildschirm, geradezu perfekt für Diashows, Musik- und andere Videos. Ein wenig dünn ist der Ton, den das Tablet ausgibt, was letztlich dem schlanken Gehäuse geschuldet ist. Damit Sie den Ton an adäquate Lautsprecher übertragen können, nutzen Sie bislang entweder WLAN oder Bluetooth. Dass der Ton des Musikvideos dann weder

lippensynchron noch von hoher Qualität ist, haben Sie bislang in Kauf genommen. Das wird nun anders; das Unternehmen Audiofly hat sich der kabellosen Tonübertragung angenommen und besonderes Augenmerk auf Latenzen und Übertragungsqualität gelegt. Herausgekommen ist das Zound-Link-System: Damit passt der Ton zum Bild.



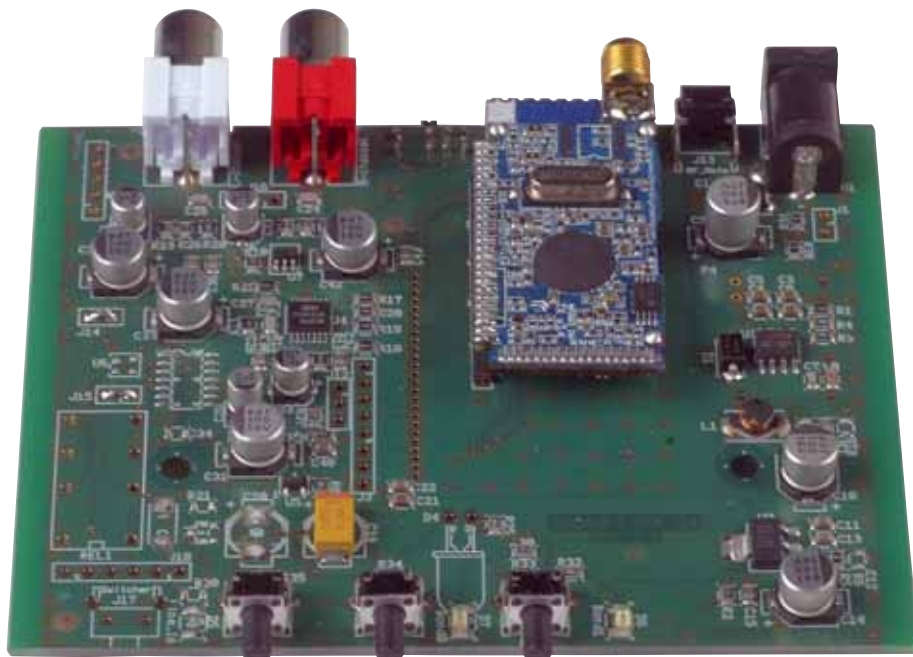
Eine grobe Pegelanpassung ist per Schalter möglich



Dank analoger Verbindung kommuniziert der AudioFly-Empfänger mit jeder Anlage

Audiofly aus Mülheim an der Ruhr ist eine Expertenfirma auf dem Gebiet der drahtlosen Signalübertragung. Deren Beitrag zum Thema ist das Zound-Link-System, das einfachste Einrichtung einer Multiroom-Anlage ermöglicht. Das komplette System kommt ohne Software und Handbuch aus und hat grundsätzlich den großen Vorteil, an wirklich jeder Anlage zu funktionieren. Sie müssen kein WLAN einrichten, nichts konfigurieren, eigentlich müssen Sie gar keinen Computer besitzen, denn es gibt auch für ganz reguläre Zuspäher wie CD-Player und sogar Plattenspieler die passende Anwendung. Alles, was Sie natürlich benötigen, sind ein Sender und ein Empfänger von Audiofly, freie Steckdosen und freie Aus- und Eingänge an Ihrem CD-Player und Vollverstärker.

Zum Set gehörten ein Transmitter und ein Receiver, beide kommen in unscheinbaren schwarz anodisierten Alukästchen. Der Anschluss ist äußerst simpel: Der Sender wird mit dem Audioausgang beispielsweise eines CD-Players verbunden, der Empfänger muss an die Analogeingänge der Anlage am Zielort. Nach einem kurzen Pairing, bei dem man nur ein Knöpfchen gedrückt halten muss, kann es umgehend losgehen, wobei bis zu vier Empfänger mit einem Transmitter gekoppelt werden können. Für die Verwendung am Tablet PC, Smartphone, PC beziehungsweise Laptop als Zulieferer von hochprozentigen Audiodaten gibt es den Transmitter als Dongle, der entweder an die USB-Schnittstelle, falls vorhanden, oder direkt an die Systembuchse von iPad, iPhone und iPod angedockt wird. Die modernen Medien bedient Audiofly also ebenfalls. Der Dongle muss nur noch per Tastendruck mit einem Audiofly Zound Link gepairt werden, und die Kombination ist dann sofort spielbereit. Das übertragene Signal ist äußerst breitbandig und klingt weit aus besser als das, was beispielsweise mit Bluetooth möglich ist – ohne WLAN-Anbindung und den damit verbundenen Aufwand. Ganz klasse ist die Übertragungsgeschwindigkeit und -stabilität, mit der die Musikdaten durch die Luft geschickt werden. Besonders stolz können die Entwickler auf die quasi latenzfreie Übertragung sein. Das merkt man besonders dann, wenn Ton übertragen wird, zu dem parallel auf dem iPad ein Video abgespielt wird. Andere Drahtloskonzepte wie Airplay verzeichnen eine Latenz von ungefähr einer Sekunde. Es zerstört den Genuss eines Musikvideos zu



Gewissenhafte Sende- und Empfangstechnik, ordentliche Wandlung

hundert Prozent, wenn keine Lippensynchronität gegeben ist und das Geräusch einer angeschlagenen Snaredrum erst eine Sekunde später eintrifft. Mit Audiofly-Übertragung ist das kein Thema, der Ton passt millisekundengenau zu dem, was sich auf dem Bildschirm abspielt. Das ist schwer beeindruckend, denn gerade bei zwei Zound Links, bei denen jeweils eine A/D- und D/A-Wandlung erfolgen muss, erwartet man ja schon eine Gruppenlaufzeit, die sich bemerkbar macht.

Möglich wird das durch ein ausgefuchstes Übertragungskonzept, das im Hause Audiofly entstand und für einige HiFi-Größen lizenziert wurde. Die Kommunikation erfolgt in hochfrequenten Bereichen, stört keine im Haus vorkommende andere Signalübertragung und schafft es im Freifeld, bis 300 Meter weit Musik zu senden – das ist eine Hausnummer! Die Lautstärke kann sowohl am Sender als auch am Empfänger eingestellt werden, womit sich das Audiofly-System natürlich förmlich aufdrängt, an aktiven Lautsprechern betrieben zu werden. Auch verfügen viele Sub/Sat-Systeme über einen Extra-Cincheingang, der natürlich problemlos mit einem Zound Link zu betreiben ist und auf diese Art in der Lage ist, Musik von einem der vielen Quellgeräte im Haus, sei es ein Computer, CD-Player oder ein Mobiltelefon, wiederzugeben.

Apropos Computer. Wer gern seine Musik aus iTunes oder einem anderen Abspielprogramm heraus an seine Anlage schicken möchte bekommt bei Audiofly einen USB-Dongle, der sich ganz ohne Treiberinstallation ins System einbindet. Er wird einfach als externe Soundkarte erkannt und leitet den Ton an einen der Audiofly-Empfänger um. Durch seine treiberlose Auslegung funktioniert dieser USB-Dongle an allen Betriebssystemen, selbst Linux-Nutzer müssen keine Anstalten machen, um ihn ans Laufen zu bekommen. Auch hier gilt: Die Musik kommt nahezu latenzfrei aus dem Computer, so dass man sich getrost am Rechner Videos anschauen und den Ton drahtlos umleiten kann, ohne nachhinkenden Ton in Kauf nehmen zu müssen.

Fazit Es geht tatsächlich auch ohne Draht. Habe ich lange Zeit ein Gedankenproblem mit solchen Systemen gehabt, ist das jetzt weg. Denn genau die Negativpunkte, die solche Systeme früher aufwiesen – nervende Latenzzeiten und schlechte Tonqualität – sind jetzt Geschichte.

Christian Rechenbach



Der Transmitter-Dongle passt in die Systembuchse sämtlicher Apple Geräte



Der kleine USB-Dongle befähigt jeden Computer, den Ton an einen Audiofly-Empfänger senden zu können



Audio-Funksystem

Audiofly Zound Link

· Preis	um 400 Euro/Set
· Vertrieb	Audiofly, Mülheim a. d. Ruhr
· Telefon	0208 74049270
· Internet	www.audiofly.de

Anschlüsse

· Anschlüsse Sender:	1 x analog RCA
· Anschlüsse Empfänger:	1 x analog RCA



3/2012



Abbildung 1:1

Leistung pur verspricht bereits der eingebaute Quad Core Prozessor, übrigens eine Eigenentwicklung von Samsung. Unterstützt wird der schnelle Rechenknecht von 1 GB Arbeitsspeicher; damit beide mit ausreichend Ausdauer arbeiten können, wurde ein kräftiger Akku mit 2.100 mAh Kapazität unter den Deckel gepackt. Dieser Deckel aus Polycarbonat ist deutlich kratzfester als beispielsweise die Alu-Glas-Oberfläche des iPhones, andererseits jedoch stark gewöhnungsbedürftig. Wird der dünne Kunststoffdeckel einmal abgenommen, was im Übrigen ohne Bruch des Fingernagels geschieht, wirkt er zwar dünn und flattrig, ist dabei jedoch äußerst biegsam und absolut bruchfest. Die Front mit Display und Rahmen befindet sich komplett unter einer Glasoberfläche, die lediglich vom Home-Button unterbrochen wird.

Die neue S-Klasse

Etwas leiser, doch mit ähnlichem Erfolg wie die Konkurrenz von Apple verkaufte sich bereits das S2 von Samsung über 20 Millionen Mal. Wenn es nach den Südkoreanern geht, soll der Nachfolger Galaxy S3 diese Zahlen noch mal toppen. In Anbetracht der schieren Leistung der Hardware ist es tatsächlich auf dem besten Weg dahin. Grund genug für uns, das neue Smartphone unter dem Freizeitasspekt genauer unter die Lupe zu nehmen.

Bedienung Installiert ist Android in aktueller Ice-Cream-Sandwich-Version, aufgepeppt mit Samsungs Touchwiz-Oberfläche. Die Verriegelung wird mit einem Fingerwischer gelöst; die animierte Wasseroberfläche plätschert hierbei munter zur Seite. Das sieht nett aus und kann aufgrund der hohen Anforderungen an Hard- und Software durchaus als provokantes Muskelspiel in Richtung Wettbewerb gewertet werden. Ist es doch nur ein Vorgeschmack auf die sehr schnelle Reaktion beim Wechsel der Screens oder Anwendungen, von denen nach Android-Manier gleich mehrere parallel laufen dürfen. Außerdem reicht die Prozessorleistung für das neue PIP-Feature: Sie können, während Sie ein aufgezeichnetes Video anschauen, gleichzeitig im Netz surfen. Das Video wird hierzu in ein kleines Bild-im-Bild-Fenster in die rechte obere Ecke verbannt.

Das Galaxy S3 nutzt zudem das komplette Repertoire an Sensorik und Kameras für eine deutlich erweiterte Gestensteuerung; so bleibt der Bildschirm so lange aktiv, wie Sie ihn ansehen, um beispielsweise Mails oder Ähnliches zu lesen, die Frontkamera registriert einfach nur, ob der Bildschirm angeschaut wird. Das macht das Galaxy, sobald der intelligente Schlafmodus aktiviert ist, was zwar mehr Energie benötigt, jedoch deutlich komfortabler ist als das regelmäßige Versinken in den Schlafmodus anderer Smartphones bei ähnlicher Gelegenheit. Bewegen Sie das Samsung in klassischer Telefon-Position zum Ohr, wird entweder automatisch die aktive Nummer in der Kontaktliste oder eine andere, als Standard definierte Nummer gewählt. Über die Sprachsteuerung S-Voice schweigen wir dagegen besser vorläufig noch, die funktioniert kaum besser als Siri auf dem iPhone, weil es noch erhebliche Übersetzungsprobleme gibt. Beim Telefonieren ist an der Sprachqualität nichts auszusetzen, sowohl beim eingehenden Telefonat als auch auf der anderen Seite. Das Gleiche gilt für die Sende- und Emp-

Das Galaxy S3 gibt es außer in Weiß auch in Blau, die Kamera auf der Rückseite schießt mit ihren 8 Megapixeln gute Fotos

fangsleistung sowohl für WLAN als auch für die angepeilten Mobilfunknetze. Hier findet nämlich keine Abschirmung durch ein Ganzmetallgehäuse statt, und das Galaxy kann erneut mit dem Kunststoffanteil im Gehäuse punkten. Die bislang lästige Problematik zur Erstellung eines Screenshots mit einem Android-Gerät hat Samsung perfekt gelöst: Entweder betätigt man die Home- und die Ein/Aus-Taste gleichzeitig für etwa eine Sekunde, oder man wischt einfach mit der Handkante über den Bildschirm, um ein Bildschirmfoto, beispielsweise als Beweis für den erreichten Highscore, zu erstellen.

Spaßfaktor Logischerweise steht dem Android-Smartphone der komplette Play-Store von Google zur Verfügung. Zusätzlich gibt es eine beachtliche Auswahl von über 10.000 Apps im Samsung-eigenen Store; davon sind die meisten frei bzw. für einen Euro zu haben; für einige wenige werden maximal 4,99 Euro fällig. Für Google wie Samsung muss nur jeweils ein Account eingerichtet werden und schon stehen Ihnen jede Menge Apps aller Genres zur Verfügung. Spiele, die das ganze Potenzial der Bewegungs- und Touch-Sensorik nutzen, wie beispielsweise Temple Run oder SpeedCar, die sowohl auf diverse Wischgesten als auch auf die Bewegung des Smartphones reagieren, machen hierbei besonders Spaß. Games, die ursprünglich für Konsolen programmiert wurden, wie das brandaktuelle Max-Payne-Mobile von Rockstar Games sind nur bedingt geeignet. Der Bildschirm ist dann



doch zu klein, um sowohl den Spielinhalt als auch die Bedienelemente ergonomisch günstig verteilen zu können. Den eingebauten Prozessor treibt das allerdings kaum an seine Grenzen. Das kann sich demnächst ändern, wenn im Samsung App Store Software zur Verfügung steht, welche die Leistungsfähigkeit des Galaxy S3 optimal ausreizt.

Fazit Dem Samsung Galaxy S3 gelingt es scheinbar mühelos, den schärfsten Konkurrenten, nämlich das iPhone 4S, zu schlagen. Ob der Vorsprung die Einführung des iPhone 5 übersteht, mag dahingestellt sein, möglicherweise sind die Produktionszyklen der beiden Platzhirsche absichtlich leicht versetzt. Wie dem auch sei, Samsung hat mit dem Galaxy S3 eine veritable Alternative zu Apples iPhone 4S in den Ring geschickt. Das wird hoffentlich auch in der nächsten Generation so bleiben, denn Konkurrenz belebt in der Tat das Geschäft.

Thomas Johannsen



In den Einstellungen lassen sich zusätzliche Steuerungen aktivieren, unter anderem den Screenshot per Wischgeste mit der Handkante

Smartphone Samsung GT-I9300 Galaxy S3

· Preis	um 700 Euro ohne Vertrag
· Vertrieb	Samsung, Schwalbach
· Telefon	01805 67267864
· Internet	www.samsung.de

Ausstattung

· Betriebssystem	Android 4.0.4 (Ice Cream Sandwich) mit TouchWiz Oberfläche
· Abmessungen	137 x 71 x 8,6 mm
· Gewicht	ca. 132 g
· Multitouch Smartphone mit Android 4.0.4 Betriebssystem	
· 12,19 cm HD Super AMOLED Display mit 1280 X 720 Pixeln Auflösung	
· Rechenleistung:	Quad Core Prozessor bei 1,4 GHz mit 1 GB RAM
· Kommunikation:	Quad-Band + W-CDMA, WLAN 802.11 a/b/g/n, Bluetooth, Glonass, (GPS)
· Verfügbarer Speicher:	intern 16 GB, 64-GB-microSD-Karte optional

· Kameras: Rück mit 8 MP und Autofokus, und Fotolicht-LED, Front mit 1,9 MP Auflösung
· Li-Ion Akku, 2.100 mAh

Bewertung

Kurz und knapp:

- + leistungsstarker Akku
- + HD-Display

Qualität	50%	1,1
Ausstattung	20%	1,0
Bedienung	30%	1,1

Player	3/2012
Preis/Leistung	gut - sehr gut
Spitzenklasse	1,1

Die besten Apps für das iPhone

Top 5 der kostenlosen Apps

1

Move The Box (iOS 3.0 oder neuer, iPhone, iPod Touch) Die Macher des beliebten Knobelspiels „Cut The Rope“ haben wieder zugeschlagen. „Move The Box“ ist ein ähnlich herausforderndes und fesselndes Denkspiel, bei dem man Kisten so verschieben muss, dass drei farblich gleiche Böxchen nebeneinander stehen und so eliminiert werden, bis keine Kiste mehr übrig ist. Das gute alte Tetris-System funktioniert auch 2012 noch hervorragend! Die App ist kostenlos, nur Hinweise kosten Geld oder Facebook-Likes. **Anbieter: Otizito LLC**



2

Metal Storm (iOS 4.1 oder neuer, iPad, iPhone, iPod Touch) Für ein schönes Luftkampfspiel ist doch jeder gern zu haben. Der Spieler hat die Auswahl zwischen einem schnellen Dogfight mit einem Freund aus dem Game Center, einer kompletten Kampagne oder dem sogenannten „Survival“-Modus. Die Grafik kann sich sehen lassen und scrollt schön flüssig. Einzig die Steuerung könnte verbessert werden, indem man die Möglichkeit bietet, die Steuerung umzukehren, denn die ist genau andersrum, als man erwartet. **Anbieter: Z2Live Inc.**



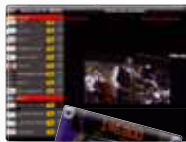
3

Pocket Planes (iOS 5.0 oder neuer, iPad, iPhone, iPod Touch) Die Entwickler von „Tiny Towers“ haben mit „Pocket Planes“ ein weiteres süchtig machendes Spiel herausgebracht. Man hat die Aufgabe, eine wirtschaftlich funktionierende Flugzeugflotte aufzubauen. Passagiere und teure Fracht müssen an den Zielflughafen gebracht werden, außerdem muss man stets seine Finanzen im Blick haben, denn es soll ja expandiert werden können. Mit der Zeit gibt es immer mehr Zielflughäfen und Flugzeuge. **Anbieter: NimbleBit LLC**



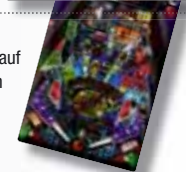
4

FilmOn Free TV Live (iOS 3.2 oder neuer, iPad, iPhone, iPod Touch) Wer das Deutsche Fernsehen satt hat, der englischen Sprache mächtig ist und sich für Sport, Dokumentationen und Musik inerterst, sollte sich „FilmOn Free TV Live“ genau ansehen. Die App ermöglicht das Streamen von über 160 HD-Internetfernsehsendern aus der ganzen Welt und bringt jede Menge Beiträge aus den genannten Bereichen auf das iPad. Deutsches Fernsehen gibt es auch, beispielsweise sind Phoenix, Eins Plus oder ZDFneo mit an Bord. **Anbieter: Alk David**



5

Pinball Arcade (iOS 4.3 oder neuer, iPad, iPhone, iPod Touch) Farsight Studios haben sich mit diversen Flipper-Games bereits auf zahlreichen Konsolen einen Namen gemacht und stürzen sich nun auf die iOS-Flippergemeinde. Pinball Arcade heißt das erste Spiel und bringt einen unbegrenzt spielbaren Flipper mit toller Ballphysik und ansprechender Grafik mit. Mehrere weitere Flippertische stehen als In-App-Käufe zur Auswahl, so dass man sich mit der Zeit eine ganze Spielhalle aufbauen kann. **Anbieter: Farsight Studios**



Top 5 der kostenpflichtigen Apps

1

Total War Battles Shogun (iOS 4.2 oder neuer, iPad, iPhone, iPod Touch) Für die Strategen unter uns ist „Total War Battles“ gedacht. Das Hexagonal-Schlachtfeld erinnert an Uralt-Klassiker wie Battle Isle, das Kampfsystem dieses Strategiespiels ist echtzeitbasiert. Schauplatz ist Japan im 16. Jahrhundert, weshalb die Truppen auch kein Umkehren kennen. Jede Menge unterschiedlicher Figuren wie Samurai, Lanzenträger, Kavallerie oder Bogenschützen können befehligt werden, die Animationen während der Kämpfe sind wunderschön umgesetzt. **Anbieter: SEGA, Preis: 3,99 Euro**



2

Galaxy On Fire 2 HD (iOS 4.2 oder neuer, iPad, iPhone, iPod Touch) Das mit acht Euro recht teure Weltraumballerspiel Galaxy On Fire 2 HD ist die grafisch neu überarbeitete Version des bekannten Appstore-Ballerspiels. Im „Wing-Commander“-Stil schießt man sich munter und von tollen Effekten begleitet durch die Galaxis. Das letzte Update hat leider eine Verringerung der Auflösung mit sich gebracht, die jetzt „nur noch“ bei 1440 mal 1080 Pixeln liegt, was ungefähr halber Retina-Auflösung entspricht. **Anbieter: Fishlabs, Preis: 7,99 Euro**



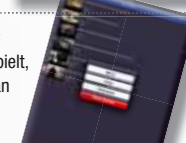
3

Bridge Constructor (iOS 4.0 oder neuer, iPad, iPhone, iPod Touch) Bridge Constructor ist einer der ganz großen Süchtigmacher. Ziel ist es, in 30 Levels Brücken über Täler zu bauen. Verschiedene Materialien stehen zur Verfügung, außerdem muss man immer auf die Wirtschaftlichkeit seines Bauwerks achten, also möglichst kostenschonend bauen. Das Prinzip des Games ist bekannt, allerdings ist die Präsentation vorher noch nie so gut gelungen wie hier. Die Landschaften sehen nett aus, auch das Gameplay ist sehr gut umgesetzt. **Anbieter: Headup Games, Preis: 1,59 Euro**



4

TubePad – YouTube Player Pro (iOS 4.2 oder neuer, iPad, iPhone, iPod Touch) Gerade Besitzer eines iPod Touch oder eines iPad ohne 3G werden die App „TubePad“ zu schätzen wissen. Die App spielt, organisiert und kategorisiert Youtube-Filme und kann sie bei Bedarf sogar herunterladen, so dass man sie auch ohne Netzwerkverbindung anschauen kann. Die Filme sind nur in der App abspielbar, die Übertragung auf den Rechner wird verhindert. **Anbieter: Vu Manh Hung, Preis: 0,79 Euro**



5

Virtua Tennis Challenge (iOS 4.3 oder neuer, iPad, iPhone, iPod Touch) Für alle, die von Wimbledon nicht genug bekommen können, haben wir eines der Sport-Highlights des Appstores herausgekratzt und geockt. Virtua Tennis ist die beste Tennis-Simulation, die es im Touchscreen-Circuit gibt. Auf insgesamt 18 Plätzen mit unterschiedlichen Belägen darf man sich den 50 Gegnern stellen, die allesamt unterschiedliche Spielweisen (Aufschlägkönig, Grundschießexperte) aufweisen, und um die Nummer eins der Weltrangliste kämpfen. **Anbieter: SEGA, Preis: 3,99 Euro**



Top-Spiele der Redaktion

• Dragon's Dogma

(Xbox 360, Capcom)

Der Fantasy-Titel überzeugt durch die eindrucksvolle Optik und wundervolle Soundkulisse. Ein grandioser Titel mit unglaublich viel Entscheidungsfreiheiten für den Spieler, der auch nach vielen Stunden noch fasziniert.



• Botanicula

(Mac, ASH /Daedalic)

Botanicula kommt mit einfacher, jedoch liebevoller Optik aus. Der stimmungsvolle Sound lädt in eine fantastische und rätselhafte Baumwelt ein. Für Jung und Alt bietet Botanicula einige Stunden Spielspaß.



• Gravity Rush

(PS Vita, SCE)

Das Action-Adventure ist das bisher wohl beste Spiel für die PS Vita. Gravity Rush ist innovativ und bietet dem Spieler ein unvergessliches Spielerlebnis. Wer die Welt schon immer mal aus einer anderen Perspektive sehen wollte, ist hier genau richtig.



• Ghost Recon: Future Soldier

(Xbox 360, Ubisoft)

Eine Spezialeinheit mit Hightech-Ausrüstung, die „Gunsmith“-Funktion, um Waffen selber zusammenbauen zu können und viel Schießerei – all das bietet der Taktik-Shooter Ghost Recon: Future Soldier. Und das sogar in richtig feiner Grafik und tollem Sound.



• Spec Ops: The Line

(PC, 2K-Games)

Von der Berliner Spieleschmiede stammt dieser 3rd-Person-Militärshooter, der mit deutlichen Bildern und gekonnt erzählter Geschichte den Wahnsinn des Kriegs beschreibt. Spec Ops: The Line ist so etwas wie der erste Anti-Kriegs-Shooter – gut gelungen!



• Max Payne 3

(PC, Rockstar Games)

Der alte Haudegen ist zurück und mit ihm die Bullet Time. Nur das Ambiente ist ein anderes, da der aktuelle Teil größtenteils in Südamerika unter gleißender Sonne spielt. Geblieben sind die grandiosen Einspielungen und die beinharten Schusswechsel mit unzähligen Gegnern.



• Diablo III

(PC, Activision Blizzard)

Lange Jahre haben wir darauf gewartet, um endlich wieder Monster jagen zu gehen, Schätze zu horten und das Böse zu besiegen. Diablo 3 glänzt mit liebevoll detailliertem Leveldesign und neuen, allesamt gut spielbaren Charakteren.



Jetzt als Buch erhältlich!



160 Seiten, gebunden,
im Großformat (210 x 297 mm)

Bei amazon
erhältlich

Erhältlich im
App Store

Auch online erhältlich unter
www.hifitest.de/shop/

„Endlich sind die besten, schönsten und ausgefallensten Heimkinos der Welt in einem faszinierenden Bildband vereint. Autor Roman Maier hat sie alle besucht – seine Reportagen sind absolute Pflichtlektüre für jeden Heimkinofan!“

Michael Voigt, Chefredakteur HIFI TEST TV HIFI

„HOME THEATERS macht Lust auf Heimkino! Die zahlreichen Anregungen aus den darin vorgestellten, tollen Installationen beflügeln die Fantasie und zeigen, was alles machbar ist“

Heinz Köhler, Chefredakteur HEIMKINO

Über dieses Buch:

HOME THEATERS ist das Standardwerk für jeden Heimkinobesitzer, die Enzyklopädie über die besten privaten Filmpaläste der Welt. Lassen Sie sich in die Welt des Kinos zu Hause entführen und sehen Sie, was mit pffiffigen Ideen und ein wenig Fantasie so alles möglich ist – Sie werden staunen!

Über den Autor:

Bis heute hat Roman Maier die weltweit meisten Heimkinos besucht, bewertet und darüber berichtet. Seit 2005 fungiert der Autor zudem als Jury-Vorstand des HEIMKINO-Awards, mit dem die Fachpublikationen HOME THEATERS, HEIMKINO und HOME CINEMA jährlich die besten Heimkinos der Welt auszeichnen.

Bestell-Coupon HomeTheaters

Name, Vorname

Straße, Hausnummer (bitte kein Postfach)

PLZ, Wohnort

Telefon

E-Mail

☐ Mit Angabe der E-Mail-Adresse bin ich mit der Zusendung von kostenlosem Info-Material einverstanden.

Datum, Unterschrift

☐ Hiermit bestelle ich Exemplare HOME THEATERS
zum Einzelpreis von je 24,90 Euro, inkl. Versand bei

Michael E. Brieden Verlag GmbH
Gartroper Str. 42
D-47138 Duisburg

Zahlungsweise:
Lieferung nur gegen Bankeinzug

Bezahlung bequem und bargeldlos

☐ per Bankeinzug

Geldinstitut

BLZ

Kto.-Nr.

Der Besteller kann innerhalb von zwei Wochen nach Erhalt der Ware ohne Angabe von Gründen seine Vertragserklärung in Textform (z.B. Brief, Fax, E-Mail) oder durch Rücksendung der bestellten Sache(n) widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs oder der **original verpackten** Ware. Der Besteller hat bei Widerruf seiner Erklärung die Rücksendung der gelieferten Ware auf Gefahr und Kosten der Michael E. Brieden Verlag GmbH an diese zu veranlassen, wenn die Ware durch Paket versandt werden kann. Im Falle einer wirksamen Ausübung des Widerrufs sind die beiderseits empfangenen Leistungen zurückzugewähren und gegebenenfalls gezogene Nutzungen (z. B. Zinsen) herauszugeben. Geleistete Zahlungen werden durch die Michael E. Brieden Verlag GmbH innerhalb von 30 Tagen nach Zugang des Rücknahmeverlangens bzw. Eingang der rückgesendeten Ware zurückerstattet.



ULTRAFORCE
ENJOY THE DIFFERENCE

Kostenlose Service- & Bestellothline
0800-22 777 99

//NEUESTE MELDUNG

**RÜSTE DICH FÜR MAX PAYNE® 3.
MACH DICH BEREIT FÜR BULLET TIME®
MIT NVIDIA® GEFORCE® GTX.**

**Destroyer
i5 3570K@4.4GHZ GTX 680**

- » ASUS Sabertooth Z77 Mainboard
- » CPU Intel Core i5 3570K@4.4GHZ
- » DDR3 G.Skill Ultron 2x4GB 1600 RAM
- » Xigmatek HDT-S1283 GAIA 120mm CPU Kühler
- » Cooler Master 600W 80+ Bronze Netzteil
- » Cooler Master Storm Trooper Gehäuse
- » DVD Markenbrenner 24x
- » 1TB SATA3 Marken HDD
- » 128GB SATA3 Crucial M4 SSD

**NVIDIA Geforce GTX 680 2GB Grafik
(optimal für Max Payne 3)**

NVIDIA GTX 680 2GB

Intel 4.4GHZ 4 Core Power

USB3, SATA3, PCI-E3, neuer Z77 Chipsatz

2x4GB DDR3 1600 Ram

Gaming Gehäuse Cooler Master Storm

80+ Bronze Cooler Master Netzteil

Schnelle 128GB SSD für Win7 und Max Payne 3

Schnelle 1TB SATA3 HDD



€1499,-

Art. Nr. 73070

UPS EXPRESS versandfrei!



**Inklusive
Vollversion
Max Payne 3
Release Date:
01.06.2012**

Solange Vorrat reicht



**GEAR UP.
GAME ON.**

**NVIDIA
GEFORCE®
GTX**



©2004 - 2012 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar Studios, Max Payne und die Rockstar Games R* Marken und Logos sind Marken bzw. eingetragene Marken von Take-Two Interactive Software, Inc. in den USA und/oder anderen Ländern. Bullet Time ist eine eingetragene Marke der Warner Bros. Entertainment, Inc. © 2012 NVIDIA Corporation. NVIDIA, das NVIDIA Logo, GeForce, Surround und 3D Vision sind Marken bzw. eingetragene Marken der NVIDIA Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Copyrights und Marken sind das Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber und werden anerkannt.



24H ONLINESHOPPING

WWW.ULTRAFORCE.DE

EINE MARKE DER ULTRON AG

* Versandfertig innerhalb von 48h ab Zahlungseingang, bei Finanzierungskauf ab dem Zeitpunkt der Kreditfreigabe. Alle Preise in Euro brutto inkl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer zzgl. Versandkosten. Abbildungen ähnlich. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht. **Garantie gilt nur für PC-Systeme. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen (zzgl. weitere 16 Tage aus Kulanz) gemäß §3 Fernabsatzgesetz nur in unbeschädigtem und in original verpacktem Zustand.



Bessere Technik bringt bessere Leistung



TPC 800

Die neue Vertical-Vaporchamber-Technologie kombiniert mit sechs Heatpipes bietet dem TPC 800 maximalen Wärmeabtransport. Eine vergrößerte Kontaktfläche der Vaporchamber zu den Kühlrippen beschleunigt zudem die Abkühlung. Der TPC 800 ist für höchste Anforderungen an die Kühlleistung hergestellt und ist standardmäßig Overclocking-Tauglich. Der Kühler unterstützt alle aktuellen Prozessoren und Sockel.

Deutschland

Computer
Service & Vertrieb

ATELCO
Computer

K&M
COMPUTER

Mindfactory.de

CASEKING.de

SNOGARD
Computer-World

20 JAHRE
ALTERNATE

ACOM PC
TECHNIKCENTER

Österreich

DiTech

Schweiz

ALLTRON

STEG
computer & electronics

d digitec.ch



Tauchen Sie ein in die ergreifende Welt der analogen Musikkwiedergabe.

Jetzt im guten Zeitschriftenhandel

LIEBHABER SUCHT LANGSPIELPLATTEN. Wer möchte seine Schallplatten in gute Hände abgeben? **SUCHE AM LIEBSTEN JAZZ + ROCK 60 UND 70ER JAHRE**, ebenso auch Audiophile Schallplatten aller Label von Blue Note bis Verve. Gerne auch ganze Sammlungen in gutem Zustand. **Telefon: 0151 - 14995340**

Bose® Lifestyle® Systems:
5-Kanal Sound vollautomatisch
 sogar bei Mono-Soundtracks.
 Vorführung in Ihrer Nähe! Händlernachweis:
www.bose.de



Helfen Sie uns zu helfen!

Konto 500 500 500
 Postbank Köln
 BLZ 370 100 50

Brot für die Welt
 www.brot-fuer-die-welt.de

Bose® Lifestyle® Systems:
Die Spitzenklasse in jeder Preisklasse.
 Vorführung in Ihrer Nähe! Händlernachweis:
www.bose.de

Home Cinema Systeme
 der **Zukunft.**
 Vorführung in Ihrer Nähe! Händlernachweis:
www.bose.de

Kaufe **SCHALLPLATTEN**
 01 72 / 21 6 21 88
 schallplattenliebhaber@gmx.de

KAUFE SCHALLPLATTEN
 0172 - 21 6 21 88
 schallplattenliebhaber@gmx.de

Bose® 3-2-1® Systems:
UNGLAUBLICH! Home Cinema mit nur 2 Lautsprechern.
 Vorführung in Ihrer Nähe! Händlernachweis:
www.bose.de

Tinte gibt's im Kaufhaus.
 Blut nicht.
 Termine und Infos
 0800 11 949
 oder www.DRK.de

SPENDE BLUT
 BEIM ROTEN KREUZ

Bose® Lifestyle® Systems mit ADAPTiQ®:
großer Kino- und Konzertsalklang
 maßgeschneidert für Ihren Wohnraum.
 Vorführung in Ihrer Nähe! Händlernachweis:
www.bose.de

JETZT: PLAYER lesen + Gaming-Mouse, Mouse-Pad oder USB-Hub mit Mouse-Bungee als Prämie sichern

Maximale Leistung

Nur mit dem besten Equipment lässt sich beim Spielen die maximale Leistung herausholen. Leser der PLAYER erhalten jetzt professionelle Gamer-Ausstattung zu vergünstigten Preisen!

1 Jahr PLAYER
+ Mouse-Pad

ohne Zuzahlung

Roccat Mousepad Sota

- Scheinbar schwerelos und wie mit einem Trackingbooster versehen gleitet jede Maus über das Sota Granular Gaming Mousepad. Die granulare Oberfläche, kombiniert mit der integrierten Metallfolie, bietet eine Gleitfähigkeit der Superlative. Dabei nimmt das Sota weniger Platz auf dem Schreibtisch ein als die meisten herkömmlichen Mousepads, ohne die Bewegungsfreiheit auch nur im Geringsten einzuschränken.

2 Jahre PLAYER
+ Gaming-Mouse

Nur

39,90
Zuzahlung



Roccat Apuri

Aktiver USB-Hub mit Mouse-Bungee

- Mit dem Roccat Apuri holst du dir die perfekte Kombination aus Service und Funktionalität auf den Schreibtisch. Der Apuri versorgt nicht nur deine USB-Geräte mit Strom, er verbessert durch sein Kabelmanagement auch die Präzision im Spiel. Keine Reibung auf dem Tisch oder Verhaken des Kabels an der Tischkante stört das Spielerlebnis.

Roccat Gamer-Mouse Kone [+]

- Der revolutionäre 6000 dpi Pro-Aim Lasersensor bietet in Verbindung mit 10,5 Megapixel Auflösung und 1000 Hz Abfragerate höchste Präzision. Selbst blitzschnelle Mausbewegungen werden verlustfrei und ohne Verzögerung übertragen. Mithilfe des Easy-Shift[+] Buttons können alle Tasten und auch das Scrollrad doppelt mit Makros oder anderen Funktionen belegt werden. Somit stehen 22 statt der üblichen 12 Funktionen gleichzeitig zur Verfügung.

Hier sichern:
Nur, solange der Vorrat reicht!

▼ Ausfüllen. Abschicken. Vorteils-Paket sichern ▼

Coupon ausschneiden, ausfüllen und senden an:

Player Abo-Service

Postfach 10 03 31
20002 Hamburg

Oder anrufen:

040 46860 5206

Fax: 040 34729517 · abo@brieden.de



+ 1 Heft GRATIS dazu!

Als Dankeschön für die Nutzung des umweltfreundlichen Bankeinzugs.

☒ **Ja, ich möchte Player lesen!**

- ☐ **Ja, ich bestelle Player** zum Preis von nur 19,80 Euro im 2-Jahres-Abonnement für 8 Ausgaben (4 Hefte pro Jahr) ab der nächsterreichbaren Ausgabe inkl. Roccat Gamer-Mouse Kone [+]. Zuzahlung einmalig 39,90 Euro E703121
- ☐ **Ja, ich bestelle Player** zum Preis von nur 9,90 Euro für 4 Ausgaben ab der nächsterreichbaren Ausgabe inkl. Roccat Apuri. Zuzahlung einmalig 19,90 Euro E703122
- ☐ **Ja, ich bestelle Player** zum Preis von nur 9,90 Euro für 4 Ausgaben ab der nächsterreichbaren Ausgabe inkl. Roccat Sota. Ohne Zuzahlung! E703123

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Telefon

E-Mail

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

- ☐ Ich bezahle umweltfreundlich per Bankeinzug und lese **1 Heft gratis!**

Konto-Nr.

BLZ

Geldinstitut

- ☐ Ich zahle gegen Rechnung und lese **kein Heft gratis!** (Rechnung erst abwarten)

Datum, Unterschrift

☐ Ich bin einverstanden, dass Michael E. Brieden Verlag GmbH mir weitere Medienangebote per E-Mail/Telefon/SMS unterbreitet. Freiwillige Angebote. Ich kann der Nutzung meiner Daten zu Werbezwecken jederzeit widersprechen.

Bei Bankeinzug lese ich 1 Heft gratis! Nach Ablauf des ersten Jahres kann ich jederzeit kündigen und erhalte zu viel gezahltes Geld zurück. Das Angebot gilt nur in Deutschland und solange der Vorrat reicht.



nur 2,99
mtl. bei der
1 Jahresflatrate

- ▶ HiFi/HDTV/SAT eMagazine
- ▶ Heimkino/3D eMagazine
- ▶ Blu-ray/High End eMagazine
- ▶ über 900 Tests
- ▶ unzählige Tipps

Erhältlich im
App Store

mehr Info

www.allyoucanread.de

All y

Sommer



You can read!

Die Zeitschriften-Flatrate

Sonne, All you can read



6x
pro Jahr



4x
pro Jahr



6x
pro Jahr



6x
pro Jahr



1x
pro Jahr



1x
pro Jahr



1x
pro Jahr



6x
pro Jahr



Plus
eBook
Neuerscheinung
160 Seiten

Player-Testliste

Die Tabelle für den schnellen Überblick

In der Testliste sind alle getesteten Produkte nach Gerätekategorien sortiert. Innerhalb dieser Kategorien sind die Geräte in einer der fünf Klassen ihrem Testresultat entsprechend platziert.

Referenzklasse

Kompromisslose Produkte mit überragender Bild- und Tonqualität.

Spitzenklasse

Produkte für qualitätsbewusste Genießer, die Wert auf gutes Preis-Leistungs-Verhältnis legen.

Oberklasse

Produkte für gehobene Ansprüche mit ausgezeichneter Bild-, Ton- und Verarbeitungsqualität.

Mittelklasse

Solide Produkte, die normalen Anforderungen in allen Punkten gerecht werden

Einstiegsklasse

Qualitativ überzeugende Produkte mit prima Preis-Leistungs-Gegenwert.

Die Endnote ergibt sich aus unterschiedlich gewichteten Teilergebnissen. Sie sind jeweils nur innerhalb einer Klasse und Geräteart vergleichbar. Das heißt, um in der Spitzenklasse mit der Note 1,3 abzuschneiden, muss das Gerät höhere Anforderungen erfüllen als für eine 1,3 in der Oberklasse. Die Ergebnisse werden von erfahrenen Fachredakteuren ermittelt, die in den letzten 19 Jahren über 10.000 Produkte präzisen Testdurchläufen unterzogen haben. Mit protokollierten Messungen und zeitintensiven Praxisprüfungen wahrt die Redaktion Objektivität. Für Kompetenz sorgt das Team aus Diplom-Ingenieuren, Diplom-Physikern, Fernseh-technikern, Informatikern sowie Musik- und Kommunikationswissenschaftlern.

Fernseher		bis 94 cm							
	Note	Preis (€)	Preis/Leistung	Bild (50 %)	Ton (5%)	Ausstattung (15 %)	Verarbeitung (15 %)	Bedienung (15 %)	Ausgabe
Spitzenklasse									
Panasonic TX-L37D28	1,3	1.200	sehr gut	1,3	1,6	1,2	1,2	1,3	2/11
Panasonic TX-L37DT30E	1,3	1.250	sehr gut	1,3	1,6	1,2	1,3	1,3	3/11
Philips 37PFL8605K	1,3	1.300	sehr gut	1,4	1,7	1,2	1,3	1,3	2/11
Mittelklasse									
Toshiba 37TV743G	1,4	750	hervorragend	1,4	1,6	1,4	1,4	1,4	2/11

Fernseher			102-106 cm							
	Note	Preis (€)	Preis/Leistung	Bild (50 %)	Ton (5%)	Ausstattung (15 %)	Verarbeitung (15 %)	Bedienung (15 %)	Ausgabe	
Oberklasse										
Panasonic TX-P42GT30E (P)	1,2	1.300	sehr gut	1,2	1,4	1,2	1,4	1,2	4/11	
Philips 42PFL7606K (LED)	1,3	1.400	sehr gut	1,3	1,4	1,2	1,2	1,4	4/11	
Samsung UE40D6500 (LED)	1,3	1.100	hervorragend	1,3	1,6	1,1	1,4	1,3	4/11	
Sony KDL-40HX725 (LED)	1,3	1.500	sehr gut	1,3	1,6	1,2	1,3	1,4	4/11	
Sony KDL-40HX755 (LED)	1,3	1.100	hervorragend	1,3	1,7	1,1	1,3	1,3	Seite 36	
LG 42LM6470S (LED)	1,3	1.200	sehr gut	1,3	1,7	1,1	1,4	1,2	Seite 34	
Toshiba 40UL975G (LED)	1,4	1.050	sehr gut	1,3	1,7	1,3	1,4	1,4	Seite 38	
Philips 40PFL7605 (LED)	1,4	1.500	sehr gut	1,4	1,7	1,3	1,5	1,3	5/10	
Sony KDL-40NX705 (LED)	1,4	1.500	sehr gut	1,4	1,8	1,3	1,6	1,4	5/10	
Toshiba 40VL733G (LED)	1,5	1.200	sehr gut	1,5	1,6	1,3	1,5	1,4	5/10	
LG 42LE5500 (LED)	1,5	1.300	sehr gut	1,5	1,8	1,3	1,6	1,3	5/10	

Fernseher		116-119 cm							
	Note	Preis (€)	Preis/Leistung	Bild (50 %)	Ton (5%)	Ausstattung (15 %)	Verarbeitung (15 %)	Bedienung (15 %)	Ausgabe
Spitzenklasse									
Samsung UE46D7090 (LED)	1,2	2.000	sehr gut	1,2	1,5	1,1	1,2	1,2	3/11
LG 47LM860V	1,3	2.200	gut – sehr gut	1,3	1,5	1,1	1,3	1,2	2/12
Sharp LC-46LE925E (LED)	1,4	1.800	sehr gut	1,4	1,5	1,3	1,3	1,3	3/11
Oberklasse									
Sony KDL-46HX755 (LED)	1,2	1.400	hervorragend	1,2	1,8	1,1	1,3	1,3	2/12
Panasonic TX-L47ETW50 (LED)	1,3	1.400	hervorragend	1,3	1,6	1,2	1,3	1,2	2/12
Panasonic TX-L42EW30 (LED)	1,3	1.050	sehr gut	1,3	1,6	1,3	1,4	1,3	3/11
Toshiba 47VL863 (LED)	1,3	1.500	sehr gut	1,3	1,6	1,3	1,4	1,4	2/12
Toshiba 46VL743G (LED)	1,3	1.750	sehr gut	1,3	1,9	1,3	1,3	1,4	3/11
Sony KDL-40EX725 (LED)	1,4	1.100	sehr gut	1,4	1,6	1,2	1,4	1,4	3/11

Fernseher		ab 120 cm							
Note	Preis (€)	Preis/Leistung	Bild (50 %)	Ton (5 %)	Ausstattung (15 %)	Verarbeitung (15 %)	Bedienung (15 %)	Ausgabe	
Referenzklasse									
Philips 58PFL9956H	1,3 4.200	sehr gut	1,3	1,4	1,1	1,3	1,3	1/12	
Spitzenklasse									
Samsung UE-55D7090	1,2 2.500	sehr gut	1,2	1,5	1,1	1,3	1,2	1/12	
Philips 50PFL7956K	1,3 2.200	sehr gut	1,4	1,5	1,1	1,3	1,3	1/12	
Toshiba 55WL863G	1,4 2.500	sehr gut	1,4	1,7	1,2	1,3	1,4	1/12	
Oberklasse									
Philips 55PFL7606K	1,3 2.000	sehr gut	1,3	1,4	1,2	1,3	1,4	1/12	
Sony KDL-55NX725	1,3 2.500	sehr gut	1,4	1,4	1,2	1,2	1,4	1/12	

Gaming-Displays									
Note	Preis (€)	Preis/Leistung	Bild (50 %)	Praxis (20 %)	Ausstattung (15 %)	Verarbeitung (15 %)	Ausgabe		
Spitzenklasse									
BenQ XL2420T	1,3 400	sehr gut	1,2	1,3	1,3	1,4	1/12		
BenQ XL2410T	1,3 350	sehr gut	1,3	1,3	1,4	1,4	2/11		

Testequipment

Player Referenz 2012

PLAYER arbeitet mit mehrstufigen Prüfungsverfahren. Dafür verwenden wir einerseits Spezialmessgeräte und andererseits Konkurrenzprodukte für Direktvergleiche in qualifizierten Hör- und Sehtests.

Mit dieser Technik messen wir:

• Audio Precision System One • Clio Win7, ATB • Hoschar Umschaltbox • Leistungsmesser ELV EM98 • Mess-CD mit digitalen Testsignalen • Milori Colourfacts CF 6000 • Oszilloskop Kenwood CS-6030 • Videoumschaltbox Habo 100

Mit diesen Referenzgeräten testen wir:

► CD-SACD- / DVD- / Multiplayer

• Audionet Art V2 • Audionet VIP • Burmester 052 • Denon DVD 3910 • Panasonic DMP-BD10 (Bluray) • Toshiba HD-XE1 (HD-DVD) • Rotel RCD-1072

► Vollverstärker / Vor-Endstufenkombis

• Audionet Pre I G2 mit EPS • Audionet Amp II Max • Audionet Amp I • Bryston 25 BPS, Bryston 4 B SST • Burmester 051 • Rotel RA-04

► AV-Verstärker / AV-Receiver / AV-Kombis

• Bryston SP1.7/9BST • Denon AVC-A11XV • Rotel RSP-1098, RM-1075, RMB-1095

► Lautsprecher Stereo

• KEF Reference 205/2 • Piega TC70X • Dynaudio Audience 52 SE • Revel F50, F32 • Elac FS609 X4P • Sonus Faber Cremona Auditor • Magnat Metas 300 • Thiel CS 1.6

► Lautsprecher Surround

• KEF XQ-Serie • B&W 803/D, ASW 850 • Nubert NuLine 100 • Revel F50, F32, C32, B 15, S 30 • Teufel Theater 10

► Projektor / Rahmenleinwand

• Marantz VP-11S1 • Samsung SP-H700AE • Steward Studiotek 130

► TV-Geräte

• Philips 47PFL9732D • Pioneer PDP-LX6090 • Sharp LC-32X20E

► Antennen- / Sat-Empfangsanlage

• TechniSat Satman 850 • TechniSat TechniNet BS3-Kopfstation • TechniSat Multityenne • TechniSat GigaSystem 17/8 • Hirschmann FESA815 N69 • Axing TVS-5-00 • diverse CA-Module für Pay-TV/Audio • Astro Antennenverteiler AL114

► NF-Kabel

• Cardas Crosslink II • HMS Gran Finale • HMS Sestetto • Kimber Hero • Kimber PBJ • Monitor Twister S1 Digital • Oehlbach NF 14 Master Set • Silent Wire NF5 • Sun Audio Reference XLR • Tara Labs Prism 1100i • Van den Hul The First Ultimate • Van den Hul The Second

► Lautsprecherkabel

• AIV Black Moon • Black & White 1202 • Cardas Quadlink II • HMS Fortissimo • HMS AI Cinema • Kimber 4PR • Kimber 8VS • Monitor Atmos Air 309 • Oehlbach Air Blue 4 • Tara Labs Omni III • Van den Hul The Inspiration Hybrid • Van den Hul The Clearwater • Van den Hul The Sky-Line

► Racks / Basen / LS-Ständer

• Acapella • Audio Magic • Audioplan • Creaktiv • Spectral • Tabula Rasa

► Stromversorgung

• Burmester Power Conditioner • HMS Energia SL Netzkabel • HMS Gran Finale SL Netzkabel • HMS Energia Netzleisten • HMS Wandsteckdosen • Music Line Powerigel • Music Line ML 6 Netzleiste • Siltech Netzkabel • Sun Audio Netzleisten • Tara Labs Netzkabel

► Zubehör

• Diamond Pyramid Cones • Densen De-Magic Burn-in-CD • Finite Elemente Ceraballs • Finite Elemente Cerabases • Gefen HDMI Verteiler • Millennium M-CD-Matte • Millennium M-Blocks • Siebert Schwingungsdämpfer

Projektoren									
Note	Preis (€)	Preis/Leistung	Bild (60 %)	Praxis (15 %)	Bedienung (15 %)	Ausstattung (5 %)	Verarbeitung (5 %)	Ausgabe	
Spitzenklasse									
Mitsubishi HC7800	1,2 2.000	hervorragend	1,2	1,0	1,5	1,1	1,3	Seite 54	
Epson EH-TW6000W	1,4 1.800	hervorragend	1,4	1,4	1,4	1,1	1,5		
Oberklasse									
BenQ W1200	1,2 1.500	sehr gut	1,3	1,0	1,1	1,2	1,2	4/11	
BenQ W1100	1,3 1.300	sehr gut	1,4	1,0	1,1	1,4	1,2	2/11	
ViewSonic Pro8200	1,3 1.700	gut	1,4	1,2	1,2	1,4	1,2	3/11	
Benq W700	1,4 700	sehr gut	1,5	1,3	1,2	1,6	1,4	1/12	
Benq W600+	1,5 850	sehr gut	1,5	1,3	1,2	1,6	1,4	5/10	
Casio XJ-A230	1,5 1.010	sehr gut	1,6	1,3	1,4	1,7	1,5	1/11	

Blu-ray-Anlagen								
Note	Preis (€)	Preis/Leistung	Bild (20 %)	Ton (20 %)	Labor (10 %)	Praxis (50 %)	Ausgabe	
Oberklasse								
LG HLX56S	1,1 900	sehr gut	1,2	1,3	1,2	1,0	2/12	
Teufel Impaq 3100	1,2 1.000	sehr gut	1,1	1,0	1,2	1,3	1/12	
Harman Kardon BDS600	1,3 1.000	gut - sehr gut	1,0	1,4	1,3	1,3	2/11	

Tablet-PCs								
Note	Preis (€)	Preis/Leistung	Qualität (50 %)	Ausstattung (20 %)	Bedienung (30 %)	Ausgabe		
Spitzenklasse								
Apple iPad 4G (64 GB)	1,2 800	gut - sehr gut	1,1	1,7	1,1	2/12		
HTC Flyer Wi-Fi+3G	1,3 700	gut	1,2	1,1	1,6	3/11		
Oberklasse								
POV mobii Tablet 10"	1,3 330	sehr gut	1,3	1,2	1,5	2/11		
Einstiegsklasse								
Archos 70	1,2 250	gut - sehr gut	1,2	1,1	1,6	2/11		
a-rival Pad 80 WiFi	1,3 300	gut - sehr gut	1,2	1,2	1,8	2/11		
Creative Zio	1,4 250	gut - sehr gut	1,3	1,3	1,8	2/11		
Touchlet X2 GPS	1,4 200	sehr gut	1,3	1,3	1,9	2/11		
Trekstor eBook Player 7M	1,5 95	sehr gut	1,4	1,4	1,7	2/11		
eLyricon EBX-500.TFT	1,5 100	sehr gut	1,6	1,3	1,5	2/11		

MP3-/MP4-Player								
Note	Preis (€)	Preis/Leistung	Ausstattung (30 %)	Audio (30 %)	Video (20 %)	Praxis (20 %)	Ausgabe	
Oberklasse								
Samsung YP-M1	1,2 360	gut	1,2	1,2	1,1	1,1	5/10	
Creative Zen X-Fi2	1,3 180	sehr gut	1,3	1,2	1,3	1,2	5/10	
iPod nano	1,3 49	gut - sehr gut	1,3	1,2	1,2	1,3	1/11	
iPod shuffle	1,3 49	sehr gut	1,5	1,3	1,3	1,2	1/11	
Spitzenklasse								
iPod touch	1,1 229-399	sehr gut	1,1	1,2	1,2	1,0	1/11	

Smartphones								
Note	Preis (€)	Preis/Leistung	Qualität (50 %)	Ausstattung (20 %)	Bedienung (30 %)	Ausgabe		
Spitzenklasse								
Samsung GT-I9300 Galaxy S3	1,1 700	gut - sehr gut	1,1	1,0	1,1	Seite 68		
Sony Ericsson Xperia Play	1,1 600	gut	1,2	1,0	1,1		3/11	
LG P990 Optimus speed	1,1 550	sehr gut	1,1	1,2	1,1		3/11	

Kopfhörer		Stereo				
Note	Preis (€)	Preis/Leistung	Klang (70 %)	Praxis (30 %)	Ausgabe	
Spitzenklasse						
B&W P5	1,2 300	gut - sehr gut	1,2	1,1	1/11	
Sennheiser HD558	1,2 180	gut - sehr gut	1,2	1,2	2/11	
Ultrasone HFI 680	1,4 190	gut - sehr gut	1,3	1,4	2/11	
Denon AH-D1100	1,4 170	gut - sehr gut	1,4	1,3	2/11	
Einstiegsklasse						
Parasonic RP-HTX7A	1,3 70	gut - sehr gut	1,3	1,4	2/11	

Kopfhörer		Noise-Cancelling				
Note	Preis (€)	Preis/Leistung	Klang (40 %)	Geräuschunterdr. (30 %)	Praxis (30 %)	Ausgabe
Oberklasse						
AKG K 480 NC	1,3 150	gut	1,4	1,4	1,3	2/11
Audio-Technica ATH-ANC1	1,4 105	gut - sehr gut	1,4	1,3	1,6	2/11
Sony MDR-NC40	1,5 115	gut - sehr gut	1,7	1,5	1,4	2/11
Philips SHN5600	1,5 80	sehr gut	1,8	1,4	1,4	2/11

Kopfhörer		In-Ear				
Note	Preis (€)	Preis/Leistung	Klang (70 %)	Praxis (30 %)	Ausgabe	
Spitzenklasse						
B&W C5	1,0 179	sehr gut	1,0	1,1	4/11	
Bose MIE2i	1,1 130	sehr gut	1,1	1,0	1/11	
Beyerdynamic DTX100	1,2 100	sehr gut	1,2	1,2	5/10	
Sennheiser IE6	1,3 150	gut	1,3	1,2	5/10	
AKG K319	1,3 80	gut - sehr gut	1,3	1,4	5/10	
Denon AH-C710	1,3 150	gut	1,4	1,2	5/10	
Sony MDR-EX500	1,4 100	gut - sehr gut	1,4	1,2	5/10	
Shure SE115	1,4 100	gut - sehr gut	1,4	1,3	5/10	
Oberklasse						
Sennheiser MM70i	1,1 80	gut	1,1	1,2	2/11	
Beyerdynamic DTX 71 IE	1,2 60	gut - sehr gut	1,2	1,2	2/11	
JVC HA-FX80	1,2 60	gut - sehr gut	1,3	1,1	2/11	
AKG Q350	1,2 60	gut - sehr gut	1,2	1,3	2/11	
Philips SHE9759	1,4 60	gut - sehr gut	1,4	1,2	2/11	

Gaming-Headset						
Note	Preis (€)	Preis/Leistung	Klang (70 %)	Praxis (30 %)	Ausgabe	
Spitzenklasse						
beyerdynamic MMX 300	1,1 280	gut - sehr gut	1,1	1,1	1/12	

Multimedia-Systeme								
Note	Preis (€)	Preis/Leistung	Klang (40 %)	Labor (10 %)	Praxis (50 %)	Ausgabe		
Spitzenklasse								
Arcam Solo Neo	1,1 1.800	sehr gut	1,1	1,2	1,0	5/10		
Peachtree iDecco	1,1 1.000	gut	1,3	1,1	1,1	1/11		
Focal Little Bird	1,2 900	sehr gut	1,2	1,2	1,1	4/11		
Sonos Zoneplayer S5	1,3 400	sehr gut	1,4	1,3	1,0	5/10		

Mobile Dockingstation						
Note	Preis (€)	Preis/Leistung	Klang (40 %)	Labor (30 %)	Praxis (30 %)	Ausgabe
Spitzenklasse						
Forstex HP-P1	1,1 625	sehr gut	1,0	1,1	1,1	4/11

iPod-Dockingstations								
Note	Preis (€)	Preis/Leistung	Klang (40 %)	Bedienung (30 %)	Verarbeitung (30 %)	Ausgabe		
* auch für iPad								
Spitzenklasse								
Bose SoundDock10	1,0 800	sehr gut	1,0	1,1	1,1	5/10		
B&W Zeppelin Air	1,0 600	sehr gut	1,0	1,1	1,1	3/11		
NAD VISO 1	1,0 600	sehr gut	1,0	1,1	1,2	2/12		
Harman Kardon MS100	1,1 700	gut	1,1	1,1	1,1	1/11		
Arcam rCube	1,1 700	sehr gut	1,2	1,0	1,2	4/11		
B&W Zeppelin Mini	1,2 400	sehr gut	1,2	1,1	1,3	5/10		
Pioneer X-SMC5	1,2 400	gut - sehr gut	1,2	1,3	1,0	4/11		
Boston Duo-i plus	1,2 280	hervorragend	1,2	1,3	1,2	3/11		
Pioneer XW-NAC3	1,2 350	gut - sehr gut	1,3	1,2	1,1	5/10		
Pioneer XW-NAC1	1,2 250	sehr gut	1,3	1,3	1,1	1/11		
Edifier iF600	1,3 350	gut	1,1	1,3	1,5	1/11		
Philips Fidelio DS8550 (*)	1,3 380	gut	1,2	1,3	1,3	2/11		
Monster Tron Light Disc	1,3 300	gut	1,4	1,3	1,4	2/11		
Teufel iTeufel Radio v2	1,2 200	hervorragend	1,2	1,3	1,3	2/11		
Altec Lansing Optim (*) 450	1,4 150	sehr gut	1,4	1,2	1,5	1/11		
Oberklasse								
Soundfreaq SFQ-02	1,2 190	gut - sehr gut	1,3	1,1	1,2	1/12		
Lenco IPT-6	1,3 240	sehr gut	1,3	1,3	1,4	2/12		

HiFi-Minisysteme mit iPod-Dock								
Note	Preis (€)	Preis/Leistung	Klang (40 %)	Labor (10 %)	Praxis (50 %)	Ausgabe		
Oberklasse								
Harmon Kardon MAS100	1,1 830	gut - sehr gut	1,1	1,2	1,1	3/11		
Yamaha MCR-640	1,2 650	sehr gut	1,2	1,1	1,3	3/11		
Onkyo CS-1045	1,2 800	gut - sehr gut	1,3	1,2	1,2	3/11		
Mittelklasse								
Denon D-M38	1,2 480	sehr gut	1,2	1,1	1,3	3/11		
Sharp XL-HF300	1,3 350	hervorragend	1,3	1,2	1,3	3/11		

Mini-/Micro-Anlagen								
Note	Preis (€)	Preis/Leistung	Klang (40 %)	Praxis (35 %)	Ausstattung (25 %)	Ausgabe		
Spitzenklasse								
Denon CEOL	1,1 800	sehr gut	1,2	1,1	1,0	1/11		
Philips MCIB080	1,2 800	gut - sehr gut	1,3	1,3	1,1	1/12		
Peachtree musicBox	1,3 1.000	sehr gut	1,2	1,2	1,4	2/11		
Yamaha MCR-550	1,4 460	gut	1,2	1,2	1,1	2/11		
Oberklasse								
Fatman Carbon Trinity	1,2 450	sehr gut	1,2	1,2	1,2	5/10		

Mini-Multimedia-Anlagen								
Note	Preis (€)	Preis/Leistung	Klang (30 %)	Ausstattung (40 %)	Bedienung (30 %)	Ausgabe		
Oberklasse								
Cocktail Audio X10	1,4 340	sehr gut	1,5	1,2	1,4	3/11		

Internetradios							
Note	Preis (€)	Preis/Leistung	Klang (40 %)	Praxis (40 %)	Ausstattung (10 %)	Verarbeitung (10 %)	Ausgabe
Spitzenklasse							
Scansonic R4	1,3 400	gut	1,4	1,3	1,4	1,0	5/10
Revo Heritage	1,4 260	gut	1,5	1,3	1,2	1,1	5/10
Oberklasse							
Sangean DDR-63 Plus	1,5 450	gut-sehr gut	1,4	1,5	1,5	1,4	4/11

AV-Receiver							
Note	Preis (€)	Preis/Leistung	Klang (40 %)	Labor (10 %)	Praxis (25 %)	Ausstattung (25 %)	Ausgabe
Spitzenklasse							
Yamaha RX-A810	1,0 1.400	sehr gut	1+	1+	1,2	1,0	1/12
Oberklasse							
Yamaha RX-A810	1,0 800	sehr gut	1+	1,2	1,2	1,0	4/11
Yamaha RX-V673	1,1 600	sehr gut	1+	1,0	1,2	1,2	Seite 48
Mittelklasse							
Pioneer VSX-922	1,0 550	sehr gut	1,0	1+	1,3	1+	Seite 40
Pioneer VSX-920	1,1 500	sehr gut	1,0	1,3	1,3	1,0	5/10
Pioneer VSX-921	1,1 500	hervorragend	1,1	1,2	1,0	1+	3/11
Marantz NR1602	1,2 630	sehr gut	1,2	1,6	1,2	1,0	1/12
Marantz NR1601	1,3 600	sehr gut	1,3	1,7	1,3	1,2	1/11
Einstiegsklasse							
Pioneer VSX-S300	1,3 350	sehr gut	1,2	1,6	1,3	1,4	4/11
Sony STR-DH820	1,3 450	sehr gut	1,2	1,1	1,3	1,4	2/12

D/A-Wandler						
Note	Preis (€)	Preis/Leistung	Klang (40 %)	Labor (10 %)	Praxis (50 %)	Ausgabe
Spitzenklasse						
Arcam rDAC	1,1 500	gut	1,0	1,1	1,2	1/11

Stereolautsprecher		Kompaktklasse				
Note	Preis (€)	Preis/Leistung	Klang (70 %)	Labor (15 %)	Praxis (15 %)	Ausgabe
Oberklasse						
Nubert nuPro A-20	1,1 570	hervorragend	1,2	1,2	1,1	3/11

Surround-Lautsprecher						
*vollaktiv mit Receiver						
Note	Preis (€)	Preis/Leistung	Klang (70 %)	Labor (15 %)	Praxis (15 %)	Ausgabe
Spitzenklasse						
Nubert NuLine 5.2-Set	1+ 5.300	hervorragend	1+	1,0	1,0	1/12
Oberklasse						
Teufel LT2R High Definition	1,1 1.600	sehr gut	1,1	1,1	1,1	Seite 28
Teufel Theater LT2+R „Set 1“	1,1 1.100	sehr gut	1,1	1,2	1,0	3/11

Surround-Lautsprecher		Kompaktklasse					
	Note	Preis (€)	Preis/Leistung	Klang (70 %)	Labor (15 %)	Praxis (15 %)	Ausgabe
Oberklasse							
Teufel System 5	1,0	1.100	hervorragend	1,0	1,0	1,0	5/10
Canton Movie 2005	1,0	1.500	sehr gut	1,0	1,1	1,0	2/12
Quadral Chromium Style	1,1	1.300	sehr gut	1,1	1,1	1,1	2/12
Mittelklasse							
Teufel Cubycon 2	1,1	1.300	sehr gut	1,1	1,1	1,1	2/12
Einstiegsklasse							
Teufel Viton 51	1,1	500	hervorragend	1,1	1,2	1,2	2/12
Boston A23-Serie	1,1	850	sehr gut	1,1	1,2	1,2	4/11
Heco Ambient 5.1A	1,2	700	sehr gut	1,2	1,1	1,1	2/12
Wharfedale MovieStar DX-1HCP	1,2	700	sehr gut	1,2	1,1	1,1	4/11
Teufel Consono 35	1,3	300	hervorragend	1,3	1,2	1,2	4/11
Teufel Concept E100 (A)	1,3	250	hervorragend	1,3	1,4	1,2	1/11

2.1-Systeme					
Note	Preis (€)	Preis/Leistung	Klang (50 %)	Praxis (50 %)	Ausgabe
Referenzklasse					
Bose Lifestyle 235	1,0 3.800	sehr gut	1,0	1+	2/11

Airplay-Lautsprechersystem						
Note	Preis (€)	Preis/Leistung	Klang (40 %)	Bedienung (35 %)	Ausstattung (25 %)	Ausgabe
Spitzenklasse						
Klipsch Gallery G-17 Air	1,2 550	sehr gut	1,2	1,1	1,2	Seite 64

Wireless Music System						
Note	Preis (€)	Preis/Leistung	Klang (40 %)	Praxis (35 %)	Ausstattung (25 %)	Ausgabe
Spitzenklasse						
Bose SoundLink Wireless Music System	1,1 300	sehr gut	1,2	1+	1,1	2/12

Soundbars						
Note	Preis (€)	Preis/Leistung	Ton (50 %)	Praxis (50 %)	Ausgabe	
Oberklasse						
Canton DM 90.2	1,0 1.350	sehr gut	1+	1,1	Seite 46	
Bose CineMate 1SR	1,0 1.500	sehr gut	1,0	1,0	1/12	
Mittelklasse						
Canton DM-8	1,2 600	sehr gut	1,2	1,2	4/11	
Teufel Cinebar 21	1,3 500	sehr gut	1,3	1,2	Seite 45	
Einstiegsklasse						
Panasonic SC-HTB20EG	1,2 280	sehr gut	1,3	1,1	Seite 44	
König HAV-SB200	1,5 155	sehr gut	1,6	1,4	3/11	

Aktiv-Lautsprecher								
(B) Bluetooth (W) WLAN (i) iPod-Dock								
Note	Preis (€)	Preis/Leistung	Klang (50 %)	Bedienung (20 %)	Ausstattung (20 %)	Verarbeitung (10 %)	Ausgabe	
Spitzenklasse								
Genelec Syno 20+	1,1 1.350	sehr gut	1,0	1,2	1,3	1,2	Seite 52	
Dynaudio Xeo 3	1,2 1.500	sehr gut	1,2	1,3	1,3	1,2	2/12	
Aerosystem One	1,4 800	sehr gut	1,4	1,3	1,4	1,2	1/11	
Parrot Zikmu (B/W/i)	1,4 1.300	gut	1,4	1,3	1,2	1,4	5/10	
Epoz AktiMate (i)	1,4 475	gut	1,4	1,3	1,3	1,4	1/11	
Oberklasse								
Audio Pro LV2 & LVSUB	1,0 1.400	hervorragend	1,0	1,1	1,0	1,0	1/12	
Canton your_Duo	1,1 500	sehr gut	1,1	1,0	1,2	1,2	1/12	
Raumfeld Speaker M	1,2 600	hervorragend	1,2	1,1	1,2	1,4	4/11	
Epoz AktiMate Micro	1,3 385	hervorragend	1,2	1,3	1,3	1,3	2/12	
Calyx AL	1,3 300	sehr gut	1,3	1,3	1,3	1,3	3/11	

Desktop-Lautsprecher						
Note	Preis (€)	Preis/Leistung	Klang (40 %)	Bedienung (30 %)	Ausstattung (30 %)	Ausgabe
Referenzklasse						
Genelec 5040A/6010A	1,1 1000	sehr gut	1,0	1,1	1,2	3/11
Spitzenklasse						
Elac MicroMagic	1,1 1.500	sehr gut	1,0	1,2	1,0	3/11
Magnet Cinema Interior 2.1VA	1,2 500	sehr gut	1,2	1,2	1,3	1/12
Bose Computer MusicMonitor	1,2 300	hervorragend	1,3	1,0	1,3	3/11
Focal XS	1,2 500	sehr gut	1,1	1,2	1,2	1/11
Harman Kardon GLA-55	1,2 800	befriedigend	1,2	1,2	1,3	5/10
Oberklasse						
Bose Companion 20	1,1 250	hervorragend	1,1	1,0	1,1	4/11
Einstiegsklasse						
Teufel Concept B20	1,1 100	hervorragend	1,0	1,0	1,2	4/11

Subwoofer						
Note	Preis (€)	Preis/Leistung	Klang (70 %)	Labor (10 %)	Praxis (20 %)	Ausgabe
Spitzenklasse						
Sunfire SDS-12	1,1 700	hervorragend	1,1	1,0	1,2	2/11
Sunfire SDS-10	1,2 600	sehr gut	1,2	1,2	1,2	2/11
Velodyne Impact Mini	1,2 650	sehr gut	1,2	1,2	1,2	5/10
Oberklasse						
Velodyne Impact 12	1,2 600	sehr gut	1,2	1,1	1,2	5/10
Mittelklasse						
Sunfire SDS-8	1,1 450	sehr gut	1,1	1,1	1,1	2/11
Velodyne Impact 10	1,2 550	sehr gut	1,0	1,0	1,1	5/10

Spiele									
	Gesamtpunkte	Preis (€)	Genre	Atmosphäre (25 %)	Gameplay (25%)	Grafik (20 %)	Sound (20 %)	Suchtfaktor (10 %)	Ausgabe
iPad									
Pflanzen vs Zombies	83	7,99	Tower-Defense	80	95	75	75	95	1/11
Baphomets Fluch: Director's Cut	82	5,99	Adventure	90	85	80	70	85	1/11
Mac									
Batman: Arkham Asylum	87	35	Action	90	85	88	85	85	1/12
The Book of Unwritten Tales	86	25	Adventure	95	80	88	80	70	Seite 12
Botanica	86	25	Adventure	90	85	85	88	75	Seite 24
X-Plane 10	83	70	Flugsimulation	80	85	85	80	90	2/12
The Next Big Thing	79	25	Adventure	80	80	80	80	65	4/11
Falcon 4.0 – Allied Force	77	20	Flugsimulation	80	80	65	75	90	2/12
Defense Grid: The Awakening	76	20	Tower-Defense	65	80	70	80	95	1/11
Supreme Commander 2	74	20	Echtzeit-Strategie	75	80	60	75	85	2/11
PC									
Batman: Arkham City	90	50	Action	95	88	90	90	85	1/12
Crysis 2	90	50	Ego-Shooter	90	95	90	85	90	2/11
The Elder Scrolls V: Skyrim	89	55	Rollenspiel	95	88	88	85	90	1/12
Total War: Shogun 2	89	50	Strategie	90	90	90	80	95	2/11
Dead Space 2	88	50	Action	98	86	80	95	80	2/11
Battlefield 3	88	50	Ego-Shooter	90	88	85	90	75	1/12
Total War: Shogun 2 – Fall of the Samurai	88	30	Strategie	85	90	90	85	95	2/12
Assassin's Creed Brotherhood	88	40	Action	85	90	85	90	95	2/11
Anno 2070	88	55	Action-Adventure	85	85	90	88	95	1/12
Limbo – Special Edition	87	20	Geschicklichkeit	95	95	88	70	90	2/12
Dragon Age 2	87	50	Action-Rollenspiel	95	85	70	90	90	2/11
Spec Ops: The Line	87	50	Third-Person-Shooter	90	85	88	90	80	Seite 12
The Witcher 2 – Assassins of Kings	86	50	Action-Rollenspiel	90	75	90	90	90	3/11
Diablo III	86	60	Action-Adventure	80	90	85	85	90	Seite 14
Alan Wake	84	40	Action	95	80	80	85	70	2/12
Harveys neue Augen	84	35	Action	90	90	80	78	80	4/11
Max Payne 3	84	50	Action	80	85	90	90	70	Seite 16
Deus Ex: Human Revolution	83	50	Action	85	85	75	85	80	4/11
Warhammer 40.000: Space Marine	83	50	Action	85	85	82	80	82	4/11
Brink	83	27	Action	85	85	75	86	80	3/11
F.E.A.R.3	82	50	Ego-Shooter	85	86	75	88	75	3/11
Prototype 2	82	60	Action	75	85	88	85	70	Seite 16
Duke Nukem	81	50	Ego-Shooter	85	80	70	90	80	3/11
Memento Mori 2	81	40	Mystery-Adventure	80	82	85	80	75	Seite 12
DSA: Satinavs Ketten	82	40	Adventure	80	88	85	75	70	Seite 22
Call of Duty: Modern Warfare 3	80	50	Ego-Shooter	90	80	70	80	70	1/12
Tropico 4	80	45	Simulation	85	75	75	80	85	4/11
A new Beginning	80	40	Adventure	87	80	82	75	70	1/11
Homefront	79	50	Action	85	80	75	75	75	2/11

Racing Chair						
Note	Preis (€)	Preis/Leistung	Praxis (50 %)	Ausstattung (30 %)	Verarbeitung (20 %)	Ausgabe
Referenzklasse						
D-Box GP Pro-200 RC	1+ 17.900	angemessen	1+	1+	1,1	5/10
Spitzenklasse						
Playseat RBR 1	1,2 1.000	gut	1,2	1,1	1,1	4/11
Oberklasse						
Playseat WRC	1,1 500	gut	1,2	1,1	1,0	2/11
Speedmaster 2.0	1,2 290	sehr gut	1,2	1,1	1,1	1/11

Spiele														
		Gesamtpunkte		Genre	Atmosphäre (25 %)				Gameplay (25%)		Grafik (20 %)	Sound (20 %)	Suchtfaktor (10 %)	Ausgabe
		Preis (€)												
PS3														
Mass Effect 3	91	70	Rollenspiel/Shooter	95	88	88	90	95	80	2/12				
Uncharted 3: Drake's Deception	89	55	Action-Adventure	90	90	95	85	80	1/12					
Assassin's Creed: Revelations	88	50	Action-Adventure	85	90	88	90	85	1/12					
Red Dead Redemption	87	60	Action	90	85	90	85	80	5/10					
L.A. Noire	86	65	Thriller	100	80	80	90	70	3/11					
Resistance 3	86	70	Action	90	85	80	90	75	4/11					
Birds of Steel	85	40	Flug-Simulation	85	88	88	80	85	2/12					
BlazBlue Continuum Shift Extend	85	40	Beat'em Up	85	88	80	85	85	2/12					
InFamous 2	85	72	Action	85	82	90	90	70	3/11					
Dirt 3	85	70	Rennspiel	85	80	85	90	90	3/11					
Need for Speed Shift 2 Unleashed	85	60	Renn-Simulator	80	85	85	90	85	2/11					
Castlevania: Lords of Shadow	85	49	Action	80	80	90	90	90	1/11					
Dirt Showdown	84	60	Rennspiel	80	88	85	85	80	Seite 25					
Lego Star Wars III	84	50	Action-Adventure	80	90	80	84	80	2/11					
The Darkness II	83	65	Action	85	85	85	85	60	2/12					
Street Fighter X Tekken	83	50	Beat'em Up	80	90	80	80	85	2/12					
F1 2010	83	52	Renn-Simulator	75	80	90	90	85	1/11					
Catherine	82	50	Adventure/Puzzle	85	80	85	80	80	2/12					
Driver: San Francisco	80	70	Rennspiel	75	85	75	85	75	4/11					
Fallout: New Vegas	80	58	Rollenspiel	85	75	75	80	90	1/11					
Rock Band 3	80	60	Musikspiel	70	100	65	75	90	1/11					
Soul Calibur V	80	60	Beat'em Up	70	85	85	80	80	2/12					
DJ Hero 2	79	99	Musikspiel	70	90	70	80	90	1/11					
Vanquish	79	70	Action	70	80	80	90	70	1/11					
El Shaddai: Ascension of the Metatron	78	60	Action	70	80	90	80	60	4/11					
Hunted: Die Schmelde der Finsternis	77	60	Action	75	80	75	85	60	3/11					
Star Wars: Force Unleashed II	77	54	Action	70	80	80	90	50	1/11					
Ridge Racer Unbounded	76	70	Rennspiel	70	80	75	80	70	2/12					
Asura's Wrath	75	55	Action	75	70	85	80	60	2/12					
NFS: The Run	75	60	Rennspiel	70	80	80	75	60	1/12					
HDR: Die Abenteuer von Aragorn	75	51	Action	70	70	80	85	65	1/11					
Neverdead	71	60	Action	75	65	80	80	40	2/12					
RE: Operation Raccoon City	71	60	Action	60	80	80	80	40	2/12					
Blades of Time	69	30	Action	65	70	70	75	60	2/12					
PSP														
The 3rd Birthday	86	40	Action	90	75	90	95	80	2/11					
PS Vita														
Gravity Rush	88	40	Action-Adventure	88	90	90	85	85	Seite 25					
Resistance: Burning Skies	76	50	Action	75	80	75	75	70	Seite 25					
Wii														
Xenoblade Chronicles	84	50	Rollenspiel	90	80	75	85	90	4/11					
Der Schattenläufer und die Rätsel ...	76	40	Jump'n Run	70	80	85	75	65	1/11					
Xbox 360														
Dragon's Dogma	88	60	Rollenspiel	90	90	88	85	85	Seite 25					
Lollipop Chainsaw	87	50	Action	85	88	85	90	85	Seite 25					
Ghost Recon: Future Soldier	85	70	Taktik-Shooter	80	85	90	85	90	Seite 25					
Bang Bang Racing	84	10	Rennspiel	83	85	85	80	85	Seite 25					





Die besten Spiele im Test

In der nächsten Ausgabe präsentieren wir die kommenden Spiele-Blockbuster und berichten von den Highlights der Kölner Spielmesse Gamescom 2012.



Spiele-PC im Eigenbau

Langeweile in den Sommermonaten? Wir stellen in unserem spannenden Selbstbau-Projekt einen rasanten Spiele-PC mit ausführlicher Aufbau-Anleitung vor

Cooler Zubehör-Gadgets

Gaming mal anders. Wir beleuchten die coolsten Gadgets für Gamer



Die nächste PLAYER erscheint am 14.9.2012

Hinweis: Kurzfristige Themenänderungen aus aktuellem Anlass vorbehalten.

Inserentenverzeichnis

All-you-can-read.de	57, 76, 77	HEIMKINO Test-DVD	83	PLAYER Abo	75
Application Systems Heidelberg	33	hifitest.de	61	Raikko	49
Bose	43, 84	Home Theaters	71	Teufel	7
Cooler Master73		LG	2	Ultron	74

Impressum

Herausgeber und Verlag
Michael E. Brieden Verlag GmbH
Gartroper Str. 42, D-47138 Duisburg
Tel.: 0203 4292-0,
Fax: 0203 4292-149
E-Mail: info@brieden.de

Redaktion: Player
Verlagsanschrift
E-Mail: player@brieden.de

Chefredaktion:
Dipl.-Ing. (FH) Jochen Schmitt

Test- und Redaktionsteam:
Olaf Adam, Holger Barske, Herbert Bisges,
Elena Brieden, Michael Jans, Thomas
Johannsen, Heinz Köhler, Roman Maier,
Michael Rochow, Marc Schlossarek,
Thomas Schmidt, Sarina Stützer, Dipl.-Ing.
Michael Voigt, Dirk Weyel, Timo Wolters

Anzeigenleitung
Udo Schulz, Steenkampweg 5,
26160 Bad Zwischenahn,
Tel. 04403 91910, Fax: 04403 9191-19,
E-Mail: u.schulz@brieden.de

Fotografie:
Stephan Schlüter, Lars Brinkmann,
Philipp Thielen

Artdirection, Grafik und Layout:
Markus Bethke, Heike Jans,
Claudia Hurlenne, Simone Aengen-Eyndt
Dagmar Berlin

Druck:
Die Watterscheider,
Medien Vertriebs GmbH, 45133 Essen

Testgeräteverwaltung:
Michael Baldeau, Michael Rochow

Anzeigenbearbeitung: Heike Pens

Vertrieb: ASV Vertriebs GmbH
20097 Hamburg

Abonnenten-Service:
Abo-Service HiFi TEST
Süderstraße 77, D-20097 Hamburg
Tel.: 040 468605201,
Fax: 040 34729517, abo@brieden.de

Bestell- und Versandservice:
Michael Brieden Verlag GmbH,
Tel.: 0203 4292-0, Fax: 0203 4292149
E-Mail: info@brieden.de

Alle Rechte der Veröffentlichung und Vervielfältigung vorbehalten. Einige Beiträge enthalten ohne besonderen Hinweis Produkte, die unter das Waren- oder Patentschutzgesetz fallen. Werden technische Know-how oder Rechte Dritter gewerblich genutzt, ist die Genehmigung des jeweiligen Inhabers einzuholen. Keine Kaufberatung durch die Redaktion. Funktionsgarantie für technische Hinweise wird nicht übernommen. Ergebnisse in Vergleichstests sind testfeldbezogen. Manuskriptzusendungen auf eigenes Risiko, ohne Gewähr für Rücksendung oder Annahme. Abdruck von Leserbriefen sowie Kürzungen vorbehalten. Namentlich gekennzeichnete Beiträge vertreten nicht unbedingt die Redaktionsmeinung. Höhere Gewalt entbindet den Verlag von der Lieferungsfrist = AD Ersatzansprüche können in solchen Fällen nicht anerkannt werden. Alle Rechte vorbehalten.



Michael E. Brieden Verlag GmbH

Die Spezialisten der UE



HEIMKINO – das große Testmagazin für TV- und Home-Entertainment. Heft 8/9-2012 seit 6. Juli 2012 am Kiosk

Themen:

- Crème-de-la-crème-TVs: Die besten 120-Zentimeter-Fernseher von LG, Panasonic, Samsung und Sony
- Service: Kostenlose Mediatheken, Videotext 2.0 und bessere Programminfos mit Ihrem neuen Fernseher
- Preiswerte AV-Receiver: ab 350 Euro mit Netzwerk und USB
- Nubert nuVero-5.1-Set: Erstklassiger und druckvoller Heimkinosound und mit brandneuem DSP-Subwoofer
- Günstiger 3D-Beamer: Mitsubishis DLP-Künstler Bester in der Spitzenklasse



HiFi Test • TV • HiFi – das leicht verständliche Magazin in der Unterhaltungselektronik – Heft 4/2012 seit dem 22. Juni am Kiosk

Themen:

- HiFi-Sommer 2012: die besten Produkte für Urlaub, Freizeit und Garten
- Schlägt LG's OLED-TV alles? Weltneuheit im Preview-Check
- 10 Fernseher ab 400 Euro im Test
- Soundbars: So verbessern Sie den Klang Ihres Fernsehers
- Vorsicht Betrug: gefälschte Bewertungen in Internet-Shops
- Neue HiFi-Kombi von Pioneer
- Plattenspieler mit USB-Digital-Ausgang



CAR & HiFi – das Magazin für den HiFi-Spaß im Auto. Heft 4/2012 seit 1. Juni 2012 am Kiosk

Themen:

- Der größte Endstufentest 2012: 10 Mono-, Zwei- und Vierkanalverstärker
- Günstige Radios: Einstiegsmodelle ab 100 Euro
- Navi mit Klang: Top-Navitainer Alpine iNE-W290R
- Neue Aktiv-Referenz: computeroptimiertes Lautsprechersystem Gladen Zero Aerospace
- Problemlöser: potenter, ultraflacher Subwoofer von Rockford Fosgate



digital home – das Magazin für das digitale Zuhause. Heft 2/2012 für 1,80 Euro seit dem 11. Mai am Kiosk

Themen:

- Die besten und günstigsten HD-TV-Fernseher im Test: Vier Flat-TVs mit 81-cm-Bild und Toshiba's neuer 3D-TV ohne Brille
- 7 Blu-ray-Player im Test
- Jetzt 10 neue HD-TV-Sender:
Alle Infos und vier Sat-Receiver im Test
- Radioempfang in CD-Qualität: 5 DAB+-Radios im Vergleichstest
- Spitzenklang vom iPhone: Stereo-Kopfhörer mit exzellentem Klang, bestem Tragekomfort und Mikrofon



KLANG+TON – das Lautsprecher-Selbstbau-Magazin Heft 4/2012 seit dem 1. Juni am Kiosk

Themen:

- Speaker Heaven „Network 2edition“: Zweiweg in Perfektion
- BPA „Omnes Horn 6“: Edelbreitbänder in cleveren Rearloaded
- K+T „Piena“: edle Kleinbox mit Seas-Koax, BR-abstimmbare
- Elektronik: zwei Röhrenamp-Bausätze vom Boxenladen
- Monacor „Triple Play Mk2“: Neuauflage des Power-Monitors
- Audaphon „Cube“: große 4-Wege-PA mit DSP und Hörnern
- Einzelchassistentest: 8 neue Chassis im ausführlichen Einzeltest
- CT 261: der spritzige CT246 als Standbox mit Extrabässen



einsnull – Das Magazin für digitalen Musikgenuss. Heft 3/2012 für 4,80 Euro seit 15. Juni am Kiosk

Themen:

- Der konsequenteste Wandler – AMR-DP777 – beeindruckender DAC mit integrierter Vorstufe
- Traum-Musikcenter – SACD/CD-Player mit DAC und Vorstufe Audioaero LaFontaine
- Drei Wege vollaktiv – Genelec 8260A: vollaktive Lautsprecher aus dem Profibereich
- Musikserver ohne Netzwerk – Trigon Chronolog – Musikserver mit Top-Mediacenter



LP 4/2012 – Magazin für analoges HiFi & Vinyl-Kultur, seit 6. Juli 2012 am Kiosk

Themen:

- Der sanfte Riese
Massives von Sperleng
- Bezahlbare Profis
DJ-Dreher von Audio Technica und Numark
- Micro-Seiki-Gene
Luftlager-Superlativ von TechDAS

Besserer Bild- und Tongenuss mit der HEIMKINO Referenz-Test-DVD

Die Heimkino Redakteure sind sich einig:
„Doppelte Fernsehbild-Verbesserung“



Das Heimkino-Test-Magazin



Für DVD- und Blu-ray-Player

beiliegenden Booklet kommt man schnell ans Ziel. Klar dass auch die Redaktion des Fachmagazins mit dieser DVD im Redaktionsalltag arbeitet.

■ Das kann die HEIMKINO Test-DVD

„Wenn Sie Ihren Flat-TV einfach in den Werkseinstellungen nutzen, verschenken Sie in den meisten Fällen das Potenzial Ihres Fernsehers“, betont Olaf Adam, Chefredakteur der HEIMKINO. „Nachdem Sie mit der HEIMKINO Referenz-Test-DVD die wichtigsten Einstellungen optimiert haben, werden Sie glauben, einen neuen, doppelt so teuren Fernseher vor sich zu haben. Es hat schon seinen Grund, warum wir in der Redaktion alle Fernseher vor dem Test optimal einstellen.“

Auch von den Lesern des HEIMKINO-Magazins traf nach Erwerb der DVD viel Lob per Post oder E-Mail in der Redaktion ein: „Eine Verbesserung, die ich nicht für möglich gehalten habe“ und „Ich wusste nicht, dass so eine Qualitätssteigerung bei meinem TV-Gerät möglich ist“ oder „Mein Projektor zeigt nun Details, die vorher nicht zu sehen waren“, belegen die Qualität der Test-DVD. HEIMKINO-Chefredakteur Olaf Adam kann dies bestätigen: „Durchweg sind sich auch unsere Leser einig, dass sie mit den Einstellungen durch die DVD hinterher das Gefühl haben, einen doppelt so teuren Fernseher oder Projektor gekauft zu haben.“

Duisburg, Oktober 2010: Fernsehen und Filme in Perfektion genießen – sowohl beim Sound als auch beim Bild – das gibt den ultimativen Kick. Doch längst nicht alle Fernseher und Anlagen sind derart perfekt abgestimmt, dass sie eben diesen Film- und Hörgenuss garantieren. Das muss aber nicht so bleiben, denn die HEIMKINO Referenz-Test-DVD sorgt dafür, dass der Qualitätsgewinn in den eigenen vier Wänden umgesetzt werden kann und der Spielfilmabend zum wahren Augen- und Ohrenschauspiel wird! Die Test DVD verbessert die Werkseinstellungen. Verglichen mit einem Auto um zweifache PS-Zahl. So wird auch der gute und praktische Kombi zur Rakete.

Entwickelt wurde die HEIMKINO Referenz-Test-DVD von der Testredaktion des Magazins HEIMKINO. Mit der leichten Menüführung und dem

Die HEIMKINO Referenz-Test-DVD liefert alle zum Abgleich der Komponenten nötigen Testbilder und -töne. Einfach die Test-DVD einlegen und den Anweisungen im Menü folgen!



Mithilfe der Blaufilter-Brille wird die Farbsättigung perfekt eingestellt

Um bewegte Bilder zu optimieren, müssen Parameter wie Helligkeit, Kontrast, Farbsättigung und Schärfe immer angeglichen werden. Dazu benötigt man eine DVD, die verlustfrei voll digital produziert wurde und deren Bilder normierte Pegel zur Verfügung stellen – und eben das erledigt die Referenz-Test-DVD spielend leicht. Einzigartig ist die beiliegende Blaufilter-Brille. Aufsetzen und einstellen.

Das ausführliche 16-seitige Booklet

Senden Sie einfach den ausgefüllten Originalgutschein im Wert von 20 Euro an die Michael E. Brieden Verlag GmbH und Sie erhalten die Referenz-Test-DVD im Wert von 39,95 Euro zum Sonderpreis von nur 19,95 Euro.

Diese Aktion ist limitiert bis zum 8.6.2012 und gilt nur bei Einsendung des Originalgutscheins. Nur solange der Vorrat reicht.

20-Euro-Gutschein Bestellcoupon

limitiert bis zum
13. September 2012

☐ Hiermit bestelle ich die HEIMKINO Referenz-Test-DVD zum Preis von 19,95 Euro, inkl. Versand

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort (bitte kein Postfach)

Telefon

E-Mail

☐ Mit Angabe der E-Mail-Adresse bin ich mit der Zusendung von kostenlosem Info-Material einverstanden.

Datum, Unterschrift

Ausschneiden und abschicken an:
Michael E. Brieden Verlag GmbH
Gartroper Str. 42
D-47138 Duisburg

Zahlungsweise:
Lieferung nur gegen Bankeinzug

Bezahlung bequem und bargeldlos

☐ per Bankeinzug

Geldinstitut

BLZ

Kto.-Nr.

Der Besteller kann innerhalb von zwei Wochen nach Erhalt der Ware ohne Angabe von Gründen seine Vertragserklärung in Textform (z.B. Brief, Fax, E-Mail) oder durch Rücksendung der bestellten Sache(n) widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs oder der **original verpackten** Ware. Der Besteller hat bei Widerruf seiner Erklärung die Rücksendung der gelieferten Ware auf Gefahr und Kosten der Michael E. Brieden Verlag GmbH an diese zu veranlassen, wenn die Ware durch Paket versandt werden kann. Im Falle einer wirksamen Ausübung des Widerrufs sind die beiderseits empfangenen Leistungen zurückzugewähren und gegebenenfalls gezogene Nutzungen (z. B. Zinsen) herauszugeben. Geleistete Zahlungen werden durch die Michael E. Brieden Verlag GmbH innerhalb von 30 Tagen nach Zugang des Rücknahmeverlangens bzw. Eingang der rückgesendeten Ware zurückerstattet.

Made for
iPod iPhone iPad

So sieht Spitzenklang aus.

Bose® OE2i
Audio Headphones

Es wird Ihnen anzusehen sein – die pure Freude darüber, Ihre Lieblingsmusik mit den Bose® OE2i Audio Headphones zu erleben. Die integrierten Technologien und das fortschrittliche Akustik-Design geben die Tiefe und Klarheit Ihrer Musik naturgetreu wieder. Gleichzeitig bieten das schmale Kopfband und die Hörmuschel aus formspeicherndem Schaumstoff maximalen On-Ear-Tragekomfort. Mit der Inline-Fernbedienung und dem Inline-Mikrofon können Sie ausgewählte Apple-Produkte steuern. Und wenn Sie genug gehört haben, lassen sich die Headphones ganz einfach zusammenfallen und mitnehmen. Wählen Sie zwischen Schwarz und Weiß. Und entdecken Sie den neuen Look des Spitzenklangs.

Gebührenfrei anrufen, gleich bestellen oder GRATIS Katalog anfordern:

 **(08 00) 2 67 31 11** Kennziffer: 12AKPLR027

www.bose-news.de oder besuchen Sie den Bose Fachhändler in Ihrer Nähe.

BOSE
Better sound through research®

* Die Fernbedienung und das Mikrofon werden nur vom iPod nano (ab der 4. Generation), iPod classic (120 GB/160 GB), iPod touch (ab der 2. Generation), iPhone 3GS, iPhone 4, iPad sowie MacBook und MacBook Pro (jeweils ab den 2009-Modellen) unterstützt. Die Fernbedienung wird vom iPod Shuffle (ab der 3. Generation) unterstützt. Audio wird von allen iPod-Modellen unterstützt.