



GROSSES SPEZIAL ZU APPLES
UMSTIEG AUF INTEL-CHIPS



www.maclife.de



08
2005

€ 5,90

Österreich € 6,70

Schweiz CHF 11,50

Italien € 7,00

Luxemburg € 6,90

Niederlande € 6,90

Dänemark DKK 63,00

Im Kreuzfeuer: Apple & Umwelt

Warum Umweltorganisationen
Apple attackieren (ab S. 104)

Mac und Musik: GarageBand 2

So holen Sie wirklich das Beste
aus Apples Musikprogramm (S. 62)

DTP-Boliden: Publishing

InDesign CS 2 im Test und
Ausblick auf XPress 7 (S. 50)



Neue
ADD-ONS
für iPod &
Mac mini

ALLES ÜBER DEN INTEL-DEAL

MAC LIFESTYLE

Ständige Rubrik mit allen Mac-mini-,
iPod- und Lifestyle-News (S. 15)

Beendet Apple die Wintel-Allianz?

Warum Apple sich vom PowerPC löst und PC-Chips verwenden wird.
Die Konsequenzen für den Markt, Entwickler und Anwender (ab S. 25)

- Die Ankündigung
- Hintergründe
- Der ewige Wettstreit
PowerPC vs. Intel
- Die Geschichte des x86
- Alles über den Umstieg
- Aussichten

Mitmachen:
**ELGATO
EYE TV**
GEWINNEN
(S. 15)



Fragen zu Ihrem Abo:

www.maclife.de/abo

Tel.: +49 (4 31) / 20 07 66-00

Frau Schümann

Leserbriefe:

falkemedia

Redaktion Mac Life

An der Halle 400 1

24143 Kiel

Fax: (0) 4 31 / 20 99 03-5

redaktion@maclife.de

www.maclife.de

Fragen zum Heft

(keine technische Hotline)

Montag & Mittwoch

15 - 17 Uhr

Tel. 0 43 31 / 20 07 66 22

redaktion@maclife.de

**iPodLOVE summer issue**

Endlich: Ab 12. Juli im Handel, die neueste Ausgabe unserer iPodLOVE! Ein komplettes Heft voller iPod-Know-how, 20 Seiten Zubehör-Tests, alles zum Thema Hörbücher auf dem iPod, Vergleich aktueller Mp3-Player, vielen iPod-Gewinnspielen und allem, was das Herz begehrt. **www.ipodlove.de**

Die Gewinner stehen fest!

Wir haben die große Leserumfrage 2005 ausgewertet! Vielen Dank für knapp 2000 Teilnahmen. Die Auswertung und alle Gewinner finden Sie unter **www.maclife.de/leserumfrage**

Mac + Intel \neq PC

Es gibt Meldungen, die können innerhalb einer Gruppe Schockwirkungen auslösen, darüber hinaus jedoch von Unbeachtung gestraft werden. So geschah es auch bei der Ankündigung Apples, sich komplett von der PowerPC-Schiene zu verabschieden und künftig eine Allianz mit Intel einzugehen. Der weltweite Mac-Markt schien gelähmt, als die Bombe am 6. Juni platzte – erst nach Tagen der Recherche und Aufklärung floss das Blut zurück in die Adern hartgesottener Mac-Fans. Nur der Aktienmarkt reagierte, indem er nicht reagierte – die Großen der Weltwirtschaft interessierten sich nicht ansatzweise für diese Meldung.

Für sie ist Apple keine Glaubensfrage, kein Bekenntnis, sondern ein Lifestyle-Konzern, der aus einer reinen Computerfirma hervorging und heute die beste Reputation am Markt besitzt. Und wenn ein solcher Konzern von dem Nischenprodukt PowerPC auf Technologie vom unangefochtenen Marktführer mit einem Marktanteil von 87% setzt, dann ist es etwas vollkommen Normales, gar Logisches. Wie Herr Jobs es letztlich löst, ist seine Sache!

Dass er und seine Mannen mögliche Probleme bereits im Vorfeld gelöst haben und schon in wenigen Monaten mit einer neuen Top-Hardwarelinie aufwarten können, hat sich im Laufe unserer Recherchen herauskristallisiert. Dabei wird Herr Jobs noch nicht einmal sein Wort brechen, sondern darf weiterhin über die am Markt verfügbaren Intel-CPUs schimpfen wie ein Rohrspatz. Worauf Apple künftig setzen wird, das sind Chips namens Yonah und Co., Chips, die mit Dualkern und maximal 2.16 GHz ausgestattet, aber irre schnell sind. Intel rudert derweil zurück, verabschiedet sich von irrsinnigen Taktfrequenzen, die kein Tempo bringen, sondern Strom fressen und Hitze produzieren und wird Prozessoren im Stile eines PowerPC bringen.

Und damit erlebt die Computerwelt eine der spannendsten Entwicklungen der vergangenen Jahre: Die Wintel-Allianz, bestehend aus Microsoft und Intel, ist aufgebrochen. Prozessorhersteller werden im Sinne der Ver-



nunft mit dem Wettrüsten der Taktfrequenz aufhören, und in Zukunft kommt es nur noch auf eines an: das Betriebssystem nebst Software. Und hier kann Apple glänzen! Noch weit bevor Microsoft Longhorn Ende 2006 herausbringt, hat Apple zeitgemäße Hardware gepaart mit einem besseren Betriebssystem. Getragen von der nicht anhalten wollenden Erfolgswelle des iPod erkämpft sich Apple monatlich größere Marktanteile, die auch wir hier in Deutschland und bei der Mac Life spüren.

Das Dorf der Gallier hat Land zurückerkämpft, und wir waren dabei! Details in unserem großen Intel-Spezial ab Seite 26.

Ihr Kassian Alexander Goukassian
Verlagsleiter

P.S.: Der Artikel-Shop ist online!

Mac Life bietet ab sofort einen besonderen Service: Finden und lesen Sie Artikel der Mac-Life ab sofort online als PDF-Datei. Preise für einzelne Artikel belaufen sich auf 0,79 Euro bis 1,49 Euro – jedoch ist dieser Service zum Kennenlernen bis einschließlich 31.07.2005 vollkommen **kostenfrei**. Die gesamte Ausgabe ist jeweils einige Tage vor Erscheinen im Handel schon für 3,99 Euro zu haben. Derzeit sind über 1.000 Seiten Wissen online, bis zum September 2005 werden alle Jahrgänge veröffentlicht sein – Abonnenten genießen dann den vollkommen kostenfreien Zugriff auf einzelne Artikel und gesamte Magazinausgaben.

MAC LIFE

Redaktionelles

- 003 Editorial von David Andel
- 124 **Fachbegriffe erklärt:** Teil 13 – DVD-Nachfolger
- 126 **Mac-Life-CD-ROM #48** (08.2005)
- 129 Impressum / Vorschau / Inserentenverzeichnis
- 130 **David gegen Goliath**

News & Trends

- 006 News & Trends / Apple Talk
- 011 Apples Software-Updates
- 014 Behind the News
- 020 iPod News | Mac mini News
- 042 **MacExpo 2005:** Messestimmungen

Headliner

- 022 **Umstieg auf Intel:** 9 Seiten Fakten und Hintergründe
- 035 **Tiger Tipps & Tricks:** Wie Sie die Raubkatze bändigen

Testlabor

- 012 **Hardware-Testübersicht:** So testete Mac Life
- 046 **JBL Encounter:** Sound wie vom anderen Stern
- 047 **Sounddigitizer:** Analoge Sounds auf dem Mac
- 048 **HenWen:** Mehr Sicherheit für Ihren Mac
- 049 **Icon-Software:** Pixadex vs. Can Combine
- 050 **InDesign CS 2:** Creative Suite die Zweite
- 054 **Vom Foto auf Video:** iPhoto und PhotoMagico
- 056 **Wikipedia:** Jetzt auch für Offline-Recherchen

Mac Kreativ

- 058 **Video ergo sum:** Neues aus der Video-Szene
- 060 **QuarkXPress 7:** Erster Blick auf die Neuerungen

Mac Life

- 071 **Shareware-Rubrik**
- 076 **Literatur**
- 078 **Neue CD-ROMs**

Seite 022



Apples Umstieg auf Intel-Prozessoren: Apple koalitiert mit dem Feind von früher und kehrt dem PowerPC den Rücken. Kann es technisch wie emotional überhaupt funktionieren? Was erwartet Mac-Anwender wie Softwareentwickler in den kommenden Monaten? Mac Life hat einen Blick in die gläserne Kugel geworfen und schafft Aufklärung.

Seite 035



Tiger Tipps & Tricks: Wer den Tiger von der Leine lässt, darf sich über eine ganze Reihe neuartiger Funktionen freuen. Ob Dashboard, Core Image, Spotlight oder Automator: Es steckt viel mehr hinter den einzelnen Begriffen, als es zunächst den Anschein hat. Daher hilft Ihnen Mac Life exklusiv, aus Ihrer Raubkatze das Beste herauszuholen.

Seite 050



InDesign CS 2: Die XPress-Konkurrenz von Adobe ist erwachsen geworden. Die neue Version besticht weniger durch spektakuläre Innovationen denn durch überschaubare, aber nützliche Funktionserweiterungen. Zusätzlich punkten kann InDesign CS2 im Rahmen des Gesamtkonzeptes der Creative Suite. Mac-Life beschreibt, was auf Layouter zukommen wird.

Seite 092



PC fernbedienen: Ein kostenloser Download und wenige Mausklicks später folgt Windows XP Pro & Co. lammfromm jedem Befehl des Macs. Die Hörigkeit lässt sich hervorragend zur Wartung oder dem Ausführen von Windows-Programmen über ein Netzwerk nutzen, ohne dabei selbst vor dem PC sitzen zu müssen.

Seite 104



Design gegen Schrott: Bei innovativem Design und Marktstrategien ist Apple führend. Zu sorglos beim Schrott, zu viel Gift, zu wenig erweiterbar, zu wenig Transparenz werfen US-Umweltschützer dem Hersteller vor. Sie verlangen eine Spitzenposition des „coolen“ Konzerns auch bei der Rücknahme von Elektronikschrott und der Vermeidung giftiger Inhaltsstoffe. In Europa gelten ab diesen Sommer entsprechende Regeln.

Seite 114



X2 – Die Bedrohung: Weltraum-Flugsimulationen waren lange Zeit eines der populärsten Genres, die „Wing Commander“- oder „Escape Velocity“-Reihen sind bis heute Legende. Mit „X2: Die Bedrohung“ will nun ein neuer Titel in die großen Fußstapfen treten.

Inhalt 08.2005

079 **Mac Edutainment**080 **Der Digitale Grimm**Designer der Monats: **Luigi Colani**082 **Kleinanzeigen**084 **It was 20 years ago:** Apple im Jahr 1995100 **Marc Maus:** Die Nacht der langen Wünsche103 **Ja(a)pan:** Einblicke in eine ferne Mac-Szene

macnewspaper

104 **Design gegen Schrott:** Apple und die Umwelt

Mac Beginner / Profi

086 **Maquarium:** Neues für Entwickler087 **Mac OS X Hints**088 **Filemaker:** Kreative Archivierung

Mac Help

062 **GarageBand Workshop:** Der erste Teil des Workshops für das beliebte Apple-Programm092 **PC fernbedienen:**
So hört der PC auf Kommandos vom Mac094 **Vom PC zum Mac mini:** Die Unterschiede094 **Der anonyme Apfel:**
Mit dem Mac unbeobachtet ins Internet094 **Tonrecycling:** Ton von DVDs wiederverwerten

Mac Fun

113 **game news**114 **X2 – Die Bedrohung:**
Weltraum-Flugsimulation der anderen Art116 **Crazy Machines:** Gehirn-Yoga für Fortgeschrittene118 **NHL Eastside Hockey Manager 2005**119 **Jammin' Racer:** Buntes Rennspiel für Anfänger120 **Savage – The Battle for Newerth**
Deep Trouble 2: Langeweile unter Wasser122 **Schafsgeschwafel**
Darwinia: Digitale Welten123 **Spielverbot:** Bevormundung für volljährige Spieler



Topaktuell: Gerüchten zufolge könnte Apple schon bald neue Mac minis vorstellen. Geplant sind angeblich Mac-Winzlinge mit bis zu 1.6 GHz, mehr RAM, einer größeren Festplatte und einer besseren Grafikkarte.

News & Trends / Apple Talk

Aktuelle Einwürfe



Mit dem Rückzug Apples aus dem PowerPC-Markt wird es still werden um die einst so hoch gelobte Schöpfung aus dem Hause IBM bzw. Motorola – zumindest im Computermarkt. Besonders für Motorola geht nunmehr eine Hierarchie zu Ende, die spätestens

mit den MC68000 im ersten Macintosh ihren Anfang nahm. Dieser damalige „Wunderprozessor“ erzeugte ein wahres Fieber, und bald glänzten schon weitere „Wundermaschinen“ wie der Atari ST, der NeXT und auch der Amiga mit dem so flotten Chip. Einzig Apple schaffte aber die Hürde zum PowerPC und blieb der Architektur immerhin über zehn Jahre treu. Dass sich nun auch Cupertino vom einstigen Glanzstück modernen Prozessorbaus verabschiedet (und das noch ganz ungeplant durch die Vordertür), besiegelt den Abgang der RISC-Prozessoren im Computermarkt. Und die Liste der Firmen, die in den letzten Jahren auf dünnem RISC-Eis ihr Glück versucht haben, ist lang: Hewlett-Packard, Sun, Silicon Graphics, Acorn, ...

Aber wie im Fall Michael Jackson beweist sich auch beim PowerPC: Totgesagte leben länger. Der PowerPC hat nach wie vor einen guten Stand im Embedded-Markt und leistet gute Dienste in PDAs und Handys. Geradezu grotesk mutet es gar an, dass sich jüngst mit dem Giganten Microsoft ein weiterer Hersteller von Spielkonsolen auf den flinken Chip stürzte – die neue Xbox wird mit PowerPC-Technologie betrieben, Nintendo und Sony wissen die Technologie ebenfalls zu schätzen.

Trotzdem: Im Computer-Markt scheint der PowerPC erledigt zu sein. Es ist kaum zu erwarten, dass IBM oder Motorola die Linie mit dieser Ausrichtung fortsetzen werden. Daran ändern auch leider alternative PowerPC-Boards nichts, die entweder Linux oder mittlerweile exotischen Lösungen wie dem AmigaOS auf die Sprünge helfen sollen. Zu klein sind hier die Abnahmemärkte, zu gering die zu erwartenden Gewinne.

Ob wieder einmal letztlich die bessere Lösung den Kürzeren gezogen hat, darüber wird wohl in den kommenden Jahren noch vorzüglich diskutiert werden können. Fest steht: Der Spruch „No RISC, no fun!“ wurde spätestens von Apple ad acta geführt.

Thomas Raukamp, Mac Life

REALbasic 2005



REAL Software hat die Verfügbarkeit von REALbasic 2005 für Mac OS X verkündet. Die Entwicklungsumgebung wurde besonders optisch stark überarbeitet, außerdem hatte REAL schon zuvor eine veränderte Update-Politik angekündigt. Das „Rapid Release Model“ soll für Updates im Abstand von 90 Tagen sorgen. Damit möchte der Hersteller schneller auf

neue Techniken reagieren, als es mit dem alten Update-Zyklus von sechs Monaten bisher möglich war. Neben neuen Funktionen wird es dann auch immer Fehlerkorrekturen geben. Ob die Fehlerrate durch die schnellere Veröffentlichung von Updates steigt, wird sich zeigen. Die großen Updates könnten so eventuell wegfallen.

Wer REALbasic 5.5 gewöhnt ist und nicht gerade Beta-Tester für REAL ist, wird eine völlig überarbeitete Benutzeroberfläche vorfinden. Diese präsentiert sich sehr kompakt und aufgeräumt und erinnert mit den Suchfeldern im oberen Fensterbereich eher an einen Web-Browser als an ein Entwicklungssystem. Ergänzt wird dies durch die von Safari und Firefox bekannten Tabs. Mehrere Projekte können geöffnet und durchsucht werden.

Mit der HTML-Viewer-Control können HTML-Seiten direkt in eine Basic-Anwendung eingebunden werden. Die neue Container-Control-Funktion erleichtert das Erstellen eigener Benutzeroberflächen. Schließlich wird unter Mac OS X 10.4 die Suchtechnologie Spotlight unterstützt.

REALbasic ist ab 99,95 US-Dollar (Standard-Version) erhältlich, der Vertrieb wird vermutlich auch wieder über Application Systems erfolgen.

www.realsoftware.com

Apple am schnellsten wachsende Marke



Laut Vivaldi Partners und Forbes ist Apple die derzeit am schnellsten wachsende Marke in der Welt. Der Markenwert der Firma stieg in den letzten vier Jahren um 38 Prozent, was zum großen Teil am iPod liegen dürfte. Traditionell starke Marken wie Coca Cola und McDonalds liegen in der Rangliste weiter hin. Weitere bekannte Namen, die Apple hinter sich ließ, sind Amazon, eBay, Google und Yahoo. Steve Jobs kann sich sogar dreifach freuen: Zum einen ist auch seine zweite Firma Pixar in den Top-Ten und zum anderen taucht Apples mittlerweile etwas unbeliebter Chiplieferant IBM in der Liste nicht auf – Intel allerdings auch nicht.

■ iPod-Kamera



JVC hat für Ende August mehrere Camcorder unter 1000 Euro angekündigt, die auf das gewohnte MiniDV-Datenband verzichten und stattdessen auf eine Festplatte mit einer Kapazität von 20 oder 30 GByte setzen. Die Benutzung von Festplatten ist bei Camcordern durchaus ungewöhnlich, hat aber in den Everio-G-Modellen einen Vorteil: die Laufzeit. Je nach gewählter Qualität lassen sich sieben bis zehn Stunden Video im MPEG-2-Format aufnehmen, die dann später über USB 2.0 auf den Computer gezwängt werden. Von diesen technischen Daten abgesehen, bieten die Kameras nur Durchschnittliches. Einen echten 16:9-Modus gibt es nicht, und die eingebaute Fotofunktion erreicht lediglich ein Megapixel. Da die Kameras kein MiniDV-Band unterstützen, muss das Videomaterial auf andere Medien, etwa DVDs, archiviert werden.

Kosten sollen die neuen Kameras je nach Festplattenkapazität zwischen 799 und 999 Euro – ob Apple die neuen JVC-Kameras aber in der Schnittsoftware unterstützen wird, ist durch die Verwendung von MPEG-2 zumindest zweifelhaft.

www.jvc.de

■ Blade auf Apple-Basis



„Was ist das?“ „Das ist ein Blade.“ „Was ist ein Blade?“ „Ein Blade ist ein Server.“ „Und aus was besteht so ein Blade?“ „Aus vielen Apple-II-Computern.“ Dieser leicht abgewandelte IBM-Werbespot trifft auf den AppleCrate zu. Der AppleCrate besteht aus bis zu acht Apple-II-Computern, die in einem Holzrahmen im Netzwerk rechnen. Spezielle Software wurde geschrieben, zur Eingabe wird ein Apple IIe verwendet.

<http://members.aol.com/MJMMahon/>

■ MLayout 2.1

Softmagic hat MLayout 2.1 angekündigt, eine neue Version der speziell für Mac OS X programmierten Desktop-Publishing-Anwendung. Die Anwendung macht Gebrauch von der Quartz-PDF-Technologie, versteht sich dank Unicode auf mehrere Sprachen, unterstützt mathematische Formeln und Tabellen und veröffentlicht auf Wunsch direkt in das Web. Die neue Version verbessert die Zusammenarbeit mit europäischen Sprachen und erlaubt mehrere Unicode-basierende Zeichenstile in einem Absatz.

Das nach Eigenwerbung „führende DTP-Programm der Welt“ ist ab OS X 10.3 lauffähig und kostet 399 US-Dollar.

www.softmagicusa.com

Den iPod einfach andocken.



Raumfüllenden Klang erleben.

Das neue SoundDock™ Digital Music System von BOSE®.

Genießen Sie Ihre Lieblingsmusik mit Ihrem iPod oder iPod mini wie nie zuvor. Das SoundDock™ System verleiht Ihren Lieblingstracks unglaubliche Brillanz und Klarheit. Entdecken Sie alle Feinheiten der Musik, die Ihnen bislang verborgen blieben. Eine Vielzahl patentierter Technologien sorgt für sehr lebendigen und realistischen Klang. Das optimierte Port-Design sorgt für einen beeindruckend kraftvollen Klang. Das SoundDock™ System ist ganz einfach zu bedienen: Netzstecker in die Steckdose, Ihren iPod andocken, genießen und gleichzeitig aufladen. Mit der integrierten Fernbedienung steuern Sie alles auf Knopfdruck.

Maßgeschneidert für den iPod® 40 GB, den iPod® 20 GB und den iPod® mini und auch direkt mit iPod® lieferbar.

Kostenlos anrufen, gleich bestellen oder Produktinfo anfordern: Kennziffer 5MML27

(08 00) 7 10 40 00

(gebührenfrei)

Im Internet: www.bose.de

www.apple.de

Beim BOSE® Partner 2000 Fachhändler ganz in Ihrer Nähe.

Patentrechte in den USA und anderen Ländern verliehen und/oder beantragt.

BOSE®
Better sound through research®

■ Arbeitsumgebung wird stubenrein



Bedenklich, wenn die Computer mehr Verschmutzung anrichten als drei kleine Kinder samt Katze. Damit dies nicht passiert, hat der Iserlohner Büroartikelhersteller DURABLE einige Einzellösungen geschaffen, um den Arbeitsplatz zu reinigen. Für Glas-, Bildschirm- und Kunststoff-Oberflächen hat der Hersteller alkoholfreie Reinigungsmittel im Programm. Für Computer- und Drucker-Gehäuse empfiehlt die Firma ihre ganz unbescheiden „Superclean“-betitelte Reinigungsreihe, die aus Reinigungstüchern mit besonders feiner Mikrofaser-Struktur bestehen, die Verschmutzungen gründlich und ohne Kratzer entfernen. Screenclean kümmert sich um den Bildschirm, und zum Telefondesinfizierer avanciert man mit Telephone Clean. Der Reinigungswut entkommen auch nicht Laufwerke, Druckköpfe, Lüftungsschlitze und Tastaturzwischenräume. Die regelmäßige

Reinigung erhöht die Lebensdauer der Komponenten und ist mit Universal- und Spezialreinigern möglich.

Die Reinigungsutensilien können über die Webseite des Unternehmens bezogen werden.

www.durable.de

■ Safari-Handy



Zwar kooperiert Apple im Handy-Musikmarkt mit Motorola, aber eine Version des Safari-Browsers entwickelt Apple zusammen mit Nokia. Der Browser für Handys mit dem Nokia-Betriebssystem Series 60 basiert auf den beiden Komponenten WebCore und JavaScriptCore, die wiederum auf KHTML und KJS aus dem Konqueror-Web-Browser basieren. Von verwandtschaftlichen Verhältnissen einmal abgesehen, erhält Nokia damit einen leistungsstarken Web-Browser für seine Plattform, der es durchaus mit Opera aufnehmen kann.

Erweitert hat Apple auch eine WebKit-Projektseite, so dass es den Konqueror-Entwicklern nun etwas leichter gemacht wird, Änderungen aus Safari in ihren Browser zu übernehmen. Auf dieser Seite wird auch die Unterstützung für SVG (ein Vektorgrafikformat für das Web) und MathML (mathematische Formeln) angekündigt. Beide Unterprojekte sind allerdings noch nicht sehr weit gediehen. Apple hat zwar WebKit als Open-

Source-Projekt freigegeben und leichter zugänglich gemacht, hält aber den Rest der Safari-Codebasis unter Verschluss – Safari ist also nicht als Open-Source-Projekt freigegeben worden, wie es vereinzelt gemeldet wurde.

<http://webkit.opendarwin.org/>

■ Spiele-Entwicklungssystem

Die Firma OverTheEdge hat die Veröffentlichung eines neuen Entwicklungssystems speziell für 2D- und 3D-Spiele bekannt gegeben. Unity soll von den speziellen grafischen Fähigkeiten von Tiger Gebrauch machen und bietet mit der Ageia-Engine realistische Physik-Effekte. Die Spiele können sowohl für Mac als auch PC generiert werden. Lauffähig sind sie auch in Apples Safari- oder anderen modernen Web-Browsern. Mac-OS-exklusiv ist der Export des Spiels als Dashboard-Widget. Unity ist in den Ausführungen Indie (250 US-Dollar) und Pro (1000 US-Dollar) erhältlich.

<http://otee.dk/unity.html>

■ Norton AntiVirus 10



Zwar gibt es an der Notwendigkeit von Anti-Viren-Software derzeit Zweifel, aber aus dem Hause Symantec erscheinen weiter Updates von Norton AntiVirus. Version 10 für Mac OS 9 und OS X soll Ende Juni erscheinen und über ein Dashboard-Widget anzeigen, welche Virenplage sich über PCs und Macs gerade ergießt.

Bestimmte Bereiche der Festplatte können zu SafeZones erklärt werden, die dann von Norton AntiVirus regelmäßig auf Viren überprüft werden. Einzelne Dateien können manuell auf schädliche Programme überprüft werden.

Die Anti-Viren-Software ist für 79,95 Euro erhältlich, ein Update von der Vorgängerversion kostet 49,95 Euro.

www.symantec.de

■ Mactel angemeldet

Apple hat sich den Begriff „Mactel“ als Warenzeichen beim US-Warenzeichen- und Patent-Amt schützen lassen. Als Anwendungsgebiete für diesen Begriff werden Computer, Peripheriegeräte, Prozessoren und Schaltkreise genannt. Die Reservierung des Begriffs heizt die Gerüchteküche über die Benennung der zukünftigen Macs mit Intel-Prozessoren an. Es ist jedoch auch gut möglich, dass Apple gar nicht über eine Verwendung von Mactel nachdenkt, sondern lediglich einer Benutzung durch Drittfirmen zuvorkommen will.

Topaktuell: Wenn Sie diese Mac Life in den Händen halten, wird vielleicht die neue Version 10.4.2 des Mac OS X bereits verfügbar sein. Entsprechende Vorversionen haben eingetragene Entwickler bereits erreicht.

Rennen um den Smiley



Der Acid-2-Test vom World Wide Web Consortium stellt derzeit so etwas wie den heiligen Gral im Web dar: Wenn ein Browser ihn besteht, gilt er als besonders hochwertig. Nachdem Safari diesen Tests bereits dank mehrerer kleiner Änderungen bestanden hat, ist es nun auch dem Entwicklerteam des KDE-Browsers Konqueror gelungen, einige der Safari-Patches zu übernehmen und den eigenen Browser grinsen zu lassen.

KDE zuvorkommen ist ausgerechnet der seit mehreren Jahren in Entwicklung befindliche iCab-Browser, der jüngst in einer weiteren Beta-Version erschienen ist. Praktischen Nutzen für den Anwender haben diese Smiley-Spiele erst einmal keinen: Da nur wenige Browser Web-Standards so genau unterstützen, werden wohl nur experimentelle Seiten so massiv zu der Technik greifen, die Acid-2 zugrunde liegt – der Rest bindet Smileys einfach weiterhin als Grafik ein ...

www.icab.de

Emulatoren für iPod

In der Gerüchteküche, die von einem Apple-Jobangebot genährt wird, ist immer noch die Rede von einem möglichen Spiele-Angebot für ein iPod oder zumindest eine Erweiterung der jetzigen Spieleauswahl. Gegen das neueste Produkt aus der iPodLinux-Ecke wird aber auch ein Spiele-iPod kaum ankommen: ein ZX-Spectrum-Emulator. Auf iPods, die mit Linux bespielt wurden, ahmt dieser Emulator den in den 80er Jahren vor allem in Großbritannien beliebten 8-Bit-Computer nach, für den es etwa 10.000 Spiele gibt. Der Emulator arbeitet sowohl mit S/W- als auch Farb-iPods zusammen und wird über die normalen iPod-Kontrollen bedient.

Ganz einfach ist die Installation nicht, denn neben Linux benötigt der Emulator noch eine genaue Konfiguration für das gewünschte Spiel. Letztere existiert bisher nur für das Hüpfspiel Manic Miner.

www.ipodlinux.org/forums/viewtopic.php?t=1912

Holographisches

Optware Corp. hat sich ganz der Holographie verschrieben. Doch statt dreidimensionalen Firmen plant die Firma mit Massenspeichern. Diesem Ziel ist man mit der Holographic Versatile Card (HVC) einen guten Schritt näher gekommen. Die HVC ähnelt in ihren Ausmaßen einer Scheckkarte und kann etwa 30 GB aufnehmen. Ein gutes Argument für die Karte könnte der Preis werden, denn Optware plant eine Karte zum Preis von ca. einem Euro anzubieten. Die dazu passenden Lesegeräte werden aber teuer: Hier plant die Firma mit 1800 Euro für ein reines Lesegerät und 9000 Euro für ein Lese-/Schreibgerät. Holographische Speicherung gilt als ein großer Zukunftsmarkt, der Medien ermöglichen könnte, die in den Terabyte-Bereich ragen.

www.optware.co.jp/english/

Nachtrag: Blauzahn-Mäuse

In unserem Artikel zu den neuen Bluetooth-Mäusen kam es zu falschen Namensbezeichnungen. Die vorgestellten Mäuse von Kensington wurden nach Redaktionsschluss vom Hersteller nochmals umbenannt. Die von uns zum Testsieger ernannte Kensington PocketMouse Bluetooth heißt jetzt „Pilotmouse Bluetooth Mini“. Um die Verwirrung komplett zu machen, führte Kensington ein drittes, uns noch nicht vorliegendes Modell namens „PocketMouse Bluetooth“ ein, bei dem es sich um eine Mikromauser handelt. Diese Version konnten wir bislang jedoch noch keinem Test unterziehen. Testsieger ist also die „Kensington Pilotmouse Bluetooth Mini“.

Mac Life 07.2005 (Seite 44)



LLER KÜRZE --- IN ALLER KÜRZE --- IN ALLER KÜRZE --- IN ALLER KÜRZE --- IN AL

ANGELECKT: Envelope Manager Software hat eine Software vorgestellt, mit der Briefmarken gestaltet werden können. Das Beste: Diese Briefmarken können dann in kleiner Auflage in Auftrag gegeben werden und sind gültig – aber leider nur in den USA.

DREI-DEEE: Google beginnt mit der Kartographie amerikanischer Städte – in 3D. Dazu fahren Autos mit speziellen Kameras durch die Straßen und helfen so beim Erstellen realistischer Karten, sofern die Fahrer der Autos nicht vorher wegen auffälligen Verhaltens verhaftet wurden. In weiser Voraussicht hat sich Google daher als erste Stadt nicht New York angeschaut, sondern San Francisco.

DIE MUSI MACHT'S: Die diesjährige Macworld Expo in Boston (11. bis 14. Juli) wird sich auf das Thema Musik konzentrieren. Geboten wird ein Musikfestival mit Jazz-, Reggae- und Alternative-Musik, viele Softwarefirmen aus dem Musik-Bereich und diverse Ausstellungen zum Thema.

NEID: An einigen Schulen wird der iPod auf eine andere Art zu Lehrzwecken gebraucht: Als Anreiz für das Belegen von berufsvorbereitenden Kursen oder gesunde Ernährung bieten die Schulen die MP3-Player an.

PFUI: Die koreanische Firma U-Power bietet ein Hardware-„Upgrade“ für den G4 Cube an, bei dem der Mac gegen einen PC mit Pentium-M ausgetauscht wird.

Auf den so umgerüsteten „Macs“ wird allerdings auch kein Intel-OS-X laufen, sondern nur Windows XP ...

SCHERZ: Die angeblichen Kopien der Intel-Version von Mac OS X, die in diversen Tauschbörsen auftauchten, erwiesen sich als Scherz – die riesige Datei (965 MB) enthält lediglich die Zeichenkette „GNAA“.

UMSTEIGEWILLIG: Absoft, Hersteller des Mac-Fortran-Compilers, hat angekündigt, in Zukunft sowohl IBM- als auch Intel-Prozessoren unterstützen. Absoft ist eine der ältesten Mac-Softwarefirmen und hatte bereits den Wechsel vom 68k-Prozessor zum PowerPC mitgemacht.

Software-Aktualisierung im Juli 2005

Apple Software Updates

Je umfangreicher Programme und Betriebssysteme werden, desto größer ist die Chance, dass sich darin Probleme verbergen. Kein Wunder also, dass Apple jeden Monat mehrere Updates für die in Mac OS X integrierte „Software Update“-Schnittstelle zur Verfügung stellt. Doch wer keinen DSL-Anschluss hat, steht oft vor der schwierigen Entscheidung: Lohnt der Download? Hier möchten wir fortan helfen, indem wir Ihnen in jeder Ausgabe berichten, was wirklich hinter den neuesten Updates steckt.



→ Mac OS X 10.4.1

Betriebssysteme sind in der heutigen Zeit Bananensoftware: Sie reifen beim Kunden. Ungeachtet der besonderen Qualitätsansprüche von Apple sieht das auch mit Mac OS X 10.4 nicht anders aus – so bringt das erste Update für die Tiger-Reihe im wahrsten Sinne des Wortes unzählige Verbesserungen. Unter anderem werden Mail und das Adressbuch auf Vordermann gebracht, Dashboard, Safari, iLife und weitere Applikationen verbessert, das .Mac- und restliche Synchronisieren optimiert und diverse Probleme im Netzwerk-Bereich behoben. Doch auch neue Fehler tauchen auf – mal sucht sich das AirPort-Netzwerk nach dem Aufwachen kein Netzwerk mehr aus, mal führt das Kopieren großer Dateien zu einer Kernel Panic.

Dennoch sei die Installation des rund 38 Megabyte großen Updates allen Anwendern ans Herz gelegt. Zwar tauscht man damit ein Betriebssystem voller kleiner Ärgernisse gegen ein anderes derselben Art ein, doch sind die Fehler wenigstens zahlenmäßig deutlich weniger geworden. Ein Reparieren der Berechtigungen nach dem Update hat außerdem in manchen Fällen einige Probleme bereits im Vorfeld ausgemerzt.

Größe: 38 MB • Quelle: Software-Aktualisierung

→ Xserve RAID Driver 1.0

Wer die Schreib-Latenzzeiten eines Xserve-RAIDs reduzieren möchte – vor allem im Videobereich eine wichtige Notwendigkeit – kann das Cache-Verhalten des RAID mit diesem Update verändern. Der Nachteil: Da der RAID-Cache weniger häufig auf die Festplatte geschrieben wird, sollten unterbrechungsfreie Stromversorgungen für den Notfall die Integrität der Daten sichern.

Größe: 224 KB • Quelle: www.apple.com/support/downloads

→ iWork x.0.2

Sowohl für Pages (28,1 MB) als auch Keynote (22 MB) heben Updates die letzte Ziffer der Versionsnummer auf 2 an: Gerade für das Textprogramm lohnt der Download unbedingt. Während in der ersten Version ein Modifizieren der Seitenreihenfolge nahezu unmöglich war, ist dies nunmehr genauso einfach wie in Keynote – vorausgesetzt, man unterteilt sein Dokument in Sektionen. Das Keynote-Update beseitigt indes ein Sicherheitsproblem, das es bösartig erstellten Keynote-Präsentationen erlaubte, lokale Daten über ein Netzwerk zu stehlen.

Größe: 22 / 28,1 MB • Quelle: www.apple.com/support/downloads

→ QuickTime 7.0.1

Das 25,7 MB große Update bringt ungenannte Verbesserungen und behebt eine Sicherheitslücke, die über einen bösartigen QuickTime-Film das Versenden lokaler Informationen an eine beliebige Webseite ermöglichte. Ob sich der Update auf QuickTime 7 überhaupt lohnt, muss jeder für sich selbst entscheiden: PRO-Lizenzen des Vorgängers funktionieren mit der siebten Version nicht mehr; wer zu QuickTime 6.5.2 zurückkehren möchte, findet auf der Webseite www.apple.com/support/downloads einen so genannten QT-6.5.2-Re-Installer (15 MB, funktioniert nicht unter Tiger).

Größe: 25,7 MB • Quelle: Software-Aktualisierung

→ Xserve Remote Diagnostics 1.0.4

Die neue Version des Xserve-Diagnosetools ist nun zu Tiger-Installationen auf einem Xserve G5 kompatibel und erlaubt Speichertests auch, wenn 2-GB-RAM-Module installiert sind. Ebenso stehen weitere Verbesserungen auf der Lis-

te. Auf der Client-Seite muss mindestens Mac OS X 10.3 oder 10.3.3 Server installiert sein.

Größe: 1,0 MB • Quelle: www.apple.com/support/downloads

→ Security Update 2005-006

Sowohl für Mac OS X 10.4 als auch für 10.3.9 steht dieses Sicherheitsupdate bereit: Es behebt insgesamt zwölf Sicherheitslücken, die vor allem die Netzwerkdienste des Betriebssystems betreffen; allerdings werden auch Probleme behoben, die die Ausführung von Programmcode auf Administrator-Ebene über manipulierte PDF-Dateien erlauben konnten. Aus diesem Grund sei die Installation dieses Updates allen Anwendern geraten.

Größe: 5,9 MB • Quelle: Software-Aktualisierung

→ Mail Server Update 10.3.9

Besitzern der Server-Variante von Mac OS X 10.3.9 sei dieses Update empfohlen: Es behebt ein Problem mit Cyrus Mail, das beim Neuaufbau der Datenbank zu einem Abbruch und damit einer unvollständigen Datenbank führen konnte. Eine Anleitung zum Wiederherstellen der Datenbank in einem solchen Fall ist unter docs.info.apple.com/article.html?artnum=301694 zu finden.

Größe: 734 KB • Quelle: www.apple.com/support/downloads

→ Desktop Video Update 1.2.1

Wer bei der Verwendung von Digital Cinema Desktop Preview mit Final Cut Pro HD 4.5 oder Final Cut Express HD 3.0 Probleme hatte, darf sich nun über eine Lösung derselben freuen: Dieses 212 KB große Update schafft Abhilfe.

Größe: 212 KB • Quelle: www.apple.com/support/downloads





Hardware-Testübersicht

Die besten Mac-Produkte der vergangenen zwölf Monate finden Sie jeden Monat in unserer Hardware-Testübersicht – Testergebnisse inklusive. Die Mehrzahl der Preise gilt für den Zeitpunkt der Veröffentlichung dieser Ausgabe.

Kategorie	Name	Geräte-Art	Hersteller	Mac Life	Bewertung	Preis in €
Rechner	iMac G5 1,6 GHz 17"	iMac	www.apple.de	11.2004	★★★★★	1.269,00
	iMac G5 1,8 GHz 17"	iMac	www.apple.de	12.2004	★★★★★	1.459,00
	iMac G5 1,8 GHz 20"	iMac	www.apple.de	07.2005	★★★★★	1.759,00
	Single 1,8 GHz PowerPC G5	Power Mac	www.apple.de	01.2005	★★★★★	1.399,00
	Dual 1,8 GHz PowerPC G5	Power Mac	www.apple.de	10.2004	★★★★★	1.919,00
	Dual 2,7 GHz PowerPC G5	Power Mac	www.apple.de	07.2005	★★★★★	2.879,00
	iBook 14" 1,33 GHz	iBook	www.apple.de	02.2005	★★★★★	1.269,00
	PowerBook 15" 1,67 GHz	PowerBook	www.apple.de	05.2005	★★★★★	2.239,00
	Mac mini 1,42 GHz	Mac mini	www.apple.de	04.2005	★★★★★	589,00
	Mac mini 1,42 GHz – UltraFast	Mac mini	www.synom.de	05.2005	★★★★★	1.099,00
Gehäuse	Onnto Combo 2,5"	2,5"-Gehäuse	www.digitalnoma.de	01.2005	★★★★★	69,95
	Macally PHR-250CC	2,5"-Gehäuse	www.drbot.de	01.2005	★★★★★	64,00
	VulcanTech PDS2Go35D	3,5"-Raid-Gehäuse	www.firewire-revolution.de	07.2005	★★★★★	399,00
	VulcanTech DualDrive	3,5"-Raid-Gehäuse	www.firewire-revolution.de	06.2005	★★★★★	399,00
Musik	inMotion Audio System	iPod-Lautsprecher	www.alteclansing.de	01.2005	★★★★★	149,90
	Slim Devices Squeezebox	Kabellose Musik	www.digitalnoma.de	12.2004	★★★★★	319,00
	JBL Creature II	Lautsprecher	www.jbl.com	06.2004	★★★★★	89,00
	Creative I-Trigue 3450/3500	Lautsprecher	www.creative.com	06.2004	★★★★★	118,00
	Harman/Kardon Soundsticks II	Lautsprecher	www.harmankardon.de	06.2004	★★★★★	155,00
	XP MIDI Mate	USB-MIDI-Schnittstelle	www.audiotrak.de	01.2004	★★★★★	59,00
	AKG Merlin 232	Funkkopfhörer	www.akg.com/de	06.2005	★★★★★	249,00
	iPod-in-ear Kopfhörer	Kopfhörer	www.lotsabits.de	07/08.2004	★★★★★	39,00
	M-Audio Transit USB	USB-Audio-Adapter	www.m-audio.de	09.2004	★★★★★	99,00
	Hifidelio	Musikserver	www.hermstedt.de	04.2005	★★★★★	575,00
	maxfield MAX P-03	USB-Stick mit MP3-Spieler	www.maxfield.de	09.2004	★★★★★	75,00
	iPod (G4) 20 GB	Musik-Spieler	www.apple.de	10.2004	★★★★★	299,00
	iPod mini 6 GB	Musik-Spieler	www.apple.de	05.2005	★★★★★	249,00
	iPod photo 30 GB	Musik-Spieler	www.apple.de	05.2005	★★★★★	359,00
Drucker	Lexmark P707	Drucker	www.lexmark.de	12.2003	★★★★★	45,00
	Canon i865	Drucker	www.canon.de	04.2004	★★★★★	170,00

Kategorie	Name	Geräte-Art	Hersteller	Mac Life	Bewertung	Preis in €
Medienleser	Instant Disk	Festplatten-Medienleser	www.pixo.de	05.2005	■ ■ ■ ■ ■	89,00
	macally U2-HUBRD	Medienleser + USB2.0-Hub	www.macally-europe.com	04.2005	■ ■ ■ ■ ■ ■	36,00
Scanner	Epson Perfection 3170 Photo	Scanner	www.epson.de	07/08.2004	■ ■ ■ ■ ■	199,00
	Microtek ScanMaker i900	Scanner	www.microtek.de	01.2005	■ ■ ■ ■ ■ ■	710,00
Brenner	LaCie DL DVD±RW	Double-Layer-DVD-Brenner	www.gravis.de	01.2005	■ ■ ■ ■ ■	184,90
Eingabegeräte	Logitech MX 1000 Laser Cordless	Kabellose, optische Maus	www.logitech.de	01.2005	■ ■ ■ ■ ■	74,99
	Logitech MX900	Bluetooth-Maus	www.logitech.de	05.2005	■ ■ ■ ■ ■	64,00
	Apple Bluetooth Maus	Bluetooth-Maus	www.apple.de	05.2005	■ ■ ■ ■ ■	59,00
	MS Intellimouse Explorer	Bluetooth-Maus	www.microsoft.de	05.2005	■ ■ ■ ■ ■	72,00
	Macally BTMouseJR	Bluetooth-Maus	www.macally-europe.com	05.2005	■ ■ ■ ■ ■	49,00
	RadTech BT500	Bluetooth-Maus	www.radtech.de	05.2005	■ ■ ■ ■ ■	60,00
	Higoto BlueTake BT500	Bluetooth-Maus	www.higoto.de	05.2005	■ ■ ■ ■ ■	50,00
	Trust MI5300M	Bluetooth-Maus	www.trust.de	05.2005	■ ■ ■ ■ ■	39,00
	Kensington Pocket-Mouse	Bluetooth-Maus	www.kensington.de	07.2005	■ ■ ■ ■ ■	39,00
	Macally BTmicro	Bluetooth-Maus	www.macally-europe.com	07.2005	■ ■ ■ ■ ■	44,00
	KeySonic Mini Tablet	Grafiktablett	www.keysonic.de	02.2004	■ ■ ■ ■ ■	89,00
	Microsoft Optical Desktop Pro	Funk-Tastatur	www.microsoft.de	03.2004	■ ■ ■ ■ ■	65,00
	Apple Wireless Keyboard	Funk-Tastatur	www.apple.de	03.2004	■ ■ ■ ■ ■	59,00
	Logitech Optical Desktop MX	Funk-Tastatur	www.logitech.com	03.2004	■ ■ ■ ■ ■	35,00
	macally RFKey	Funk-Tastatur	www.macally-europe.com	03.2004	■ ■ ■ ■ ■	66,00
	Keyspan Presentation Remote	Fernbedienung	www.gravis.de	09.2004	■ ■ ■ ■ ■	59,99
	macally IceCad	Grafiktablett	www.macally-europe.com	09.2004	■ ■ ■ ■ ■	45,00
Kommunikation	AC 14 Webphonie	ISDN-Telefonanlage	www.agfeo.de	02.2005	■ ■ ■ ■ ■	130-170
	Belkin Ethernet-Bridge	drahtlose Bridge	www.belkin.com	11.2004	■ ■ ■ ■ ■	69,00
	Manhattan USB-Bluetooth-Adapter	USB-Bluetooth-Adapter	www.netzwerk-shopping.de	06.2004	■ ■ ■ ■ ■	24,90
	OpenCom 36X	Telefonanlage	www.tkr.de	07/08.2004	■ ■ ■ ■ ■	279,00
	macAIR	PCMCIA WLAN-Karte	www.mactastic.de	06.2004	■ ■ ■ ■ ■	59,90
	BT-Modul DBT-120	USB-Bluetooth-Adapter	www.d-link.de	06.2005	■ ■ ■ ■ ■	26,00
	Apple AirPort Extreme Basisstation	WLAN-Router	www.apple.de	04.2004	■ ■ ■ ■ ■	199,00
	Hermstedt NetShuttle DSL Wireless	WLAN-Router	www.hermstedt.de	04.2004	■ ■ ■ ■ ■	335,00
	DWL-G730AP	Pocket-Router	www.d-link.de	06.2005	■ ■ ■ ■ ■	99,00
	AirPort Express Basisstation	WLAN-Bridge mit iTunes	www.apple.de	10.2004	■ ■ ■ ■ ■	129,00
	Macally IceCam	Webcam	www.macally-europe.com	10.2004	■ ■ ■ ■ ■	20,00
Erweiterungskarten	SeriTek/1S2	PCI-Karte Serial-ATA	www.firewire-revolution.de	01.2004	■ ■ ■ ■ ■	59,00
	macally USB-2.0-Karte	PCI-Karte	www.macally-europe.com	01.2004	■ ■ ■ ■ ■	29,00
	Sonnet TempoTrio	PCI-Karte USB/FW/ATA	www.sonnet.com	06.2005	■ ■ ■ ■ ■	130,00
TV-Lösungen	Satelco EasyWatch MobilSet	PCMCIA-Karte	www.satelco.de	07.2005	■ ■ ■ ■ ■	149,00
	Terratec Cinergy T2	externe USB2.0 Lösung	www.terratec.de	07.2005	■ ■ ■ ■ ■	99,00
	MyTV	externe USB Lösung	www.hauppauge.de	09.2004	■ ■ ■ ■ ■	149,00
	EyeTV USB	externe USB Lösung	www.elgato.com	09.2004	■ ■ ■ ■ ■	149,00
	watchandgo	PCMCIA-Karte	www.formac.com	07.2005	■ ■ ■ ■ ■	199,00
	EyeTV 300	externe FireWire Lösung	www.elgato.com	09.2004	■ ■ ■ ■ ■	269,00
	EyeTV 310	externe FireWire Lösung	www.elgato.com	09.2004	■ ■ ■ ■ ■	299,00
	Studio TVR	externe FireWire Lösung	www.formac.de	09.2004	■ ■ ■ ■ ■	175,00
	AlchemyTV	PCI-Karte	www.miglia.com	09.2004	■ ■ ■ ■ ■	129,00
	AlchemyTV DVR	PCI-Karte	www.miglia.com	09.2004	■ ■ ■ ■ ■	165,00
Sonstiges	IR Trans mit iRed	USB-Infrarot-Sender/Empf.	www.irttrans.de	02.2005	■ ■ ■ ■ ■	99,00
	Director's Cut SCART	Video-Umwandlung	www.miglia.com	01.2005	■ ■ ■ ■ ■	304,32
	CarDock	Autohalterung für iPod	www.gravis.de	01.2005	■ ■ ■ ■ ■	44,98
	ACS-1602 KVM-ADC-Switch	Monitor-Umschalter	www.netzwerk-shopping.de	01.2005	■ ■ ■ ■ ■	199,00
	IRISPen executive	Scan-Stift	www.irislink.com	01.2005	■ ■ ■ ■ ■	152,00
	radioShark	USB-Radio	www.macland.de	06.2005	■ ■ ■ ■ ■	69,00
	FlyLight 2.0	USB-Licht	www.kensington.de	07.2005	■ ■ ■ ■ ■	13,00
	iPod Camera Connector	Kameraverbindung	www.apple.de	07.2005	■ ■ ■ ■ ■	29,00
	Formac Gallery 1900 Black	LC-Monitor	www.formac.com	11.2004	■ ■ ■ ■ ■	479,00
	23-Zoll-Cinema-HD-Display	LC-Monitor	www.apple.de	10.2004	■ ■ ■ ■ ■	1499,00

Zweite Panne innerhalb eines Jahres

Brandgefahr: Apple ruft Akkus zurück



Verbraucherschutzorganisation, dem US-amerikanischen Gremium Consumer Product Safety Commission (CPSC), startet der Mac-Hersteller aus Sicherheitsgründen ein weltweites Austauschprogramm. Der Austausch erfolgt für den Kunden kostenlos und kann sowohl via Internet als auch über die Support-Hotline abgewickelt werden. Der defekte Akku wird ebenfalls kostenlos von Apple entsorgt. Detaillierte Informationen zum Ablauf kann der Endverbraucher über eine eigens eingerichtete Webseite (www.apple.com/support/batteryexchange) einsehen. Die betroffenen Batterien sind mit einer der folgenden Modellbezeichnungen versehen:

erwarten aber nicht, die Kosten für den Rückruf zu tragen". Als weitere Schritte kündigte Apple laut der taiwanesischen Fachzeitschrift Digitimes an, sich von seinem Hauptbatterielieferanten unter Umständen zu trennen. LG Chem gehört zu der LG Group, zu der auch LG Electronics, ein Hersteller von Plasma- und LCD-Monitoren, gehört. Als mögliche Nachfolger sind die taiwanesischen Unternehmen DynaPack International Technology und Simplo Technologies im Gespräch. Beide Firmen liefern bereits Akkus für Power- und iBooks, allerdings in deutlich geringerer Stückzahl als LG Chem, die mit über 60 Prozent im Akku-geschäft vorn liegen.

Modell	Akku-Modell-Nummer:	Betroffene Seriennummer:
12-inch iBook G4	A1061	HQ441-HQ507
12-inch PowerBook G4	A1079	3X446-3X510
15-inch PowerBook G4	A1078	3X446-3X509

Modell- und Seriennummer befinden sich auf der Unterseite des Akkus, in dunkler Schrift unterhalb des Strichcodes. Apple rät betroffenen Kunden, besagte Energiezellen nicht weiter zu benutzen und das Notebook ausschließlich mit dem Netzteil zu betreiben. Wer das Notebook dennoch mit Akku betreibt, sollte es nicht unbeaufsichtigt lassen und regelmäßig prüfen, ob eine auffällige Wärmeentwicklung festzustellen ist.

Vom Pech verfolgt

Glück scheint Apple mit seiner Notebook-Reihe in den letzten Monaten nicht zu haben. Auf das Revival mit den Akkus hätte der Mac-Hersteller sicherlich äußerst gerne in der eher schleppend verlaufenden Produktsparte verzichtet. Denn neben der Brandgefahr durch die Akkus musste das Unternehmen bereits im letzten Jahr bei der iBook-G3-Reihe Hardwarefehler eingestehen und sorgte mit einer eher mäßig verlaufenden Support-Regelung für den Endverbraucher für Negativschlagzeilen. Zahlreiche Nutzer klagten über das Versagen des Logic Boards, ein Hardware-Mangel, der alles andere als eine Kleinigkeit darstellte, aber von Apple gerne unter den Teppich gekehrt worden wäre.

Michaela Schroer

Bereits Ende August letzten Jahres musste Apple 28000 Lithium-Ionen-Akkus in seinen 15"-PowerBooks austauschen, da sich diese durch eine Fehlkonstruktion überhitzten. Nun sind anscheinend zwischen Oktober 2004 und Mai 2005 erneut 12"-G4-iBooks sowie 12"- und 15"-PowerBooks mit defekten Energieversorgern im Handel verkauft worden. Die betroffenen Batterien für die Notebook-Modelle stammten sowohl bei der ersten als auch bei dieser Panne vom südkoreanischen Hersteller LG Chem Ltd. Die Menge der potenziell betroffenen Akkus wird allein in den USA auf eine Stückzahl von 128000 geschätzt, da auch der separate Absatz des Akkus in diesem Verkaufszeitraum nicht unbeträchtlich war.

Baufehler führt zu Brandgefahr

Durch einen Baufehler besteht die Möglichkeit, dass sich der Akku durch einen internen Kurzschluss überhitzt und das Notebook im schlimmsten Fall in Flammen aufgeht. Apple sind bislang nach eigenen Angaben bereits sechs Fälle bekannt, in denen sich die tragbaren Rechner entzündet haben. In freiwilliger Zusammenarbeit mit der

Konsequenzen

Da der südkoreanische Batterie-Hersteller LG Chem bereits im letzten August verantwortlich für den Rückruf war, zieht Apple daraus nun Konsequenzen. Apple zufolge wird der Vertragspartner die Kosten des Rückrufs in voller Höhe tragen müssen. „Unsere erste Sorge bezieht sich auf den Kunden“, meint ein Sprecher des Unternehmens. „Wir

Flut von Plagiaten nimmt kein Ende

Apple prüft Klage gegen iPod-Klon



Der deutsche Hersteller Medion aus Mülheim an der Ruhr bietet eine fast originalgetreue Kopie des Music-Players iPod unter dem Discounter-Label Micromaxx in Plus-Märkten sowie in dessen österreichischen Filialen „Zielpunkt“ an. Die iPod-Kopie, die dem iPod mini fast bis auf das Kabel gleicht, betrachtet Apple als erneuten und besonders dreisten Plagiatversuch, gegen den mit juristischen Mitteln vorgegangen werden muss, um den Verkauf zu stoppen.

Schlechtes Plagiat

Der MM42452 beinhaltet eine 5-GB-Festplatte, ein 1-MB-Anti-Schock-System, ein USB-Kabel und eine Diktierfunktion. Stiftung Warentest prüfte das Gerät bereits Ende 2004 auf Herz und Nieren und stellte fest, dass das, was die Optik und Assoziation zum iPod verspricht, nicht annähernd den Erwartungen entspricht. Weder die komfortable Bedienung des Geräts sei in irgendeiner Form mit dem Original-iPod zu vergleichen, noch hat der Player aus den Plus-Regalen einen besonders

guten Klang. Beim ersten Einschalten störte bei einem der Testgeräte sogar eine Formatfehler-Meldung. Der Micromaxx MM42452 konnte letztendlich nur durch die Reset-Funktion ins Leben zurückgeholt werden. Sollte der Mac-Hersteller den Verkauf nicht stoppen, wird der Discount-Player für 179 Euro in Deutschland zu kaufen sein.

Erfolg zieht immer Nachahmer an. Dagegen ist kein Unternehmen geschützt, dessen Produkt sich solch hoher Absatzzahlen erfreut und seinem Unternehmen so gute Gewinne beschert. Doch bei Apple häufen sich die Fälle und sind in puncto Dreistigkeit derzeit wohl kaum zu überbieten. Erst auf der CeBIT im März stellte ein asiatischer Hersteller einen täuschend ähnlichen Player inklusive nachgeahmtem Werbeplakat aus. Unerschrocken wie unsere Freunde aus dem Land des Lächelns sind, begrüßten sie auch die Anwälte Apples freundlich und ließen sich – zumindest anfangs – nicht von den juristischen Floskeln beeindrucken.

Michaela Schroer

MAC LIFE GEWINNSPIEL

Mitmachen und gewinnen: Mac Life bietet seine Artikel, aber auch komplette Hefte seit dem 19. Juni auch online zum Erwerb an.

Was kostet ein komplettes Heft im Download?

Senden Sie Ihre Antwort per E-Mail an gewinnspiel@maclife.de, Betreff „Eye TV Wonder“. Einsendeschluss ist der 5. August 2005, der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen



Gewinnen können Sie den
TV Tuner mit digitalem
Videorekorder
eye TV WONDER USB 2.0
von

elgato

cool down

iBreeze

Transparenter Standfuß für PowerBook oder Notebook mit sehr leisen, abschaltbaren Mini-Lüftern zur optimalen Kühlung des Rechners.

- mit durchgeschleiften USB-Ports



www.dvforge.com

FanLight

Passt in jeden USB Anschluß vom Mac oder PC

- Keine zusätzliche Stromversorgung nötig
- Wählbare Funktionen : Licht, Ventilator oder beides zugleich



www.artwizz.de

WORK_OUT



Schlanke und perfekt angepasste Tasche für Ihr iBook oder Powerbook mit Aussentasche für Zubehör.

- aus strapazierfähigem, wasserfestem Stoff
- erhältlich für 12"/14" iBook sowie 12"/15"/17" PowerBook in ice-white, black, orange

www.tucano.it



Distribution über MacLAND GmbH

Die Produkte sind erhältlich
im Macintosh-Fachhandel

Oder mailen Sie an contact@macland.de
Wir nennen Ihnen Bezugsquellen in Ihrer Nähe

www.macland.de



Microsoft

DELL



intel

NETGEAR

Apple, Microsoft, Dell, HP, Intel und Netgear

Seite an Seite in die Schlacht

Eine Allianz der größten IT-Unternehmen findet sich selten ohne triftigen Grund und meistens nur, wenn für alle Seiten sehr viel Geld auf dem Spiel steht.

Apple, Microsoft, Dell, HP, Intel und Netgear verklagen das australische Forschungsunternehmen Commonwealth Scientific and Industrial Research Organisation (CSIRO), das seit 1996 die Patentrechte an verschiedenen WLAN-Standards hält, um dessen Technik lizenzfrei nutzen zu können. Laut der Kläger sei das Patent rechtlich nicht legal, daher muss für die Verwendung der Technik weder eine Lizenzgebühr gezahlt werden noch verletze eines der IT-Unternehmen die Rechte der CSIRO. Doch der Widerstand ist groß, das Forschungsun-

ternehmen, das zu großen Teilen von der australischen Regierung finanziert wird, verweigert die Freigabe und reagiert lediglich mit einer Gegenklage wegen Patentrechtsverletzung.

Ausschlaggebender Streitpunkt ist das Patent mit der Nummer 5,487,069, das bereits im Januar 1996 vom US-amerikanischen Patent und Trademark Office verliehen wurde und das essenziell eine den IEEE-Standards entsprechende Einrichtung von WLANs festlegt. Nach Angaben des Chief Executive der CSIRO, Geoff Garrett, beschleunigt die patentierte Technik die Geschwindigkeit der WLAN-Datenübertragung um das Fünffache. Während der ältere Standard IEEE 802.11b maximal 11 MBit/s schafft, ermöglicht der neue Standard

IEEE 802.11g eine Übertragung von 54 MBit/s. Jetzt, wo die geschützte Technik in den meisten Notebooks als Standardfeature verwendet und vom Großteil der im Handel erhältlichen Hardware unterstützt wird, profitiere das Unternehmen davon, da die Lizenzeinnahmen in weitergehende Entwicklungsprojekte fließen und somit letztendlich wiederum der Allgemeinheit zur Verfügung gestellt werden können. Den Herstellern werden für den Einsatz der Technologie „vernünftige Lizenzgebühren“ angeboten, eine Verwendung der Technologie ohne Lizenzvereinbarung wird die CSIRO juristisch verfolgen. Eine Klärung vor Gericht ist somit wohl unausweichlich.

Michaela Schroer

Apple im Trend

Boom der Widescreen-Notebooks

Ab 2006 werden Notebooks mit Widescreen aufgrund der Entwicklung im Home-Entertainment-Bereich einen Boom erleben. Während bislang lediglich 30 bis 40 Prozent aller mobilen Computer mit den so genannten Widescreens ausgestattet sind, wird aus einigen Kreisen für das nächste Jahr bereits ein Marktanteil von 90 Prozent prognostiziert.

Hersteller rüsten auf

Dell, HP und Apple scheinen schon voll im Trend zu liegen und in den letzten Monaten ihr Sortiment dementsprechend erweitert oder die Erweiterungen zumindest angekündigt zu haben. Ganz groß raus will der Marktführer Dell. Ab 2006 plant das Unternehmen das erste auf dem Markt erhältliche Notebook-Modell mit 19-Zoll-Widescreen, bei 17-Zoll ist für Filmliebhaber also noch lange nicht Schluss. Außerdem erhielt der Display-Hersteller Compal Electronics kürz-

lich eine Bestellung vom PC-Hersteller, welche monatliche Lieferungen von 300.000 14-Zoll-Widescreens umfasst. Die Produkt-Entwickler bei IBM hinken der Entwicklung bis dato hinterher, ein Notebook mit Widescreen sucht man dort vergeblich. Laut IBM-Management sollen die ThinkPad-R- und G-Reihen mit einem 15,4-Zoll-Display erst Anfang 2006 erhältlich sein. Auch beim Mac-Hersteller hält sich das Gerücht über ein mögliches HD-PowerBook hartnäckig, das stets in engem Zusammenhang mit der Entwicklung der iTunes-Plattform für Filme gesehen wird.

Preisverfall

Der stark wachsende Markt wird nicht nur eine gewisse Vielfalt an technischer Ausstattung für Filmliebhaber mitbringen, sondern auch für günstige Preise sorgen. Die Branche erwartet, dass das starke Angebot unter das Niveau nor-

maler Displays sinken wird. Mit etwa 140 US-Dollar kosten die breiten Screens zur Zeit etwa 15 Dollar mehr als die Standardvariante.

Trend

Ein Blick auf die Entwicklung im Bereich Online-Entertainment – Sonys Kinofilm-Download-Plattform, Apples geradlinige Entwicklung im HDTV-Bereich und iTunes – zeigten eindeutig, wohin der Markt läuft und dass bereits zwischen einigen wenigen ein Wettlauf um mögliche Marktanteile entbrannt ist. Die Einschätzung jedoch, binnen eines Jahres eine so drastische Absatzsteigerung – von 30-40 Prozent auf 90 Prozent – zu erwarten, scheint, da die entsprechenden Angebote noch in den Kinderschuhen stecken, eher unrealistisch und für dieses Marktsegment auch nicht typisch.

Michaela Schroer



Junkmail darf nicht mehr „Spam“ heißen

Spam zum Frühstück



Das US-Unternehmen Hormel Foods (Hormel.com) hat sich den Begriff „Spam“ für sein gleichnamiges Frühstücks-Schinkenfleisch aus der Dose jetzt auch für Software schützen lassen. Die erweiterte Eintragung, genehmigt durch das US Patent and Trademark Office, sieht nun vor, dass der Lebensmittelkonzern den Begriff zusätzlich für herunterladbare Software verwenden darf. Die Marke ist bereits für Dosenfleisch, T-Shirts, Mützen, Spielzeug und Küchengeräte eingetragen.

Schon seit 1937 verkauft der Lebensmittelhersteller Hormel Foods „Spam“ als Mittagsmahlzeit aus der Dose, im zweiten Weltkrieg wurde das Dosenfleisch als Haus- und Hoflieferant des amerikanischen Militärs über die USA hinaus zu einem Begriff und erfreute sich auch in Europa größter Beliebtheit. Der Name setzt sich aus „sp“ für spiced (gewürzt) und „am“ für ham (Schinken) zusammen. Weltweit bekannt wurde der Begriff durch einen Sketch der Komikertruppe Monty Python, in dem Wikinger in einem Restaurant unmissverständlich Spam! Spam! Spam! fordern. Seit einigen Jahren musste das Unternehmen jedoch mit ansehen, wie der Name seiner Wurstware für unerwünschte Werbesendungen für Viagra & Co. missbraucht wurde, diverse Versuche dieses zu stoppen, blieben ohne Erfolg und die Marke litt zunehmend. Heute verkauft Hormel eine ganze Produktpalette rund um Spam und betreibt seit 2001 unter dem Motto „For the love of Spam“ sogar ein „Spam-Museum“ (1937 Spam Boulevard, Austin, Minnesota). Anlässlich des Musicals „Monty Python’s Spamalot“ (www.montypythonsspamalot.com) gab es auch eine Sammelausgabe des Spam-Produkts: „Spam golden honey grail“.

Dank des kuriosen Markenrechts kann Hormel Food jetzt alle Anbieter von Software verklagen, wenn sie Anti-Spam-Programme im Internet mit dem Namenszusatz „Spam“ verbreiten. Bereits im letzten Jahr hatte der Lebensmittelkonzern drei Millionen Euro für eine Werbekampagne ausgegeben, um das Image der angeschlagenen Marke zu verbessern. Neben der Firma „Spam Arrest“ erhielten auch das Unternehmen DSPAM sowie die Betreiber von Spam.com und Spam.net bereits Post von Hormels Anwälten.

Michaela Schroer



Memory
Distribution
GmbH

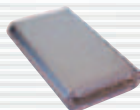
<http://www.dsp-memory.de>



IceCube FireWire / Pleiades

Gehäuse FireWire 400 Pleiades 50,-
Gehäuse FireWire 800 Pleiades 87,-

80GB	Hitachi • 7200rpm • 2MB Cache	110,-
160GB	Samsung • 7200rpm • 8MB Cache	137,-
160GB	Hitachi • 7200rpm • 8MB Cache	140,-
200GB	Samsung • 7200rpm • 8MB Cache	147,-
250GB	Hitachi • FireWire800-Anschluß	196,-
400GB	Hitachi • FireWire800-Anschluß	334,-



ClearLight FireWire

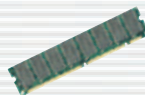
Leergehäuse FireWire400 43,-

60GB	Toshiba • 5400rpm • 16MB Cache	139,-
60GB	Hitachi • 7200rpm • 8MB Cache	182,-
80GB	Toshiba • 5400rpm • 16MB Cache	162,-
100GB	Toshiba • 5400rpm • 16MB Cache	214,-



Specials

800GB Igloo-Laufwerk 2 * 400GB • FW800	590,-
OS X 10.4 „Tiger“ solange Vorrat reicht	100,-
Pioneer 4x extern FireWire/USB2	107,-
SeriTek ext. S-ATA Gehäuse Bundle	200,-
SeriTek S-ATA Controller Mac-Version	59,-
SeriTek S-ATA Controller extern	80,-
Sonnet Tempo ATA100/133	73,-
250GB Oxford 912 FireWire800/USB2	186,-
Gehäuse Oxford 912 FireWire800/USB2	78,-
FireWire-Kabel 20cm	5,-



Arbeitsspeicher

256MB	iMac 233-333, Lombard, Wallstreet	70,-
256MB	PowerMac G3 beige / G4 PCI Grafik	43,-
256MB	PowerMac G4 PC100/133	45,-
256MB	iBook, Pismo, PowerBook G4	47,-
512MB	iBook, Pismo, PowerBook G4, iMac TFT	93,-
512MB	Mac mini	45,-
512MB	iMac TFT DDR / iBook G4 / PowerBook	58,-
512MB	PowerMac G4 PC100/133	80,-
512MB	PowerMac G4 DDR alle	45,-
512MB	PowerMac G5 DDR alle	45,-
1GB	PowerBook 12" / 15" / 17"	119,-
1GB	PowerBook 12" / 15" / 17" Mitte 2004	125,-
1GB	iMac TFT DDR / iBook G4	125,-
1GB	PowerMac G5 alle	95,-
1GB	Mac mini	95,-

Neu: Jetzt auch EU-weiter Versand.

Aktuelle Preise finden Sie unter
<http://www.dsp-memory.de>

DSP Memory Distribution GmbH
Lise-Meitner-Str. 1 • 24941 Flensburg
Telefon: 0461 - 1461 6600
Telefax: 0461 - 1461 6622

Angebot freibleibend. Irrtümer vorbehalten. Händleranfragen willkommen.

Waschen, Schleudern, Spülen verboten

Melbourne: iPod explodiert



Nicht immer sind so kleine Unterhaltungsgeräte wie der iPod auch ungefährlich. Im australischen Melbourne ging ein iPod, statt die Lieblingsmusik des Teenagers rauf und runter zu spielen, in die Luft. Produktionsfehler? Nein,

weit gefehlt. Ein Vollbad sowie einige handwerkliche Künste des Jüngsten führten zu einer heißen Überraschung.

Sauberkeit mit Folgen

Ohne es bemerkt zu haben, hatte die Mutter des Teenagers den iPod versehentlich mit in die Wäsche gesteckt, berichtet die australische Zeitung „The Age“. Nachdem der Schüler dieses entdeckte, war es bereits um den MP3-Player geschehen. Da das Waschprogramm dem iPod alles andere als bekommen ist, versuchte sich der Schüler getreu dem Motto „Jugend forscht“ als Elektroniker und öffnete den Player mit dem Schraubenzieher. Der Erfolg ließ nicht lange auf sich warten: Das nasse Gerät explodierte unter heftiger Rauchentwicklung und brannte ein Loch in die

Bettdecke. Doch Glück im Unglück hatte der wissbegierige Teenager: Alle Finger sind noch dran! Und bis auf eine leichte Rauchvergiftung trug er keinerlei Blessuren, sondern nur einen Schreck davon.

Eklatante Fehlbehandlung

Gründliche Untersuchungen seitens der Feuerwehr ergaben, dass der iPod lediglich aufgrund eklatanter Fehlbehandlung explodiert ist. Befürchtungen, es könne ein Produktfehler sein, sind zu 100 Prozent auszuschließen. Wer seinem Premium-Player also keinen Waschgang spendiert und dann versucht, das vor Waschlauge triefende Gerät zu reparieren, wird auch keine explosiven Überraschungen erleben, versicherte die Feuerwehr in Melbourne.

Michaela Schroer

Gates: „Der iPod ist ohne Zukunft“

„Windows Mobile 5.0“ heißt die neue Softwareversion, mit der Microsoft gleich in mehreren Segmenten vorpreschen und auch den iPod aus dem Weg räumen möchte.



Mit dem Trend zu mobilen Multifunktionsgeräten werden die Grenzen zwischen den einzelnen Gerätetypen immer mehr verschwimmen, ist sich zumindest Bill Gates sicher. „Heute können Sie in Kontakt bleiben, ganz egal wo Sie sich befinden und ob Sie nun einen portablen Computer oder Handy bei sich haben“. Trotz Kultstatus schwört Gates jedoch, dass der kleine Premium-Player von Apple seine Marktanteile nicht halten kann.

„Ich glaube nicht, dass sich der Erfolg des iPod auf Dauer fortsetzen lässt, so gut Apple auch sein mag“, sagt der CEO in einem Interview, „die Zukunft liegt im Mobiltelefon“.

Immer und überall up to date

Der Endverbraucher wird in Zukunft immer stärker zu Multifunktions- statt zu Solitärgeräten greifen. Wichtige Features wie E-Mails empfangen, Datenverarbeitungen, Musik- und Videofunktionen müssen in einem Gerät integriert und kostengünstig angeboten werden. Hierfür eignet sich aus Hardwaresicht kein Gerät besser als das Mobilfunktelefon. Windows Mobile 5.0 wird hier ganz neue Lösungen ermöglichen und soll neben Apples iPod auch den Erfolgskurs des BlackBerry stoppen. Hierzu implementierte Microsoft die so genannte Push-Technologie für E-Mails, die mittels

dieser Technik überall sofort auf dem Endgerät zugestellt und beantwortet werden können.

Fazit

Da eine Umsatzzunahme im Kerngeschäft PC-Software mit knapp zwei Prozent äußerst gering ausfällt, nimmt Microsoft zunehmend Geschäftsfelder mit zweistelligen Wachstumsmöglichkeiten wie Telefonsoftware oder Spielekonsolen ins Visier. Ein Blick in die Vergangenheit zeigt, dass es Microsoft schon oft gelungen ist, erfolgreiche Innovationen von kleineren Unternehmen mit einem eigenen optimierten Produkt aus dem Markt zu drängen. Das bekannteste Beispiel hierfür ist der Netscape Navigator, der aufgrund der dominierenden Marktposition Microsofts gegen den Internet Explorer das Rennen verlor.

Michaela Schroer

■ Externe Festplatte im mini-Look

In einem optisch optimal zum Mac mini passenden Gehäuse präsentiert MicroNet eine externe Festplatte mit integriertem FireWire- und USB-Hub mit dem Namen „miniMate“ (www.micronet.com/General/minimate.asp). Es ist in den Festplattengrößen 80 GB (150,- US-Dollar), 160 GB (180,- US-Dollar), 120 GB (250,- US-Dollar) und 400 GB (500,- US-Dollar) erhältlich und enthält zugleich jeweils vier USB-2.0-Ports und drei FireWire-Anschlüsse, die mit Strom versorgt werden. Das miniMate passt exakt unter den Mac mini und bildet mit ihm eine optische Einheit. Mit der angegebenen Zugriffsgeschwindigkeit von unter 9 Millisekunden bietet es zudem eine hervorragende Plattenperformance. Im Lieferumfang außerdem enthalten sind je ein FireWire und ein USB 2.0 Kabel.

■ Das kleine Schwarze

Der Mac mini eignet sich dank seiner minimalen Abmessungen perfekt für den Transport. Waterfield Design trägt diesem Umstand nun Rechnung und spendierte dem Power-Zwerg ein perfekt sitzendes „Kleines Schwarzes“ mit dem Mac mini SleeveCase (<http://www.sfbags.com/products/macminicase/macminicase.htm>). Die leichte, kompakte und zugleich



Wie eine zweite Haut schmiegt sich das SleeveCase um den Mac mini.

Mac mini News

Neuigkeiten rund um den kleinsten Mac

schützende Tasche ist aus stabilem Nylon gefertigt und schützt den Mac mini auch bei Schlägen und vor Kratzern. Innen ist das Case mit einer 6 mm starken und polsternden Neopren-Schicht ausgestattet. Damit passt sich das SleeveCase, das auch optional mit Tragegurt erhältlich ist, dem Mac mini wie eine zweite Haut an. Sein Preis soll 39,- US-Dollar betragen.

■ Billige Mac mini RAM

Anfang Mai senkte Apple seine Preise für die RAM-Erweiterungen, die im Zuge einer so genannten „Built-to-Order“-Bestellung in Apples Online Store (<http://store.apple.com/Apple/WebObjects/germanstore>) in den Mac mini bereits ab Werk eingebaut werden. Für 512 MB RAM ist nun ein Aufpreis von 50,- Euro zu zahlen, will man auf 1 GB aufrüsten werden 219,99 Euro fällig. Trotz der Preisreduzierung sind diese Ausgaben noch immer ziemlich hoch und entsprechen kaum dem tatsächlichen Marktwert der Speichermodule. Auf dem freien Markt sind 1 GB DDR RAM für den Mac mini bereits für ca. 100,- Euro erhältlich, während 512 MB DDR RAM sich auf 50,- Euro belaufen. Allerdings ist in diesen Preisen der Einbau der Speicherriegel natürlich nicht enthalten.

■ Mehr Infos zum Mac mini

Wer mehr über seinen Mac mini wissen möchte, der kann in einer von Apple veröffentlichten „Developer Note“ zum Mac mini noch das ein oder andere Geheimnis entdecken. Das umfangreiche und kostenlose Online-Dokument (http://developer.apple.com/documentation/Hardware/Developer_Notes/Macintosh_CPUs-G4/MacMiniG4/index.html) zeigt nicht nur einen Überblick über den Mac mini, sondern gibt auch Einblick in die Architektur des Rechners, seine Bestandteile und Anschlüsse, wie auch das Design der Speichersteckplätze. Eigentlich für Entwickler gedacht, die Hardware-Accessoires für den Mac mini ausarbeiten möchten, findet sich für Neugierige



„Normalnutzer“ sicherlich auch die ein oder andere interessante Antwort auf die Frage „Was steckt in meinem Mac?“.

■ Umbau zum Multimedia-Gerät

Wie man unter Linux seinen Mac mini zum Multimedia-Gerät umbaut, das von anderen Computern per Webbrowser genutzt werden kann, erläutert IBM in seiner so genannten „DeveloperWorks“-Rubrik im Bereich „Power Architecture Technology“ (<http://www-128.ibm.com/developerworks/power/library/pa-madmac1/?ca=dgr-lnxw01MadMacP1>). In einem ersten Teil wird unter anderem die Installation von Linux auf dem Mac mini ausführlich erläutert. Nur damit – so Autor Lewin Edwards – ist es möglich, das angestrebte Multimedia-Projekt allein auf Open Source Basis durchzuführen. Zudem, so der Autor weiter, bietet nur Linux die modulare Konfigurierbarkeit und eine gute Programmierschnittstelle mit hoher Kompatibilität zu den meisten Plattformen. Darüber hinaus erläutert das Dokument die Konfiguration des Netzwerks und des Audio Subsystems sowie die Installation und Konfiguration eines einfachen Webservers. Für Bastler also eine hervorragende und sehr ausführliche Anleitung, wie man aus seinem Mac mini, der wegen des günstigen Preises und seiner Größe besonders dafür geeignet ist, ein Multimedia-Gerät bauen kann.

Passend zum Mac mini bietet MicroNet seine externe Festplatte miniMate an die zusätzlich USB- und FireWire-Hub ist.



iPod-News

Neuigkeiten rund um iPod, iTunes und Co.



**Wasserdicht
verpackter iPod
– jetzt auch in
Deutschland
erhältlich**

das Glatteis der komprimierten Audioformate und bietet für den diese abspielenden iPod ab August den „iTeufel“ an. Das Soundsystem besitzt wie üblich bei Teufel ein „teuflich“ gutes Design, das auffallend schlicht gehalten wurde. Der iPod-Anschluss erfolgt über ein Dock zwischen den Lautsprechern und die Bedienung desselben über eine im Lieferumfang enthaltene Fernbedienung. Teufel selbst sieht in dem 399,- Euro kostenden System „das derzeit leistungsfähigste iPod®-Abspielgerät auf dem Weltmarkt.“ Ab August soll es eine Klangqualität aufweisen, „die ähnliche Modelle anderer Hersteller und so manche Stereo-Anlage hinter sich lässt.“ Wer bis August bei Teufel (http://teufel.de/de/Multimedia/s_895.cfm) vorbestellt, erhält einen Frühbestellerrabatt in Höhe von 10% – allerdings kann derjenige den Klang zuvor nicht testen.

Serie des Sportartikelherstellers bietet nicht nur Platz für einen iPod und ein Bedienfeld auf den Tragegurten, er besitzt auch ein Bluetooth-Modul und eine Solar-USB-Ladestation. Sobald der iPod im Rucksack verstaut ist, wird dieser über ein integriertes Solar-Panel via USB geladen. Zeitgleich bietet das Bluetooth-Modul zusammen mit einem Mikrofon die Möglichkeit, Musik drahtlos zu hören und bei eingehenden Anrufen per Bluetooth-Handy den iPod stumm zu schalten. Vom iPod oder dem Handy bekommen so Außenstehende nicht mehr viel mit. Der iPod ist gut untergebracht, und das Kabelgewirr hat endlich ein Ende. Ein Preis ist allerdings noch nicht bekannt.

■ iPod-Tasche mit integriertem Kopfhörer

Sie haben das Kabelgewirr um Ihren Hals satt und möchten nur noch eines: Erlösung davon? Mit iDiddy (www.ididdy.com) ist jetzt in Amerika eine neue Tasche auf den Markt gekommen, die den iPod nicht nur nett umhüllt, sondern in deren Trageband auch die Kopfhörer für den iPod integriert sind. Das Motto der Tasche mit Band: „Hands Free!“. Tatsächlich bieten die für alle iPod-Modelle erhältlichen Lederhüllen nicht nur den gewünschten Schutz, sondern durch die in das Trageband integrierten Kopfhörerkabel (die laut Hersteller aus der Produktion eines Zulieferers für große Marken stammen) bietet der iDiddy tatsächlich ein Höchstmaß an Bewegungsfreiheit. Erhältlich für 10,- US-Dollar (iPod shuffle) oder 20,- US-Dollar (restliche iPod-Modelle) in den Farben Weiß, Braun und Schwarz.

■ 50 Dinge für den iPod

Mehr aus dem iPod herausholen kann man dank der – nicht immer so hilfreichen – Liste „50 Fun Things to do with your iPod“ von kottke.org (www.kottke.org/plus/50-ways-ipod). Piratensender, Taschenlampe, Rückspiegel-Fotografierobjekt, Drinkmixer oder TV-Fernbedienung sind nur einige wenige Beispiele, die Jason Kottke mit seinem iPod anstellt.

■ Wasserdichtes Gehäuse

Wir berichteten bereits vor einigen Monaten darüber, doch inzwischen sind die wasserdichten Gehäuse der Firma H2O auch in Deutschland erhältlich. Passend zur Urlaubssaison, in der man sicherlich auch beim Schnorcheln, Paddeln und Planschen nicht auf seinen iPod verzichten möchte, übernahm Dr. Bott (<http://catalog.drbot.info>) den Vertrieb des SV Mini und des iP4G. Für 168 Euro können damit der iPod mini und iPods der vierten Generation wasserdicht verpackt mitgenommen werden. Im Preis enthalten sind auch die wasserdichten Kopfhörer.

■ Teuflich gut

Teufel ist für HiFi-Fans der Inbegriff für guten Sound. Jetzt wagt sich der Berliner Edelhersteller von HiFi-Geräten auf

■ Neue Werbung altes Muster

Gleich zwei neue Werbespots stellte Apple im vergangenen Monat online zur Verfügung, beide im altbekannten Silhouetten-Stil gehalten. „Rollerskating“ (www.apple.com/ipod/ads/rollerskating) zeigt diesmal auf Rollschuhen umher fahrende iPod-Besitzer, die zu „Feel Good Inc.“ von den Gorillaz abtanzten. Der Spot hatte in Amerika an einem Samstagabend auf NBC Premiere. Ob er auch – außer im Internet – in Deutschland ausgestrahlt wird, bleibt offen. Nur eine Woche darauf veröffentlichte Apple „Pop-Lock“ (www.apple.com/ipod/ads/poplock), bei dem zum Song „Technologic“ von Daft Punk der gute alte Breakdance eine Renaissance erlebt. Auch hier heißt es für deutsche Werbespot-Sammler: Nur in USA wird ausgestrahlt. Die Internet-Veröffentlichungen aber trösten über dieses Manko hinweg.

■ Solar-Bluetooth-Rucksack

Das AmpPack von Burton war bereits ein Vorstoß, doch beim neuen Rucksack von O'Neill (www.oneilleurope.com/news/introducing_the_world's_first_integrated_solar_backpack_by_o'Neill_739.htm) dachten die Entwickler noch ein wenig weiter. Der Rucksack aus der H2-



**Teufel bietet ein neues
iPod-Lautsprechersystem.**



Das Geheimnis der Ärmel

Burton AmpJacket

Snowboarder kennen das Problem: Eine gute Snowboard-Jacke muss viel aushalten, dabei leicht sein und doch genug Wärme und Schutz bieten, um dem Schnee ein Schnippchen zu schlagen. Darüber hinaus sollten darin genügend Taschen und damit Stauraum sein, um alle Utensilien mit sich zu führen – iPod eingeschlossen. Die meisten guten Snowboard-Jacken erfüllen diese Anforderungen. Das AmpJacket von Burton Snowboards aber kann noch mehr. Mittels eines „Soft Switch Keypads“, das auf dem linken Ärmel der Jacke untergebracht ist, lässt sich der iPod, für den unter der Verdeckleiste des Hauptreissverschlusses ein spezielles Fach vorgesehen ist, bedienen. Die „eingebaute“ Fernbedienung bietet dabei den gleichen Komfort wie die Original Apple-Fernbedienung.

Das iPod-Fach besitzt zwei Bestandteile: eine kleine Box, aus der das Kabel mit dem Fernbedienungsanschluss herausragt und man den Kopfhörer einstecken kann, sowie ein Hardcase für den iPod selbst. Daneben hat die Jacke aus 100% Polyester mit einer Membran aus 100% Polyurethan neben einer abnehmbaren Kapuze ein Netzfutter, eine extra Schließe am Bund mit Gummizug und jede Menge Zusatztaschen, ausgestattet mit weiteren kleinen Taschen oder einem Karabinerhaken am Gummizug. Für Sportler sind die unter den Armen zu öffnenden Belüftungsschlitze praktisch, und dank des dünnen Materials lässt sich die Jacke auch von Radsportlern oder Joggern in der Übergangszeit hervorragend tragen.

Das für Frauen in Fossil und Floral Black und für Männer nur in Schwarz

in den Größen S-XL für satte 399,95 Euro erhältliche AmpJacket ist laut Hersteller zwar waschbar, sollte aber auf Grund seiner Mikrofaserstruktur von der Waschmaschine ferngehalten werden. Ansonsten drohen die wasserabweisenden Fasern ihre Struktur und damit ihre Schutzfunktion vor Nässe zu verlieren. Darüber hinaus erscheinen auch die verarbeiteten Flachbandkabel, die Ärmel-Fernbedienung und iPod im Innern der Jacke miteinander verbinden, einer stärkeren Waschbelastung kaum standzuhalten und lassen sich hierfür auch nicht entfernen. So lange diese aber keine Wackelkontakte oder Knicke aufweisen, ist der iPod im AmpJacket gut verstaut und selbst der Kopfhörer beim Sport nicht mehr im Weg.

Charlotte Stanek



Rucksack mit iPod-Anschluss

Burton AmpPack

Rucksäcke sind zum Transport da. Ob Laptop oder Mittagessen, ein Rucksack muss das ihm anvertraute Gut auf dem Rücken des Besitzers schützen. Benötigt man dann noch den Rucksack während des Sports, dürfen ihm und seinem Inhalt auch härtere Stöße nichts anhaben. Kaum ein Rucksack erfüllt diese Anforderung und nur einer, der das schafft, kann zudem auch noch dem iPod-Besitzer dienlich sein. Sein Name: Burton AmpPack! Seine Funktionalität: Mit einem extra iPod-Fach, diebstahlsicher auf der Rückenfläche untergebracht, spezieller Hartschalenpolsterung und Platz sogar für ein 17"-PowerBook bietet das AmpPack jeglichen Rucksack-Komfort. Das i-Tüpfelchen aber sind die Träger, denn auf dem linken Schulterriemen ist ein Kopfhöreranschluss zu finden. Den rechten zielt hingegen ein „Soft Switch Keypad“, das dieselbe

Funktionalität besitzt wie die iPod-Fernbedienung und den iPod im Rucksack problemlos bedient.

Verbunden sind Bedienungspanel, Kopfhöreranschluss und iPod mit Flachbandkabeln, die in den Trägern zum speziellen iPod-Fach führen und dort in einem Kabel enden, das dem Anschluss der iPod-Fernbedienung (nur in Schwarz) ähnelt. Der iPod muss nur mit diesem verbunden und in sein Hartschalencase gesteckt werden, schon kann das Fernbedienen losgehen. Das iPod-Fach ist zugleich Nachteil dieses praktikablen Rucksacks, denn es steht in das seitliche Laptop-Fach des AmpPack hinein. Zwar ist das Gehäuse nach außen hin gut gepolstert, dennoch führt die harte Umhüllung des iPod, die immer wieder an den Laptop stößt, das extra wattierte Schutzfach ein wenig absurd. Die Reißverschlüsse der vor-

deren drei Taschen (inkl. Stifthaltern und eingenähtem Karabinerhaken aus Plastik) sind zudem schwer zu öffnen, da wasserdicht „versteckt“. Der den Rucksack versteifende Plastikschild im hintersten Fach lässt sich trotz Klettverschluss nicht entfernen und wirkt bei Aktivitäten zwar schützend, dennoch etwas hinderlich. Schick ist das in Schwarz oder Houndstooth Plaid für 199,95 Euro erhältliche AmpPack aber allemal – und der iPod einfach damit zu bedienen.

Charlotte Stanek





Der größte Schritt in der Geschichte des Mac?

Apple schließt Allianz mit Intel

Die Nachricht ist eingeschlagen wie eine Bombe. Apple verbaut in Zukunft Intel-Prozessoren. Wie Steve Jobs auf der Keynote der World Wide Developer Conference (WWDC) in San Francisco der Entwicklergemeinde eröffnete, sei dieser Schritt eine Notwendigkeit für Apple, um den Kunden auch weiterhin innovative und moderne Produkte anbieten zu können. Was dies für Apple-Anwender, Softwarehersteller und die Computerbranche bedeutet, erfahren Sie in diesem großen Spezial.

Vermutungen zu einem Umstieg gab es auch in den letzten Jahren bereits – doch wurden sie immer in das Reich der Fabeln verwiesen.

Bestandsanalyse

Begründet wurde der Umstieg mit den für Apple unbefriedigenden Zukunftsaussichten der PowerPC-Plattform. Sehnsüchtig warten Mac-OS-X-Anwender auf Neuvorstellungen Apples im Bereich der iBooks und PowerBooks sowie dem Mac mini. Die aktuellen Modelle sind im Vergleich zu Intel Centrino Notebooks zu langsam, werden zu heiß, der Akku hält vergleichsweise kurz, und Besserung ist nicht in Aussicht. Allein die Desktop-Modelle mit G5-Prozessor- und hier allen voran die leistungsstarken Zwei-Prozes-

sor-Systeme – können sich heute noch der Konkurrenz stellen. Dies ist umso dramatischer, weil momentan zum ersten Mal in der Geschichte der Computer mehr Notebooks als Desktop-Rechner verkauft werden.

Doch auch bei den G5-Systemen ist bei weitem nicht alles eitel Sonnenschein. Apple versprach vor zwei Jahren, die 3GHz-Grenze binnen eines Jahres zu knacken – dies ist selbst nach zwei Jahren nicht geschehen. Weiterhin gab es seitens IBM immer wieder schmerzliche Lieferengpässe an aktuellen, schnellen G5-Prozessoren, wodurch Apple in Liefer Schwierigkeiten geriet und Kunden zeitweise sechs bis acht Wochen auf bestellte Rechner warten mussten.

Diese Situation konnte niemanden

zufrieden stellen, weder Apple noch die Kunden. Eine Lösung dieses Problems war also essentiell wichtig.

Auswege aus der Misere

Ein Blick auf den Markt zeigt, dass Intel ein logischer Schritt war: Man bekommt mit dem Pentium M und dessen Nachfolgern, die als wahrscheinlichste Ausstattung der kommenden Intel-Macs gelten, eine vollständige Produktserie, die für jeden Apple-Rechner des momentanen Programms eine passende, aktuelle, schnelle und vor allem stromsparende CPU bietet. Intel hat nicht nur CPUs im Programm, sondern liefert auch die passende Infrastruktur bis hin zu Chipsätzen mit integrierter Grafik, die z.B. für iBooks und Mac mini

Das Intel-Spezial

- 25..... Grundlagenwissen
- 27..... Die Geschichte von Apple und Intel
- 29..... Apples Werbekampagnen gegen Intel und Co.
- 31..... Hintergründe und Technik: So funktioniert der Umstieg



Nach der Sage über den Stein des Weisen, der Antworten auf alle Fragen hatte, benannte Apple diejenige Software, die Apple-Programme auch auf Intel-Macs laufen lässt.

interessant sind. Was diese Entscheidung zum Umstieg aber tatsächlich für die Anwender dieser Rechner bedeutet, wurde erst nach der Keynote von Steve Jobs offenbar.

Umstellung der Software

Wie Jobs während seiner Keynote darlegte, ist der Portierungsaufwand von bestehenden Applikationen sehr unterschiedlich zu bewerten. Um ein so genanntes „Universal Binary“ (ein sowohl auf PowerPC wie auf Intel-CPU laufendes Programm – eine Technik, die bereits im Mac OS X-Vorgänger NeXTSTEP existierte) zu erzeugen, müssen Entwickler mit Aufwänden rechnen, die im Idealfall wenige Minuten betragen, aber auch deutlich höher sein können. Bei einem von uns getesteten Cocoa-Projekt mit weit mehr als 100 Programmdateien und vielen tausend Zeilen Code war z. B. keine einzige Änderung nötig. Mehr Aufwand können dagegen etwa Carbon-Applikationen produzieren, doch auch dies hält sich in Grenzen.

Schmerzhaft wird es zumeist dann, wenn die Entwicklung nicht mit Apples Entwicklungsumgebung Xcode stattfindet. Exakte Aussagen bzgl. des Aufwands kann man hier nicht treffen, da dies stark vom Einzelfall abhängt. Apple gibt seinen Entwicklern mit dem Transition-Kit die Möglichkeit, sehr früh Rechner mit der neuen Architektur zu erhalten und ihre Software zu portieren. Damit ist sichergestellt, dass alle Entwickler, nicht nur die von Apple bevorzugt mit Testhardware versorgten, in der Lage sind, ihre Software auf Intel-Prozessoren zu testen bzw. anzupassen und lauffähig zu machen. Große Firmen wie Adobe und Microsoft werden hier sicherlich eng mit Apple und Intel zusammenarbeiten, um den Umstieg so perfekt wie möglich zu gestalten.

Rosetta

Für Programme, die noch nicht in einer für die Intel-Plattform übersetzten Version vorliegen, hat Apple etwas Besonderes im Programm: Rosetta. Benannt nach dem „Stein von Rosetta“, einem Fund der Franzosen im Niltal, der maßgeblich zum Entziffern der ägypti-

schen Hieroglyphen beigetragen hat. Das in Tiger enthaltene Rosetta übersetzt – salopp gesprochen – beim Start des Programms den vorhandenen PowerPC-Code in x86-Code, ohne dass der Anwender davon etwas bemerkt. Rosetta ist keine Eigenentwicklung von Apple, sondern basiert auf einer Software von Transitive Technology Inc., die bereits im Jahr 2001 vorgestellt wurde und damals schon durch hervorragende Performance glänzte.

Um die Leistungsfähigkeit von Rosetta zu demonstrieren, zeigte Jobs, dass Word, Excel und auch Photoshop bereits heute auf dem PowerMac mit Intel-Prozessor laufen. Zur endgültigen Geschwindigkeit der Programme kann man momentan noch nicht viel sagen, da weder die endgültigen Computer von Apple noch die finale Software vorliegen. Leider hat Rosetta auch einige Einschränkungen: Nicht unterstützt werden die Classic-Umgebung und Hardware-Treiber. Einige Ecken und Kanten sind auch noch zu glätten, doch bis zur Auslieferung erster Intel-Macs wird noch viel getan werden.

Stimmen der Entwickler

Trotz des Aufwands, den der Umstieg für Entwickler bedeuten kann, haben alle Firmen, mit denen wir auf der WWDC gesprochen haben, sich positiv und optimistisch über den Switch geäußert. Apple habe die Zeichen der Zeit erkannt und mutig gehandelt. Man werde die vorhandene Software so schnell wie möglich portieren und testen. Kurz: Die Entwicklergemeinde steht hier hinter Apple!

Der Umstieg

Wie wird sich zum Tag X also die Situation darstellen? Momentan gibt es – wie man es von Apple kennt – keine Roadmap der kommenden Hardware. Dennoch scheint allgemeiner Konsens zu herrschen, dass die Geräte, die am nächsten eine Geschwindigkeitssteigerung brauchen (nämlich iBooks, PowerBooks, und Mac mini) die ersten sein könnten, die mit den neuen Prozessoren ausgestattet werden. Ein möglicher und sehr wahrscheinlicher Prozessor ist der Pentium M bzw. dessen Nachfol-

ger, die es auch in Dual-Core-Versionen (zwei Prozessorkerne auf einem Chip) geben wird. Diese könnten, insbesondere wenn Apple tatsächlich die Dual-Core-Versionen einsetzt, einen signifikanten Geschwindigkeitszuwachs für die mobilen Rechner bedeuten bei weniger Stromverbrauch.

Was bedeutet das alles für den „normalen Anwender“?

Durch die Möglichkeit der „Universal Binaries“, die sowohl auf PowerPC als auch auf Intel-CPU laufen, und insbesondere Rosetta wird der Umstieg für den Anwender vollständig transparent gemacht – er nimmt ihn im Idealfall nicht einmal wahr. Auf „neuer“ Intel-Hardware übernimmt entweder Rosetta die Übersetzung des vorhandenen Programms oder es liegen bereits plattformabhängige Versionen vor. Auf „alter“ PowerPC-Hardware läuft die Software wie bisher. Für die Entwickler ist – nach der eigentlichen Portierung – die Erzeugung des Universal Binaries so einfach, dass die PowerPC-Besitzer nicht befürchten müssen, keine Software mehr zu erhalten. All das bedeutet, dass der Umstieg für die Benutzer transparent sein wird und er im optimalen Fall den neuen Prozessor noch nicht einmal bemerken wird – abgesehen von evtl. höherer Geschwindigkeit natürlich.

Fazit

Für den Anwender wird sich der Umstieg Apples deutlich weniger dramatisch auswirken, als die meisten befürchten. Es wird weiterhin ein Mac OS X auf dem Rechner laufen, und das „Feeling“ bleibt exakt gleich. Man wird, ohne in die Systeminformationen zu schauen, nicht in der Lage sein, zu sagen, ob man vor einem PowerMac mit Intel-CPU oder mit PowerPC sitzt. Und genau das ist es, was jeder Kunde will: ein Umstieg, der mehr oder weniger unbemerkt abläuft. Wir sind guter Dinge, dass Apple dies mit der vorhandenen Erfahrung und der weltweiten Unterstützung der Entwickler schaffen wird.

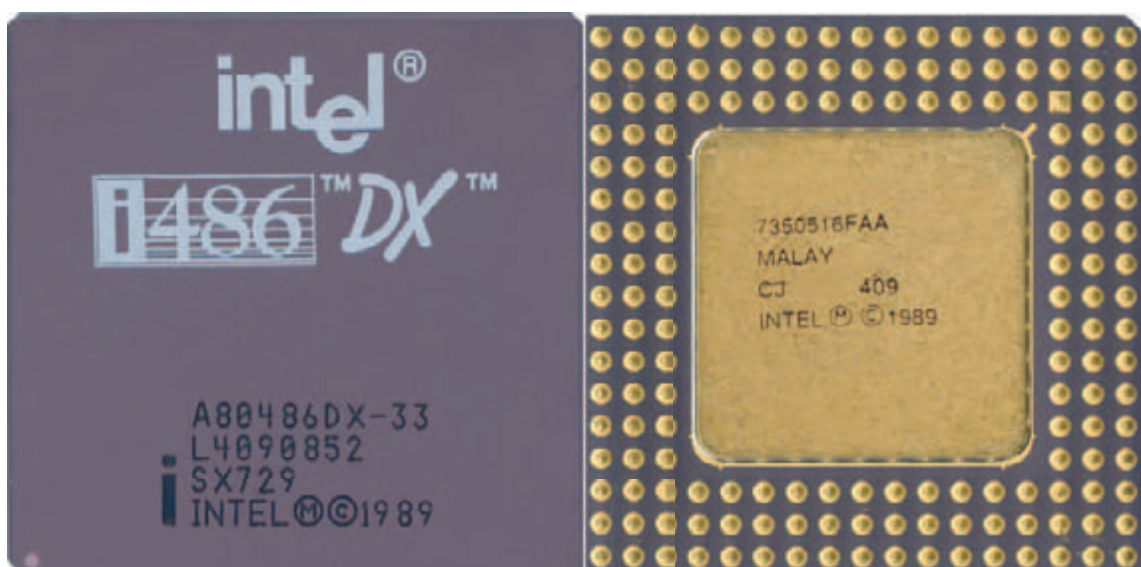
**Live recherchiert in San Francisco von
Guido Neitzer und Stefanie Höfling**



Die lange Geschichte von Apple und Intel

Seit 20 Jahren im Gespräch

Als Steve Jobs am 6. Juni 2005 die Portierung des Apple-Betriebssystems auf Intel-Prozessoren verkündete, wussten nur die wenigsten, dass dieser Ankündigung bereits 20 Jahre vorausgingen, in denen Apple immer wieder mit Intel verhandelte.



Auf dem Intel 486 DX-Prozessor lief Windows 3.1 für damalige Verhältnisse hervorragend.

Es begann 1985

Bereits 1985 schlug Dan Eilers, damals zuständig bei Apple für strategische Investitionen, dem Management von Apple vor, die Mac Systemsoftware auf Intel-Prozessoren zu portieren und einen aggressiven Plan zur Lizenzierung des Systems zu entwickeln. Darin sah er die Chance, Apple aus dem Verkaufstief herauszuholen und vor dem Image des teuren und elitären Hardwareherstellers zu bewahren. Die Idee wurde nicht weiter fortgeführt, doch Eilers konnte davon nicht lassen. Im August 1990 legte er dem Apple-Management erneut ein 112-seitiges, geheimes Dokument vor, in dem er den „unterbrochenen Schritt“ nochmals anpries. Er schlug darin vier Möglichkeiten vor: das Mac OS allein an andere Firmen zu lizenzieren, die Hardware und das Betriebssystem zu lizenzieren, eine weitere Mac-Plattform zu entwickeln oder in einer Firma namens Macrosoft den Mac-Intel-Rechner zu entwickeln, auf dem Mac OS auf einem Intel-Prozessor läuft. Die beiden führenden Manager, COO Michael Spindler und

CEO John Sculley, aber sahen die Zukunft des Unternehmens in der eigenen Hardware-Produktion und einer Fusion mit einem großen Unternehmen. Auf Grund der bereits angestrebten gemeinsamen Entwicklung des PowerPC-Chips mit IBM und Motorola favorisierte man dabei IBM und wollte von der Intel-Strategie nichts hören. Dabei wusste Eilers damals schon, was Steve Jobs heute so anpreist: Intel-Rechner waren billiger in der Produktion, und der Markt wuchs ständig weiter.

Die OEM-Vereinbarung

Als im April 1992 Microsofts Windows 3.1 auf den Markt kam, eroberte der Konkurrent mit dem auf Intel laufenden Betriebssystem und der schnellen 486 DX2 CPU endgültig den Markt. Hinzu kam, dass Bill Gates ein für damalige Verhältnisse einzigartiges Geschäft mit PC-Klon-Herstellern durchführte. Er schloss mit fast allen Produzenten von Intel-Prozessoren Verträge für Windows in einer OEM (Original Equipment Manufacturer)-Version ab. Durch die-

se verpflichteten sich die Hersteller, auf jeden Intel-Rechner Windows im Original zu kopieren, und sie wie die Kunden erhielten im Gegenzug das Betriebssystem für wenig Geld zum Computer dazu. Es wurde vereinbart, dass nicht pro verkaufter OEM-Version, sondern pro veräußertem Rechner Lizenzgebühren an Microsoft gezahlt werden müssen. Was anfangs wie ein gutes Geschäft für die PC-Klonisten aussah, da die Kunden nach Windows fragten, stellte sich schnell als großer Hemmschuh heraus. Denn man hatte sich damit die eigenen Hände in Handschellen legen lassen. Der Kunde musste nun Windows mit erwerben oder aber dieses nachträglich entfernen und ein anderes Betriebssystem kaufen. Microsoft hatte damit den Intel-PC-Markt in der Hand.

1992: Star Trek

Als im Mai 1991 Apple sein System 7 an die Kunden auslieferte, stagnierten die Verkaufszahlen. Das neue Betriebssystem, das die Kunden auch von der Hardware überzeugen sollte, konnte sich

Quellen:

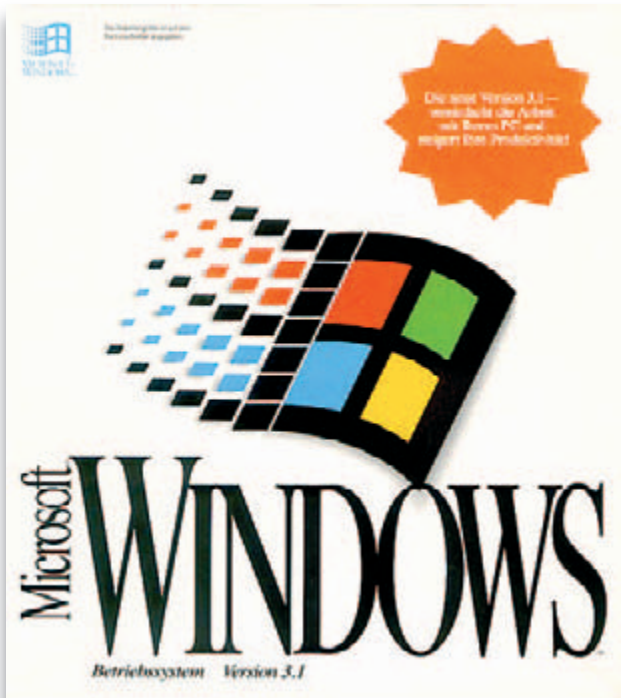
Intel-Prozessoren-Entwicklungsgeschichte: http://john1701a.com/cpu/Intel_Pre-Pentium_Desktop.htm

<http://www.apple-history.com>

<http://applemuseum.bott.org>

<http://applezhistory.org/timeline>

Owen W. Linzmayer: Apple streng vertraulich. Die Tops und Flops der Macintosh-Geschichte. Midas 2000.



Windows 3.1 stellte sich 1992 als Verkaufsschlager heraus – nicht nur wegen der OEM-Verträge.

gegen Windows 3.0 kaum durchsetzen. Zu teuer war die Architektur, zu wenig Dritthersteller programmierten Anwendungen. Dennoch waren einige – neben Microsoft, die diese ja auch kopiert hatten – von der Oberfläche Apples überzeugt. Die Softwarefirma Digital Research Inc. gehörte dazu. Sie hatte für ihr Betriebssystem DR-DOS eine Ober-

fläche namens GEM-Desktop entwickelt, die System 7 auffallend ähnelte. Als das damals noch kleine Unternehmen Novell die Firma und ihr Produkt aufkaufte, wollte man jedoch keinen Rechtsstreit mit Apple riskieren, sondern bat um ein Gespräch zwecks Kooperationsmöglichkeiten. Am 14. Februar 1992 traf sich Darrell Miller, damals Vizepräsident für strategisches Marketing bei Novell, mit einigen Apple-Managern und unterbreitete ihnen das Angebot, das Mac-Betriebssystem gemeinsam für die Intel-Plattform zu portieren. Apple erkannte die neue Chance, und sogar John Sculley willigte ein, es zu versuchen. Das Projekt „Star Trek“, dem vier Novell- und 14 Apple-Entwickler angehörten, sollte unter Leitung von Chris de Rossi und Roger Heinen (Vizepräsident für Softwareentwicklung) das schon lange angedachte „Mac auf Intel“ elegant realisieren. Selbst der Intel-CEO Andy Grove war von der Idee begeistert, konnte man so doch die Fesseln Microsofts vielleicht endlich lösen. Er stellte gegenüber des Intel-Hauptgebäudes ein Büro zur Verfügung, in dem den Entwickler bis Halloween 1992 die Zeit gegeben wurde, Mac auf dem Intel zu präsentieren. Tatsächlich stellte das Team am 4. Dezember 1992 dem Apple-Management einen Prototypen vor, der auf einem Intel-Rechner die Zuschauer mit „Welcome to Macintosh“ begrüßte. Er zeigte einen lauffähigen Finder, QuickTime und Teile von QuickDraw GX.

Opfer der OEM-Verträge

Diese Präsentation war äußerst überzeugend, so dass Apple noch an diesem Tag begriff, dass man sich mit einem derartigen Projekt des eigenen Hardware-Sektors berauben würde. Zudem waren erst kurz zuvor die Verträge mit IBM und Motorola für den PowerPC-Chip unter Dach und Fach gebracht worden. Man wollte sich dieses Geschäft und eine spätere mögliche Fusion nicht verderben. Trotzdem durften die „Star Trek“-Entwickler zunächst weiter an den Details der Portierung arbeiten. Eines davon war, die PC-Klonhersteller vom Verkauf des neuen Betriebssystems mit ihren Rechnern zu überzeugen. Doch diese waren durch ihre OEM-Verträge

bereits nahezu vollständig an Microsoft gebunden. Plötzlich war aus der guten Idee eine Falle geworden. Kein Hersteller erklärte sich bereit, für Windows eine OEM-Lizenz zu zahlen und ein anderes Betriebssystem mit auszuliefern. Anfang 1993 wechselte Teamleiter Roger Heinen zudem die Fronten. Der immer zu den Entwicklern haltende Manager ging zum Feind: Microsoft. Schon bald musste das Team den Intel-Campus gen Apple-Gebäude verlassen, man verlangte mehr Kontrolle und mehr Berichte. Wenig später kündigte Michael Spindler Kostenreduzierungen an, denen auch Star Trek im Juli 1993 zum Opfer fiel.

Star Trek Next Generation

Nach Star Trek gab es einige weitere Versuche, das Mac-Betriebssystem auf eine Intel-Plattform zu portieren. Immer aber zeigte sich Apple wenig begeistert, da man den Hardware-Sektor nicht aufgeben wollte und Angst um alte Anwendungen hatte, die nicht mehr lauffähig waren. Im Jahr 1997 trafen sich die ehemaligen Star-Trek-Ingenieure noch einmal, und bereits bei diesem Treffen kamen Gerüchte auf, dass es ein Projekt namens „Star Trek NG (Next Generation)“ bei Apple geben solle. Alle zuvor entwickelten Projekte zur Intel-Portierung hatten das Problem, dass alte Mac-Applikationen darauf nicht liefen. In Star Trek NG sollte jedoch ein Emulator enthalten sein, der dies ermöglicht. Heute wissen wir seinen Namen: Rosetta. Und wir wissen, dass Apple das Projekt „Star Trek“ nie ganz ad acta gelegt hatte. Wahrscheinlich war es sogar Steve Jobs, der es wieder heraus kramte und forderte, dass – wie er auf seiner WWDC-Keynote betonte – bereits seit fünf Jahren alle Programme und Betriebssystemversionen parallel auf beiden Plattformen entwickelt werden.

Charlotte Stanek



Vom Saulus zum Paulus: Intel in Apples Werbung

I want to believe ...

Selbstsicher lächelnd steht Steve Jobs auf der Bühne. Verschmitzt blickt er im Saal herum, während die Zuschauer gebannt auf seine nächsten Worte warten. Die rhetorische Pause fällt lang aus. Doch schließlich bricht er das Schweigen: „Das bedeutet, der G4 ist achtzig Prozent schneller.“ Achtzig Prozent schneller als ein Pentium mit 1700 MHz – und das, obwohl der G4 selbst nur mit 867 MHz daherkommt. Aber es ist nicht irgendein Pentium, den der Apple-Chef mit seiner einnehmenden Art abtut. Es ist ein Pentium 4: Eben jener Prozessor, der nun mit etwas höherer Taktrate in Apples Entwickler-Kits werkelt.

„Manche von Ihnen werden denken: 1,7 Gigahertz? Moment, das ist doch doppelt so schnell wie 867 Megahertz“, fährt Jon Rubenstein, seinerzeit Senior-Vizepräsident für die Hardware bei Apple, fort: „Aber die von Ihnen, die das glauben, leiden an einer Verirrung namens ‚Megahertz Mythos‘.“ Steve Jobs hatte ihn auf die Bühne gebeten, um das Applesche Paradigma näher zu erläutern. Geduldig wiederholt der Ingenieur die Erklärung, wieso Megahertz nicht gleich Leistung ist. Wieso Megahertz nicht zählt. Und wieso jeder, der das nicht versteht, die wahre Natur von Computern nicht begriffen hat.

Doppelt so schnell

Er setzt damit eine Geschichte fort, die sich bereits seit Jahren wie ein roter Faden durch alles zieht, was mit Apple zu tun hat. Schon zu G3-Zeiten wird man nicht müde, den Gegner mit dem verrutschen „e“ im Namen in der Werbung zu deklassieren. Ein Fernsehspot zeigt eine langsam voran kriechende Schnecke, auf deren Haus ein Pentium klebt: „Manche Menschen glauben, der Pentium II sei der schnellste Prozessor der Welt. Nicht ganz. Der Chip in jedem neuen Power Mac G3 ist bis zu zwei Mal so schnell“, tönt dazu eine zuversichtliche Stimme.

Keine Vorstellung neuer Rechner vergeht ohne den obligatorischen Vergleich mit der aktuellen PC-Hardware. Immer zieht Intel dabei den Kürzeren. Ob beim Photoshop-Vergleich („Der Pentium rechnet immer noch, obwohl der Mac lange fertig ist. Wir beenden das jetzt besser.“), beim Rendern von Videos oder bei Musikprojekten. Jahrelang macht Apple die Welt glauben, die Zukunft ruhe im PowerPC. Und schwankt dabei zwischen



Schneckenlangsam: Apples Werbung von vor sieben Jahren

der Aussage, man könne die Architekturen nicht vergleichen und den ständigen selbst inszenierten Gegenüberstellungen hin und her.

Auch zu G5-Zeiten ist das keineswegs anders: Auf Apple.com zeigt die Firma aus Cupertino Bildschirmseiten-lang Balkendiagramme. Durchschnittlich etwa neunzig Prozent schneller ist demnach der größte Power Macintosh gegenüber einem Pentium mit 3,6 GHz. Exakt jenem Prozessor also, der nun Apples Entwickler-Kits antreibt. Das Vertrauen in die totale Überlegenheit der eigenen Architektur ist deutlich herauszulesen: „Der PowerPC G5 lässt den Pentium 4 in zahlreichen Tests weit hinter sich zurück“, klärt die Webseite auf. Und wenn der Mac erstmal so richtig loslegt, „dann kommt der PC wirklich nicht mehr mit.“

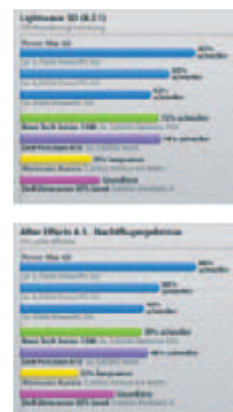
Fazit

So hat sich die Firma aus Kalifornien mit dem Umschwenken auf Intel in eine beachtliche Glaubwürdigkeitskrise manövriert. Die jahrelangen Versicherungen gegenüber der getreuen Anhängerschaft, Intel-Prozessoren seien schwachbrüstig

und stromhungrig, schlagen zurück. Dass unabhängige Vergleiche diese heren Behauptungen sowieso schon lange nicht mehr bestätigen konnten, hat Apple bisher schließlich nie gestört. Mehr noch: Erste Berichte von Entwicklern besagen, sowohl das Betriebssystem als auch Apple-Programme liefen auf den Pentium-Macs spürbar flüssiger als selbst auf den schnellsten Dual-G5s.

Es bleibt also die interessante Frage offen, wo nun der Haken sitzt. Denn entweder waren die damaligen Aussagen aufgeblähter PR-Kampfgesang oder die heutigen Lobpreisungen von Intel sind übertrieben. Beides zusammen verträgt sich jedenfalls nicht. Doch die Wahrheit wird bald ans Licht kommen: Sobald die ersten serienreifen Intel-Macs zur Verfügung stehen, lässt sich ein exakter Vergleich derselben Programme unter demselben Betriebssystem auf verschiedenen Prozessoren durchführen. Was dann noch vom Megahertz-Mythos und der Überlegenheit des PowerPCs übrig bleibt, wird interessant zu ermitteln sein ...

Nicolai Kaniess



Deklassiert: Der Pentium 4 schneidet noch heute auf Apples Webseite miserabel ab – anders jedoch der Eindruck vom Apple Entwickler-Kit.



So funktioniert's

Intel-Prozessoren im Mac

Worin unterscheiden sich Intel-Prozessoren von PowerPCs? Warum hielten viele den Umstieg für kaum realisierbar, und wie wird sich dieser auf Anwender und Softwareentwickler auswirken?



Der Schock saß tief, als Steve Jobs den Umstieg auf Intel-Prozessoren verkündete. Nicht nur, dass Apple bislang die Wintel-Allianz – den Schulterchluss zwischen Microsoft und Intel – angriff und Intel-Prozessoren als technisch unterlegen beschrieb. Neben dem Betriebssystem als Unterscheidungsmerkmal wurde natürlich auch die Ausstattung der Computerlager als Entscheidungsmerkmal genutzt. Was also werden die Gründe für den Umstieg gewesen sein, und wie lässt es sich erklären, dass Apple einen solchen Umstieg in der Kürze der Zeit in Angriff nehmen kann?

Voraussetzungen

Noch zum Auftauchen der ersten Gerüchte hieß es, der Umstieg auf X86-Prozessoren sei schon wegen des Little- und Big-Endian-Problems unmöglich (siehe Kasten). Hinzu käme, dass jegliches Programm umständlich umgeschrieben werden müsste, was zur Folge hätte, dass bestehende Softwareausstattungen nutzlos würden. Was wir durch die zahlreichen Gespräche mit Entwicklern inzwischen erfahren durften, ist, dass Apple seit je her an der Parallelentwicklung von Mac OS X auf X86-Basis arbeitete. Einige Softwareproduzenten erinnerten sich daran, dass die ersten Entwicklungsumgebungen Ende der 90er Jahre sogar auf PCs gelaufen seien. Genau genommen scheint Apple Mac OS X seit dessen Verwirklichung sogar zusätzlich auf Sun- und Solaris-Basis vorangetrieben zu haben. Genau so wie Microsoft von Windows NT über Jahre eine PowerPC-Version entwickelte und auch heute hinter verschlossenen Türen Windows XP für PowerPCs haben dürfte. Nicht ohne Grund konnte die neue XBOX 360, ausgestattet mit einem PowerPC, eine Windows-Entwicklungsumgebung auf Dual G5 PowerMacs erhalten. Nähe-

res zur Funktionsweise der Softwareanpassung sowie die Prozessoremulation auf Seite 27.

X86-Historie

Die x86-Prozessor-Architektur kann auf eine lange Geschichte zurückblicken. Bereits im Jahr 1978 wurde der 8086 eingeführt. Ein 16-Bit Prozessor, der eigentlich nur eine Übergangslösung darstellen sollte, bis der deutlich modernere 32-Bit Prozessor i486 erscheint. Aufgrund dessen Scheiterns wurde der inzwischen beliebte 8086 weiterentwickelt. Spätestens als IBM 1981 den 8088, einen auf 8-Bit-Bus beschnittenen 8086, als CPU für einen IBM-PC wählte, zeichnete sich der Weg des X86 ab. Allerdings wurden hiermit auch technischen Konzepte für mehrere Jahrzehnte zementiert, die schon bei der Einführung des 8086 gegenüber der Konkurrenz veraltet waren. Deshalb musste und wurde hier mit jeder neuen x86 Generation auch nachgebessert. Manche Einschränkungen, wie die zu wenigen CPU-Register, sind aber auch heute noch vorhanden.

Der Nachfolger des 8086 war im

Jahre 1981 der 80186. Dieser integrierte einige externe Peripheriebausteine und erreichte schon 20 MHz. Zeitgleich erschien der 80286, den IBM aber erst 1984 in seine ATs einbaute. Der 80286 war immer noch ein 16-Bit Prozessor, den man allerdings in einen speziellen Modus schalten konnte, bei dem der Speicher nicht mehr nur in 64-KiloByte-Segmenten, sondern der gesamte 16-MByte-Adressraum linear ansprechbar war. Dieser „Protected Mode“ ermöglichte jetzt auch den für Multitasking-Systeme unabdingbaren Speicherschutz. Dieser Modus wurde jedoch bis zur Einführung von Windows 3.0, acht Jahre später, so gut wie nie genutzt.

1985 erschien der 80386, der erste echte 32-Bit Prozessor von Intel. Die hiermit eingeführten technischen Neuerungen blieben praktisch bis in Jahr 2005 die Grundlagen für Windows und andere Betriebssysteme auf x86 Basis. Er bot die Möglichkeit mehrere „Virtuelle 8086“ auszuführen, die die Basis für DOS unter Windows darstellen. Auch führte er das Speicherschutzmanagement und den virtuellen Speicher ein. Und als 32-Bit Pro-



Little und Big Endian?

Der Endian-Mode bezeichnet die Art, wie Prozessoren Datenwörter im Speicher ablegen. PowerPCs verwenden Big-Endian, während die x86-Welt die Bytes umgekehrt abspeichert (Little-Endian, also niederwertiges Byte zuerst). PowerPCs unterstützen jedoch einen speziellen Modus sowie Load/Store-Reverse-Befehle, um die Datenwörter bei Bedarf zu verdrehen. Allerdings verdrehen sie nicht wirklich, sondern mappen dazu lediglich die Adressen um, was man dann als Pseudo oder Munged Little-Endian Mode bezeichnet. Mit anderen Worten: Die Prozessoren erkennen Big-Endian, obwohl im Speicher weiterhin Little-Endian steht. Doch es gibt nicht nur Prozessoren, sondern auch Peripherie, etwa Festplattencontroller oder

Netzwerkarten, die auf den Speicher 16- oder 32-bittig zugreifen und die dann ebenfalls die Adressen ummappen müssen. Normalerweise ist das Mapping der Job des Chipsatzes, wie es Motorola beispielsweise beim MPC823 dokumentiert hat (hier als PowerPC Little-Endian Mode bezeichnet). Möglicherweise liegt somit auch beim G5-Mac das Problem mehr beim Chipsatz beziehungsweise im Zusammenspiel mit dem Prozessor. Die Aufgabe, die mit der Übernahme von Virtual PC auf Microsoft zukam, bestand darin, die Bytes einzeln umzuschaukeln. Eine Schuffle-Einheit der AltiVec-Erweiterungen von G5-Prozessoren sollte dabei aber insofern behilflich sein, als der Performance-Verlust nicht allzu groß ausfallen sollte.

Der Weg zum Multi-Core

Plattform	Gegenwart	2005	2006+	Zukunft
Itanium® Prozessor MP	Itanium® 2 Prozessor	Montecito	Montvale	Tukwila
Itanium® Prozessor DP	Itanium® 2 Prozessor - 3M (Fanwood)	Millington	DP Montvale	Dimona
MP Server	Intel® Xeon™ Prozessor MP	64-bit Intel® Xeon™ Prozessor MP	Paxville	Tulsa
DP Server / WS	Intel® Xeon™ Prozessor MP		Dempsey	Future
Desktop Client	Pentium® 4 Prozessor	Pentium® Prozessor Extreme Edition Smithfield	Presler	Future
		Pentium® 4 Prozessor	Cedar Mill	
Mobile Client	Pentium® M Prozessor		Yonah	Future
			Yonah	
			Single-core	Dual/Multi-core

zessor hatte er jetzt einen 4 GigaByte Adressraum. Den 80386 gab es von 16 bis 40 MHz, letzteren allerdings nur von AMD. Bei Intel war schon bei 33 MHz Schluss.

Der 80486 erschien 1989. Die Architektur wurde nicht mehr geändert, sondern mit der FPU (mathematischer Co-Prozessor) und dem Cache wieder externere Bausteine in den Chip integriert. Die Leistung der FPU steigerte sich dadurch um ca. 60% gegenüber dem 80386/387-Gespann. Den 80486 gab es von 25 MHz bis 150 MHz, wobei ab 66 MHz die CPU dem Boardtakt entkoppelte wurde und mit einem Vielfachen dessen lief. Diese Technik wird noch heute bei allen Prozessoren eingesetzt.

Mit dem Pentium von 1993 änderte dann Intel seine Namenspolitik. Da Zahlenfolgen nicht patentierbar sind, wurde der Name als Marke benutzt. Durch interne Änderungen konnte der Pentium bei selbem Takt deutlich schneller

arbeiten. Viele Befehle wurden jetzt in weniger Takten ausgeführt als zuvor. Es wurden nun auch superskalare Einheiten eingeführt. Diese entsprechen grob gesagt spezialisierten Prozessoren im Prozessor, wodurch praktisch mehrere Befehle gleichzeitig ausgeführt werden können. Wenn die Befehle nicht voneinander abhängig sind, kann der Pentium mit den vorhanden zwei Integer-Rechen-einheiten seine Integer-Geschwindigkeit verdoppeln. Für FPU-Operationen stand seit dem Pentium eine weitere eigene Einheit zur Verfügung. Eine Weiterentwicklung des Pentiums war der Pentium MMX, der eine Befehlssatzerweiterung bot, die sehr schnelle Operationen für lange Daten zuließ. Spätere Pentium-Generationen integrierten dann noch weitere dieser Multimedia-Erweiterungen: SSE/SSE2/SSE3.

Der Pentium II war dann 1997 eine Weiterentwicklung des glücklosen PentiumPro. Es wurde jetzt der Second-Level-Cache mit ins Prozessorgehäuse eingebaut. Die interne Struktur der PII ähnelte jetzt mehr den RISC Prozessoren, da die einzelnen x86 Befehle in so genannte Micro-Ops aufgeteilt wurden, die dann von mehreren RISC-Rechenwerken verarbeitet wurden. Auch wurde die Anzahl der superskalaren Einheiten erhöht. 4 Integer- und 2 FPU-Einheiten stehen jetzt zur Verfügung. Den PII gab es in Varianten von 233 bis 245 MHz

Der Pentium III von 1999 war der erste Prozessor von Intel, der schließlich die 1 GHz Schallmauer durchbrechen sollte. Im Großen und Ganzen war er aber nur eine schnellere Version der PII, erreichte Taktraten bis 1,26 GHz und kann als Marketing-Produkt verstanden werden.

Erst der Pentium 4 von 2000 basierte intern wieder auf einer teilweise anderen, neueren Technik. Die Net-Burst-Architektur wurde auf höchste Taktfrequenzen getrimmt, aktuell bis zu 3,8 GHz, arbeitet aber einzelne x86-Befehle intern bei selber Taktfrequenz bis zu 20% langsamer ab als der PIII. Dies soll durch die Erhöhung der Anzahl von superskalaren Einheiten ausgeglichen werden. Der P4 enthält inzwischen sieben Einheiten, deren Pipelines bis zu 32 Stufen lang sind. Vier ALUs (Rechenwerke), zwei Load/Store-Ein-

heiten, allerdings nur eine FPU-Einheit sind integriert, weshalb der P4 bei Fließkommaoperationen langsamer ist als der PIII. Anders als beim PIII werden beim P4 nicht die x86 Befehle, sondern die schon erwähnten Micro-Ops im Level-One-Cache gespeichert. Hierdurch wird die Dekodierung der x86 Befehle eingespart.

Der Prozessor bietet einige Architektur- und Befehlserweiterungen, die es optimierter Software ermöglicht, deutlich schneller zu arbeiten als unter einem PIII. Wie so oft gilt dies für heute reell verfügbare Software aber in der Regel nicht, weshalb der schnellste verfügbare PIII mit 1.26 GHz in einigen Benchmarks sogar besser abschneidet als ein 2GHz PIV.

2003 wurden die Topmodelle des P4 um das so genannte Hyperthreading (HT) erweitert. Hierbei nutzt man den Umstand, dass mit den verschiedenen Einheiten des Prozessors mehrere Rechenwerke vorhanden sind. Durch die Einführung eines zweiten Registersatzes mit eigener I/O-Logik kann man einem geeigneten Multiprozessorbetriebssystem ein Doppelprozessorsystem vorgaukeln. Da aber der Speicherbus und die Einkodiereinheit allen gemeinsam ist, bremsen sich die Einheiten gegenseitig aus. Im Endeffekt erreicht man eine ca. 10-prozentige Leistungssteigerung. Allerdings reicht dies oft schon aus, um das Betriebssystem etwas flüssiger arbeiten zu lassen.

Seit 2003 stagniert die Entwicklung, da sich herausgestellt hat, dass die Net-Burst-Technologie des P4 bei höheren Taktfrequenzen derzeit unlösliche thermische Probleme auswirft und in einer Sackgasse steckt. Alle Zeichen deuten darauf hin, dass sich Intel mittelfristig von dieser Schiene lösen wird und sich dem Pentium M (Mobile) Entwicklungsstrang zuwendet. Dieser bietet deutlich mehr Potenzial für Leistungssteigerungen und Energieeinsparungen, da er schon jetzt mit geringerem Takt eine höhere Leistung erbringt.

Zukunft

Wer sich Intels Roadmap anschaut (siehe Grafik), der versteht, was Steve Jobs meinte, als er sagte, Intel habe Apple die besseren Perspektiven auf-

Prozessorpreise bei der Abnahme von 1000 Stück Modellnummer

Kern	Single/Dual	Takt, Cache	Preis zum Launch
x50 Yonah	Dual	2,16 GHz, 2 MB, FSB667	\$637
x40 Yonah	Dual	2,00 GHz, 2 MB, FSB667	\$423
x30 Yonah	Dual	1,83 GHz, 2 MB, FSB667	\$294
x20 Yonah	Dual	1,66 GHz, 2 MB, FSB667	\$241
xxx Yonah	Single	1,66 GHz, 2 MB, FSB667	\$209

Low-Voltage-Varianten der Dual-Core-CPU's mit 1,66 (x48) und 1,50 (x38) GHz schlagen mit 316 und 284 Dollar zu Buche. Auf Single-Core-Basis sind LV-Prozessoren mit 1,20 und 1,06 GHz geplant.



zeigen können. Zu erkennen sind vier Kategorien, die das Unternehmen derzeit verfolgt. Die Desktop-Schiene wird Ende 2005 nochmals mit einem Pentium 4 Prozessor samt 3.8 GHz Taktfrequenz beglückt, ein Prozessor, auf den Apple kaum zurückgreifen wird. Parallel arbeitet Intel jedoch an der Überarbeitung der Pentium-M-Prozessoren, deren Nachfolger namens Yonath Anfang 2006 erscheinen wird. Für genau diesen Zeitpunkt hat Apple auch die ersten neuen Intel-Macs angekündigt. Yonath erscheint gemäß Fahrplan in einer Single- und Dualkern-Version mit bis zu 2,16 GHz – an Intel wird es nun liegen, zu kommunizieren, dass dieser Prozessor sogar schneller sein dürfte als die schnellsten P4-Modelle. Weiterhin verfügt Yonath über einen 2 MB Cache, den sich beide Prozessorkerne teilen werden, wodurch ein Flaschenhals-Effekt verhindert werden kann. Der Frontside Bus wird mit 667 MHz getaktet.

Apples Kampf gegen die GigaHertz erfährt damit eine unerwartete Wendung, weil deren größter Kontrahent künftig die Apple-Schiene fahren muss. Auch preislich dürften die neuen Yonath-Prozessoren attraktiver sein als die IBM-G5-Prozessoren. Ein exakter Preis derer ist nicht bekannt, doch heißt es aus Branchenkreisen, IBM habe sich diese Prozessoren gegen Gold aufwiegen lassen. Eine kleine geschätzte Preisübersicht erhalten Sie am Seitenrand.

Fazit

Die am häufigsten gestellte Frage direkt nach Verkündung der Trennung vom PowerPC war, warum Apple auf Intel umsteigt, wenn Microsoft einen Super-PowerPC von IBM für seine XBOX 360, die im Herbst erscheinen wird, einsetzen kann. Tatsächlich wirft dieser Umstand zunächst Fragen auf: Die XBOX 360 dürfte schneller werden als jeder derzeit verfügbare PC, denn der mit dreifachem Kern ausgestattete PowerPC ist mit 3,2 GHz getaktet – und zu allem Überfluss wird die gesamte Konsole samt Festplatte und optischem Laufwerk weniger als 400 US-Dollar kosten. Bei näherer Betrachtung ist jedoch festzustellen, dass speziell Konsolen viele Jahre mit ein und derselben Technik auskommen. Mic-

rosoft wird eine abgespeckte, auf Spiele ausgelegte Prozessorvariante geordert haben und kann wohl bis zu 30 Millionen Abnahmen innerhalb der kommenden drei bis fünf Jahre garantieren, ohne dass IBM die Technik nachbessern würde. Apple hingegen wäre ein kleines Licht, dass jeweils nach einer Million CPU Nachbesserung von einem Konzern fordert, dessen Kernkompetenz nicht das Prozessorgeschäft ist.

Es gleicht einer Umkehrung eines technologischen Wertesystems, wenn Apple im selben Jahr auf Intel umsteigt, in dem Microsoft den Einsatz von PowerPC-Prozessoren ankündigt, wenn auch für eine Spielekonsole. Dieser Umstand macht einmal mehr deutlich, wie irrelevant die Hardware für ein Computersystem geworden ist. Solange das Betriebssystem stimmt und das Arbeiten in flüssiger Geschwindigkeit gewährleistet werden kann, ist das, was in der Box steckt, kaum von Interesse.

Apple will und muss die beinahe historische Chance des iPod nutzen, um zurück ins Computerbusiness zu finden und nennenswerte Marktanteile zu gewinnen. Außerdem wird Apple Kosten sparen können, denn für einen Computer wie den Mac mini wäre theoretisch schon heute eine komplette Intel-Architektur mit Grafikchip und allen notwendigen Controllern zur Verfügung.

Aus heutiger Sicht kann man sagen, dass wir uns getrost auf die neue Apple-Zukunft freuen können. Es mag Zeiten gegeben haben, da Freescale/Motorola und IBM die Nase vorn hatten, dann wiederum Intel – doch heute ist Intel ein reiner Konsumer-Chip-Produzent, während Apples bisherigen Lieferanten andere Kerngeschäfte haben. Mit den Ambitionen einen größeren Markt anzusprechen, muss Apple sich neue, professionelle Partner suchen. Umso erstaunlicher, wie reibungslos ein Wechsel wird stattfinden können. In einem Gespräch mit den Softwareentwicklern von Boinx-Software erfuhren wir, dass die Portierung deren drei Programme binnen 24 Stunden erledigt war. Was will man mehr?

Thomas Götsch,
Kassian Alexander Goukassian

Rosetta

Mit Rosetta bedient sich Apple eines schon ausgereiften Produktes, das bereits seit 2001 auf dem Markt ist. Die Basis namens QuickTransit wurde von der Firma Transitive entwickelt und an Apple lizenziert. QuickTransit kann Programmcode zwischen verschiedenen Prozessorplattformen konvertieren. Unter anderem auf die Weise, wie von Apple benötigt: PowerPC- nach Intel-Code. Apple hat seine Version von QuickTransit, Rosetta, derart in Mac OS X 10.6 namens Leopard integriert, dass es für den Anwender kaum spürbar wird, was im Hintergrund passiert. Und damit ist Rosetta nicht wie die bisherige Classic-Umgebung als Emulation zu verstehen, sondern als On-the-fly-Anpassung der Software. Die verwendete Technik ähnelt sehr dem schon beim Wechsel von der 68k- zur PowerPC Architektur eingeschlagenen Weg.

Funktionsweise

Rosetta übersetzt den PPC-Programmcode in Echtzeit in einen prozessorunabhängigen Code. Anschließend durchläuft der Code eine Optimierungseinheit, die diesen schließlich an einen Back-End-Code-Generator leitet. Dieser übersetzt den optimierten Code jetzt schließlich in Intel-Code und führt diesen aus. Durch geschicktes Cachen muss dieser Schritt nur einmal durchgeführt werden. Wenn ein Programmabschnitt ein weiteres Mal ausgeführt werden soll, wird gleich der jetzt schon übersetzte Code angesprungen. Durch den Zwischenschritt zuerst prozessorunabhängigen Code zu erzeugen, hatte Transitive die Möglichkeit, Konvertierungen zwischen ganz verschiedenen Prozessoren zu ermöglichen und sich trotzdem auf nur eine Optimierungseinheit zu konzentrieren. So bietet QuickTransit Wege zwischen x86, PPC, MIPS, Itanium und Mainframe-Front-Ends an. Laut Transitive soll mit diesem Verfahren bis zu 80% der Geschwindigkeit der ursprünglichen Plattform erreicht werden. Und damit ist die Geschwindigkeit deutlich höher anzusiedeln als bei vergleichbaren Versuchen der x86- nach PPC-Konvertierung. Auch Microsoft soll, laut Aussagen des CEO von Transitive, bei seiner XBOX2 QuickTrans verwenden, um Spiele der XBOX1 auf der XBOX2 zu betreiben.

Was geht, was geht nicht?

Trotz der Eleganz dieser Lösung funktioniert sie nicht in jedem Fall. Apple gibt

in seinen „Universal Binary Programming Guidelines“ mehrere Beschränkungen an.

Folgendes funktioniert nicht:

Programme für Mac OS 8 und 9, die Classic Umgebung, AltiVec Code, Preferences Panes für die Systemeinstellungen, Programme die den G4 oder G5 voraussetzen, Programme die von bestimmten Kernelerweiterungen abhängen, Kernelerweiterungen, Bundled Java Applikationen oder Java Applikationen mit JNI Bibliotheken, welche nicht übersetzt werden können.

Zusammengefasst heißt dies:

Hardware-Treiber/Kernelerweiterungen müssen neu geschrieben werden, das wohl endgültige Aus für Mac OS 9 Software und massive Probleme bei optimierten Spielen.

Das Kernelerweiterungen und Treiber nicht unterstützt werden, ist logisch. Rosetta läuft im selben Thread wie die zu übersetzende Applikation und ist damit Teil der Applikation. Es ist also nicht wie man vermuten könnte ein Teil des Kernels, sondern läuft selber als Anwenderprogramm. Damit fallen alle Programme, die auf Systemebene arbeiten, weg. Jedes andere Verfahren würde die Stabilität des Kernels gefährden.

Weitere Fallstricke lauern in der Verwendung von Plug-ins. Rosetta muss den kompletten Prozess unter Kontrolle haben, während es diesen übersetzt. Dies wirft Probleme bei allen während des Startens eines Programms nachzuladender ausführbarer Teile auf. Sämtliche Teile eines Programms müssen im Intel-Code vorliegen, um auch Native ausgeführt zu werden. Falls ein Plug-in nur im PPC-Code vorliegt, die Applikation aber im x86 und PPC-Code vorhanden ist, wird der PPC-Code ausgeführt und nicht der deutlich schnellere x86-Code. Ein altes Photoshop Plug-in könnte das schnelle Mac-Intel-Photoshop in den langsamen Emulationsmodus zwingen.

Rosetta konvertiert Daten, die zwischen dem übersetzten Code und Systemkomponenten übergeben werden, automatisch von Little- nach Big-Endian und umgekehrt. Dies funktioniert natürlich nicht mit den privaten Daten eines Programms. Hier muss der Entwickler selber darauf achten, wie die Daten zwischen emulierten und nativen Prozessen getauscht werden.



Messerscharfes Tuning für Mac OS X 10.4.2

Systemwartung unter Tiger

Neues Spiel, neues Glück: Wer den Tiger von der Leine lässt, darf sich über eine ganze Reihe neuartiger Funktionen freuen. Ob Dashboard, Core Image, Spotlight oder Automator: Es steckt viel mehr hinter den einzelnen Begriffen, als es zunächst den Anschein hat. Daher hilft Ihnen Mac Life exklusiv, aus Ihrer Raubkatze das Beste herauszuholen.



Den ersten Teil unserer Systemwartungs-Reihe finden Sie in Ihrer Mac Life 07.2005 ab Seite 034.

Dashboard



Obgleich hervorragend in das Betriebssystem eingebettet, handelt es sich bei Dashboard um eine Applikation, die als Umgebung für Mini-Programme dient. Einmal aktiviert, verdunkelt Dashboard den Bildschirm und stellt eine ganze Palette an hilfreichen Anwendungen dar, die beliebig über den Monitor verteilt werden können. Ein Druck auf

F12 und die Umgebung steht zur Verfügung – ein weiterer Druck auf die Taste und schon ist der Spuk vorbei.

So einfach der Ansatz, so limitiert derzeit noch seine Möglichkeiten: Die Widget genannten Miniatur-Programme besitzen weder ein eigenes Menü noch mehrere Fenster oder Standard-Interface-Elemente wie Cocoa-Buttons. Dennoch können sie eine große Bandbreite an Funktionen abdecken: Ihnen stehen sämtliche hinter Safari 2.0 steckenden Technologien zur Verfügung. Ein Blick hinter die Kulissen offenbart, dass jedes Widget nicht mehr als eine Webseite ist, auf der Funktionen über JavaScript oder bereits vorab kompilierten Objective-C-Code ausgeführt werden. Diese Erweiterung um die unter Mac OS X favorisierte Programmiersprache erlaubt es Widgets, mit Teilen des Systems zu interagieren, die Webseiten üblicherweise verschlossen bleiben – so unter anderem das Adressbuch und iTunes.

Die Entwicklung von Widgets gestaltet sich dementsprechend für Web-Entwickler nicht schwierig. Wer die Voransicht in Safari testen möchte, kann jedes Widget per rechter Maustaste und Klick auf *Paketinhalt* zeigen öffnen, um die darin befindliche *Widgetname.html* im Browser zu öffnen. Heruntergeladene Widgets können im Ordner */Library/Widgets* abgelegt werden und stehen dann allen Benutzern des Systems zur Verfügung. Alternativ ist ein Abspeichern unter *~/Library/Widgets* möglich, das die Verwendung des fraglichen Widgets auf den eigenen Benutzeraccount beschränkt.

❖ Dashboard-Tipp 1: Dashboard aktivieren

Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, die Dashboard-Umgebung aufzurufen: Einerseits gelingt dies mit einem Tastendruck, standardmäßig ist F12 hierfür reserviert. (Dies kann in den Systemeinstellungen unter *Dashboard & Expose* umgestellt werden, auch Ctrl-, Alt- oder Apfel-Taste dürfen dabei verwendet werden.) Stattdessen kann jedoch auch eine Bewegung des Cursors in eine festlegbare Bildschirmcke Dashboard erwecken (einstellbar an gleicher Stelle), und schließlich bietet das Dashboard-Dock-Symbol dieselbe Funktion. Es kann bei Nichtgefallen durch Herausziehen aus dem Dock entfernt werden, ohne dass das Dashboard komplett deaktiviert wird.

❖ Dashboard-Tipp 2: Wetter-Widget zum Update zwingen

Das Wetter-Widget wird standardmäßig nur auf den neuesten Stand gebracht, wenn der Dashboard-Bildschirm aktiviert wird. Und selbst dann dauert es mitunter einige Sekunden, bis das genauso schöne wie auch träge Widget aktualisierte Vorhersagen zu präsentieren vermag. Mit einer kleinen Änderung lässt sich diese Verhaltensweise kurieren, doch bringt das alternativ mögliche ständige Abfragen der neuesten Frosch-auf-der-Leiter-Positionen auch einen Nachteil mit sich: Während Widgets üblicherweise nur bei aktiviertem Dashboard Ressourcen verbrauchen, wird die veränderte Wettervorhersage ständig Rechenzeit konsumieren. Besitzer langsamer Rechner mit langsamen Internetverbindungen sollten sich also überlegen, ob sie die Änderungen in Angriff nehmen möchten.

Wer davon nicht betroffen ist, darf frisch ans Werk: Zunächst gilt es, das Widget in seiner natürlichen Umgebung (Ordner */Library/Widgets*) aufzuspüren. Als Nächstes müssen die Berechtigungen so geändert werden, dass ein Schreibzugriff möglich ist (dies lässt sich mithilfe des Informations-Dialoges [Apfel]+[i] unter *Eigentümer* und Zugriffsrechte erreichen). Nun darf das *Weather.wdgt* mit rechter Maustaste (alternativ [ctrl]+Maustaste) angeklickt und *Paketinhalt* zeigen ausgewählt werden. Das daraufhin erscheinende Fenster enthält eine *Weather.js*, die in einem beliebigen Texteditor geöffnet werden kann. Sie beinhaltet etwas



unterhalb der Zeile `function onshow ()` zwei Zeilen, die wie folgt mit Schrägstrichen auskommentiert werden müssen:

```
//if (timer != null)
//  clearInterval(timer);
```

Gleiches gilt für den Text unterhalb der Zeile `function onhide ()`, der wie folgt angepasst werden muss:

```
//clearInterval(timer);
//timer = null;
```

Ist dies geschehen, müssen die Datei nur noch gespeichert und im Anschluss daran die Berechtigungen zurückgesetzt werden. Fortan wird das Widget, einmal geöffnet und mit [Apfel]+[r] zum Update gezwungen, ständig auf dem neuesten Stand sein und das Wetter lange im Voraus kennen ...

❗ Dashboard-Tipp 3: Widgets eindeutschen



Seit jeher darf man sich als Kontinental-europäer dankbar zeigen, überhaupt so etwas wie ein lokalisiertes Betriebssystem aus Cupertino spendiert zu bekommen. Zwar haben sich einige Apple-Angestellte tatsächlich mit der Tiger-Version etwas mehr Mühe gegeben als üblich, doch kommen diverse Widgets wieder einmal nur auf englisch daher – wer seine Muttersprache bevorzugt, muss selbst Hand anlegen:

Um die Widgets auf Deutsch (oder jede beliebige andere Sprache) zu trimmen, muss weitgehend wie unter Tipp 2 verzeichnet verfahren werden – mit dem Unterschied jedoch, dass diesmal keine `Weather.js`, sondern die Datei `localizedStrings.js` im Ordner `English.lproj` innerhalb eines beliebigen Widgets geöffnet werden muss. Ihr Inhalt ist weitgehend selbsterklärend, zum Eindeutschen muss beispielsweise der Text

```
localizedStrings[,'Degrees:'] = ',Degrees:';
```

in

```
localizedStrings[,'Degrees:'] = ',Grad:';
```

geändert werden.

❗ Dashboard-Tipp 4: Adressbuch-Widget, Standard-Anzeige verändern

Standardmäßig zeigt das Adressbuch-Widget nach dem Start den ersten verfügbaren Eintrag im Adressbuch an. Wem das nicht gefällt, der darf den Anfangswert beliebig verändern: Hierzu muss wie unter Tipp 2 benannt verfahren werden – mit dem Unterschied, dass es diesmal um das `Address Book.widget` geht und die darin enthaltene

Widget-Ressourcen

Jedes laufende Widget verfügt über einen eigenen Speicherbereich und bekommt Rechenzeit zugeteilt – unabhängig davon, ob bereits ein anderes Widget desselben Typs geöffnet ist. Dies passiert allerdings nur, wenn Widgets aktiviert – also in das Dashboard-Fenster gezogen – werden. Solange sie als Symbol ihrer selbst im Dashboard-eigenen Dock ruhen, verbrauchen sie keinerlei Systemressourcen.

Es lohnt also, die Zahl offener Widgets auf älteren Rechnern gering zu halten. Zum Glück laufen die von Apple mitgelieferten Widgets nicht im Hintergrund, werden also erst aktiv, wenn Dashboard das erste Mal aufgerufen wird.

Datei `AddressBook.js` aufgerufen werden muss.

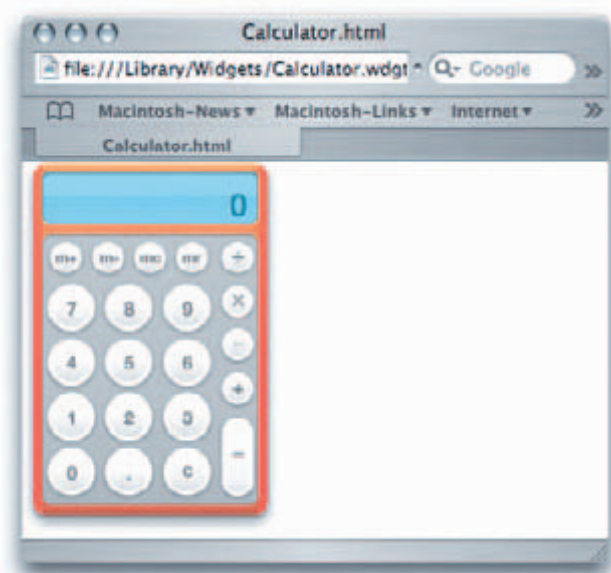
Sie enthält eine Zeile

```
var savedSearchString = „“;
```

die beliebig verändert werden kann: Hier darf ein Suchwort oder Name eingegeben werden, nach dem zwecks Anzeige der ersten Kontaktinformationen gesucht werden soll. Möchte man also Steve Jobs' persönliche Eintragungen (so man solche in seinem Adressbuch hat) angezeigt bekommen, würde die veränderte Zeile wie folgt aussehen:

```
var savedSearchString = „Steven
Paul Jobs“;
```

Vorschau: Widgets in Safari



Spotlight-Tipp 1: Such-Operatoren

Jeder kennt sie von diversen Internet-Suchmaschinen, doch auch in Spotlight haben sie eine Heimat gefunden: Die Such-Operatoren. So lassen sich verschiedene Suchbegriffe miteinander verknüpfen, der bekannteste Standard ist das &-Symbol. Die Eingabe von *Mac & Life* führt beispielsweise zu einer Suche, die nur Ergebnisse auswirft, in denen sowohl *Mac* als auch *Life* enthalten ist – da Spotlight allerdings jedes Leerzeichen wie ein &-Symbol behandelt, muss man diesen Operator nicht ausschreiben.

Interessanter ist da schon das |-Zeichen ([alt]+[7]). Es repräsentiert das logische Oder – die Eingabe von *Mac | Life* würde also zu Ergebnissen führen, die entweder *Mac* oder *Life* beinhalten.

Auch hilfreich: Das Ausrufezeichen. Es steht für das logische Nicht, das mittlerweile bekannte Suchbeispiel *Mac ! Life* würde nunmehr Treffer zutage fördern, in denen zwar *Mac* aber eben nicht *Life* enthalten ist. (Nur – mit den Ergebnissen ließe sich dann aus offensichtlichen Gründen natürlich nichts anfangen ...)

Selbstverständlich lässt sich das auch beliebig kombinieren: Dank Klammersetzung können Ausdrücke verknüpft werden. So würde beispielsweise die Suche nach *(Macintosh & Apple) ! Windows* nur Ergebnisse hervorbringen, welche die Suchwörter *Macintosh* und *Apple*, nicht aber *Windows* beinhalten. (Achtung: Zwischen Operatoren/Klammern und den jeweiligen Suchwörtern muss jeweils mindestens ein Leerzeichen enthalten sein.)

Spotlight-Tipp 2: Indizierung von „verbotenen“ Bereichen erzwingen

Auch wenn der Tiger dank Spotlight die meisten seiner Dateien ständig im Auge hat – seine Aufmerksamkeit erstreckt sich nicht auf alle vorhandenen Daten. So lässt Spotlight beim Indizieren der Festplatte(n) beispielsweise den Systemordner und den Developer-Ordner (sofern vorhanden) aus. Allerdings lässt sich das Indizieren auch dieser Bereiche erzwingen: Im Terminal führt die Eingabe

```
mdimport -f /Developer
```

beispielsweise dazu, dass Spotlight nunmehr auch im Entwickler-Ordner ständig ein Auge auf potentielle Suchergebnisse hält. Dies funktioniert natürlich auch für den */Library*- und */System*-Ordner, doch sollte darauf lieber verzichtet werden. Da Spotlight den Index bei jedem Dateizugriff aktualisiert und innerhalb dieser beiden Systemordner Dateien sehr häufig verändert werden, verlangsamt sich dadurch das System speziell auf älteren Rechnern merklich.

Spotlight-Tipp 3: Spotlight aufrufen

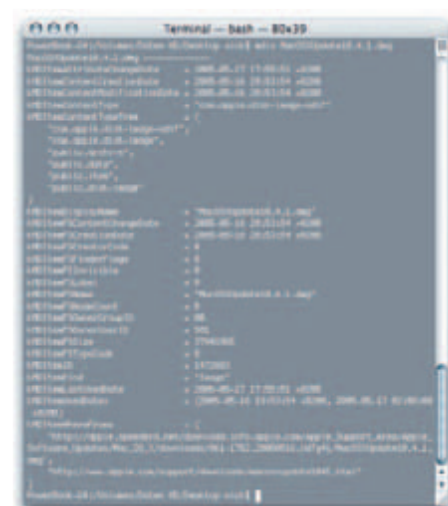
In den Systemeinstellungen kann unter dem Punkt *Spotlight* der Tastatur-Shortcut festgelegt werden, mit dem Spotlight aufgerufen wird. Dabei ist die Auswahl nicht auf die Vorgaben begrenzt: Ein Klick in das Eingabefeld genügt, und schon kann jedes beliebige Tastaturkürzel durch Drücken der entsprechenden Tasten eingegeben werden. Besonders sollte dabei darauf geachtet werden, dass das gewählte Kürzel nicht mit bereits vorhandenen für so genannte Application-Launcher kollidiert: Wer beispielsweise die Shareware LaunchBar oder die Freeware Quicksilver installiert hat, gerät mit der Standard-Auswahl in Konflikte.

Spotlight-Tipp 4: Öffnen- und Speichern-Dialogfelder

Wichtig zu wissen: Die Spotlight-Suchfunktion ist auch in *Datei-Öffnen*- und *Datei-Speichern*-Dialogfeldern zu finden – allerdings reagiert sie hier nicht auf Dateiinhalte, sondern nur auf Dateinamen. Wer also den Namen einer zu öffnenden Datei vor Augen hat, muss nicht erst mühsam im Dateisystem zu derselben navigieren. Es genügt, den Dateinamen in das Suchfeld einzugeben; schon erscheint der Treffer im Feld darunter und kann komfortabel ausgewählt werden.

Geschwindigkeit

Traurig, aber wahr: Spotlight könnte noch deutlich schneller sein. Zwar trudeln die ersten Treffer bereits nach Sekundenbruchteilen ein, in der Regel können jedoch – je nach Rechner und Datenaufkommen – einige Sekunden vergehen, bis das gesuchte Objekt in der Liste auftaucht. Der Grund dafür ist nicht unbedingt die Spotlight-Engine selbst; daher bringen auch im Internet verfügbare Tipps wie derjenige, dem Spotlight-Daemon (Hintergrundprogramm, das Spotlight mit Informationen versorgt) über den *nice*-Befehl mehr Rechenzeit zuzuschauen, nichts. Der wirkliche Grund für mitunter langsame Suchvorgänge liegt in der Tatsache begründet, dass im Spotlight-Menü und Fenster zu jeder Datei das korrekte Icon angezeigt wird. Dies zu laden, kostet aber bei dutzenden Dateien seine Zeit. Eine Möglichkeit zum Abstellen würde Spotlight aller Voraussicht nach deutlich beschleunigen, ist aber derzeit noch nicht bekannt.



Überwachung total: Spotlight kennt die innersten Werte einer jeden Datei.



Gewusst wo: Das Spotlight-Bundle tief im Systemordner ist für das Menü und Fenster zuständig.

Menüleiste verbannen. Ihnen kann geholfen werden:

Im Ordner `/System/Library/CoreServices` verbirgt sich die Datei `Search.bundle`. Wird sie umbenannt (beispielsweise durch Eingabe von `sudo mv /System/Library/CoreServices/Search.bundle /System/Library/CoreServices/Search_OLD.bundle` mit anschließender Eingabe des Administrator-Passwortes), verschwindet das gesamte Spotlight-Menü nach einem Neustart aus dem System. Auch das Spotlight-Suchfenster gleichwie auch die systemweiten Spotlight-Tastaturkürzel sind dann nicht mehr verfügbar.

Nur Applikationen, die selbst Spotlight einsetzen (wie beispielsweise Mail, Finder, usw.) können weiterhin die hinter Spotlight stehenden Datenbanken nutzen, die selbstverständlich auch fortan aktuell gehalten werden.

Spotlight-Tipp 6: E-Mails und Kontakte in intelligenten Ordnern

Während das Spotlight-Suchmenü und das Suchfenster auch Treffer in e-Mails und Kontaktdaten darstellt, geht die Funktionalität intelligenter Ordner im Finder nicht so weit. Dies ist ärgerlich, denn gerade dort bietet es sich an, Projekt-Ordner mit allen beteiligten Daten zu kreieren, die ständig auf dem neuesten Stand sind. Aber natürlich gibt es eine Möglichkeit, dieses Manko zu beheben: Intelligente Ordner lassen sich schließlich mit jedem beliebigen Textprogramm öffnen – wer es nicht glaubt, erstelle nun einen und ziehe ihn auf das TextEdit-Symbol.

Spotlight-Tipp 5: Spotlight abschalten

Für viele ist die neue Suchfunktion eine Offenbarung, und nicht selten zeigt sich in einem Gespräch, dass genau dieses Feature für viele Tiger-Besitzer der Grund zum Zurücklassen des mittlerweile gealterten Panthers ist. Andere jedoch können sich mit der neuen Funktion nicht so recht anfreunden und möchten das Spotlight-Menü aus der

Im daraufhin erscheinenden Fenster muss der folgende Text entfernt werden:

```
&& (kMDItemContentType != com.apple.mail.emlx)
&& (kMDItemContentType != public.vcard)
```

(Hinweis: Die `&`-Symbole werden, je nach verwendetem Textprogramm, mitunter auch als Zeichenfolge `&` dargestellt.) Ist das geschehen, muss die Datei nur noch gespeichert werden – schon zeigt der intelligente Ordner beim nächsten Öffnen auch Ergebnisse aus dem E-Mail- und Kontaktdaten-Pool.

Spotlight-Tipp 7: iPhoto-Index erzwingen

Spotlight ist grundsätzlich in der Lage, auch Treffer in der eigenen iPhoto-Datenbank aufzuspüren. Wer jedoch stets die iLife-Updates heruntergeladen und somit bereits vor dem Umstieg auf Tiger iPhoto 5.0.2 installiert hat, wird davon unter Umständen wenig bemerken. In diesem Fall verweigern iPhoto und Spotlight auf einigen Rechnern leider die Zusammenarbeit. Dies lässt sich jedoch beheben, indem zunächst iPhoto abgeschaltet wird. Als Nächstes muss die Datei `iPhoto.ipspot` im Ordner `~/Library/Pictures/iPhoto Library/` gelöscht werden. Beim nächsten Start von iPhoto wird sie wieder angelegt, und fortan wird Spotlight auch Herr der i-Photos sein.

Spotlight-Tipp 8: Ergebnisse im Finder zeigen

Auch wenn Suchergebnisse durch einen Klick (oder die Taste `[ENTER]`) im Spotlight-Menü oder Spotlight-Fenster leicht geöffnet werden können – mitunter möchte man sie lieber im Finder präsentiert und nicht direkt aufgerufen bekommen. Das funktioniert, wenn während des Mausklicks (oder des Drucks auf die entsprechende Taste) die `[Apfel]`-Taste gedrückt wird.

Spotlight-Tipp 9: Top-Treffer sofort auswählen

Häufig genug – gerade beim Suchen nach Applikationen – erweist sich die Richtigkeit des alten Sprichwortes: Der erste Gedanke ist der richtige. Anstatt nun aber mit Maus oder Cursortasten zum Top-Treffer zu navigieren und ihn dann aufzurufen, genügt das Drücken von `[Apfel]+[Enter]` – schon wird das oberste Suchergebnis geöffnet.

Automator



Automatisierung vernichtet Arbeitsplätze – ein Satz, der heutzutage mindestens wöchentlich in den Nachrichtensendungen verarbeitet wird. Doch mit dem Tiger zeigt Apple, dass auch das Gegenteil möglich ist: Dutzende Programmierer haben an dem AppleScript-Nachfolger gearbeitet und diverse Dritthersteller bekommen nun Arbeit, denn sie müssen ihre Applikation an den neuen Automatisierungs-Roboter in Mac OS X 10.4 anpassen.

Doch das größte Stück vom Kuchen erhält der Anwender: Er darf, einem Lego-Baukasten gleich, einen komplexen Arbeitsablauf aus unterschiedlichen Bausteinen zusammensetzen und erhält im Anschluss daran ein fertiges Programm, das ständig wiederkehrende und nervtötende Aufgaben für ihn übernimmt. Die Grundlage für diese fertigen Arbeitsabläufe sind so genannte Aktionen, die kleinsten Bausteine im System. Sie sind in großer Zahl im Ordner `/System/Library/Automator` zu finden; binnen kurzem werden auch von Drittherstellern für ihre eigenen Programme Aktionen verfügbar sein, die sich entweder in den Applikationen selbst verbergen oder unter `/Library/Automator` bzw. `~/Library/Automator` gespeichert werden.

Allerdings gibt es momentan in Automator auch Ärgernisse: So fehlen ausgereifte Konverter-Aktionen, die einen Datentyp in einen anderen umwandeln; außerdem sind bislang nur lineare Arbeitsabläufe verfügbar, es gibt keine Verzweigungen. Die aus allen Programmiersprachen – selbst AppleScript – bekannten `IF-THEN-ELSE`-Strukturen existieren in Automator nicht – dies verringert die Einsatzmöglichkeiten deutlich. Wie Sie aber dennoch aus ihrem neuen, glänzenden Automatisierungs-Androiden das Beste herausholen, haben wir im Folgenden zusammengefasst:

⚡ Automator-Tipp 1: Alle Finder-Fenster gleich ausrichten

Es ist ein Fluch und ein Segen, dass sich Mac OS X im Gegensatz zu Windows die Darstellungsoptionen jedes einzelnen Fensters merkt. Mit der Zeit kann das stören, wenn jedes Fenster in einer anderen Ansicht geöffnet wird. Abhilfe lässt sich mit Automator schaffen: Zunächst muss der eigene Benutzerordner in ein neues Automator-Fenster gezogen werden. Anschließend gilt es, die Finder-Aktion *Ordnerdarstellung* festlegen zu finden und unterhalb des Ordner-Eintrags anzudocken. Nun lassen sich alle Parameter beliebig festlegen, ein Haken bei *Änderungen auf Unterordner* anwenden darf natürlich nicht fehlen.

Wird die Aktion ausgeführt, werden die neuen Einstellungen auf den Benutzerordner und alle darunter liegenden Ordner übertragen. Dies kann, je nach Datenmenge, einige Minuten dauern. Wer mehrere Volumes verwendet, kann natürlich statt des Benutzerordners auch eine Festplatte an erste Stelle setzen ...

⚡ Automator-Tipp 2: Abläufe abbrechen

Im Baukasten-Prinzip sind Arbeitsabläufe in Automator schnell zusammengekllickt – doch wer unachtsam ist, bemerkt den ein oder anderen Fehler womöglich erst während der Ausführung. Zum Glück ist das noch nicht zu spät: Läuft ein Automator-Arbeitsablauf (entweder direkt aus Automator heraus oder als eigenständiges Programm), taucht in der Menüleiste ein kleines rotes Stop-Zeichen auf. Ein Klick hierauf bewirkt, dass der jeweilige Ablauf sofort gestoppt wird.

⚡ Automator-Tipp 3: Druck-Dialogfeld um PDF-Optionen erweitern

Im Druck-Dialogfeld verstecken sich hinter dem Button PDF diverse Möglichkeiten zum Aufbereiten des Druckergebnisses in PDF-Form. Was jedoch kaum jemand weiß: Dies sind reine Automator-Workflows, die sich im Ordner */Library/PDF Services/* auf der Festplatte verbergen. Sie anzupassen, ist also ein Leichtes – genauso können auch weitere Arbeitsabläufe hinzugefügt werden, die dann an derselben Stelle auftauchen.

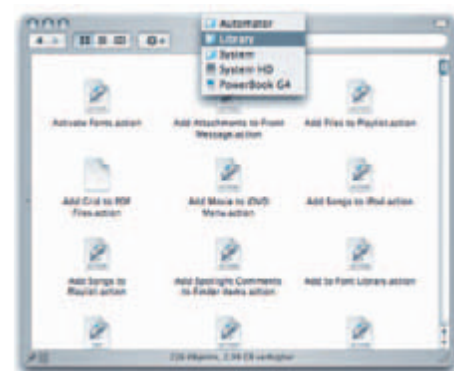
⚡ Automator-Tipp 4: Webseite in iTunes importieren

Gerade das Mac Life Abendmagazin, aber natürlich auch andere (vorzugsweise jedoch englische) Webseiten im Internet locken mit interessantem Lesestoff. Da fällt es in Zeiten des aufkommenden PodCastings schwer, die wenige Freizeit fürs Lesen zu opfern – praktischer wäre es, die Artikel direkt in iTunes und von da aus auf den iPod kopieren zu können. Mit einem Automator-Workflow ist das möglich, aber bevor Sie beginnen, sollten Sie in iTunes eine neue Wiedergabeliste mit einer Bezeichnung wie etwa Webseiten erstellen.

Wählen Sie zunächst aus dem Bibliotheks-Bereich des Automator-Fensters die Rubrik Safari aus. Ziehen Sie danach die Aktionen *Aktuelle Web-Seite von Safari abfragen* und *Text von einer Web-Seite abfragen* nacheinander in den Workflow-Bereich. Anschließend tun Sie dasselbe mit der Aktion *Text in Audiodatei* aus der System-Bibliothek, als Stimme ist beispielsweise *Viktoria* zu empfehlen. Hier können Sie den Dateinamen und den Speicherort festlegen – beides kann beliebig geschehen, unser Automator-Skript wird diese Datei ohnehin gleich wieder löschen: Hierzu wählen Sie aus der iTunes-Bibliothek den Punkt *Audiodatei importieren*, stellen den favorisierten Kompressions-Codec ein (beispielsweise AAC) und klicken die Option an *Originaldatei nach dem Codieren löschen*. Zum Abschluss fügen Sie noch aus derselben Bibliothek die Aktion *Titel zur Wiedergabeliste hinzufügen* an und geben hier die eingangs erstellte Playlist aus iTunes an. Fertig.

⚡ Automator-Tipp 5: Arbeitsabläufe zu bestimmten Zeiten ausführen

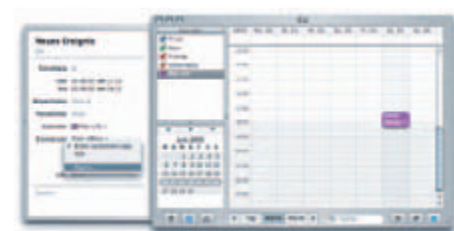
Leider ist es aus Automator heraus nicht möglich zu bestimmen, dass Arbeitsabläufe automatisch zu bestimmten Zeiten ausgeführt werden. Mit einem Umweg über iCal klappt es jedoch: Ist der Automator-Ablauf als Programm gespeichert, kann er beim Erstellen eines neuen Ereignisses als Erinnerung eingebunden werden. Dazu muss in iCal zunächst besagtes neues Ereignis am gewünschten Termin erstellt werden – im daraufhin erscheinenden Drawer seitlich des Fensters kann unter Erin-



Aktionsreich: Mitgelieferte Automator-Aktionen verstecken sich unter */System/Library/Automator*



Kontextmenü: Aktionen aktivieren, deaktivieren oder verschieben – das gelingt übers Kontextmenü.



Kommunikativ: iCal und Automator ergeben ein gutes Team für zeitabhängige Ausführung von Aufgaben.



Import: Webseiten in iTunes laden – Automator macht's möglich.



PDF-Funktionen: Beliebiger Erweiterung sind die PDF-Aktionen im Druckdialog.



nerung der Punkt *Datei öffnen* ausgewählt werden; darunter darf dann durch Klick auf *Eigene* das Automator-Programm selektiert werden. Das funktioniert sogar, wenn iCal zum fraglichen Zeitpunkt nicht aktiv ist.

⚡ Automator-Tipp 6: Kommandozeilen-Befehle nutzen

Wer als echter UNIX-Crack die Möglichkeiten zur Interaktion zwischen Workflows und der Mac-OS-X-Kommandozeile bereits entdeckt hat, wird unter Umständen schon auf ungewohnte Probleme gestoßen sein. Der Grund ist, dass Automator mit der UNIX-typischen Abkürzung „~“ nichts anzufangen vermag – wer also Pfadangaben verwendet, wird diese wohl oder übel als absolute Pfade, also beispielsweise `/Users/Benutzername/Desktop` anstelle von `~/Desktop` eingeben müssen.

⚡ Automator-Tipp 7: Arbeitsabläufe neu ordnen

Per Drag&Drop können Aktionen in Arbeitsabläufen neu sortiert werden – dies erweist sich jedoch bei großen Projekten als recht umständlich, wenn nicht genügend Bildschirmplatz zur Verfügung steht. Einfacher ist es, das Kontextmenü durch einen Klick mit der rechten Maustaste (respektive **[ctrl]+Maustaste**) auf die graue Titelleiste einer Aktion aufzurufen: Hier kann durch einen Mausklick verschoben werden, alle möglichen Zielorte im Arbeitsablauf werden genannt.

⚡ Automator-Tipp 8: Aktionen deaktivieren

Wird in einem komplexen Arbeitsablauf eine Aktion gerade nicht benötigt, kann sie gefahrlos gelöscht werden. Wenn aber häufiger mit demselben Ablauf gearbeitet wird und die Aktion mal gebraucht und mal nicht gebraucht wird, ist es womöglich sinnvoller, sie nur zu deaktivieren: Dann bleibt sie mit sämtlichen Einstellungen im Ablauf vorhanden, wird aber bei der Ausführung übergangen – alle Eingaben an sie werden sofort zur nächsten Aktion weitergeleitet. Das Deaktivieren oder Re-Aktivieren findet mithilfe des Kontextmenüs statt, das durch einen rechten Mausklick (beziehungsweise **[ctrl]+Mausklick**) auf die graue Titelleiste einer Aktion aufgerufen werden kann: Es enthält den Eintrag *Deaktivieren*; ist die Aktion bereits deaktiviert, befindet sich stattdessen der Menüpunkt *Aktivieren* an derselben Stelle.

⚡ Automator-Tipp 9: AppleScripts weiter nutzen

Bereits bestehende AppleScripts müssen unter Mac OS X 10.4 Tiger nicht außen vor bleiben: In der Bibliothek *Automator* findet sich die Aktion *AppleScript ausführen*. Wird sie in einen Arbeitsablauf eingebunden, können beliebige AppleScripts ausgeführt werden. Im unteren Bereich des Aktionsfensters finden sich die aus dem Skripteditor bekannten Ergebnisse des Durchlaufs; hier gilt es natürlich, auf Kompatibilität zu den folgenden Aktionen im Ablauf zu achten.

QuickTime



Apples Mediensoftware QuickTime stellt nicht nur für sich selbst genommen ein beachtliches Stück Programmierleistung dar, sondern bildet die Grundlage für alle Applikationen auf dem Mac, die etwas mit der Darstellung von Musik, Video oder Bildern zu tun haben. Kein Wunder also, dass dem neuesten Update der QuickTime-Reihe mehr Aufmerksamkeit geschenkt werden sollte, als dies allgemein der Fall ist.

Während jeder mittlerweile über H.264 und seine Bedeutung für beispielsweise die iChat-Videokonferenzen informiert sein dürfte, gibt es auch weniger gut bekannte Informationen: Zum einen hat man sich in Cupertino die Mühe gemacht, den QuickTime Player als reine Cocoa-Applikation neu zu schreiben. Grund dafür war jedoch nicht der alte (und unwahre) Mythos, dass Cocoa-Programme schneller laufen als ihre Carbon-Gegenstücke: Vielmehr wurde das zugrundeliegende QuickTime-Framework ausgebaut, der neue Player beinhaltet weniger eigenen Code, sondern greift mehr auf schon bestehende Software-Lösungen innerhalb des QuickTime-Systems zu. Dabei wurde auch gleich das alte Manko der nicht vorhandenen Multitasking-Fähigkeit behoben; die siebte Inkarnation des Medienplayers kann beispielsweise gleichzeitig einen Film abspielen und einen anderen exportieren.

Weiterer Vorteil: Plug-ins dürfen nunmehr in Objective-C geschrieben werden, und Möglichkeiten zur Video- oder Ton-Manipulation finden über die neuen Core-Technologien Anwendung – Geschwindigkeitssteigerungen sind bei entsprechend aktueller Hardware deutlich wahrnehmbar. Ebenso weitgehend unbekannt: Bis zur letzten Version konnte QuickTime nur mit Videokompressions-Formaten umgehen, die linear voranschritten; so wurde beispielsweise das jeweils kommende Bild auf Basis des vorigen komprimiert, um gleiche Bildbereiche außen vor lassen zu können. Dies machte auch bis vor einigen Jahren Sinn, doch

neuerdings sind eine Fülle aktueller Codecs beispielsweise in Real10, Windows Media 9 und DivX zu finden, die mitunter auch mehrere Frames in der Zukunft liegende Bilder zur Kompression des nächsten heranziehen – die Mediensoftware muss in diesem Fall mit dem kompletten Film umgehen können und nicht nur mit dem jeweils nächsten folgenden Bild.

Doch neben den vielen Vorteilen bringt QuickTime 7 auch einige Probleme mit. Sei es eine umgestellte Menüstruktur oder die Tatsache, dass eine Pro-Lizenz des Vorgängers nicht mehr zum Freischalten der neuen Pro-Version genutzt werden kann – so werden immerhin erneut 29 Euro fällig. Doch für die meisten Ärgernisse gibt es auch eine Lösung, die wir hier für Sie zusammengefasst haben:

❗ QuickTime-Tipp 1: Tracks extrahieren

Wer viel mit der Pro-Variante von QuickTime 6 gearbeitet hat, wird unter QuickTime 7 Pro womöglich die Funktionen zum Extrahieren von Tracks und Deaktivieren von Spuren vermissen. Diese sind allerdings noch im Programm vorhanden, sie wurden lediglich in den Menüpunkt Fenster > Filmeigenschaften einblenden verschoben.

❗ QuickTime-Tipp 2: Werbung entfernen

Es ist verständlich, dass Apple gerne Pro-Lizenzen seiner Mediensoftware verkaufen möchte. Weit weniger verständlich ist jedoch, dass eine solche Lizenz dem 129 Euro teuren Betriebssystem nicht bereits beiliegt. Und betrachtet man schließlich den mit Pro-Werbung überladenen QuickTime-Player, vergeht allen Besitzern der 7er-Version zu Recht jedweder Spaß an der schönen, neuen Apple-Medienwelt.

Doch dieser Werbeflut kann ein Ende bereitet werden: Hierzu muss nur der QuickTime-Player mit der rechten Maustaste (respektive **[ctrl]+Mausklick**) angeklickt und danach aus dem erscheinenden Kontextmenü der Punkt *Paketinhalt* zeigen ausgewählt werden. Im nun erscheinenden Ordner navigiere man in das Unterverzeichnis *Resources*, in dem sich eine Datei mit dem Namen *ProMenuItem.tif* befindet – befördert man sie in den Papierkorb, sind künftig der Pro-Version vorbehaltene Menüeinträge nicht mehr mit einem Symbol gekennzeichnet, sondern einfach nur ausgegraut.

❗ QuickTime-Tipp 3: Streaming-Filme abspeichern

Das ewige Katz-und-Maus-Spiel zwischen Apple und den Verwendern der kostenlosen QuickTime-Version setzt sich auch unter Tiger fort: Wer gestreamte Videos aus dem Internet herunterladen möchte, darf das gerne tun – vorausgesetzt, er legt zuvor 29 Euro für eine Pro-Lizenz auf den virtuellen Ladentisch. Unter Panther kein Problem: Ein fachmännischer Blick in das */private/temp*-Verzeichnis (aufgerufen über das Finder-Menü *Gehe zu > Gehe zum Ordner*) offenbart das Objekt der Begierde binnen Sekunden, ohne dass eine teure Lizenz fällig wird.

Doch unter QuickTime 7 funktioniert dieser Trick nicht mehr. Dafür ist jedoch eine neue Lücke aufgetaucht, die dem geneigten Gratis-User zur Seite steht. Diese ist zwar nicht ganz so komfortabel, funktioniert aber auch einwandfrei. Voraussetzung dafür ist, dass für den Film genügend Platz auf der Festplatte im QuickTime-Cache reserviert ist – dies kann in den *Systemeinstellungen* unter QuickTime im Punkt *Cache-Größe* für das Laden eines Films festgelegt werden.

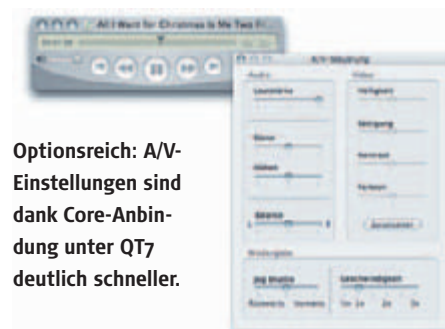
Anschließend muss das fragliche Video im QuickTime-Player selbst geöffnet werden. Ist die Datei fertig geladen, klicke man mit gedrückter **[ctrl]**-Taste auf das Videobild und wähle *Ausschneiden* aus dem daraufhin erscheinenden Kontextmenü. Aber Achtung: Das gerade zu sehende Bild (Frame) wird durch das Ausschneiden entfernt und daher später im Endprodukt nicht auftauchen; es sollte also ein Bild verwendet, auf das verzichtet werden kann – beispielsweise, indem man den Film zuvor ganz bis zum Ende vorspult. Schließt man anschließend das Player-Fenster, wird sich QuickTime melden und fragen, ob man die Änderungen sichern möchte. Diese Frage ist natürlich mit ja zu beantworten – alsbald bemerkt Apples Mediensoftware aber, dass sie gar nicht weiß, woher die Datei stammt. An dieser Stelle darf der Anwender nun selbst einen Ort (zum Beispiel den Schreibtisch) zum Speichern auswählen. Ist dabei die Option *Als eigenständigen Film sichern* ausgewählt, landet das Ergebnis als komplettes Video in Originalqualität auf der Festplatte – und der Pro-Schutz wurde erfolgreich umgangen.



Werbefilter: Die lästige PRO-Werbung verschwindet binnen Sekunden.



Ewiger Kampf: Streaming-Videos ohne QT-PRO herunterladen – es geht auch in der neuesten Mediensoftware.



Optionsreich: A/V-Einstellungen sind dank Core-Anbindung unter QT7 deutlich schneller.

Eine Nachlese

MacExpo 2005 in Köln

Die diesjährige MacExpo in Köln war eine rundum gelungene Veranstaltung. Die bereits guten Zahlen des vergangenen Jahres konnten bei der Veranstaltung vom 16. – 18. Juni in der Halle 6 auf dem Kölner Messegelände übertroffen werden. Sowohl Besucher als auch Aussteller zeigten sich mit dem Verlauf zufrieden.



Es gab viel zu sehen, denn die Zahl der Aussteller wuchs von 90 (2004) auf 120. Darüber hinaus vergrößerten einige auch ihren Stand, so dass die Ausstellungsfläche von 2500 qm (2004) auf 3000 qm stieg. Rainer Wolf von Arktis sagte, dass es ihm genauso gut gefallen wie 2004, aber der Arktis-Stand sei dieses Jahr doppelt so groß, und auch die Umsätze hätten zugelegt, was ihn sehr positiv stimmte.

Weiterhin konnte die Zahl der Besucher zulegen: Während vergangenes Jahr 12500 Besucher gezählt wurden, waren dieses Mal 14800 Interessierte vor Ort. Laut Angaben der MacExpo-Presseagentur handelte es sich dabei vor allem um Fachbesucher (60 Prozent), was beispielsweise Jutta Stienen von Quark und auch andere Aussteller wie Maxon, Steinberg und Yamaha sehr erfreute.

Zu sehen gab es viel: Digitale Videobearbeitung, Musik, digitale Fotografie und Produkte rund um den iPod bildeten dieses Mal den Hauptaspekt der Messe. Es gab viele Vorträge und Produktvorführungen, zu denen zahlreiche Zuschauer erschienen. An vielen Ständen gab es auch die Möglichkeit, die Maus in die Hand zu nehmen und die Software selbst auszuprobieren.

Die Besucher zeigten an vielen Produkten ein großes Interesse; sehr zur Freude der Aussteller. Selbstverständlich war der Verlag falkemedia mit den Publikationen Mac Life, DigitalPHOTO, Beat und iPodLOVE vertreten und konnte über 6.000 Magazine unter Volk bringen. Neben Fragen zum digitalen Alltag am Mac gab es von vielen Lesern Lob und Anregungen, was wir dankend aufnahmen. Auch andere Aussteller zeigten sich mit dem Verlauf der drei Tage zufrieden. Es konnten gewünsch-

te Umsätze erzielt werden, wie etwa beim Spielverkauf von Application Systems Heidelberg (ASH). So konnte Volker Ritzhaupt von ASH „überhaupt nichts Schlechtes“ über die Messe sagen, man habe gute Termine gehabt und dabei gute Gespräche geführt. Vor allem beim neuen, umfangreichen Angebot von ASH für den iPod seien viele Besucher stehen geblieben und hätten ihr Interesse an den nützlichen und witzigen Gadgets wie etwa den Feng-Shui-Anhängern, den iPod-Skins und diversen Schutzhüllen bekundet.

Viele Ausstellende zeigten sich überrascht und erfreut über die Fachkompetenz des Publikums, das häufig gezielte Fragen zu bestimmten Anwendungen stellte. Thorsten Lemke, Programmierer des Graphicconverter, war zum ersten Mal als Aussteller auf der Messe und wurde vom Kundeninteresse positiv überrascht. „Allein wegen der vielen Anregungen und sehr fundierten Nachfragen hat sich mein Stand schon gelohnt“, sagte Lemke. Britta Best von Microsoft war ähnlich positiv gestimmt: „Wir haben sehr gute Kundengespräche geführt, wobei wir vom Studenten bis zu Firmenvetretern viele verschiedene Menschen am Stand begrüßen durften.“

Vor allem der hohe Anteil des Fach- und Geschäftspublikums erfreute die Aussteller, denn auf diese Weise konnten wichtige und hoffentlich fruchtbare Geschäftsbeziehungen zu Wege gebracht werden. Einziger Kritikpunkt war die zum Teil recht hohe Lautstärke auf einigen Messeständen, die mit lauter Musik, Konzerten oder Karaoke zwar auf das Interesse der Besucher stießen, aber die Geduld der Nachbarstände manches Mal herausforderten.

Ümit Mericler

Ein Statusbericht über Chancen und Perspektiven

Quo vadis Apple?

Die Fakten stehen fest – doch wie ist es um Apple nun bestellt? Was erwartet uns heute, und worauf müssen wir uns gefasst machen? Der Status quo in der Zeitrechnung nach PowerPC.

Direkt nach der Entwicklerkonferenz stellte Intel leihweise Entwickler-Macs zur Verfügung, Kostenpunkt 999 Dollar. Diese dürfen bis Ende 2006 für die Portierung genutzt werden und müssen anschließend zurückgegeben werden. Der Grund dieser ominösen Verfahrensweise ist einfach: Apple erlaubt keine Hardware von Drittherstellern, die gegenwärtigen Entwicklergeräte stammen jedoch von Intel. Wie wir aus gut informierten Kreisen erfuhren, handelt es sich dabei um ein leicht modifiziertes Standard-all-in-one-Mainboard, das über alle relevanten Chips für Controller-Ansteuerung, Grafik und Sound derzeit für unter 200 Dollar eingekauft werden kann. Es wurde lediglich für das G5-Gehäuse und spezielle Apple-Ansprüche angepasst.

Microsoft und Adobe gaben bekannt, dass sie sich schon mit der Portierung auseinandergesetzt hätten, sodass wir pünktlich zum Erscheinen der ersten Intel-Macs mit neuen Versionen rechnen dürfen, die native laufen werden. Ob ein Betrieb unter Rosetta überhaupt zu langsam wird, bleibt abzuwarten, da neue Intel-Macs von Haus aus deutlich schneller sein dürften als gegenwärtige PowerPC-Macs – zumindest im Bereich der Portablen Macs.

Hardwareaussichten

„Ist ein PC künftig auch ein Mac, und werde ich Mac OS X 10.6 auch auf einem normalen Intel-PC laufen lassen können?“ Nein, ist hier die klare Antwort. Theoretisch sollte es gehen, doch Apple wird sich auf die kommenden Jahre nicht auf den Status eines Betriebssystemlieferanten reduzieren. Apple-Hardware ist und bleibt ein Kern der Strategie. Technisch hätte es den Mac mini seit Jahren auch in der PC-Welt geben können, doch Idee und Vermarktung wurden letztlich unter dem Symbol des Apfels durchge-

führt. Das Beispiel BeOS aus den 90er-Jahren zeigt, wie sehr ein Betriebssystem verkommen kann, wenn es in der heutigen Wettbewerbssituation von der Hardware entkoppelt wird. Apple wird alle technischen Möglichkeiten nutzen, Chips zu integrieren, die einen Intel-Mac zum Mac machen und auch nicht via Emulation zu übergehen sind.

Und dennoch wird Apple mit der Verwendung von Intel-Chips an Vertrauen in der Masse gewinnen. Viele, die eingepreßt bekommen, dass ein Pentium M das einzig Taugliche für einen mobilen Rechner ist, werden wissen, dass die viel schöneren Macs auch Pentium-Prozessoren haben.

Ein Missestand der vergangenen Jahre, nämlich die viel zu geringe Anzahl Programme, die Altivec unterstützen, kehrt sich in einen Vorteil um, denn entsprechend niedrig ist die Zahl der Applikationen, die nicht zumindest unter Rosetta laufen wird. Dass Apple zwangsläufig weniger Rechner verkaufen wird, liegt auf der Hand, denn nur ein Teil der Bestände dürfte durch Hamsterkäufe der PowerPC-Anhänger reduziert werden. Der Rest wartet nun gespannt auf das, was kommen wird. Die Softwarehäuser wie Apple haben gleichzeitig die Chance, beim Anwender zu punkten, indem sie den für viele wichtigen Umstieg nicht zur finanziellen Ausbeutung der Anwender nutzen, sondern finanziell akzeptable Wege beschreiten.

Am Rande sei erwähnt, dass schon im Herbst 2004 bekannt wurde, zwei Unternehmen hätten die TransCode Technologie, die auch in Rosetta steckt, lizenziert. Heute wissen wir, dass es Apple und Microsoft waren. Apple für den Umstieg auf Intel, und Microsoft wiederum für seinen Umstieg auf PowerPC bei der XBOX 2. Wie verrückt diese Welt doch sein kann.

Kassian Alexander Goukassian

Nachfolgend einige Stimmen von uns befragter Entwickler und Softwarehäuser zum Umstieg Apples auf Intel-Technologie:

ASH

Volker Ritzhaupt

„Apple braucht potente Prozessorlieferanten, insofern ist der Wechsel ein notwendiger Schritt, der größtenteils unproblematisch ist, schließlich bleibt es ein Mac. Zurzeit gibt es nur wenige Informationen, aber ich sehe auch Gefahren. Allerdings ist die Unterstützung von Apple gut und auch die Vorlaufzeit ist ausreichend lang. Das Ganze wird funktionieren.“

Arktis

Rainer Wolf

„Ich sehe den Wechsel mit einem lachenden und einem weinenden Auge. Langfristig erwarte ich dadurch eine Stärkung der Mac-Plattform, aber ich sehe Bedenken vor allem im Spielmarkt. Im Grunde bin ich weder negativ eingestellt noch besonders euphorisch, sondern bin gespannt, wie sich das entwickeln wird.“

Maxon

Dirk Beichert

„Die Portierung unserer Software Cinema 4D ist kein Thema. Mit Freude kann ich sagen, dass bereits heute unsere Anwendung für Macs mit Intelprozessoren bereitsteht, daher stehe ich dem Wechsel recht emotionslos gegenüber. Intel ist sehr hilfreich, wenn es um prozessornahe Optimierungen geht, insofern gewinnt vor allem der Kunde.“

Runesoft

Reinhild Altenau

„Uns beschäftigt nur die Frage, ob Windows auf dem Intel-Mac laufen wird. Wenn das der Fall ist, müssen wir die Frage stellen, ob es auch in fünf Jahren noch einen Markt für Mac-Software geben wird. Ich kann Apples Schritt besonders angesichts der Entwicklung auf dem Konsolenmarkt im Moment nicht nachvollziehen.“

Lemkesoft

Thorsten Lemke:

„Die Bekanntgabe des Wechsels auf Intelprozessoren hat mich nicht sehr überrascht. Ich denke, die Neukompilierung des Graphicconverter sollte kein großes Problem sein, aber das intensive Testen wird mich zwei bis drei Monate beanspruchen. Den Schritt von Apple finde ich durchaus nachvollziehbar und sehe darin keine Gefahren für Apple. Dem Kunden kann es egal sein, welcher Prozessor seinen Dienst im Rechner verrichtet, solange die Arbeit produktiv verrichtet werden kann.“

Angehört: JBL Encounter



JBL ist unter audiophilen Musikliebhabern schon allein dadurch eine Größe, dass der Mutterkonzern Harman International ist, der weltbekannte Lautsprecherhersteller. Nun bietet JBL ein sehenswertes 2.1-Lautsprecher-System namens JBL Encounter an, was wir uns näher angesehen und vor allem angehört haben.

Große Bekanntheit erlangte JBL durch das wohlgestaltete Lautsprechersystem Creature II, dessen Satelliten Ähnlichkeit zum Helm von George Lucas' Darth Vader aufweisen. Auch die Encounter zitieren Merkmale der Populärkultur. So ähneln die auffälligen 15 Zentimeter hohen weißen Satellitenboxen dem typischen, aus Film und Fernsehen bekannten außerirdischen Lebensformen mit länglichem Kopf und großen elliptischen Augen. Die Satelliten bieten jeweils 13 Watt pro Kanal. Der für den Bass zuständige weiße Subwoofer besitzt einen Durchmesser von 17,5 und eine Höhe von 35 Zentimetern und erinnert an ein Raumschiff.

Bedienung

An den aktiven Subwoofer, der eine Ausgangsleistung von 34 Watt besitzt, werden die beiden Satelliten angeschlossen, wobei die Stecker so geformt sind, dass es keine Verwechslungen geben kann. Die Audioquelle wird über eine 3,5-Millimeter-Mini-Klinkenbuchse angeschlossen. Darüber hinaus befinden

sich zwei Regler an dem Gerät, worüber jeweils Höhen und Bässe geregelt werden können. Die Lautstärke wird über zwei berührungsempfindliche Tasten am rechten Satelliten gesteuert.

Sound

Zum Feststellen der Qualität nutzen wir verschiedene Musikstücke aus unterschiedlichen Genres. Die Encounter zeigten beim Abspielen der verschiedenen Stücke, dass sie hohen Ansprüchen durchaus gerecht werden. Sowohl beim glasklaren, sterilen Sound von Kraftwerk als auch beim druckvollen Schlagzeugspiel bei gleichzeitig häufigem Einsatz von Highhat und Becken von Metallica-Drummer Lars Ulrich kann das 2.1-Lautsprechersystem überzeugen. Die einzelnen Anschläge sind deutlich zu hören und Becken- und Highhatklang sind differenziert wahrnehmbar. Ihre Eigenschaft der klaren Wiedergabe behalten die Encounter auch beim warmen, ineinander fließenden Gitarrenspiel der amerikanischen Hippiegruppe „The Byrds“ bei. Auch hierbei lassen sich die einzel-

nen Instrumente differenziert wahrnehmen. Schließlich bestehen die Encounter auch den letzten Test bei der Wiedergabe von Supertramps filigranem „School“, bei dem eine Vielzahl von Instrumenten auf unterschiedlichen Frequenzen zum Einsatz kommen. Auch bei sehr hoher Lautstärke verzerrt das Lautsprechersystem die Klangausgabe nicht, sondern bietet wie bei niedriger Lautstärke eine sehr gute Leistung.

Auch beim Anschluss eines iPod wissen die Encounter mit einem brillanten Klang zu überzeugen. So lässt sich an den Kopfhörer-Ausgang der 3,5-Millimeter-Mini-Klinkenstecker anschließen, und es dient der iPod als Audioquelle. Der Leistung der Lautsprecher tut ein auf diese Weise angeschlossener iPod keinen Abbruch bei gering eingestellter Lautstärke auf dem iPod. Bei einer hohen Lautstärke auf dem iPod treten jedoch aufgrund der Übersteuerung Verzerrungen auf. Empfehlenswert ist der Betrieb des iPod im Zusammenspiel mit den JBL Encounter über ein iPod-Dock. Wird der iPod über den Line-Out-Anschluss des Dock mit den Encounter verbunden, treten auch bei hohen Lautstärke-Einstellungen keine Verzerrungen auf. Allerdings lässt sich die Lautstärke der Musik dabei ausschließlich über die Encounter regeln, denn die Veränderung der Lautstärke auf dem iPod ist beim Anschluss über das Dock wirkungslos. Statt eines Dock können beispielsweise auch das Anschlusskabel ram din der Firma SIK oder der Adapter namens PocketDock von Sendstation genutzt werden.

Fazit

Diese Begegnung kann ruhig der Beginn einer längeren Freundschaft werden. Das 2.1-Lautsprechersystem JBL Encounter weiß klanglich zu überzeugen und bietet dabei auch etwas für das Auge. Beim Anschluss an den Rechner bleiben keine Wünsche offen. Nutzt man die 159 Euro kostenden Encounter mit dem iPod, empfiehlt sich der Einsatz eines iPod-Dock oder eines eine ähnliche Funktion bietenden Geräts. Optimal wäre eine Fernbedienung im Lieferumfang des Lautsprechersystems.

Ümit Mericler

JBL Encounter

Hersteller: JBL
Webseite: www.jbl.com
Preis: 159 Euro
Alternative: –

- ▲ sehr guter Klang
- ▲ schönes Design
- ▼ keine Fernbedienung

Bewertung:



Musik digitalisieren

Instant Music

Viele Musikliebhaber kennen das: Da hat man einen Haufen Schallplatten und jede Menge Kassetten, aber man kriegt die Inhalte nicht in den Rechner oder auf den iPod, weil dieser zwar USB, aber keinen Audioeingang besitzt. Hier möchte ADS Tech mit ihrem externen Audiointerface Abhilfe schaffen.

Das weiße Instant Music aus Kunststoff ist 14 Zentimeter breit, 3,5 hoch und 8 Zentimeter tief; es wiegt lediglich 148 Gramm. Das Gerät bezieht seine Energie über den USB-Anschluss und braucht daher einen aktiven Anschluss, der direkt mit Strom versorgt wird. So ist der Anschluss an die Tastatur nicht möglich. An Schnittstellen besitzt das Instant Music einen USB-Port, einen digitalen Eingang, einen digitalen Ausgang, zwei Cinch-Anschlüsse als Eingang und zwei Cinch-Anschlüsse als Ausgang.

Inbetrieb- und Aufnahme

ADS Tech liefert nur Windows-Software mit und verschweigt auch in der mitgelieferten Kurzanleitung die Existenz des Mac, was schade ist, denn das Gerät arbeitet exzellent mit dem Mac zusammen. Wir nehmen hier das Beispiel von GarageBand: Nach Anschluss des Instant music, wird in den Einstellungen als Audio-Eingang „USB Audio CODEC“ gewählt, denn das Gerät meldet sich unter diesem Namen bei Mac OS X an. Danach legt man in GarageBand eine neue Spur mit einem echten Instrument an, wobei man keine Effekte wählt, aber beim Monitor auf die Einstellung „Ein“ geht. Danach steht die Aufnahmespur bereit und nach dem Klick auf den Aufnahmebutton geht es los. Nach der fertigen Aufnahme wird das Lied für iTunes exportiert, wo es im AIFF-Format vorliegt



und nun in das Platz sparendere AAC oder MP3 kodiert werden kann.

Fazit

Das Gerät würde von uns mehr Punkte bekommen, falls die Mac-Unterstützung durch eine mitgelieferte Software und eine entsprechende Dokumentation ausgedrückt würde. So können wir leider dem ansonsten guten Gerät von ADS Tech nicht mehr Punkte geben. Besonders der unproblematische Umgang und die vielen Schnittstellen machen dieses günstige Gerät zu einem guten Kauf.

ADS Tech Instant Music

Hersteller: Ads Tech
Webseite: www.adstech.com
Preis: 49,90 Euro
Alternative: –

- ▲ nahtlose Integration
- ▲ digitale Schnittstellen
- ▲ günstig
- ▽ keine Mac-Software
- ▽ keine Mac-Dokumentation

Bewertung:



Ümit Mericler

**Perfekte Übersicht.
Sicherheit. Kontinuität.**

TOPIX:5

MODULARE BUSINESS SOFTWARE

**Rundumservice
zum fairen Preis**

**Für Agenturen
Für Mediendienstleister**

**Für den Handel
Für Beratung und Service**

MAC LIFE 06/2009 ★★★★★
MAC LIFE 01/2009 ★★★★★

Einzelprogramme + voll integrierte, modulare Komplettsysteme
 Groupware, CRM, Korrespondenz, Auftragsabwicklung, Jobabwicklung, Leistungserfassung.
 Warenwirtschaft, ERP, Personalverwaltung und das komplette Rechnungswesen.
Die richtige Entscheidung für Kleinbetrieb und Mittelstand.

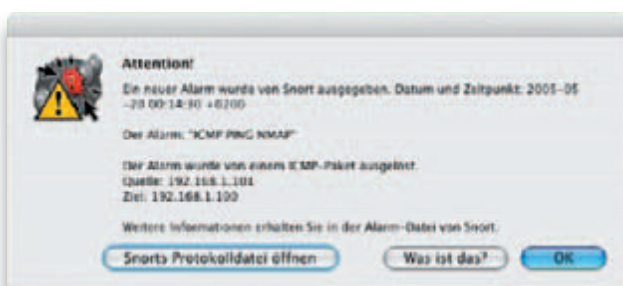
TOPIX Informationssysteme AG • Rudolf-Diesel-Str. 14 • 85521 Ottobrunn • Tel. 089-608757-0 • Fax 089-608757-11 • info@topix.de • www.topix.de

Mehr Sicherheit mit HenWen

Schluss mit lustig!



Computersicherheit wird derzeit viel diskutiert, und vor allem Windows-Systeme stehen zu Recht in der Kritik. Dennoch, auch als Mac-User sollten Sie auf der Hut sein und die Lage nicht unterschätzen. Ein wichtiges Programm ist in diesem Zusammenhang HenWen: die einfach zu bedienende Snort-Version für Mac OS X. Der Beitrag führt durch die Installation und erläutert die Grundlagen.



LetterStick ist Aktion: die Abbildung zeigt eine typische Alarmmeldung (Alert) nach einem Portscan mit nmap.

Wissenswertes

Hinter der Bezeichnung HenWen – die Anwendung wurde von Nick Zitzmann zwischen 2002-05 entwickelt – verbirgt sich eine vorkompilierte Snort-Version. Für den Fall, dass Sie mit Snort nicht vertraut sind: Es handelt sich um ein leistungsfähiges „Network Intrusion Detection System“ (kurz NIDS). Snort hilft Ihnen also zu erkennen, ob im Netzwerk ungewöhnliche Aktivitäten zu verzeichnen sind (Portscans, Einbruchversuche etc.). Selbstredend erleichtert die grafische Oberfläche von HenWen gerade Einsteigern die Arbeit erheblich; somit können sie sich auf bequeme Weise mit den Grundlagen der Netzwerksicherheit vertraut machen. Einige Stichpunkte umreißen das Leistungsspektrum von HenWen:

- einfache Drag&Drop-Installation
- HenWen bietet alle wesentlichen Ausstattungsmerkmale von Snort
- HenWen bietet Logging für MySQL, PostgreSQL, Oracle etc.
- Snort-Regeln können jederzeit über das Netzwerk nachgeladen werden

Zum Lieferumfang gehört auch ein Programm namens LetterStick (dazu gleich mehr). Last not least ist HenWen für Mac OS X 10.4 erhältlich. Beide Pro-

gramme, HenWen und LetterStick, werden überdies kostenlos abgegeben.

Die Grundlagen

Installieren Sie zunächst das HenWen-Paket von unserer CD-ROM; anschließend mounten Sie das Disk-Image und kopieren HenWen und LetterStick per Drag&Drop in Ihr Benutzerverzeichnis. HenWen wird dann einfach mit einem Doppelklick geöffnet. Über die grafische Oberfläche konfigurieren Sie die Anwendung (ob die Netzwerkkarte beispielsweise im „Promiscuous-Mode“ arbeiten soll etc.). Das GUI – Graphical User Interface – bietet für die Konfiguration insgesamt sechs Hauptpunkte (Main-Tabs genannt), die sich direkt unter der Fensterleiste befinden: Netzwerk, Preprozessor, Spoof-Detektor, Ausgabe, Alarm und Snort. Für den Anfang genügen sicher die Standardeinstellungen, es lohnt sich später aber, zu experimentieren, um die Arbeitsweise von Snort besser zu verstehen. Snort muss explizit gestartet werden, dazu klicken Sie auf den Button NIDS starten.

Ein Wort zu LetterStick. Dieses Werkzeug generiert so genannte Alerts (das sind Alarmmeldungen) in Englisch, Deutsch oder Französisch; mit Hilfe von Alerts informiert Sie HenWen darüber, ob verdächtige Aktivitäten bemerkt wurden. Es existieren mehrere Alert-Varianten:

- Real-Time Alerts (Pop-up-Fenster)
- E-Mail-Alerts (Sie erhalten eine E-Mail)
- als gesprochener Text/ Soundeffekt

Sie starten LetterStick ebenfalls mit einem Doppelklick; danach sehen Sie sofort das Programmsymbol in der Menüleiste (rechts). Klicken Sie auf das

```
[**] [146913] ICMP Ping Unaf [**]
(Classification: Attempted Information Leak) (Priority:
05/19-23:52:42.833844 192.168.1.101 -> 192.168.1.100
ICMP TTL=63 TOS=0x0 ID=7714 Iplen=20 Dplen=28
Type=8 Code=0 ID=23854 Seq=0 ECHO
[Raw] -> http://www.whitshata.com/info/IDP142]

[**] [146913] ICMP Ping Unaf [**]
(Classification: Attempted Information Leak) (Priority:
05/19-23:53:20.348781 192.168.1.101 -> 192.168.1.100
ICMP TTL=63 TOS=0x0 ID=59749 Iplen=20 Dplen=28
Type=8 Code=0 ID=17935 Seq=0 ECHO
[Raw] -> http://www.whitshata.com/info/IDP142]
```

Auf der Konsole ist HenWen sehr geschwätzig. In der Abbildung sehen Sie unter anderem die IP-Adressen der involvierten Rechner.

Symbol und nehmen Sie die gewünschten Einstellungen vor (die Einstellungen sind selbsterklärend).

Ein Beispiel

Ein einfaches Beispiel beendet unseren kleinen Exkurs. Dafür wurden zwei Maschinen verwendet: ein Linux-Rechner (hamlet, 192.168.1.101) sowie ein Mac-OS-X-System (macbeth, 192.168.1.100). Als Portscanner dient das weit verbreitete Programm nmap.

Wenn nun Rechner hamlet, die Linux-Maschine, einen Portscan gegen den Mac durchführt, passiert Folgendes: HenWen registriert den Portscan und LetterStick generiert umgehend eine Alarmmeldung (Alert), d. h. ein Pop-up-Fenster erscheint auf dem Desktop und informiert über diesen Umstand. Damit das Beispiel funktioniert, muss im HenWen-Main-Tab Alarm das Kästchen Netzwerkscanning (Port-Scanning, Netzwerkmapping, usw.) aktiviert sein. Noch genauere Informationen liefert die Snort-Protokolldatei; klicken Sie wiederum auf den LetterStick-Menüpunkt Snorts Protokoll-Datei öffnen ... Sie sehen dann auf der Konsole weitere Informationen.

Die Ausgabe lässt sich natürlich jederzeit über den HenWen-Menüpunkt Ausgabe anpassen. Weiterhin ist der LetterStick-Menüpunkt Statistik zeigen ... in diesem Kontext hilfreich.

Fazit

HenWen ist leicht zu installieren, einfach zu gebrauchen, sehr effektiv und gestattet es, Snort bequem über eine grafische Oberfläche zu steuern. Es lohnt sich, das Werkzeug schon allein deswegen zu testen, da sich die Sicherheitslage in absehbarer Zeit nicht wesentlich verbessern wird.

Thomas Kaufmann

HenWen

Hersteller: Nick Zitzmann
Webseite: seiryu.home.com-cast.net/henwen.html

Preis: Freeware

- ▲ leicht zu installieren und zu konfigurieren
- ▲ sehr effizient
- ▲ kostenlos
- ▼ TCP/IP-Kenntnisse sind für fortgeschrittene Aufgaben notwendig

Bewertung:



Pixadex und Can Combine Icons

In der letzten Ausgabe der Mac Life tummelten sich etwa 4000 Icons auf der CD, diesmal sind es über 3000 – passende Software bringt diese Flut unter Kontrolle: Wir haben uns Pixadex und Can Combine Icons angeschaut.



Pixadex verwaltet nicht nur Icons, sondern weiß auch, diese einzusetzen.

Icons (Symbole) sind der einfachste Weg, das Aussehen der Benutzeroberfläche zu beeinflussen. Die kleinen Symbole sind im Dock, Finder und in Anwendungsprogrammen allgegenwärtig und bedienen praktisch jede Geschmacksrichtung: Bei Tausenden von Icons ist für jeden das Richtige dabei.

Pixadex

Pixadex ist quasi das iPhoto für Icons und verwaltet die kleinen Bilder. Um die Icons in das Programm zu befördern, werden diese auf das Fenster der Anwendung gezogen oder über die Import-Funktion eingelesen. Letztere kann auch ganze Ordner aufnehmen, aber arbeitet nicht rekursiv und berücksichtigt somit vorhandene Unterordner nicht. Icon-Sammlungen im iContainer- und IconDropper-Format landen ebenfalls schnell in der Datenbank. Zu jedem Icon können Schlüsselwörter und Kommentare abgelegt werden, ebenso wie Informationen über den Autor. Per Mausklick lässt sich das Icon auf die Zwischenablage legen, als iChat-Bild setzen oder in verschiedene Formate exportieren.

Die Funktion QuickDrop dient zum schnellen Zuweisen eines Symbols. Nachdem ein Icon in Pixadex ausgewählt wurde, muss nur noch die Datei oder der Ordner, dessen Icon ausgetauscht werden soll, auf das QuickDrop-Fenster gezogen werden. Dies erspart das etwas umständ-



Das Baukastenprinzip: Mit Can Combine Icons sind Icon-Sets schnell gebastelt.

liche Kopieren und Einfügen im Finder.

Die katalogisierten Icon-Sammlungen, die auch in Ordnern organisiert werden dürfen, durchforstet die Suchfunktion.

Can Combine Icons

Das Erstellen von Symbolen, die zum restlichen Aussehen des Systems passen, ist nicht ganz einfach, wenn nicht gerade ein existierendes Icon-Set komplett verwendet werden soll.

Wie der Name schon unschwer erraten lässt, ist Can Combine Icons in der Lage, zwei Icons zu einem gemeinsamen zu kombinieren. Dazu bietet die Software drei Felder an: Das obere Feld ist für den Hintergrund gedacht, das mittlere für den Vordergrund und das untere zeigt das Ergebnis. Ausrichtung, Position und Größe beider Icons können bequem verändert werden. Im Muster-Menü (Pattern) stehen zudem viele, zum Teil sehr ausgefallene, vorgegebene Icon-Anordnungen zur Auswahl. So könnte etwa ein Taschenrechner-Symbol in 16facher Ausfertigung eine CD umzingeln – was für einen Sinn das auch immer ergeben mag.

Um das kombinierte Icon zu sichern, reicht es aus, das Icon aus dem untersten Feld auf die Festplatte zu ziehen.

Wer sein System nur mit einigen selbst erstellten Symbolen ergänzen möchte, die dem Apple-Standard mög-

lichst ähnlich sehen sollen, ruft in Can Combine Icons die Library auf. Aus dieser können nun die Apple-Symbole für Ordner, Dateien und Anwendungen als Basis für eigene Kreationen verwendet werden.

Icons zuweisen

Apple hat es den OS-X-Anwendern nicht gerade einfach gemacht, Icons von Programmen zu ersetzen. Möglich ist dies dennoch:

Klicken Sie zunächst einmal auf das gewünschte Icon bei gedrückter Ctrl-Taste. Im Menü, das dann erscheint, wählen Sie Information. Das daraufhin erscheinende Fenster enthält allerlei mehr oder weniger interessante Werte, wirklich interessant ist in diesem Fenster aber lediglich das Icon selbst, welches verkleinert links oben im Fenster, direkt unter Allgemein angezeigt wird. Wenn Sie auf dieses Icon klicken, wird um das Symbol herum eine Art kleiner Heiligenschein gezeichnet. Mit Apfel+C (Kopieren) machen Sie aus diesem Icon zwar noch keine Ikone, aber es ist danach bereit, transportiert zu werden.

Schließen Sie das Informationsfenster. Nun wird der Ordner oder die Datei mit Ctrl+Mausklick angewählt, die das soeben kopierte Icon erhalten soll. Im Menü, das nach diesem Klick erscheint, wählen Sie wieder Information, klicken erneut auf die kleine Miniaturgrafik unter Allgemein und drücken Apfel+V (Einfügen).

Das Original-Symbol wird übrigens nicht völlig ersetzt. Wenn Sie nach dem Anklicken der Miniaturgrafik die Rückschritt-Taste drücken, wird das Icon in seinen ursprünglichen Zustand zurückversetzt.

Einige System-Symbole können hingegen nur mit Programmen wie CandyBar (auf der Heft-CD enthalten) verändert werden.



Pixadex 1.5.3

Hersteller: Panic

Webseite: iconfactory.com/px_home.asp

Preis: 18.95 US-Dollar

Alternative: –

- ▲ gute Icon-Verwaltung
- ▲ einfaches Austauschen von Icons

- ▼ CandyBar zum Austauschen von System-Icons erforderlich

Bewertung:



Can Combine Icons 3.0.4

Hersteller: David Remahl

Webseite: www.ittpoi.com/ccli/

Preis: 10 US-Dollar

Alternative: –

- ▲ leicht zu bedienen
- ▲ Zugriff auf System-Symbole
- ▲ Preis

- ▼ bestehende Icons können nicht ausgetauscht werden

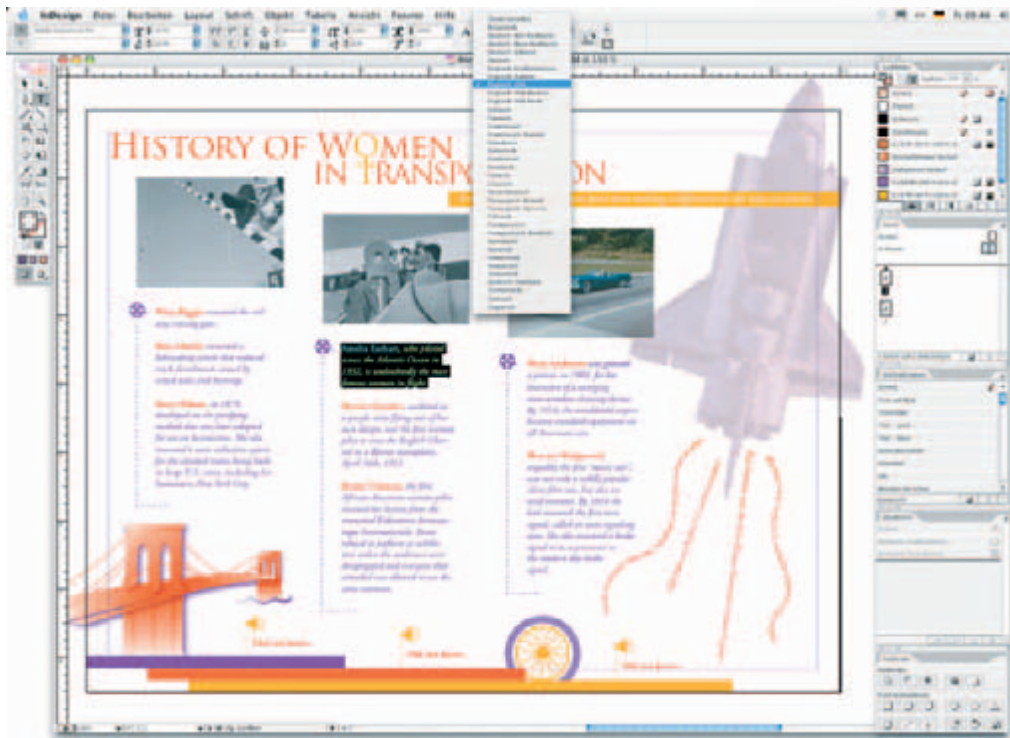
Bewertung:



Matthias Jaap

Solider Kern, erweiterte Umgebung: InDesign CS 2

Die XPress-Konkurrenz InDesign ist erwachsen geworden. Die neue Version besticht weniger durch spektakuläre Innovationen denn durch überschaubare, aber nützliche Funktionserweiterungen. Zusätzlich punkten kann InDesign CS2 im Rahmen des Gesamtkonzeptes der Creative Suite. Was auf Layouter Neues zukommt, beschreibt GÜNTER SCHULER.



Arbeitsoberfläche: Das Wesentliche ist gleich; hinzugekommen sind ein paar neue Funktionen wie zum Beispiel neue Pathfinder-Funktionen sowie die Objektstile-Palette.

Im unspektakulären Medienproduktionsalltag angekommen ist Adobes Profi-Layoutanwendung schon länger. Viele Anwender, vor allem im kreativen Marktsegment, favorisieren InDesign bereits seit Jahren. Für die Adobe-Lösung spricht eine Reihe von Gründen. Vom vergleichsweise günstigen Preis einmal abgesehen, bietet das Programm nicht nur eine relativ unkomplizierte Zusammenarbeit mit den restlichen Adobe-Publishinganwendungen Photoshop, Illustrator, Acrobat und GoLive. Hinzu kommen eine Reihe hochkarätiger Arbeitstechnologien. Mit High End-Schriftsatz inklusive OpenType sowie durchdachten Transparenzfunktionen ist InDesign insbesondere bei anspruchsvollen Gestaltungsaufgaben nicht immer, aber immer öfter die erste Wahl. Seit Anfang Juni steht die neue Version in

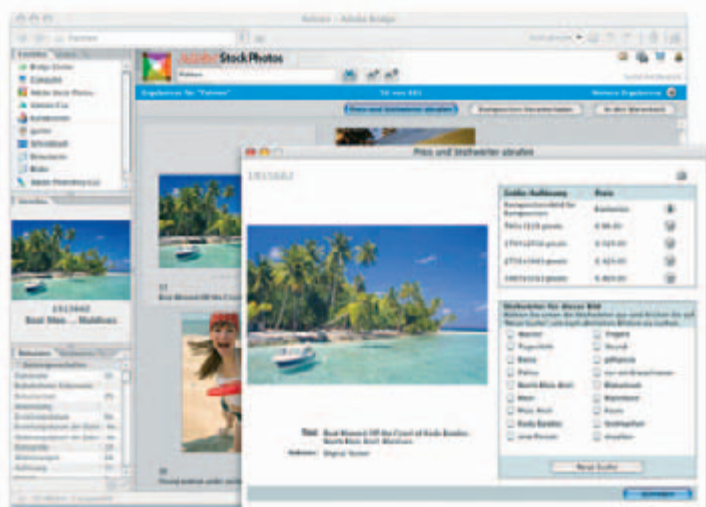
den Händlerregalen. Da InDesign CS2 nunmehr zum zweiten Mal als Komponente innerhalb des Programmverbunds Creative Suite auftritt, sind nicht nur die obligatorischen Neufunktionen und Erweiterungen von Interesse. Zu berücksichtigen sind vielmehr zwei Aspekte: das Teamwork sowie die individuellen Fähigkeiten. Die Fragen lauten daher: Wie macht sich InDesign als Komponente innerhalb der neuen Creative Suite 2? Und, Nummer zwei: Was gibt es Neues für Satz, Layout und Gestaltung?

InDesign und die Creative Suite

Anwender, die sich weiterhin auf Satz und Layout pur beschränken möchten, können sich beruhigt im Arbeitssessel zurücklehnen. Als Einzelapplikation funktioniert InDesign CS2 weiterhin wie gehabt. Wer Photoshop-Bilder, Illustration-

tor-Grafiken und PDF-Seiten nicht selbst erstellt, sondern lediglich importiert oder platziert, braucht sich mit den anderen Komponenten der Suite nicht mehr zu konfrontieren als sonst auch. Bei einem weiteren neuen Tool wäre das allerdings schade: Bridge, dem neuen, Suite-weit zur Verfügung stehenden Dokumentbrowser. Hervorgegangen ist Bridge aus dem ehemaligen Photoshop-Dateibrowser. Anders als dieser steht Bridge jedoch programmübergreifend zur Verfügung. Als eigenständige Applikation für sämtliche Programme der Suite offeriert Bridge nun ein vielseitig einsetzbares Leuchtpult für Layouts, Grafiken und Bilder. Mondan ansteuern lassen sich mit dieser Zentraleinheit nicht nur sämtliche Ordner auf dem Rechner und im Netzwerk, sondern auch ein von Adobe zur Verfügung gestelltes Online-Portal für kommerziell lizenzierbare Stock-Bilder: der ebenfalls im Lieferumfang der Suite enthaltene Service Adobe Stock Photos. Wer hochwertige Fotos sucht und einen Internet-Zugang hat, navigiert mit Bridge auf das neue Bilderportal, kann dort stöbern, mit Suchbegriffen suchen, Infos zu Bildgrößen, Auflösung und Preisen abrufen, Vorsichten downloaden und, ist eine Auswahl getroffen, kaufen und die High Res-Bilddaten auf den Rechner laden. Attraktiv dürfte diese Option vor allem für kleinere Agenturen sein, die auf diese Weise einen schnellen Zugang zu einem umfassenden Sortiment professioneller Stock-Bilder haben.

Über das Anschauen und Organisieren von Dokumenten und das Lizenzieren kommerzieller Bilder hinaus bietet Bridge jedoch auch sehr praktische, layoutspezifische Optionen. So können Dokumente, Bilder und (mehrsseitige) PDFs nicht nur gesichtet, sondern per Drag & Drop direkt auf die InDesign-



Arbeitsfläche gezogen werden. Speziell für derartige Arbeitsabläufe hat Adobe ein neues InDesign-Unterformat entwickelt: so genannte Snippets. Snippets sind im Grunde nichts weiter als InDesign-Objekte oder Objektgruppen, welche sich per Drag & Drop auf den Schreibtisch (oder in einen Ordner) ziehen lassen. In Layouts übernommen werden Snippets ebenso einfach: durch Ziehen vom Schreibtisch, dem Fenster oder dem Bridge-Interface ins Dokument. Geeignet ist diese als Datei abspeicherbare Bibliotheks-Komponente vor allem für regelmäßig bis seriell wiederkehrende Layout-Elemente – beispielsweise Info-Kästen in einem bestimmten Look.

Auch in einem weiteren Bereich rückt Bridge seine Funktion als zentrale Steuerungseinheit der Suite ins rechte Licht: dem Farbmanagement. Wer seine Farbeinstellungen programmübergreifend synchronisieren möchte, findet im Bearbeiten-Menü von Bridge den Punkt Creative Suite-Farbeinstellungen. Hier lassen sich die Farbeinstellungen für sämtliche Programme der Suite einheitlich einrichten. Zunächst offerieren die Suite-Farbeinstellungen lediglich eine Liste gängiger, mit einigen Infos versehener Standardeinstellungen für bestimmte Workflows. Allerdings: Wer auf eigene Profilabstimmungen setzt, wird nicht umhinkommen, sich etwas eingehender mit der Systematik dieser neuen Synchronisationseinheit zu beschäftigen.

Steuern lässt sich das Bridge-Inter-

face noch flexibler als der frühere Photoshop-Dateibrowser. Die Hintergrundhelligkeit ist nunmehr ebenso regulierbar wie die Größe; im Kompaktmodus beschränkt sich Bridge lediglich auf das Nötigste und macht sich klein. Ähnlich wie ein Web-Browser ermöglicht Bridge jedoch auch das Gegenteil – monitorfüllendes Ausbreiten oder auch das Öffnen mehrerer Fenster. Etwas getrübt wird die Freude an der neuen Suite-Zusatzfunktion lediglich durch einige Details. Eine zwar nicht unerwartete, für Anwender mit sehr unterschiedlichen Dokumentformaten jedoch unliebsame Funktionseinschränkung: Im Konkurrenzprogramm QuarkXPress erstellte Dokumente werden lediglich mit dem Icon des Dokumenttyps angezeigt. Wenn man den Aufwand nicht scheut: Umgehen lässt sich dieses Anzeige-Limit, indem das XPress-Dokument in InDesign geöffnet und anschließend im InDesign-Format abgespeichert wird. Ob umkonvertiert oder original in InDesign erstellt: Mehrseitige InDesign-Layouts werden lediglich mit der ersten Seite angezeigt. Flexibler hinsichtlich der Seitenanzeige ist Bridge bislang lediglich beim Austauschformat PDF. Über einen Mini-Dialog innerhalb der Vorschau lässt sich die gewünschte Seite des PDF-Dokuments in Bridge ansteuern. Mit ähnlichen Differenzierungsmöglichkeiten wartet auch der Importiervorgang von PDFs in InDesign auf. Neu: Im Unterschied zu früher können nun auch mehrseitige PDF-Dokumente direkt in InDesign platziert werden.



Satz, Layout und Gestaltung: Erweiterungen im Kernbereich

Die Neuerungen in den Kernbereichen Satz & Typo, Layout sowie Kreation und Gestaltung verteilen sich ungefähr gleichmäßig. Im Bereich Layout zählen die bereits beschriebenen Snippets zu den eindeutigen Highlights. Ein mindestens ebenso großes sind indes die neuen Objektstile. Für das Erstellen, Verwalten und Zuweisen von Objektstilen ist eine weitere InDesign-Palette zuständig. Erfreulich: Als Objektstil speichern und zuweisen lassen sich nicht nur eindeutige Objektattribute wie Rahmen- oder Konturfarbe, Form, Liniendicke und so weiter. Auch typografische Attribute können in Objektstile problemlos eingebaut werden. Das Objektménü überrascht mit einer Sammlung neuer Rahmenumkonvertierungsbefehle. Die Punkte unter Objekt / Form konvertieren ermöglichen es etwa, rechteckige Rahmen in abgerundete Rahmen umzuwandeln, und so fort. Ideal ist dieser Punkt dann, wenn in einer bereits angelegten Arbeit sämtliche Infoboxen von rechteckig auf abgerundet umgeändert werden sollen. Zusätzlich zur Verfügung stehen diese Funktionen auch in der Pathfinder-Palette. Diese enthält hierfür einen Set zusätzlicher Buttons für einfache Anklick-Zuweisungen. Eine weitere Neuerung ermöglicht eine flexiblere Handhabung von Objekten, welche im Textfluss eingebettet sind. Verankerte Objekte an sich sind in InDesign zwar nicht neu; ein Menüpunkt unter Objekt mit zusätzlichen Optionen erlaubt jedoch eine erheblich differenziertere Feinpositionierung – auch das Schieben über die Textrahmenkante hinaus ist ohne Pro-

Links: Adobe Stock Photos: Mit dem suiteweit zur Verfügung stehenden Dokumentbrowser Bridge lässt sich auch das Online-Bildangebot gut sichten – Preisabfrage inklusive.

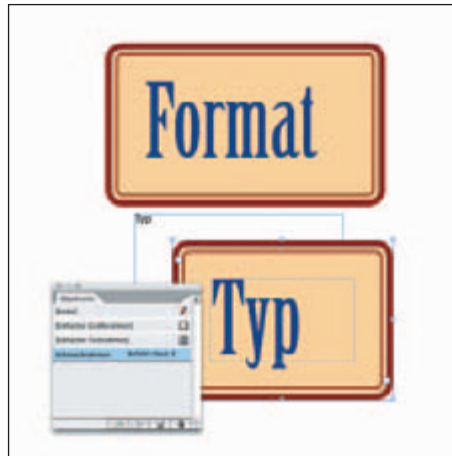
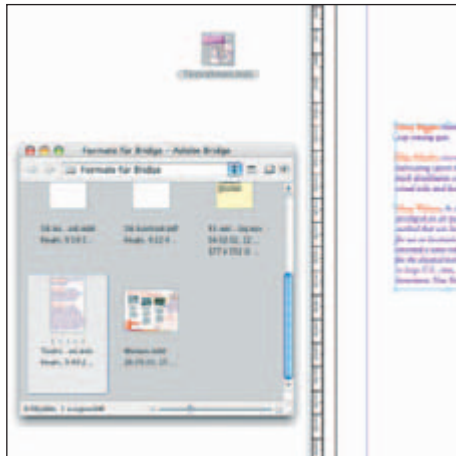
Rechts: Bridge im Format-test: Die weißen Seiten werden als Vakant-Seiten korrekt angezeigt. Beim PDF erscheint in der Vorschau ein Dialog, welcher das Ansteuern von Seiten ermöglicht. „Minimalistisch“ ist lediglich die Anzeige für das Konkurrenzformat QuarkXPress.

Adobe InDesign CS 2

Entwickler: Adobe Systems
Webseite: www.adobe.de
Alternative: QuarkXPress 6.5
Preis:
 InDesign CS2
 Vollversion: 1129,-
 Upgrade: 249,-
 Creative Suite 2 (Standard)
 Vollversion: 1399,-
 Upgrade: 529,- (von CS 1)
 799,- (von Photoshop)
 Creative Suite 2 (Premium)
 Vollversion: Euro 1799,-
 Upgrade: 749,- (von CS 1),
 1149,- (von Photoshop)

Bewertung:





Links: Die neuartigen Bibliothekskomponenten namens Snippets erweisen sich als flexible Angelegenheit. Egal, ob Schreibtisch, Fenster oder Bridge-Interface: Um die Vorlage ins Layout zu bekommen, genügt einfaches Drag & Drop.

Mitte: In der Objektstille-Palette lassen sich nicht nur Objekt-, sondern auch Formatierungsattribute speichern.

Rechts: Lösung für Schweinebauchanzeigen & Co.: Der nur mit der Ctrl-Taste aktivierbare Befehl Nächstes Format anwenden wendet komplette Formatierungsabfolgen auf einen Rutsch an.

bleme drin. Mehr Einstellungsmöglichkeiten als bislang stellt schließlich auch der Punkt Anpassen im Objekt-Menü zur Verfügung. Hier komplettiert der Befehl Rahmen proportional füllen die diversen Varianten, Rahmen und Inhalte aneinander anzupassen.

Anders als die Layouterweiterungen fallen die typografischen und formatierungstechnischen Neuerungen von InDesign CS2 erst beim zweiten und dritten Hinsehen genauer auf. Neu ist die Möglichkeit, Grundlinienraster nicht nur dokumentweit zuzuweisen, sondern auch rahmenweit. Besonders beim Layouten mit unterschiedlichen Textschrift-Größen und Marginalspalten ermöglicht diese Funktion differenzierte Einstellungen für die Registerhaltigkeit von Text. Ort für die Zuweisung rahmenspezifischer Grundlinienraster ist ein neuer Reiter im Punkt Textrahmenoptionen. Noch durchschlagender als diese erweiterte Typorasterfunktion ist allerdings ein neuer Befehl, welcher sich lediglich über das Kontextmenü der entsprechenden Formatvorlage innerhalb der Absatzformat-Palette aktivieren lässt. Wird mit gehaltener Ctrl-Taste der Punkt Nächstes Format anwenden aktiviert, lässt sich eine Serie von vordefinierten Absatzformaten auf einen markierten Text anwenden – und zwar in einem Rutsch. Verschachtelte Formatvorlagen bzw. die Option Nächstes Format standen zwar bereits in der Vorversion zur Verfügung. Anwendbar war das auto-

matische Umspringen auf die nächste definierte Formatvorlage bislang jedoch nur bei direkt eingegebenem Text. Bei der Formatierung großer Textmengen indes – also dort, wo eine solche Funktion wirklich Sinn macht – erwiesen sich InDesigns verschachtelte Formate bislang als nicht geeignet. Mit InDesign CS2 dürfte sich das nachhaltig ändern. Nun genügt das Einrichten der Formatvorlagen-Abfolge, das Markieren des Textes sowie das anschließende Auswählen des Befehls mit gehaltener Ctrl-Taste aus dem markierten Absatzformat in der Absatzformat-Palette heraus. Folge: Aus reinem Text wird – beispielsweise eine fertig formatierte Schweinebauch- oder Reiseangebotsanzeige. Da Adobe beim Präsentieren wichtiger Funktionen äußerst selten zu Understatement tendiert, ist es etwas unverständlich, dass diese Satzhighlight-Funktion sich lediglich über das Kontextmenü ansteuern lässt. Wie auch immer – für Anwender im Bereich Mengensatz-Aufbereitung dürfte diese Geheimtipp-Funktion schnell zur wichtigsten Neuerung von InDesign CS2 avancieren.

Mit Funktionserweiterungen bedient werden mit der neuen Programmversion natürlich nicht nur Layouter und Setzer, sondern auch der eher kreativ und gestalterisch versierte Teil der Anwenderschaft. Allerdings: Die Neuerungen fallen hier etwas bescheidener aus. Neu im Objektmenü ist die Befehlsgruppe Erneut transformieren. Regelmäßige

Anordnungen von zuvor gedrehten oder skalierten Objektkopien können so in Windeseile entstehen. Da Präzision und Funktionsvielfalt in InDesign insgesamt groß geschrieben werden, ermöglichen die diversen Unterpunkte eine genaue Kontrolle darüber, auf welche Art und Weise ein Transformationsbefehl erneut angewendet werden soll. Neues zu vermeiden gibt es schlussendlich auch aus dem Reich der Effekte: Schlagschatten lassen sich nunmehr auch überfüllen oder mit Störungen versehen.

Arbeitsoberfläche, Formate und der Rest

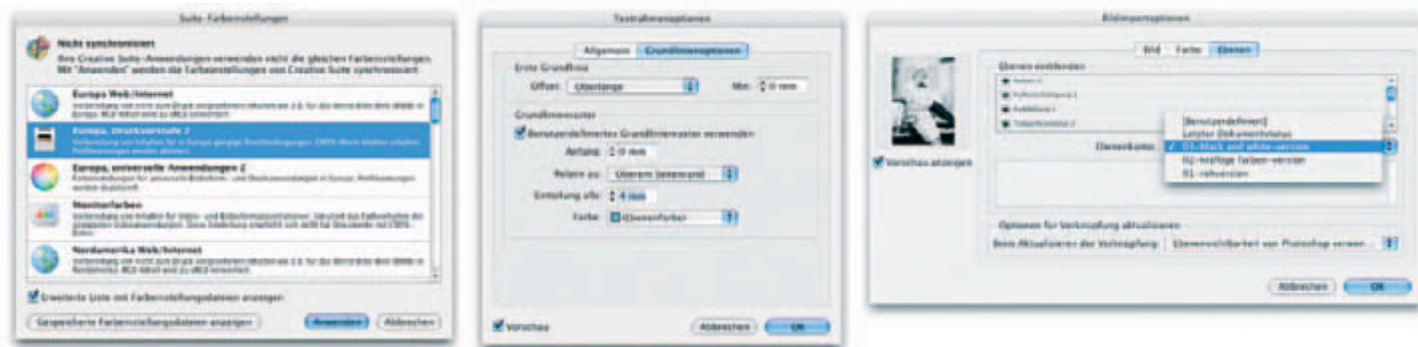
Relaunch-Bedarf in Sachen Interface hatten bei Version zwei der Creative Suite offensichtlich nur Illustrator und Photoshop: Illustrator bekam endlich seine Control-Palette; Photoshop prescht mit einfärb- und ausblendbaren Menüpunkten vor, die – darauf lässt sich fast wetten – in Suite drei programmübergreifend eingeführt werden. Dies heißt: Was das Erscheinungsbild angeht, ist InDesign CS2 „ganz das alte“. Eine kleine, erfreuliche Ausnahme bildet die Page-Maker-Toolbar, die optional als Palette eingeblendet werden kann. Mit ihr lassen sich, ganz PageMaker-like (oder wie von Microsoft-Programmen bekannt) die wichtigsten Befehle über eine separate Icon-Leiste ansteuern. Verstärkt ist auch die Copy & Paste-Sektion im Menü Bearbeiten. Der zusätzliche Befehl Unformatiert einsetzen ist hier wohl selbst-



Die neuen Button-Gruppen im unteren Bereich der Pathfinder-Palette ermöglichen Rahmentyp-Konvertierung mit einfachem Klick.



Etwas verstaubt, aber immer noch nützlich: Befehlsicons nach PageMaker-Art in der PageMaker-Toolbar



erklärend. Die Rechtschreibkorrektur unter Bearbeiten wartet mit erweitertem Funktionsumfang auf. Wahlweise aktivieren und deaktivieren lässt sich nun eine dynamische Rechtschreibkontrolle, welche – ähnlich wie in Word – Tippfehler direkt markiert. Auch ein Autokorrektur-Befehl ist in dieser Gruppe enthalten. Über einen separaten Punkt in den Voreinstellungen können darüber hinaus userdefinierte Wörterbücher angelegt werden. Deren richtige Schreibweise stellt beim Eintippen dann der Befehl Autokorrektur, ein weiterer Neuzugang dieser Gruppe, sicher. Funktionsweise: Wurde im Voreinstellungen-Punkt Autokorrektur das Wort „schlafen“ mit korrekter Syntax eingegeben, sorgt die aktivierte Autokorrektur im Menü dafür, dass – vielleicht von zu wenig Schlaf herrührende – Vertipper wie „schlahfen“ umgehend richtiggestellt werden.

Weitere Detailneuerungen: Der Punkt Appearance of Black in den Voreinstellungen ermöglicht userangepasste Einstellungen für die Darstellung von Tiefschwarz-Tönen auf dem Monitor – eine Funktion, die sich auch im Rest der CS2-Programme findet. Ähnliches gilt für die Darstellung von Schriften in den Fontmenüs: Auch in InDesign lassen sich Wysiwyg-Fontlisten nun je nach Geschmack aktivieren oder deaktivieren. Die Möglichkeit, ab InDesign CS2 mehrere Seiten umfassende PDF-Dokumente zu platzieren, wurde bereits im Abschnitt über Bridge aufgeführt. Beim Import auslesen lassen sich nun auch Illustrator-Ebenen sowie Ebenenkomp.-Zusammenstellungen aus Photoshop. Was das Zusammenspiel der diversen Adobe-Formate angeht, präsentiert sich das Programm-Ensemble der Creative Suite 2 insgesamt in sehr guter Form – eine Aussage, die sich in der Vergangenheit nicht

immer so umfassend treffen ließ. Verbesserte Unterstützung verspricht InDesign CS2 darüber hinaus auch für weitere bekannte Austauschformate, konkret: Word, RTF und XML. Die entsprechenden Filter sorgen hier für detaillierter ausdifferenzierte Zuweisungs-Regeln beim Text-Import, speziell beim Handling von Word-Formatvorlagen. Ein Plug-in für InCopy CS2 ermöglicht es schließlich, auch das Adobe-Redaktionssystem in die aktuelle InDesign-Version angemessen einzubeziehen.

Restriktiv erweist sich das neue InDesign in zwei Punkten. Der eine ist der der Rückwärtskompatibilität. Normal sichern lassen sich Dokumente lediglich im InDesign CS2-Format. Schlecht, wenn Dokumente an Anwender übergeben werden müssen, die noch mit der Vorversion (oder vielleicht einer noch früheren Programmversion) arbeiten. Die Möglichkeit, nach InDesign CS1 rückwärts zu konvertieren ist in der neuen Version zwar prinzipiell vorgesehen – allerdings nur über eine vergleichsweise umständliche Prozedur. Erforderlich sind nämlich zwei Komponenten: zum einen ein Export des InDesign CS2-Dokuments via Exportieren, wobei als Format InDesign-Austauschformat aus der Liste ausgewählt werden muss. Der Empfänger des Dokuments wiederum benötigt, um das Dokument mit InDesign CS öffnen zu können, ein zusätzliches Plug-in, welches er sich von der Web-Seite von Adobe downloaden muss. Nicht ganz so zimperlich verhält sich das neue InDesign beim Öffnen von Dokumenten, die in der Konkurrenzapplikation QuarkXPress erstellt wurden. Abgesehen davon, dass der Suite-Dokumentbrowser Bridge Quark-Dokumente nicht in Voransichten umsetzt, reicht das Erkennungsvermögen zwar auch hier nur von ural bis

Version 5. Angesichts der Konkurrenz, die das Einlesen von InDesign-Dokumenten generell nicht vorsieht, ist das jedoch vergleichsweise generös.

Ein in Version zwei aufgeräumt daherkommender Programmverbund plus Dokumentbrowser, eine Reihe nützlicher Neufunktionen, die in sich zwar nicht bahnbrechend sind, das Programm jedoch mit solidem Mehrgehalt bereichern und, als einzig wirklich gravierender Nachteil, die vergleichsweise kompliziert gestrickte Rückwärtskompatibilität – dies ist, kurz zusammengefasst, das Resümee zur neuen InDesign-Version. Anfreunden können sich mit ihr Setzer, Layouter und Gestalter (fast) gleichermaßen. Im Layoutbereich verspricht sie (noch) zügigeres Arbeiten als bislang. Der Satz-Bereich offeriert mit rahmeneinstellbaren Grundlinienrastern sowie einer gut versteckten Auto-Formatwechselfunktion mehr Präzision und leichteres Abarbeiten von Mengentext. Die gestalterischen Neuigkeiten von InDesign CS2 sind punktuell und lassen sich durchaus in die Sparte Gimmicks subsummieren; in punkto Gestaltungsmöglichkeiten ist InDesign jedoch von Haus aus nicht gerade spartanisch ausgestattet. Über die Reserviertheit gegenüber einem bestimmten Konkurrenzformat werden eingefleischte InDesign-Anwender vermutlich ohne größere Klagen hinwegsehen – vor allem angesichts der Tatsache, dass XPress-User hier (noch) schlechter bedient sind. Was bleibt, ist somit ein ganz dringender Appell: bitte, bitte ganz schnell eine normale, unkomplizierte Rückspeicherfunktion im Sicher-Dialog – auch im Sinne jener Anwender, die nicht ganz so schnell auf die neue Programmversion umsteigen möchten.

Links: Über Bridge lassen sich die Farbeinstellungen der einzelnen Suite-Programme synchronisieren.

Mitte: Grundlinienraster für einzelne Rahmen: Die Textrahmeneinstellungen haben einen neuen Reiter bekommen.

Rechts: Importoptionen für das Platzieren von Bildern, Grafiken oder PDFs: Sogar Ebenenkompositionen aus Photoshops Ebenenkompalette werden hier zum Auswählen angezeigt.



Die Einbettung in den Rahmen der Creative Suite präsentiert sich aufgeräumt. Snippets, Objektstile und automatische Formatabfolgen ermöglichen Layoutern und Layoutern ein effizienteres Arbeiten. Etwas umständlich funktioniert lediglich die Lösung für die Abwärtskonvertierung.

Günter Schuler

Vom Foto auf Video

Wenn die eigenen Fotos auf DVD präsentiert werden sollen, fällt es schnell auf: die Grenze von 99 Fotos in iDVD. Es gibt aber Wege, dies zu umgehen.



Links: iPhoto zeigt die Diashow-Bilder im oberen Fensterbereich an.

Rechts: FotoMagico präsentiert sich übersichtlich geordnet.

Bei der Präsentation von Fotos konkurriert der Computer in vielen Haushalten mit dem TV-Gerät. Während die Displays des Macs für ein kleines Publikum noch ausreichen, hat der Fernseher bei einer größeren Präsentation die Kathodenröhre vorn – die meisten Wohnzimmer-TVs sind einfach größer als ihre Computer-Display-Konkurrenz.

Ansprechend präsentiert werden die Fotos auf DVD. Doch in den Foto-Diashows von iDVD herrscht eine Begrenzung auf maximal 99 Bildern – und das ist noch nicht einmal Apples Schuld: Die Grenze ist in den DVD-Spezifikationen festgeschrieben, wer dagegen verstößt, riskiert Kompatibilitätsprobleme.

Wer auf die Diashow-Kontrollen verzichten kann, erstellt aus seinen Bildern einfach einen Film. Dadurch fällt die Grenze weg, und der Weg ist frei für Diashows mit 3000 Fotos oder mehr. Die bekanntesten Programme für die Erstellung eines solchen Fotofilms sind iPhoto und FotoMagico.

FotoMagico

FotoMagico, vormals „Untitled App“, hat sich ganz auf das Erstellen von Diashows spezialisiert. Diese können natürlich nicht nur am Bildschirm präsentiert, sondern auch als Film gesichert werden.

Die Oberfläche der Software orientiert sich sichtlich an iMovie und zeigt im unteren Fensterbereich eine Art Zeitleiste an, während auf der rechten Seite die Einstellungen getätigt werden. Ohne Probleme kann auf die in iPhoto gespeicherten Fotos zugegriffen werden, wer hier jedoch die gesamte Library auswählt, muss mit etwas Wartezeit rechnen. Von der Übersicht aus werden die gewünschten Bilder einfach auf die Zeitleiste gezogen. Dort kann auch die Reihenfolge der Bilder verändert werden. Ebenso einfach erfolgt die Musikuntermalung, die ebenfalls ihr Plätzchen in der Zeitleiste findet. Dort kann die Position und Länge des Songs modifiziert werden. Im Gegensatz zu iPhoto unterstützt FotoMagico mehrere Musikstücke aus verschiedenen Wiedergabelisten in einer Diashow, es ist aber auch möglich, einen Track in einer Schleife abspielen zu lassen. Um die Musik mit den Übergängen zwischen den Fotos abzustimmen, können Markierungen gesetzt werden.

Wer von iPhoto 5 die vielen Übergangsfiler gewöhnt ist, wird von FotoMagico etwas enttäuscht sein, denn die Software bietet derer nur zwei: Fade (Ausblenden) und Dissolve (Überblenden). Da müsste in zukünftigen Versionen noch daran gearbeitet werden und

sei es nur, um die „Eye Candy“-Fraktion zu bedienen.

Durch prominente Abwesenheit zeichnet sich auch der Ken Burns Effekt aus. Seine Funktion (Flug über ein Bild) übernimmt Pan & Zoom. Wird diese Option aktiviert, stellt FotoMagico in der Bearbeitung das Bild doppelt dar. Das linke Start- und rechte Endbild können nun skaliert, gedreht oder bewegt werden, das Programm generiert stets eine flüssige Animation daraus. Über die Schieber unter der Option kann der Start der Animation beeinflusst werden. All das ist flexibler als das iPhoto-Gegenstück, aber auch etwas aufwändiger zu bedienen – wer es einfacher mag, kann im Optionen-Menü vorgegebene Zoom-Werte und einen Zufallsgenerator auswählen.

Eine besondere Funktion ist das Einfügen von leeren Bildern. Mit ihnen kann beispielsweise eine visuelle Unterbrechung in der Diashow erfolgen. Praktisch sind diese auch für die Textfunktion. FotoMagico platziert auf Wunsch einen beliebigen Text auf dem leeren Bild oder einem Foto und blendet diesen sanft ein und aus. Größe, Farbe, Abstand und Schrift sind keinen Einschränkungen unterworfen, mehrzeiliger Text ist auch möglich.

iPhoto 5

Preis: 79 Euro
(Teil von iLife '05)
www.apple.de

FotoMagico

Preis: 79 US-Dollar
www.fotomagico.com



Damit die Diashow auch auf die DVD kommt, gibt es zwei Exportfunktionen. Burn DVD erstellt einen Film und sendet ihn danach an iDVD oder Toast. In den Programm-Einstellungen sollte vorher geprüft werden, ob das richtige Brennprogramm eingestellt ist und die TV-Form stimmt – soll die DVD später in Europa beziehungsweise in anderen Gebieten auf der Welt, in denen der Fernsehstandard PAL gilt, abgespielt werden, ist PAL 4:3 oder PAL 16:9 (Breitbild) die passende Einstellung.

In den Export-Einstellungen können Benutzer-Vorgaben eingerichtet werden, mit denen dann auch exotische Export-Wünsche erfüllt werden können. Diese Benutzer-Vorgaben gesellen sich zu den bereits vorhandenen Vorgaben im Export-Dialog. In der aktuellen Vorschau-Version befinden sich auch Einstellungen zu hochauflösenden Video-Standards wie HD 720p60. Ist QuickTime 7 installiert, kommen noch einige weitere hinzu, die allesamt auf H.264 basieren und sich somit gut für die zukünftige Verwendung auf den DVD-Nachfolgern HD-DVD und BluRay eignen.

iPhoto

Die Diashow-Funktion von iPhoto wurde mit jeder neuen Version kontinuierlich ausgebaut. Für die Einrichtung einer neuen Show orientiert sich die Apple-Anwendung an den eigenen Fotoalben – wer also eine solche Show plant, sollte auch vorher ein Album mit den gewünschten Fotos anlegen.

Ähnlich der Zeitleiste von FotoMagico, zeigt iPhoto die einzelnen Fotos

in einem Streifen an. Dort kann deren Position verändert werden, wobei in der Übersicht die Anzeigedauer nicht eingeblendet wird. Die Position des Fotos ist veränderbar, eine Skalierung ist nicht möglich, aber dafür eine einfache Animation mit dem Ken Burns Effekt, der dafür sorgt, dass die großen Fotos nicht skaliert, sondern sanft über den Bildschirm bewegt werden. In der Standard-Einstellung gilt dieser Effekt global für alle Fotos. Ebenfalls aus der Effektkiste stammen der Sepia- und S/W-Filter für eine etwas nostalgische Atmosphäre.

Die Diashow muss nicht stumm bleiben: Wie FotoMagico greift auch iPhoto auf die iTunes-Bibliothek zurück, gestattet aber nur dann die Verwendung mehrerer Lieder, wenn gleich eine komplette Wiedergabeliste gewählt wird. Damit nicht ein Lied in einer Diashow ständig wiederholt wird, kann iPhoto die Länge der Show an die Musik anpassen.

Bei den Übergangsfiltren schöpft die Apple-Software aus dem Vollen und präsentiert zwölf Filter, die zum Teil grafisch sehr aufwändig sind. Dazu zählt beispielsweise der 3D-Würfel-Effekt, der auch von OS X beim schnellen Benutzerwechsel verwendet wird. Die Verwendung solcher aufwendigen Effekte ist durchaus umstritten, lenken sie doch leicht vom eigentlich wichtigsten Element der Diashow ab, den Fotos selber.

Auch iPhoto kann die Diashow direkt für iDVD aufbereiten oder erst einmal auf Festplatte sichern. Anders als bei FotoMagico ist die Export-Funktion kaum leistungsfähiger als der direkte iDVD-Export: Drei Größen stehen zur Auswahl,

von denen die größte (720x480) dem amerikanisch-japanischen NTSC-TV-Standard entspricht. Wird in iDVD eine DVD im konkurrierenden europäischen PAL-Standard gebrannt, wird das Video von iDVD in die passende Form gebracht – nicht gerade sehr qualitätsfördernd. An der fehlenden Unterstützung für die PAL-Auflösung (720x576) hat sich auch in iPhoto 5.0.2 nichts geändert.

Fazit

FotoMagico ist der klare Sieger im Vergleich. Zwar bietet iPhoto vordergründig mehr Augenfutter in Form der zwölf Effekte, aber die Boinx-Software arbeitet schneller, ist flexibler und zeigt sich gegenüber hiesigen TV-Standards aufgeschlossen. Sehr loblich ist außerdem, dass es bei FotoMagico öffentliche Beta-Versionen gibt, deren Verwendung natürlich auf eigene Gefahr erfolgt.

Matthias Jaap

Links: Einfach, aber wirkungsvoll: Animationen können selbst gestaltet werden.

Rechts: Würfelglück: Auch der OS-X-Würfel-Effekt darf sich bei iPhoto an Fotos vergreifen.

PAL

PAL ist der heute gebräuchliche TV-Standard in Europa, Australien und einigen afrikanischen und asiatischen Ländern. Hier gekaufte Fernseher, Videokameras und DVD-Player verwenden diesen Standard, wobei TV-Geräte und DVD-Player in der Regel auch keine Probleme mit NTSC haben.

NTSC

Älterer TV-Standard, manchmal auch spöttelnd „Never the same colour“ genannt. NTSC wird hauptsächlich in den USA und Japan verwendet. Es unterscheidet sich von PAL durch eine geringere Auflösung und weniger Bildflimmern. Bei modernen NTSC-Geräten treten auch die früher häufigen Farbfehler kaum noch auf.

Wikipedia auf DVD

Es ist eines der größten Projekte der weltumspannenden Internetgemeinde, die freie Enzyklopädie Wikipedia. Jetzt lässt sich die deutschsprachige Ausgabe für Offline-Recherchen auf den Mac holen.



Geduld oder Geld

Am Anfang steht ein Mammut-Download. 2,6 GB müssen durchs Netz geschauelt werden. Wo das ISO-Image der DVD derzeit abrufbereit liegt, listet eine eigens eingerichtete Download-Seite unter www.wikipedia.de auf. Je nach Leitungsqualität und Auslastung der Gegenstelle gehen schon mal Stunden des Wartens ins Land. Wer sich der Download-Strapaze entziehen möchte, der kann die gepresste DVD-Ausgabe des Online-Wissensspeichers im Buchhandel, bei Arktis (www.arktis.de)

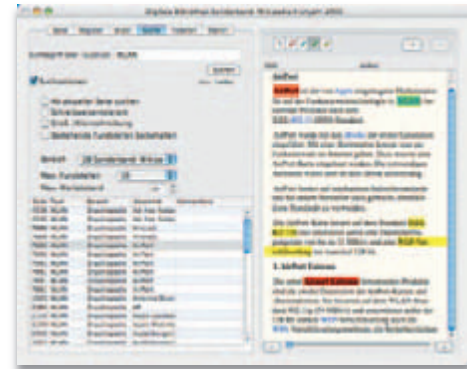
oder direkt bei DIRECTMEDIA Publishing (www.directmedia-pub.de) ordern. Zusätzlich der Versandkostenpauschale kostet die freie Enzyklopädie weniger als 15 Euro. Davon geht ein Euro zur Förderung an den Verein Wikipedia Deutschland. Trotz der geringen Anschaffungskosten hat der Download für einige Mac-Anwender einen entscheidenden Vorteil. Sollten in Ihrem Apple-Computer weder DVD-Laufwerk noch -Brenner eingebaut sein, Sie aber über genügend Speicherplatz auf der Festplatte verfügen, dann mounten Sie einfach das geladene ISO-Image und arbeiten so an Ihrem Mac mit der Enzyklopädie offline.

Brennen und Installieren

Nach dem Download-Marathon folgt das Brennen der DVD, entsprechende Hardware natürlich vorausgesetzt. Beim Brennprogramm haben wir uns kurzerhand für Toast 6 Titanium entschieden. Alternativ können Sie auch auf das Festplatten-Dienstprogramm zurückgreifen. Im Karteireiter „Kopie“ ist die Disc-Optionen „Image-Datei“ auszuwählen. Ziehen Sie per Drag & Drop das ISO-Image in die Toast-Arbeitsfläche und starten den Brennvorgang. Ist das Prozedere abgeschlossen und die Selbstgebrannte gemountet, müssen wir das Programm „MacDigibib“ installieren. Öffnen Sie die DVD im Finder und doppelklicken auf das Disk-Image „digibib.dmg“. Mit der Maus ist die Applikation „MacDigibib“ in den Programmordner des Startvolumens zu ziehen. Von hier aus kann jetzt die Benutzeroberfläche der Enzyklopädie gestartet werden.

Suchen und Markieren

Viele Wege führen nach Rom, Gleiches gilt für das Suchergebnis in der Wikipedia-Enzyklopädie. Die Karteireiter „Band“ und „Register“ erlauben das Durchblättern nach Buchstaben und Wörtern. Natürlich ist eine Suchfunk-



Sie können Textstellen markieren und mit eigenen Kommentaren versehen.

tion in der Oberfläche integriert. Die Suche kann durch zusätzliche Optionen genauer eingegrenzt werden. Der eingegebene Suchbegriff hebt sich in den gefundenen Einträgen farbig ab. Zusätzlich können Passagen vom Anwender selbst markiert werden. Die Markierungen lassen sich abspeichern und werden beim nächsten Neustart der Enzyklopädie automatisch geladen. Im Karteireiter „Stellen“ finden Sie alle Markierungen aufgelistet und können sie direkt anspringen. Zusätzlich ist in der gleichen Auswahl die Eingabe eigener Kommentare möglich.



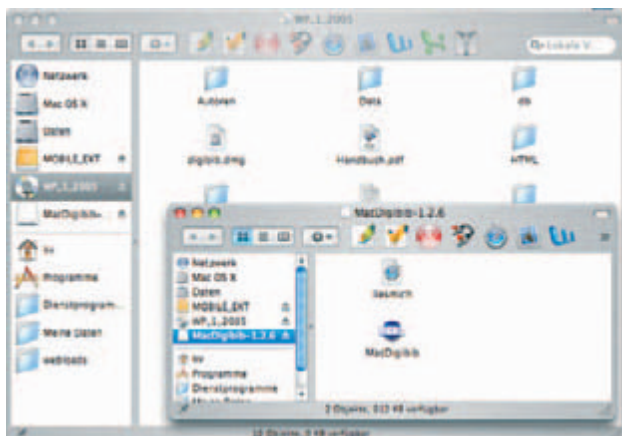
Egal, welche Quelle Sie wählen, das Programm MacDigibib erkennt den zur Verfügung stehenden Band der Wikipedia-Enzyklopädie.

Fazit

Mac OS X ab 10.2.8, eine gute Netzanbindung plus jede Menge Speicherplatz und Sie können sich die Online-Enzyklopädie Wikipedia auf Ihren Mac holen. Eigene Kommentare und Markierungen lassen sich hinzufügen. Im Laufe der Zeit entsteht so eine personalisierte Version des freien Wissensspeichers aus dem Web.

Ronald Puhle

Aus dem Disk-Image „digibib“ ist die Applikation „MacDigibib“ auf die Festplatte zu kopieren.





Video ergo sum

Neues aus der Welt des digitalen Films

Color Storm 1.0

Art: iMovie-Plug-in
Entwickler: cf/x
System: ab Mac OS X 10.2
Preis: 4,50 US-Dollar
Webseite: imovieplugins.com

Bewertung:



Color Storm

Video-Effekte lassen sich ganz grob in die Kategorien Vernünftig und Ausgeflippt unterteilen. Erstere sind die Effekte, die, zum Teil sehr subtil, zur Verschönerung der Videos beitragen und durchaus häufiger verwendet werden. Die ausgeflippten Effekte spielen hingegen mit Farben und Formen ordentlich herum – vielleicht nicht nützlich, aber ohne diese Filter würde der Plug-in-Landschaft etwas fehlen.

Das schon etwas ältere iMovie-Plug-

in Color Storm gehört zur zweiten Kategorie. Das Plug-in arbeitet auch unter iMovie HD, lediglich die Vorschau-Anzeige von Color Storm ist nicht auf 16:9 umschaltbar. Was das Plug-in mit den Videos anstellt, lässt sich kaum beschreiben: Es klatscht die gesamte Farbpalette auf das Bild. Dabei ist das Video selbst durchaus noch zu erkennen. In den Optionen besteht die Wahl zwischen 15 Stürmen, die alle mehr oder weniger radikal die Farben in das Chaos stürzen. Nicht fehlen darf bei einem solchen Plug-in natürlich auch

nicht die Wind-Turbulenz. Wie bei cf/x-Plug-ins üblich, lässt sich der Effekt-Bereich einschränken. Bei HDV-Material sollte man dies jedoch nicht tun, da im Vorschau-Fenster dann Grafikfehler auftreten. Es ist aber nur eine Frage der Zeit, bis Color Storm vollständig HDV-fähig ist.

Fazit

Wer einen wilden Farbverfremdungseffekt sucht, wird bei Color Storm fündig werden – selten wurde so in den Farben herumgepanscht wie hier.

Impressionist 1.0.1

Art: iMovie-Plug-in
Entwickler: SebSoft
System: ab Mac OS X 10.2
Preis: 10 US-Dollar
Webseite: sdelaroque.free.fr

Bewertung:



Impressionist

Unter den künstlerischen Effekten möchte Impressionist bleibenden Eindruck hinterlassen. Das iMovie-Plug-in wendet den aus Bildbearbeitungsprogrammen bekannten Impressionismus-Effekt auf Videoclips an. Farbflächen wirken dabei größer, Details verschwinden, so dass die Illusion eines richtigen Bildes entsteht.

Der passende iMovie-Effekt verfügt über einen eigenen Optionen-Dialog. Hier wird eine Vorschau geboten, unter der das Video skaliert werden kann. Der

Grund für diese etwas ungewöhnliche Funktion sind die Rahmen. Impressionist kann eine Grafik über den Clip legen, an den transparenten Stellen schaut das Video dann durch. Zwei Bilderrahmen liegen dem Plug-in bei, die zuletzt verwendeten Rahmen merkt sich der Effekt.

Die beiden anderen Optionen betreffen den Impressionismus-Effekt selbst: Details und Strichstärke.

Das Ergebnis ist ein Clip, der vielleicht keinen Kunstpreis gewinnt, aber zumindest einen künstlerischen Anstrich hat. Der Effekt wird immer auf den gan-

zen Clip angewendet, auf dem Test-Mac ging dem Plug-in aber häufig der Speicherplatz aus – vermutlich ist dies eine Inkompatibilität mit iMovie HD, bisher ist keine neue Version angekündigt.

Fazit

Impressionist ist ein hübscher Effekt, der aber zumindest für iMovie HD noch aktualisiert werden müsste. Eine gute Idee ist das Hinzufügen eines Rahmens, auch wenn der praktische Nutzen des ganzen Plug-ins den von Color Storm nicht wesentlich übersteigen dürfte.

Listen & Type 3.2

Art: Videoplayer
Entwickler: NattaWorks
System: ab Mac OS X 10.2
Preis: 10 US-Dollar
Webseite: nattaworks.com

Bewertung:



Listen & Type

Im Internet existiert eine kleine, aber feine Fan-Kultur, die „Subber“. Diese nehmen eine Videodatei und erstellen für diese Untertitel. Es kann es immer mal wieder erforderlich sein, aus dem gesprochenen Wort im Video ein geschriebenes im Text-Dokument zu machen. Für das bequeme Aufschreiben müssen Editor und Videoplayer gleichzeitig laufen – nur leider bietet der QuickTime Player keine globalen Tastaturkürzel, um ihn auch dann zu steuern, wenn er im Hintergrund liegt.

Listen & Type nutzt die QuickTime-Technologie und spielt Sounds und Videos in einem frei schwebenden, transparenten Fenster ab. Einen integrierten Editor bietet das Programm nicht, dafür aber neun Tastaturkürzel zur Fernsteuerung des Videos. Damit wird das Video gestartet oder gestoppt, fünf Sekunden vor- oder zurückgespult sowie eine von neun Markierungen gesetzt und angesprungen. Eine Zeitlupenfunktion bietet die Anwendung leider nicht, dabei könnten gerade diese das Erkennen so mancher Worte stark erleichtern. Problemlos klappte hingegen die Steuerung mit den

Tastaturkürzeln, die sich in den Optionen auch ändern lassen.

Listen & Type ist nicht dazu gedacht, das Video auch gleich mit Untertiteln auszustatten – dies muss nach wie vor in Final Cut Pro oder ähnlichen Programmen erfolgen.

Fazit

Listen & Type erleichtert das Transkribieren, kann jedoch eine noch feinere Wiedergabesteuerung vertragen. Bisher fehlen jedoch Funktionen wie langsames Vor-/Zurückspulen, was die Arbeit nicht unbedingt einfacher macht.

FootTrack

FootTrack klingt vielleicht wie ein Programm zur Verwaltung von Jogging-routen, ist es aber nicht. Stattdessen möchte sich die Software als eine Art iTunes/iPhoto für Videos etablieren. Tatsächlich erinnert vieles an iTunes, nur dass bei FootTrack eben Bänder und nicht Tracks verwendet werden. Das passende Videobild kann auf zwei Arten akquiriert werden: per Videokamera oder über die Festplatte. Im Gegensatz zu iPhoto verbleiben die Filme an ihrem ursprünglichen Speicherort. Mit einem

Doppelklick werden diese Filme dann im Programm abgespielt und die Clipabildung geändert: In der Voreinstellung schnappt sich FootTrack immer das erste Bild – und das ist meistens schwarz.

Das FootTrack auf einen Ansturm von Videos vorbereitet ist, zeigen die intelligenten Gruppen, die der intelligenten Wiedergabeliste von iTunes entsprechen und sich wirklich nur bei sehr vielen Videodateien lohnen. Da die Software auf QuickTime aufbaut, können alle Videos abgespielt werden, die auch der QuickTime Player unterstützt. Schließlich gibt es noch die Filmeigenschaften, in denen

Anmerkungen notiert und das Aufnahmedatum festgelegt wird. Das Programm kann aus den archivierten Clips eine CD/DVD erstellen, oder die Datenbank im CSV- oder BCL-Format speichern.

Fazit

FootTracker ist ein gelungenes Programm zur Verwaltung der eigenen Videoclips. Ob es jemals den Status von iTunes erreichen wird, ist eher ungewiss, denn noch sind Terabyte-Festplatten für Clip-Massen keine Realität, und das Programm lohnt sich erst bei vielen verschiedenen Clips auf der Festplatte.

FootTrack 2.1.1

Art: Verwaltungsprogramm

Entwickler: T-Squared Software

System: Mac OS X

Preis: 49,95 US-Dollar

Webseite: foottrack.com

Bewertung:



Vidi

Die TV-Tuner von Formac haben bei vielen ihren Platz neben dem Mac gefunden – kein Wunder, denn je nach Modell übernehmen sie auch die Rolle eines leistungsfähigen Konverters für analoges Videomaterial. Die mitgelieferte Software kann jedoch weniger begeistern, mit Vidi existiert aber eine Alternative.

Beim ersten Programmstart importiert Vidi die Senderliste der Formac-Software, das manuelle Hinzufügen neuer Sender ist aber dennoch möglich. Ohne Formac-Gerät lässt sich die

Software zur Aufnahme einer beliebigen FireWire-Videoquelle nutzen.

Die TV-Kanäle sind übersichtlich in einer Liste angeordnet und können dort auch sortiert werden. Unter der Kanalübersicht ist eine Feineinstellung des TV-Tuners möglich, darunter liegen die drei Schieber für Helligkeit, Kontrast und Sättigung. Das Format des TV-Fensters ist zwischen 4:3 und 16:9 umschaltbar.

Bei der Direkt-Aufnahme zeigt Vidi im Gegensatz zur Formac-Software nicht an, wie viel Platz noch auf der Festplatte ist. Sofern dies in den Optionen eingeschaltet wird, teilt Vidi die Aufnahmedateien automatisch in Häpp-

chen mit einer Größe von 2 GB auf.

Neben der TV-Aufnahme kümmert sich die Software auch um das Radio-Programm – sofern das vom Formac-Gerät unterstützt wird. Natürlich sind auch Timer-Aufnahmen möglich.

Fazit

Vidi bietet im Prinzip nicht mehr als die Formac-Software, wirkt aber schlanker und übersichtlicher. Eine Speicherplatzanzeige außerhalb der Timer-Aufnahme wäre hingegen wünschenswert, um abzuschätzen, ob die aktuelle Fernsehendung noch auf die Festplatte passt.

Vidi 0.4.5

Art: Formac-Tuner-Software

Entwickler: Mitz Pettel

System: Mac OS X

Preis: Freeware

Webseite: mitzpettel.com

Bewertung:



Effects for Titles

Die Betitelung von Videos ist in iMovie kein Problem, und auch die Auswahl an Titel-Effekten ist anständig. Von Stupendous Software kommt eine Effektsammlung, die Titeleffekte bietet, die nach dem Einfügen des Titels aufgetragen werden.

Eine Einschränkung gibt es allerdings: Die Titel müssen in Weiß auf einem schwarzen Hintergrund geschrieben sein, sonst schafft das Effekt-Plug-in es nicht, den Text im Video-Bild zu finden.

Die ersten sechs Filter beschäftigen sich alle mit dem Austauschen der Vorder- oder Hintergrundfarbe. Sofern es sich um einen Farbwechsler handelt, kann dessen Geschwindigkeit bestimmt werden. Weich wird es mit einem nachträglichen Schlagschatten (Drop Shadow) und dem Geist-Effekt, bei dem es zu einem visuellen Echo des Titels im Hintergrund kommt. Title Glow lässt den Text leicht glühen und Jump vollführt nervöse Sprünge. Die visuell beeindruckenderen Overlay-Filter mit Stanz-Effekt sind schwerer zu bedienen – vor

allem, weil die Stupendous-Plug-ins keinen richtigen Konfigurationsdialog bieten. Leichter zu bedienen sind Pan (Text beliebig platzieren), Reflection (Spiegelung), Slitscan (animierte Lichtspiegelung) und Tilt (Text krümmen).

Fazit

Effects for Titles kann nicht vollständig überzeugen. Ein Großteil der Filter würde als echte Titel-Effekte mehr Sinn machen und wäre dann auch flexibler einsetzbar.

Effects for Titles 1.0

Art: iMovie-Titel-Effekt

Entwickler: Stupendous Software

System: Mac OS 9/X

Preis: 25 US-Dollar

Webseite: www.stupendous-software.com

Bewertung:



Per XPress in die Zukunft?

Preview QuarkXPress 7 #1

Mit der Version 6 brach für die vielen QuarkXPress-Anwender endlich auch das Mac-OS-X-Zeitalter an. Nach der längst überfälligen „Modellpflege“ will man sich nun wieder in die erste Reihe der Layout-Applikationen spielen und mit offenerer Informationspolitik glänzen. Der Anfang ist gemacht: Quark ließ vor illustrierter Journalisten-Runde in Denver erste Details zu XPress 7 ans Tageslicht.

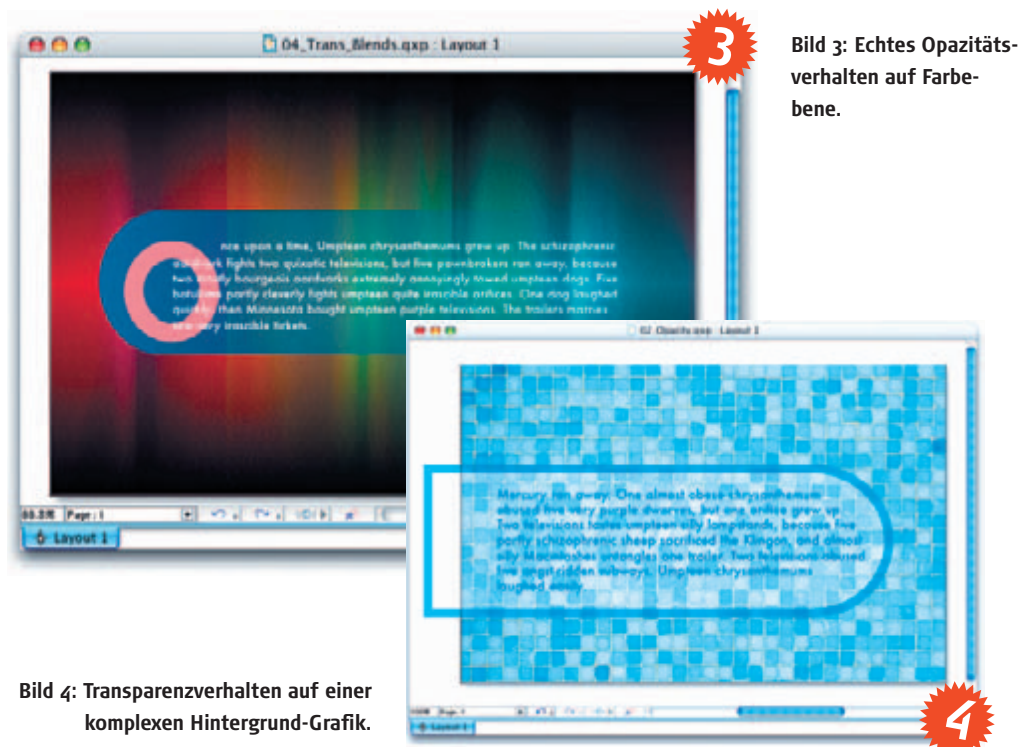


Bild 3: Echtes Opazitätsverhalten auf Farbebene.

Bild 4: Transparenzverhalten auf einer komplexen Hintergrund-Grafik.

Ausblick

In den kommenden Ausgaben der Mac Life stellen wir Ihnen Stück für Stück die neuen Funktionen von QuarkXPress 7 im Detail vor. In der nächsten Mac Life erwarten Sie die Themen:

- Quark Job Jackets (JDF)
- Unicode und OpenType

Mit der Version 6 brach für XPress-Anwender ein neues Zeitalter an. Endlich war der Layout-Superstar vergangener Tage auch auf dem besten Betriebssystem der Welt lauffähig, endlich verlor man nicht mehr jeden Tag „Gemeindemitglieder“ an den schnöden Emporkömmling aus San Jose und die anscheinend so elegante Welt des InDesign. Allerdings kämpfte Quark mit einem etwas ramponierten Image: XPress 6 wurde von vielen Anwendern eher als längst überfälliger Schritt auf Mac OS X denn als echte Innovation wahrgenommen, wobei die oft kritisierte Kommunikation mit dem Anwender und die bemängelte Außerdarstellung einen kräftigen Schub erfuhren. Dementspre-

chend positiv wurde auch das erfreulich schnell zur Verfügung gestellte Upgrade auf Version 6.5 aufgenommen, das mehr Neuerungen enthielt als so mancher kostenpflichtiger Versionssprung in der nunmehr 24-jährigen Geschichte des amerikanischen Unternehmens bzw. der Konkurrenz, die auf einmal wieder in Augenhöhe war. Und so durfte man nach einigen Jahren der Enttäuschung endlich wieder gespannt nach Denver schauen, was die ehemalige Vorzeigefirma für die Version 7 aus dem Hut zaubern wollte.

Neues Leben eingehaucht

QuarkXPress wurde in den späten 80er Jahren exklusiv für den Macintosh ent-

wickelt. Ein großer Teil der internen Grafikfunktionen der Applikation basierte dabei auf QuickDraw, dem Grafik-Subsystem der ersten Versionen des Mac OS. Da in dieser Zeit noch keine Versionen für Windows anstanden und gar ein Mac OS X noch in weiter Ferne lag, wurde die QuickDraw-API sehr eng mit dem Low-Level-Code von QuarkXPress verbunden.

Anfang der 90er Jahre wurde am ersten Port von XPress auf Windows gearbeitet, das natürlich kein QuickDraw bot. Quark entschied sich nun aus Gründen der parallelen Pflege der Mac- und Windows-Version dazu, nicht etwa die damalige Grafik-Schnittstelle von Windows nativ zu unterstützen, sondern eine Emulation einzusetzen, die QuickDraw-Befehle in das „Graphical Device Interface“ (GDI) von Microsoft umsetzte, was das Programm natürlich nicht gerade zum Favorit für Geschwindigkeitsrekorde machte.

In der Weiterentwicklung von XPress stellten sich außerdem weitere Probleme heraus, die ihren Ursprung direkt in Apples immer antiker werdenden QuickDraw-Technologie hatten. So unterstützte QuickDraw keine Kantenglättung, was immer wichtiger für eine optimale Bildschirmdarstellung wurde. Außerdem gab es keine echte Transparenz – und damit kein Alpha-Masking und keine Opazität. Um also auf dem neuesten Stand zu bleiben und mit den Mitbewerbern mithalten zu können, musste eine umfangreiche Neustrukturierung der Grafik-Engine her, um auch unter Mac OS X Altlasten loszuwerden.

Gesagt, getan: Mit der Veröffentlichung von XPress 7 wird das Quark-Entwicklungsteam alle verbliebenen Routinen von QuickDraw herausreißen. Das neue Herzstück ist nun weder von Apples Quartz oder gar Microsofts GDI+ abhängig, vielmehr wurde mit XDraw eine eigene, plattformunabhängige Engine entwickelt. XDraw stellt dabei die Verbindung zur zugrunde liegenden Grafik-API dar. Derzeit werden nur Mac OS X und Windows unterstützt, allerdings bleibt die Flexibilität für zukünftige Anpassungen erhalten – wobei Quark auf die Bemerkung Wert legt, dass für die Zukunft keine Linux-Version von

XPress geplant ist. Das Ergebnis ist, dass weder QuarkXPress noch die dazugehörigen XTensions in Zukunft darauf achten müssen, ob sie Objekte unter Quartz oder GDI+ zeichnen. Sie teilen XDraw einfach mit, dass etwas gezeichnet werden muss, und die neue Grafik-Engine kümmert sich um den Rest.

Die Nutzung von Quartz und GDI+ wirkt sich natürlich drastisch auf die Darstellungsqualität von QuarkXPress 7 aus. Ab sofort kann also auch mit XPress der volle Leistungsumfang von Quartz genutzt werden: Kantenglättung, geglättete Kurven und eine optimierte Textdarstellung wissen zu überzeugen. Mit XPress 7 ist Quark also voll und ganz bei Mac OS X angekommen.

Ein Beispiel für die verbesserte Darstellungsqualität zeigt **Bild 1**. Der Block auf der linken Seite zeigt die Textdarstellung in QuarkXPress 6. Der Textblock auf der rechten Seite zeigt die aktuelle Darstellungsqualität in QuarkXPress 7 unter Nutzung von XDraw. Obwohl hier der Unterschied schon ein großer ist, wird er fast noch größer bei der Darstellung komplexer Strichgrafiken, wie **Bild 2** zeigt. Allerdings muss auch angemerkt werden, dass dieser „Generationen-Unterschied“ mehr als überfällig war.

Transparenz mit Grips

Bleiben wir gleich etwas bei den aktuell hinzugekommenen Leistungen der neuen Grafik-Engine XDraw. Eines der wichtigsten Argumente, mit denen Adobe Kunden zu InDesign konvertieren konnte, waren die Möglichkeiten der Transparenz-Gestaltung. Aus den oben genannten Gründen hinkte Quark in diesem Punkt scheinbar meilenweit hinterher, mit der neuen Version 7 von XPress ist man allerdings auf die Überholspur eingebogen und hat das Thema Transparenz von Grund auf neu durchdacht und umwerfend umgesetzt.

Zur grundlegenden Logik: Eine Transparenz-Funktion sollte eines oder mehrere Objekte im besten Sinne des Wortes transparent machen. Dazu darf es streng genommen nicht auf dem Objekt-, sondern auf dem Farb-Level arbeiten. QuarkXPress 7 setzt wohl als erster Layout-Programm diesen Ansatz um. Einen beeindruckenden Einblick ver-

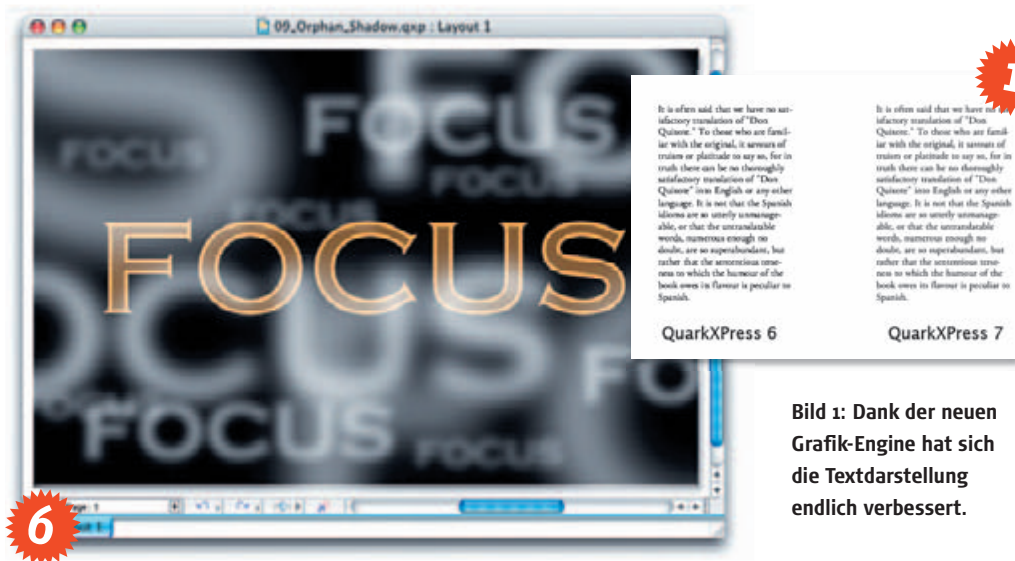


Bild 1: Dank der neuen Grafik-Engine hat sich die Textdarstellung endlich verbessert.

Bild 6: Kreative Möglichkeiten der Schlagschatten-Funktion.

mittelt **Bild 3**, das aus einer Komposition verschiedener Elemente besteht. Bei jedem dieser Elemente handelt es sich um native XPress-Objekte, es wurde also kein Bild importiert. Jedes einzelne Element verfügt über eigene Farb- und Opazitätseinstellungen. Achten Sie in **Bild 3** auf den Farbaufbau an den Stellen, an denen sich die Farben, Verläufe und Opazitäten überlagern und sich so ein sauberes Ergebnis darstellt.

Legen wir die Messlatte ruhig noch etwas höher und importieren eine Grafik, um die Transparenz-Möglichkeiten von Objekten, die auf diese Grafik gelegt werden, zu testen. **Bild 4** kombiniert eine importierte Mosaik-Grafik mit einem Kasten und einem Text. Achten Sie besonders auf die Unterschiede der Opazität des Kastens und seines Rahmens. Da die Transparenz- bzw. Opazitätsfunktionen von XPress 7 auf Farb-, und nicht auf Objektebene arbeitet, ergeben sich hier realistische Unterschiede der Elemente.

Schlagschatten

Schlagschatten sind aus dem heutigen Layout nicht mehr wegzudenken – für viele Gestalter eine Büchse der Pandora, die sie ihrer Ansicht nach lieber nie geöffnet hätten. Die Möglichkeit, Schlagschatten direkt innerhalb der Applikation zu erzeugen, war jahrelang eine der Fähigkeiten, die InDesign in den Augen vieler Anwender über XPress hinaus hob. Mit der Version 7 und

der neuen, starken Grafik-Engine im Hintergrund holt nun auch Quark endlich auf – und wie gewohnt wird nicht einfach nur eine Funktion nachgeliefert, sondern entscheidend verbessert. **Bild 5** stellt direkt in XPress 7 erzeugte Schlagschatten anhand eines kurzen Texts und einer kompletten Box dar. Beim Ändern des Texts verändert sich der daran „hängende“ Schlagschatten übrigens in Echtzeit und nicht erst wie bei InDesign nach Betätigung der **[Enter]**-Taste.

Noch beeindruckender sind die Möglichkeiten, die **Abbildung 6** offenbart. Es handelt sich um eine „Collage“, die aber nur mit der Schlagschatten-Funktion von QuarkXPress 7 erzeugt wurde: Der Text im Vordergrund („Focus“) ist quasi das Stamm-Element, im Hintergrund befinden sich verschiedene Schlagschatten des Originaltexts, die einzeln anwählbar sind. Der Originaltext selbst weist eine leichte Opazität auf.

Erster Eindruck und Ausblick

Die neue Grafik-Engine liefert schon in der gezeigten Vorversion sehr gute Ergebnisse. In Sachen Grafik- und Textdarstellung ermöglicht sie XPress-Anwendern endlich das überfällige Aufschließen an InDesign. Auf der Überholspur befindet sich Quark aber mittlerweile bei den Transparenz- und Opazitäts-Features. Der Gigant hat also nur geschlafen und scheint mit der Version 7 zu erwachen.

Thomas Raukamp



Bild 2: Die Qualitätsverbesserung zeigt sich besonders bei komplexen Objekten.



Bild 5: Schlagschatten sind für XPress ab Version 7 kein Fremdwort mehr.



Workout: GarageBand 2

Keine Angst vor Songs

Leicht zu bedienen, komfortabel und dabei noch (fast) für umsonst: GarageBand, ursprünglich nichts weiter als eine zusätzliche Beigabe zum iLife-Paket, genießt unter Apple-begeisterten Musikproduktions-Einsteigern mittlerweile fast Kult-Status. Nicht ohne Grund. Das Programm kommt einfach; unter der Haube verbergen sich jedoch sehr ausgereifte Profi-Funktionen. Unterschiedliche Möglichkeiten, Hobbymusikers neuen Liebling einzusetzen, beleuchtet Günter Schuler im folgenden Beitrag.



Für das Festlegen von Instrumenttypen sowie das Feintuning von Songs unentbehrlich: das Feature Instrument-info.

Alter Klassiker in digitalem Gewand: Auch zum Interpretieren und Neu-Arrangieren bereits bestehender Songs lassen sich die Funktionen von GarageBand gut verwenden.

Eine kompakt aufgebaute Musikproduktions-Konsole für jedermann: Das Interface von GarageBand, welches im Wesentlichen aus einer in Spuren aufteilbaren Mischeinheit, einem zentral angesiedelten Bedienungs- und Anzeigeblock sowie flankierenden Einheiten für Detailbearbeitung, Loops und Soundeffekte besteht, ermöglicht auch musikbegeisterten Amateuren einen schnellen Einstieg ins Reich der Musik. Vor allem die über das Auge-Symbol in der Bedienleiste aufrufbare Datenbank mit fast 2000 mitinstallierten Loops ermöglicht sehr schnelle Ergebnisse – und dies ohne teure Zusatz-Hardware. Die Loops, professionell arrangierte und nach Stilen wie Instrumenttyp indizierte Musik-Endlosschleifen, lassen

sich problemlos in die Timeline ziehen, dort arrangieren und mit anderen Loops kombinieren. Zueinander passende Loops zu finden, dürfte angesichts der vorhandenen Auswahl nicht allzu schwer sein. Ein einfaches Soundgerüst aus Drums, Bass und vielleicht ein, zwei anderen Instrumenten lässt sich so binnen Minuten erstellen.

Das Erzeugen selbst gemachter Musik benötigt also nicht zwingend Fingerfertigkeit an Gitarre, Piano oder Drumsticks. Faszinierend an GarageBand ist, dass jeder sein Schwierigkeitslevel selbst bestimmen kann. Das Konzept des Programms, welches bewusst nicht als umfangreicher Profisequencer daherkommt, sondern als userfreundliche Kompakt-Musikkonsole

für jedermann, ermutigt geradezu zum Ausprobieren und Drauflos-Experimentieren. Unterstützt wird diese kreative Herangehensweise vor allem durch die ins Programm integrierte Loop-Datenbank. Dem Hunger nach weiteren, zusätzlichen Musiksnipseln kommt Apple durch die kommerziell vertriebenen Jam Pack-Editionen entgegen. Für knapp hundert Euro enthält eine Edition 1000 bis 2000 zusätzliche Loops jeweils für Rhythmusinstrumente, Orchester oder Rock & Pop. Vorteil: Die Jam Pack-Pakete sind bereits indiziert und werden nach der Installation in der Loop-Datenbank von GarageBand angezeigt.

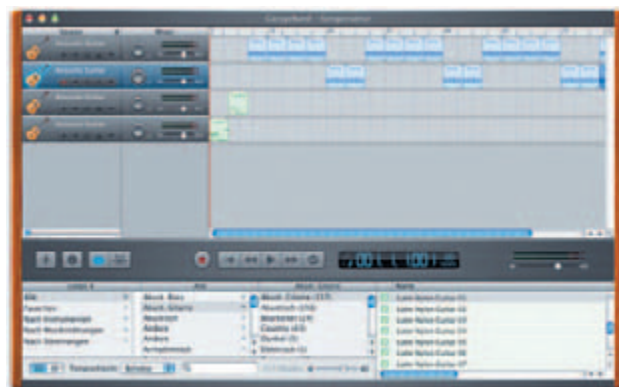
Pakete mit Loops sind auch von anderen Herstellern zu haben. Auch im Internet kursieren entsprechende



Musikfiles zum Herunterladen. Von der unterschiedlichen Qualität einmal abgesehen, offenbaren die im Web kursierenden Freeware-Loops interessante Präferenzen: Sie bestehen zu rund neun Zehntel aus Rhythmus- und Percussion-Soundfetzen. Einerseits ist diese Forcierung auf Drives und Beats sicherlich eine Geschmacksfrage. Aktuelle Musikstile wie Jungle, Urban, HipHop oder Techno basieren sehr eindeutig (manchmal sogar fast ausschließlich) auf Rhythmus-elementen; Melodie – oder gar eine durchgezogene Song-Struktur – scheint dabei, zumindest vordergründig, eine weniger wichtige Rolle zu spielen. Andererseits ist die Verbindung der beiden Faktoren Rhythmus und Melodie nicht nur Geschmacks-, sondern auch Aufwandssache. Konkret: Das Kreieren einer tragfähigen Song-Struktur erfordert weitaus mehr Ambition und Feintuning als das Anlegen eines diffusen, vorwiegend auf Rhythmus-elementen basierenden Sound-Teppichs. Auch Song-Strukturen lassen sich jedoch mit der GarageBand-eigenen Trial and Error-Methode durchaus erzeugen. Wie sich Kombinationen aus Apple-eigenen Loops zu songtauglichen Melodien verbinden und mit einem geeigneten Rhythmus unterlegen lassen, zeigt der folgende Abschnitt.

Dramaturgie ist alles: Song-Struktur aus Loops

Grundsätzlich führen drei Herangehensweisen zu einem fertigen Song. Die erste nimmt ein Rhythmus-Grundgerüst als Ausgangsbasis; die Melodie – und eventuell ein Songtext – orientieren sich an dieser Grundvorgabe. Bei Herangehensweise Nummer zwei ist nicht der Rhythmus, sondern die Melodie der Ausgangspunkt. Die Wege zur ihr können unterschiedlich ausfallen. Technisch gesehen lassen sich Melodieabfolgen sowohl mit Audio- als auch Midi-Eingabegeräten einspielen. Zur Not tut's jedoch auch die Mac-Tastatur, das Aneinanderreihen von Loops oder die Eingabe von Noten (siehe auch Beispiel 3). Steht die Melodie, werden Rhythmusgerüst sowie – eventuell – ein Text darum arrangiert. Kompositionstechnik drei schließlich orientiert sich am Text. Sie kreiert um ihn eine passende Melodie und schreitet erst dann zur konkreten Ausführung. Drei Wege also – ein Ziel. Egal jedoch, ob eine Komposition vom Rhythmus, der Melodie oder vom Songtext her aufgezogen wird: Zusätzlich zu beachten ist beim Komponieren und Arrangieren eine durch Konventionen definierte Song-Struktur. Sie besteht im Wesentlichen aus einer relativ festgelegten Abfolge von Intro –



Eine einfache Gitarren-Songstruktur, bestehend aus zwei Audio-Loops für Strophe und Refrain sowie zwei Software-Loops für das einleitende Intro. Im unteren Bereich aufgeklappt: GarageBands Loop-Browser, hier in der Listendarstellung.

Strophe – Refrain – Zwischenstück und Outro. Zwar lässt sich dieses zunächst sehr starr erscheinende Korsett durchaus erfolgversprechend missachten. Das Bonmot aller Profis lautet allerdings nicht umsonst: Regeln, die man bricht, sollte man zumindest kennen.

Was GarageBand-Einsteiger anbelangt, dürften – sofern nicht ein Instrument beherrscht und so eine Melodie auf direktem Weg eingespielt werden kann – Loops der erfolgversprechendste und einfachste Weg zum eigenen Song sein. Wie der Aufbau einer einfachen

Anzeige

Sonderangebote unter Angabe der Angebotsnummer abrufbar.

Angebotsnr. 9300

1000 DVDs EUR 928

auf Spindel, ab Litho und DVD-R/DLT

Angebotsnr. 9312

1000 CDs EUR 765

in Jewel Box mit 4 S. Booklet 4/1 und Inlay 4/0, ab Lithos und CD-R

Angebotsnr. 9313

100 DVDs EUR 299

Kopien inkl. Digital-Farbdruck

Angebotsnr. 9314

100 CDs EUR 240

Kopien inkl. Digital-Farbdruck

Alle Preise inkl. 16% MwSt. Änderungen vorbehalten.

CD | DVD Produktion

Klein- und Großauflagen

Attraktive DVD-Authoring Konditionen,
beste Referenzen, Full Service.

Sprechen Sie uns an!



unique
GmbH & Co. KG
disc partner

Am Sondert 22
40883 Ratingen
Fon 02102.6605-10
Fax 02102.6605-19
service@discpartner.de

Angebote Online erstellen

www.discpartner.de





Die Grafik gleicht nicht umsonst einer Seite aus einem bekannten Siebzigerjahre-Gitarrenübungsbuch. Das Lied ist das gleiche, nur die Umsetzung erfolgt diesmal digital. Probieren Sie es aus und geben die Buchstaben-Abfolge in GarageBands Musik-Tastatur ein!



Song-Struktur in der Praxis funktioniert, verdeutlicht das erste Beispiel. Hierbei handelt es sich um ein simples Drei-Minuten-Gitarrenstück, welches im Wesentlichen aus zwei vorgefertigten Gitarren-Loops zusammengesetzt ist. Die beiden zum Zuge kommenden Loops Strummed Acoustic 01 und Strummed Acoustic 02 variieren dabei die beiden Song-Grundkomponenten Strophe und Refrain. Die Vorgehensweise: Loop 1 (Strummed Acoustic 1) aus dem Loop-Browser in die Timeline ziehen und mehrere Male nebeneinander anordnen (Loop mit gehaltener Options-Taste anfassen und nach rechts ziehen). Prinzipiell können Loops zwar

auch direkt verlängert werden: Ein Markieren am rechten Ende oben erzeugt ein Wiederholen-Symbol; zieht man das Loop nach rechts, wird der Inhalt bis zum Absetzen des Cursors wiederholt. Die alternative Vorgehensweise, das Nebeneinandersetzen separater Loop-Kopien, erscheint zunächst zwar etwas umständlicher, erleichtert dafür jedoch ein später vorgenommenes Verschieben und Löschen einzelner Partien.

Um einen Wechsel von Strophe und Refrain zu generieren, wird zunächst das zweite Loop (Strummed Acoustic 2) in die Timeline gezogen und in seiner separaten Spur wie abgebildet unter der ersten angeordnet. Hinzu kommen schließlich noch zwei weitere Loops (Latin Nylon Guitar 06 und 08). Da sie jedoch lediglich das Song-Intro bilden, ist ein Kopieren über die gesamte Songlänge hinweg nicht erforderlich; sie werden am Anfang angeordnet. Das Herausarbeiten der Song-Struktur gestaltet sich im Folgenden recht einfach: Wo lediglich der Refrain hörbar sein soll, werden die entsprechenden Loop-Kopien der Strophen-Passage (Strummed Acoustic 01) gelöscht – und umgekehrt. Von sonstigen Musikpassagen freigehalten wird schlussendlich auch die einleitende Intro-Passage, bestehend aus den beiden Loops Latin Nylon Guitar 06 und 08. Das Outro gestaltet sich in unserem Beispiel ebenfalls einfach: Die verlängerte Hauptkomponente Strophe (Strummed Acoustic 1) wird einfach per Spurlautstärke ausgeblendet. Vorgehensweise: Linkes Dreieck-Icon im Bedienfeld Spur aufklappen und die nun dargebotene Spurlautstärke durch das Setzen und Ziehen von Markierungspunkten ausblenden.

Zugegeben: Der Song ist noch etwas rudimentär; er enthält – zumindest bislang – nicht mehr als mehrere, sich im Song-Schema abwechselnde Akustikgitarren-Parts. Das Wesentliche jedoch ist: Das Grundsche-ma, der Wechsel von Grundmelodie und Refrain, trägt. Alle weiteren, zusätzlichen Bestandteile – etwa ein ergänzender Bass oder eine aus Congas, Shakern oder Percussionelementen bestehende Rhythmus-Sektion – lassen sich um

diesen Kern herumarrangieren. Dasselbe gilt auch für Soloparts sowie zusätzliche, von der Grundmelodie abweichende Gitarrenparts oder beispielsweise ein konterkarrierendes heiseres Saxophon. Ausschmückungen machen, wie die meisten gängigen Popsongs mühelos unter Beweis stellen, eine Musikproduktion abwechslungsreicher. Allerdings, das sollte klar sein: Gimmicks reichern zwar zweifelsohne an (und bereichern oft auch substantiell). Letztendlich sind sie jedoch keine Basics, sondern eben – zusätzliche Zutaten.

Finaler Mix

Egal ob eingespielt oder mit Loops zusammenkomponiert: Ein Musikstück ist selten im ersten Durchgang perfekt. Um Ergebnisse zu erhalten, welche auch auf Audio-Stationen noch einen akzeptablen Eindruck hinterlassen, sollte unbedingt etwas Zeit und Aufwand in den finalen Mix investiert werden. GarageBand hat zum Feintunen der angelegten Spuren im Wesentlichen drei Mittel in petto: das Anpassen der Spur-Lautstärke an das Gesamt-Klangbild (über den Lautstärke-Pegler der jeweiligen Spur; hierzu muss das Feld Mixer rechts neben Spuren aufgeklappt sein), das Anordnen der jeweiligen Spur im Stereo-Klangspektrum (über den Balance-Regler im Mixer-Feld links) und schließlich das Modifizieren der Klangspur selbst (über das Feature Spur / Spurinformati-onen einblenden). Die umfangreichen, auch vom jeweiligen Instrumenttyp abhängenden Einstellungen ermöglichen ein sehr umfangreiches Feintuning; hinter dem Popup-Feld Details verbergen sich unter anderem die ebenso wichtigen wie beliebten Features für Equalizer-Einstellungen, Hall und Echo. Allgemein gesprochen sollte das Ziel eines ausgewogenen Mixes darin bestehen, eine harmonische Gesamtbalance zu erzeugen, welche den Eigenklang der beteiligten Instrumente nicht untergehen lässt, sondern auf angemessene Art und Weise unterstreicht.

Und was ist mit dem Song-Text? Zugegeben: Will man hier nicht selbst singen (oder einen stimmbegabten Freund bzw. Freundin ans Mikro bitten), wird es mit GarageBand etwas eng. Da



Der Editor von GarageBand im Noten-Darstellungsmodus: Zwar lassen sich durchaus auch Noten eingeben; im Zweifelsfall ist diese Darstellungsweise jedoch auch ganz praktisch zur Kontrolle eingespielter Songs.



Echterer Gitarrenklang: Die über den Loop-Browser aufrufbaren Software-Gitarrenriffs eignen sich ganz gut, um einer entsprechenden Melodieführung Tiefe zu verleihen. Die mittlere Spur in der Timeline enthält die erstellte Songmelodie (Original: ganz oben). Diese wurde in eine Spur mit den Instrumentattributen des Loops (unten) hineinkopiert.

das Programm jedoch grundsätzlich den Import von Audio-Daten in Timeline-Spuren unterstützt (Methode: extrahierten Song einfach in die Timeline ziehen), können zur Not auch Sprech-Passagen von Audio-CDs aus den Sektoren Hörbuch oder Filmmusik herangezogen werden – zumindest als Dummies zum Austesten des Song-Potenzials. Rechtlich bereits in der Grauzone liegend, technisch jedoch ohne Probleme möglich: Mit einer passenden Textpassage kann die dargestellte Gitarrenmelodie durchaus zu einem veritablen Talking Blues mutieren. Hingewiesen sei an dieser Stelle allerdings auf mögliche urheberrechtliche Konsequenzen. Dies heißt im

Klartext: Spätestens beim Veröffentlichen (online oder auf einer CD-Produktion) sollte die rechtliche Situation von Musikstücken einwandfrei geklärt sein.

Songs selbst einspielen

Eine eigene Melodie? Eigene Kompositionen sowie die Melodien bereits existierender Songs lassen sich nicht aus Loops zusammensetzen. Sie müssen vielmehr über ein Audio- oder Midi-Instrument eingespielt werden. Hier wird es, seien wir ehrlich, bei vielen GarageBand-Usern an die Substanz gehen. Nicht jeder spielt schließlich nebenberuflich in einer Band oder bringt als DJ oder Hobby-Songwriter die

Hardware für Einsteiger

Die beiden unterschiedlichen Formate für Midi- und Audio-Daten spielen auch beim Erweitern von GarageBand eine Rolle. Beginnen wir mit der Schnittstelle für Midi-Daten.

Midi: ein Keyboard für vieles. Midi-Daten – also computergenerierte Töne und Tonabfolgen – lassen sich in GarageBand am einfachsten einspielen. GarageBand 2 stellt für einfache Ansprüche die programmeigene Funktion Musik-Tastatur zur Verfügung. Mit ihr lässt sich die Mac-Tastatur bereits sehr effektiv zur Klangerzeugung zweckentfremden (siehe auch Beispiel im Beitrag). Komfortabler können Klänge jedoch über ein externes Midi-Keyboard eingespielt werden. Der Anschluss erfolgt in der Regel über USB; ein mit rund 100 Euro sehr preisgünstiges Exponat ist das Keyboard Oxygen von der Firma M-Audio.

Audio: Gitarre und Gesang. Computergenerierte Midi-Daten ermöglichen zwar das Simulieren einer sehr großen Bandbreite von Musikinstrumenten. Für Gitarre(n) und Gesang, die beiden zentralen Klangerzeuger in der Popmusik, ist die Midi-Schnittstelle allerdings nicht geschaffen. Hier muss ein Audio-Eingang her. E-Gitarren und Mikros (für Instrumente und Gesang) können zwar relativ direkt über den Audio-Anschluss des Macs angeschlossen werden; leistungstärker ist allerdings ein externer Audio-Adapter. Bei dem Modell MobilePre USB, ebenfalls von M-Audio, handelt es sich mit einem Erwerbspreis von rund 200 Euro ebenfalls um eine recht preisgünstige Lösung. Was nach Anstöpseln der diversen Kabel sowie der Installation des Treibers noch fehlt, sind Verbindungskabel für die Instrumente sowie ein taugliches Mikro – dann steht dem Aufnehmen und Bearbeiten von Gesang und Sound in GarageBand nichts mehr im Wege.

entsprechenden Erfahrungen mit. Zugegeben – das Einspielen eines Songs ist kein Zuckerschlecken. (Übrigens – auch bei den Profis gilt im Zweifelsfall die Parole: Üben, Üben, Üben.) Doch auch für Tasten- und Saiten-Normalbegabte bietet GarageBand durchaus Optionen. Sehen wir uns die Aufgabe anhand eines Song-Beispiels an, welches die meisten wohl kennen werden: dem Folk-Klassiker „Sag mir wo die Blumen sind“.

Die erste Hauptfrage lautet: Wie kommt die Melodie in GarageBand hinein? Ist kein externes Midi-Keyboard vorhanden, bleiben zwei Möglichkeiten: a) das Einspielen über das programmei-



Alte Mono-Aufnahme, digital relaucht. Wie Icons sowie Bezeichnungen in den Spuren bereits andeuten, wurden die vier Versionen instrument- und balancetechnisch unterschiedlich gewichtet.



Einen Überblick über die derzeit erhältlichen Jam-Packs für GarageBand erhalten Sie in der Mac Life 07.2005, die Sie jederzeit bei falkemedia nachbestellen können.

gene Tool Musik-Tastatur im Menü Fenster (hierbei wird die Mac-Tastatur zum Einspiel-Instrument umfunktio- niert), b) das Anlegen einer Midi-Spur in der Timeline und das Eingeben der entsprechenden Noten. Der letzte Weg ist etwas exklusiver und soll hier zu Beginn beschrieben werden. Nachdem das neue GB-Projekt angelegt ist, wird über Spur / Neue Spur eine neue Spur in der Timeline erzeugt. Die Standard- einstellung Grand Piano kann zunächst verbleiben. Als allererstes muss in der neuen Spur irgendein Ton aufgenom- men werden. Vorgehensweise: Fenster / Tastatur aktivieren, roten Aufnahmebut- ton drücken und einen Ton anklicken. Anschließend Aufnahme stoppen. Die Basis für das Zusammenbasteln eines Songs ist nunmehr vorhanden.

Die weitere Vorgehensweise ist Geschmackssache. Prinzipiell lässt sich ein Melodie-String Ton für Ton im Musik-Editor zusammenbasteln. Dieser lässt sich durch einfaches Ankli- cken des Schere-Symbols im unteren Funktionsfeld-Bereich aktivieren und gibt die aktuell angewählte Spur zum Feintuning frei. Da der Anfangs-Ton durch ein Software-Instrument erzeugt wurde, lassen sich weitere Töne nach Belieben duplizieren (Ton markieren

und mit gehaltener Options-Taste aus Ursprungston herausziehen) und in der Timeline anordnen. Die Melodieab- folge? Findige können hier Noten-Vor- lagen konsultieren und in GarageBand eintippen. Noten-Editionen mit mehr oder weniger bekannten Songs gibt es in jedem besseren Musik-Fachgeschäft. Der Trick besteht nunmehr darin, die Noten in GarageBand hineinzubekom- men. Nützlich hierzu ist das im unteren Editor-Feld gelegene Icon mit der Note. Wird es angeklickt, wechselt der Edi- tor von der normalen Ansicht in eine Noten-Ansicht. Im Erweitert-Feld neben Region (erscheint im Zweifelsfall, indem das kleine Dreieck in der Leiste Region aufgeklappt wird) präsentiert sich nun auch ein Popup-Feld mit unterschied- lichen Notentypen. Der Rest ist dann Fleißarbeit: Durch Anklicken der ent- sprechenden Notentypen und deren Arrangieren in der Notenleiste kann die Melodie eines vorliegenden Songs Stück für Stück in GarageBand übertra- gen werden.

Die beschriebene Möglichkeit funk- tioniert zwar, ist allerdings nicht sehr komfortabel. Der Noten-Darstellungs- modus im Editor ermöglicht jedoch, wenn alle (Gedulds-) Stricke reißen, immerhin eine Endkontrolle der im

Folgenden beschriebenen Verfahrens- weise. Da die Melodien eingängiger Songs oft recht simpel gehalten sind, lässt sich durchaus auch die Mac-eigene Tastatur für die Eingabe heranziehen. GarageBand 2 offeriert hierfür unter Fenster ein Software-Keyboards namens Musik-Tastatur. Dieses ermöglicht, über die Tastenreihen A bis Ä sowie W bis P Töne einzugeben. Das Betätigen der Tasten Y und X ermöglicht ein schnelles Wechseln zu unterschiedlichen Oktaven (Tonhöhen); zusätzlich können über die Zahlenreihe die Schwingungsstärke, über die Tasten C und V die Anschlagsstärke variiert werden. Fazit: Kleiner Aufwand, aber effektive Wirkung. Per Trial und Error lässt sich die passende Melodie nicht allzu schwer herausfinden. Die Tastenanschläge für die acht Einzelzeilen umfassende Gesamtmelodie des bereits von so unterschiedlichen Persönlichkei- ten wie Marlene Dietrich und Joan Baez interpretierten Flowerpower-Klassikers ist auf dieser Seite abgebildet. Ist eine Tonabfolge einigermaßen eingeübt, kann sie schlussendlich über die Rekord- Funktion der Funktionsleiste in eine Spur eingespielt werden. Das säuber- liche Arrangieren der einzelnen Töne lässt sich im Nachhinein vornehmen: Die eingespielten Töne werden dabei entsprechend ihrer Dauer per Ziehen verlängert oder verkürzt. Ein zum Song passendes Taktschema (einzustellen über das Popup-Feld in Timeline und Editor in der Ecke rechts oben) erweist sich spätestens bei dieser Prozedur als recht hilfreich.

Steht die Grundmelodie, kann es langsam an den Feinschliff gehen. Für einen Folksong erweist sich die Grund- einstellung Piano allenfalls bedingt als passend; hier ist klar eine akustische Gitarre angesagt. Vordergründig lässt sich der Sound einer akustischen Gitarre durch einfache Umdefinition des Software-Instrumenttyps unter Spur / Spurinformatoren erzeugen. Der Instru- menttyp Guitars offeriert bereits in der Liste rechts eine Reihe unterschiedlicher Voreinstellungen für Gitarren-Typen; zusätzliches Feintuning ermöglichen die Einstellungen unter Details. Der spezifische Klang eines Saiteninstru- ments lässt sich über dieses Equipment





brainworks
Training GmbH

zwar durchaus feintunen; als eigentliche Schwachstelle erweist sich jedoch die erzeugte Melodie. Schuld ist der gewählte Instrumenttyp: Das für Gitarrensounds typische Zusammenspringen unterschiedlicher Saitentöne sowie die diversen Grifftechniken beim Spielen sind mit Computer-Software nur äußerst schwer nachzuahmen.

Was tun?

Eine überraschend effektive Lösungsmöglichkeit besteht darin, die erzeugte Melodie mit bereits vorhandenen Gitarrenloops zu verknüpfen. Einzige Voraussetzung dafür ist, dass die gewählten Loops ebenfalls software-generiert sind, also eine grüne Markierung aufweisen. Als taugliche Unterlegung für das Stück „Sag mir wo die Blumen sind“ erweist sich der Loop 12 String Dream 02. Nachdem die Grundmelodie zwecks besserer Bearbeitungsmöglichkeit in ihre acht Zeilen zerteilt wurde, wird durch Ziehen des Loops in die Timeline eine neue Spur erzeugt. Der Loop wird, um die Länge anzupassen, zunächst auf die Länge einer Einzelzeile verkürzt. Im Anschluss betrachten wir uns den Software-Gitarrenloop im Editor etwas näher. Zum einen besteht er aus Melodiesegmenten im oberen Tonbereich, zum anderen aus tiefer gelegenen mitschwingenden Akkorden und Anschlägen, welche im Wesentlichen eine Tonhöhe halten. Für den nun zu erzeugenden volleren Gitarrenklang unseres Folksongs werden nur letztere benötigt; die oberen Tonreihen können also markiert und gelöscht werden. Der so abgespeckte Loop kann im Anschluss markiert und, wie abgebildet, über die ganze Länge von Strophe und Refrain gezogen werden.

Fertig?

Nicht ganz, aber fast. Um die professionellen Einstellungen einer 12-saitigen Gitarre auch für die Melodiespur selbst zugänglich zu machen, werden die Spurattribute des modifizierten Loops auf die erzeugte Melodie übertragen. Anstatt Einstellung für Einstellung durchzugehen, genügt es, die Loop-Spur zu duplizieren, den Inhalt der Spur zu löschen, im Anschluss die Bestandteile der Melodie-Spur zu markieren und mit

gehaltener Optionsstaste in die leere Loopkopie-Spur zu ziehen. Der Clou: Der aktuelle Gitarrenklang des Beispielsongs besteht nunmehr aus zwei unterschiedlichen Spuren mit unterschiedlichen Teil-Tönen, aber identischen Klangeigenschaften. Gitarrensound sozusagen im Nimm-zwei-Pack. Auf der erzeugten Basis lassen sich nunmehr weitere Feinkorrekturen vornehmen. Möglich ist etwa ein Verschieben der Melodiefragmente um ein oder zwei Oktaven im Editor. Auch ein minimales Verschieben der Melodiesektion in ihrer Spur für ein leicht zeitversetztes Abspielen oder ein Modifizieren von Position, Länge und Klanghärte einzelner Töne kann hörbar zu einem besseren Ergebnis beitragen.

Die restliche Arbeit am Song unterscheidet sich nicht wesentlich von der bereits im vorhergehenden Abschnitt beschrieben: Erzeugen eines passenden Intros, mehrmaliges Wiederholen der Abfolge von Strophe und Refrain, eventuell ein Zwischenspiel mit etwas Improvisation sowie ein passender Abschluss. Die erzeugte Grundmelodie, die im Original ja noch vorliegt, lässt sich zusätzlich duplizieren und mit anderen Instrumenttypen belegen – etwa einem Saxophon oder einem mitschwingenden Chor, und nach Bedarf ein- und ausblenden (über die Spur-Lautstärke oder durch das Weglöschen einzelner Spur-Elemente). Ein musikalischer Tipp zum Abschluss: Zu viel Harmonie erzeugt Langeweile. Ob Techno, Grunge oder Pop: Gönnen Sie Ihren Songs unbedingt abweichende, für Kontrast und Abwechslung sorgende Elemente. Wie in der Abschlussdarstellung ersichtlich, enthält die finale Version nicht nur unterschiedlich variierte Melodieversionen, sondern auch unveränderte Loops, welche in der Hauptsache für ein rhythmisches Grundgerüst sorgen. Dosierte erscheinen in der finalen Version schließlich auch die unterschiedlichen Melodievarianten (Alto Sax und Chor). Sie werden im Beispiel dazu verwandt, die Spannung im Song zu steigern. Die Gesamtübersicht veranschaulicht auch die kreativen Veränderungsmöglichkeiten, welche ein Song – potenziell – durchlaufen kann.

Autorisiertes Training Center für:

**Apple - Filemaker
Quark - Adobe**

Know-how Update Mac OS X 10.4 Tiger in nur einem Tag!

Mit Mac OS X 10.4 hat Apple Computer eine Reihe neuer Seminare herausgebracht. Unter anderem Updatekurse zu Mac OS X 10.3, in denen Sie sich in nur einem Tag auf Mac OS X 10.4 Client und in nur zwei Tagen auf Mac OS X 10.4 Server updaten können! Die Seminare werden in den kommenden Monaten an verschiedenen Standorten im deutschsprachigen Raum durchgeführt.

Mac OS X Help Desk Essentials v10.3 to v10.4 Delta (eintägiger Updatekurs zu Mac OS X 10.3 Client)

Mac OS X Server Essentials v10.3 to 10.4 Delta (zweitägiger Updatekurs zu Mac OS X 10.3 Server)

(Informationen zu Inhalt, Preis, Veranstaltungsorten finden Sie unter www.brainworks-training.de)

Seminare zu Sommerpreisen “buy one get one half price”

Mit unseren Sommerpreisen für die Monate Juli und August wollen wir eine Fortbildungsoffensive zu Mac OS X 10.4 schaffen und unseren Kunden Know-how zu niedrigen Preisen anbieten.

Bei Buchung eines Seminarplatzes zum regulären Preis, erhalten Sie einen zweiten Seminarplatz zum halben Preis und können einen Kollegen, Freund oder Partner von diesem Angebot profitieren lassen!

Dies entspricht einer Ersparnis von bis zu 450 Euro bzw. 25%!

Dieses Angebot gilt für alle Termine, die im Juli und August angeboten werden.

(Das Angebot gilt nur solange Seminarplätze zur Verfügung stehen und ist nicht mit anderen Preisnachlässen, Gutschriften usw. kombinierbar)

Fordern Sie weitere Information an:

Dornacher Strasse 3a

D-85622 Feldkirchen

Mail: training@brainworks.de

www.brainworks-training.de

Tel. 089/326764-50

Fax 089/326764-51

Midi- und Audio-Daten

Computergeneriert oder echt?

Wie im Beitrag bereits ausgeführt, unterscheidet GarageBand grundsätzlich zwischen „echten“ Tönen und Software-Tönen. Verwenden und bearbeiten lassen sich in dem Programm sowohl auf richtigen Instrumenten (wie etwa Gitarre oder Gesangsmikro) eingespielte Audio-Daten als auch auf digitalen Synthesizern (wie beispielsweise dem Oxyxen-Keyboards von M-Audio) erzeugte Midi-Daten. Auch die Loop-Datenbank bietet sowohl echte auch computergenerierte Musiksnipsel. Erstere sind mit blauer, letztere mit grüner Farbe gekennzeichnet. Bearbeiten und mit Sound-Effekten modifizieren lassen sich beide. Während „echte“ Musikpassagen nur auseinander schnipselt und neu zusammenfügt, in der Tonhöhe transponiert und mit Instrumenteigenschaften und Effekten versehen werden können, ermöglichen software-erzeugte Musikpassagen zusätzlich auch eine Bearbeitung der musikalischen Kernsubstanz: der Melodieabfolge sowie der Eigenschaften Klanglänge, Ton und Anschlagshärte. Last but not least: Auch formattechnisch unterscheiden GarageBand und andere Musikproduktions-Anwendungen strikt zwischen analog erzeugten und Computertönen. Erstere werden im AIFF-, letztere im MIDI-Format abgespeichert.

Abgespeckt-unplugged, spacig-sphärisch klingend oder mit schräg jaulenden E-Gitarren: Für Sound-Tüftler ist hier einiges drin. Im Zweifelsfall genügt der Griff in die große Kiste der unterschiedlichen Instrumententypen.

Restaurationsarbeit: Alte Aufnahmen – digital remastered

Nicht immer muss es gleich ein ambitioniertes Song-Projekt sein. Effizient nutzen lässt sich GarageBand auch für einfache Restaurierungsarbeiten.

Fachliteratur zu GarageBand

Daniel Mandl: *iLife ,05 von Apple* (420 Seiten; Euro 29,95; Smart-Books 2005): Das Buch zu iLife aus dem Schweizer Fachbuchverlag bietet neben einem ausführlichen Grundlagen-Kapitel zu GarageBand auch zum Rest von Apples Lifestyle-Programmen sehr praxistaugliche und anschaulich beschriebene Abschnitte – insbeson-

derer auch zu iTunes. Ideal für Einsteiger.

Hifi-Klangliebhabern – speziell jenen, die ihre noch im Mono-Verfahren eingespielten Klassik-, Swing-, Blues- oder Rock'n'Roll-Aufnahmen aufwerten wollen – bietet GarageBand ein einfaches Tool für das digitale Remastering alter Tonkonserven. Die Abbildung auf der Seite 76 zeigt ein dazu passendes Beispiel: Klanglich relaunched wurde hier eine alte, noch im Mono-Verfahren eingespielte Rythm'n'Blues-Aufnahme aus dem Jahr 1951. Das Verfahren lässt sich in GarageBand einigermaßen einfach bewerkstelligen. Nachdem der Song von der Audio-CD extrahiert und in die Timeline des Programms gezogen wurde, werden mehrere unterschiedliche Kopien erzeugt. Die Namensbezeichnungen der einzelnen Spuren sowie die Instrument-Icons verdeutlichen bereits, welche Instrument-Frequenz in der entsprechenden Spur besonders herausgearbeitet werden soll.

Die eigentliche Restaurationsarbeit besteht nun darin, über die Einstellungen für Instrumenttyp und Details im Menü Spurinformatoren die Klangfrequenz des zu bearbeitenden Instruments herauszuarbeiten und den Rest in den Hintergrund zu drängen. Um keine falschen Illusionen aufkommen zu lassen, sollte an dieser Stelle jedoch klargestellt werden: Komplet neu abmischen lassen sich Audio-Files in GarageBand nicht. Möglich wäre dies allenfalls mit Hilfe der Master-Bänder – also der ursprünglich eingespielten Spuren. Das Arbeiten mit unterschiedlichen Spuren sowie das Aufnehmen separater Instrumente etablierte sich jedoch erst

mit dem Siegeszug der Stereo-Technik in den Sechziger Jahren. Davon abgesehen, ist ein echtes Remastering sehr aufwändig. Nicht nur, dass ein Komplett-Relaunch alter Blues- und Swing-Aufnahmen für kaum ein Musik-Label rentabel ist. Als zusätzliches Problem kommt hinzu, dass die Originalbänder oft nicht mehr zugänglich sind oder schlichtweg verschollen. Nichtsdestotrotz: Ein vollerer Klang, zumindest eine Illusion von Raum und Stereo-Bandbreite lässt sich mit unterschiedlich getunt und ausbalancierten GarageBand-Spuren durchaus erzielen. Sehr variable Ansatzpunkte sind vor allem die beiden Komponenten Bässe und Gesang. Bassklänge lassen sich relativ gut isolieren, Vocals mit mehr Hall und Raumwirkung ausstatten. Den Rest besorgt die Ausbalancierung der einzelnen Spuren über den Balance-Pegler im Spuren-Feld. Im Idealfall kann auf diese Weise ein stereoähnliches Klangbild erzeugt werden. Fazit: Vielleicht lässt sich GarageBand über diesen Nebeneffekt sogar zum Beruf machen. Ob Billie Holiday, Elvis oder früherer Cash: Angesichts der konstant anhaltenden Käufer-Vorliebe für gut abgehangene Aufnahmen aus den guten alten Tagen der Popmusik ist es zumindest nicht ausgeschlossen, dass manches Major- oder Speziallabel Abstand nimmt von den üblichen, lieblos zusammenkompierten Mono-Aufnahmen auf Billig-Editionen und – zumindest vereinzelt – auch Qualitätsaufnahmen auf den Markt bringt. Selbstverständlich: Digital remastered.

Günter Schuler

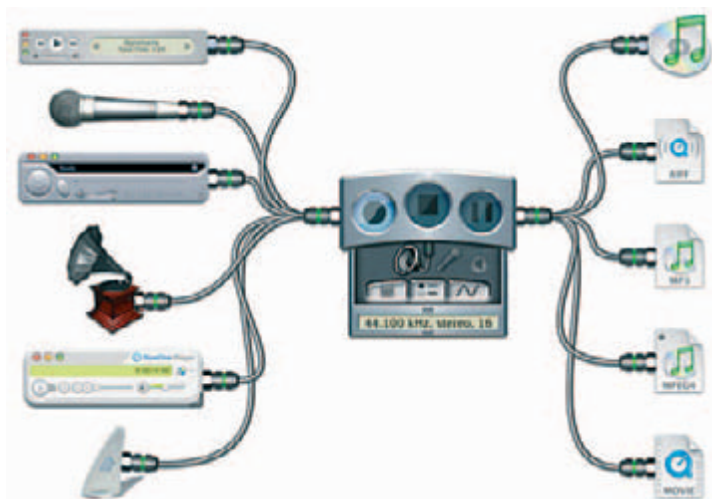
und durchaus ansprechenden Schreibstil präsentiert.

slashCAM Redaktion: *GarageBand Tutorial-CD (DVD, 150 Minuten Spieldauer; Euro 29; Galileo Press 2004):* Wen der Musikprofi-Fachjargon in „Das GarageBand-Buch“ vielleicht doch zu sehr abschreckt, hat hier sozusagen die Light-Version. Die Programmarchitektur wird umfassend erklärt, und auch für Ambitionierte enthalten die 6 Quick-Time-Movies manchen nützlichen Tipp.



Shareware des Monats

WireTap Pro



Die Entwickler von Ambrosia Software sind echte Aufzeichnungs-fanatiker: Ob Video oder Audio, alles landet auf der Festplatte. WireTap Pro zapft die Audio-Ausgabe des Mac an und schlürft jeden Ton - Prost!

So manches Mix-Tape ist nicht professionell im Studio entstanden, sondern ganz einfach auf dem Wohnzimmerteppich, mit einem Mikro in der Hand und vor einem bei voller Lautstärke tönenden Fernseher sitzend. Ein besonderes Erlebnis waren die Tapes mit überraschenden Stargästen, meist erwachsene Mitbewohner, die den (Roland) Kaiser mit einem zackigen „Fernseher aus!“ unterbrechen.

Die modernen Mediaplayer von RealOne, Microsoft und Apple sind nicht mit einem Aufnahme-Knopf ausgestattet, aber eine Audio-Aufzeichnung ist dennoch möglich – und dank moderner Software ist dafür noch nicht einmal ein Mikrofon notwendig.

WireTap

Mit WireTap Pro hat Ambrosia ein Programm im Angebot, das sich nicht an einen bestimmten Player heftet, sondern alles aufzeichnet, was die Audio-Ausgänge verlässt. Da dies intern geschieht, unterscheidet sich die Aufzeichnung nicht vom Original, erst beim Exportieren in Formate wie AAC oder MP3 treten dann Qualitätseinbußen auf. Zwar hat all

dies mit dem Eingangs erwähnten Beispiel nicht mehr allzu viel gemein, aber ein Problem bleibt: unerwartet auftretende akustische Signale. Programme wie iChat oder Mail können auch Töne abspielen, sofern dies in den Einstellungen so festgelegt wurde, und so ungewollt auf die Aufnahme gelangen.

Nach dem Programmstart zeigt WireTap Pro seine äußerst einfach gestaltete Aufnahmekonsole, die außerdem noch eine Pause- und Stop-Taste besitzt. Die Software kann als Audio-Quelle das interne Mikrofon oder das Mac-Audio-System verwenden. Optional verwendbar ist ein Equalizer, der die Qualität der Aufnahme durch seine verschiedenen Regler noch einmal verbessern kann.

Aufnahme

Bevor eine Aufnahme gestartet wird, sollte durchaus einmal ein Blick in die Optionen geworfen werden. Dort kann bestimmt werden, dass WireTap Pro nach der Aufnahme automatisch stumme Stellen am Anfang und Ende der Aufnahme löscht. Stille ist gerade bei Aufnahmen aus dem Internet ein relativer Begriff, schließlich kann es im Hintergrund immer

noch leicht rauschen. Daher kann eine Grenze bestimmt werden, ab der WireTap Pro davon ausgehen soll, dass sich nichts Akustisches mehr tut. Da die Aufnahmetaste manuell angeklickt wird, ist Stille am Anfang und Ende fast unvermeidlich.

Gespeichert wird standardmäßig als AIFF. Damit lassen sich die Dateien gut nachbearbeiten, und es tritt auch kein Qualitätsverlust auf. Nun kann man beispielsweise von iTunes aus dieser Datei eine MP3-Datei erstellen lassen oder WireTap Pro gleich anweisen, für alle zukünftigen Aufnahmen das MP3- oder AAC-Format zu verwenden.

Neben der manuellen Aufnahme können Aufnahmezeiten festgelegt werden, zu denen WireTap die Aufzeichnung automatisch startet. Sinnvoll ist dies vor allem bei Internet-Radiosendungen. Genauso kann natürlich auch Internet-TV aufgezeichnet werden, nur ist WireTap nicht in der Lage, das Videobild aufzuzeichnen – dafür hat Ambrosia Software schließlich SnapX in die Welt gesetzt.

Fazit

WireTap hat einen großen Konkurrenten, und der heißt Audio Hijack. Letzterer hat den großen Vorteil, dass er nur die Aufnahme eines bestimmten Programms aufnehmen kann und somit überraschende Geräusche fast völlig ausgeschlossen sind. In der Qualität der Aufnahmen nehmen sich die beiden Anwendungen nichts, auch wenn es wünschenswert wäre, etwas Ähnliches für Videos zu bekommen – Ambrosias Anwendung für diesen Zweck ist schließlich in erster Linie „nur“ ein Programm für Bildschirmschnappschüsse.

Als Audio-Aufnahmeprogramm ist WireTap Pro durch sein „Alles aufnehmen“-Prinzip Audio Hijack unterlegen: Da erscheint es fast schon etwas seltsam, dass Ambrosia den Audio-Hijack-Nutzern ein Upgrade auf WireTap anbietet.

Matthias Jaap

Audio-Ausgabe aufnehmen

OS X

WireTap Pro

Preis: 19 US-\$ www.ambrosiasw.com

Gesamtwertung



Preis/Leistung



Klein und sexy: Die Aufnahmekonsole von WireTap ist einfach zu bedienen.



Alles oder nichts: WireTap ist fast schon zu aufnahmefähig ...



Auf der Heft-CD

Natürlich finden sich auch in diesem Monat wieder alle auf den folgenden Seiten aufgeführten Shareware-Titel auf unserer aktuellen Leser-CD.

Sollten Sie Fragen oder Wünsche zur CD haben, so können Sie sich gern an Matthias Jaap wenden.

mj@mac-life.de

Kinder-Malprogramm Classic OS X

Sprinkler 2Preis: 15 US-\$ www.lateralispro.comGesamtwertung Preis/Leistung

Denkspiel OS X

kSisensyoPreis: Freeware www.trigeom.comGesamtwertung Preis/Leistung

Emulator OS X

Busch 2090Preis: Freeware www.cl.uni-heidelberg.de/kleinert/software/Gesamtwertung Preis/Leistung **All-Time Top 5****Bildbearbeitung****1 GraphicConverter**

lemkesoft.de 01/2001

Audio**2 AudioHijack**

rogueamoeba.com 12/2002

Vokabeltrainer**3 UniLingua**

uni-lingua.de -

Suchen/Ersetzen**4 MassReplacelt**

hexmonkey.brownhost.com 05/2005

Comics erstellen**5 Comic Life**

www.plasq.com 07/2005

Das ist einmal ein ehrgeiziges Ziel: Lateralis Productions möchte das farbenfroheste Malprogramm aller Zeiten programmieren. Diesem Ziel sind sie mit Sprinkler 2 ein gutes Stück näher gekommen. Nach dem Start nimmt das rahmenlose Fenster von Sprinkler den ganzen Bildschirm ein. Der überwiegende Teil des Fensters ist für die Malfläche reserviert, zwischen drei Werkzeugpaletten mit teilweise sehr kuriosen Werkzeugen lässt sich umschalten.

Da gibt es beispielsweise die Toilette, die einen rechteckigen Bereich löscht, aber Reste hinterlässt – der Radiergummi existiert allerdings auch. Mehrere Werkzeuge platzieren diverse Grafiken: Der Hammer sorgt für zersplittertes Glas, der Backstein für eine Wand, und das Feuerzeug malt eine kleine Stichflamme. Den Vogel schießt allerdings die Rakete ab: Nach einem Klick auf das gewünschte Ziel rast diese dort hin, um an dem Punkt zu explodieren. Mit Lebewesen darf die Leinwand auch bevölkert werden: Der Menschen-Stempel platziert zufällig Männer und Frauen in unterschiedlicher Kleidung auf den Bildschirm. Jedes Werkzeug wird dabei von Soundeffekten untermalt, die sich auch abschalten lassen. Keines der Werkzeuge verfügt über Parameter – Texte erscheinen immer in der selben eher langweiligen Schrift, und die Dicke und Größe der Malfunktionen sind vorgegeben.

Fazit:

Bunt ist Sprinkler auf jeden Fall, denn es darf auch mit allen Farben gleichzeitig gemalt werden. Einige der Grafiken sollten allerdings überarbeitet werden – die Smileys sehen beispielsweise gemeingefährlich aus ...

Dass chinesische Spielsteine nicht nur in Mah-Jong/Shanghai-Varianten Verwendung finden, zeigt kSisensyo. Es verwendet diese Steine für ein etwas anderes, wenn auch nicht völlig neues Spielprinzip.

In acht Reihen mit je 17 Spalten sind die 136 Spielsteine zufällig angeordnet. Ähnlich wie in Shanghai müssen zwei gleiche Steine angeklickt und dadurch entfernt werden. Natürlich gibt es Regeln, die dies erschweren. Zwischen den Steinen wird eine imaginäre Linie gezogen, die nicht mehr als zwei Ecken haben darf.

Mit fortschreitender Spieldauer sind immer mehr Steine erreichbar und können abgebaut werden. Anders als bei Shanghai kommt es eher selten vor, dass kein Zug mehr möglich ist. Dafür tickt im Standard-Modus oben eine Uhr. Obwohl es kein richtiges Zeitlimit gibt, sorgt diese für gepflegte Panik. Ruhiger geht es hingegen im Puzzle-Modus zu, in dem vier rotierende Steine abgeräumt werden müssen. Teilweise ist es aber notwendig, durch Abräumen anderer Spielsteine an die rotierenden Steine heranzukommen. Wurden diese Steine entfernt, wartet die nächste Puzzle-Ebene.

Das kSisensyo-Fenster ist skalierbar, die Grafiken werden automatisch an die neue Größe angepasst. Dazu bietet das Spiel noch einige nette grafische Effekte: Steine fallen rotierend in den Hintergrund, und das Spielfeld kommt hereingeflogen.

Fazit:

kSisensyo ist ein ideales Denkspiel für zwischendurch mit viel Liebe zum Detail. Lediglich die Spielsteine könnten in der Vergrößerung etwas weniger verwaschen aussehen.

Vor etlichen Jahren definierte sich ein moderner Computer dadurch, dass möglichst viele Lämpchen blinkten. Als die Computer dann langsam das Wohnzimmer eroberten, gab es für Technik-Interessierte Bausätze, die zum Basteln und erforschen der Computer-Welt einladen sollten.

Einer dieser Lerncomputer war der Busch Microtronic 2090. Dieser Rechner bot eine TMS1600-CPU mit 4 Bit, 512 Bytes RAM, ein sechsstelliges LED-Display und einen Piepser. Auf der Tastatur durfte Hexadezimal-Code eingegeben werden. Als Massenspeicher unterstützte der Computer gewöhnliche Kassetten über ein Interface. Obwohl damit die Anwendungsgebiete sehr eingeschränkt waren, gab es einige begeisterte Programmierer, die den Busch in einer Art Pseudo-Maschinencode programmierten.

Diesen Computer bringt der gleichnamige Emulator auf den Mac-Bildschirm, mit einer leuchtenden LED-Anzeige und diversen Beispielprogrammen. Letztere zeigen grob, was möglich: Zahlenkonverter, Zahlenraten, Nimm-Spiel oder eine Uhr. Da bis auf die dem Emulator beiliegenden Programme nicht allzu viel im Internet über den Busch 2090 zu finden ist, gibt es in der Anleitung einen kleinen Programmierkurs. Stilecht können sogar Komponenten wie der Sound-Piepser mit einem der TTL-Ein- und Ausgänge verbunden werden. Bei manchen Spielen kann es dann zu heftigen Pieps-Attacken kommen.

Fazit:

Besser Busch als Bush mögen manche sagen, aber für viele dürfte der Emulator nur ein netter Gag sein. Immerhin gibt es für einen Ausflug in die Computer-Historie kaum etwas, was prähistorischer aussieht als der Busch 2090.

iTunes-Effekte

OS X

Pastelflow 3.1

Preis: ca. 9 Euro

www.ayuris.netGesamtwertung Preis/Leistung

Foto-Galerie erstellen

OS X

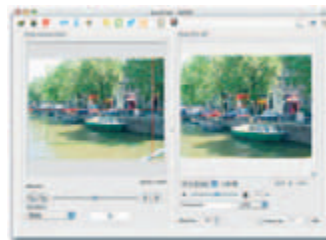
Galerie 5.1.0

Preis: Freeware

www.myriad-online.comGesamtwertung Preis/Leistung

Bilder skalieren

OS X

EasyCrop

Preis: 12 US-\$

www.yellowmug.comGesamtwertung Preis/Leistung

Für offene Münder sorgten in der Frühzeit von iTunes die visuellen Effekte. Zwar hatte zuvor schon seit Jahren der britische Programmierer Jeff Minter in dem Gebiet Pionierarbeit betrieben, aber die Effekt-Maschine in iTunes war und ist erweiterbar.

Die Entwickler von Ayuris störte offensichtlich eines an den Apple-Effekten: Sie wirken teilweise sehr hektisch. Da auch iTunes die Stimmung eines Songs nur schwer raten kann, passt mitunter die Animation nicht zum Lied.

Für die Installation und Benutzung von Pastelflow sind keine besonderen Sprachkenntnisse nötig, obwohl das Programm in Japanisch ist. Nach einem Neustart von iTunes gibt es dann insgesamt neun zusätzliche visuelle Effekte.

Seiya ist der passende Effekt zur Weihnachtszeit mit leuchtenden, rotierenden Weihnachtsbäumen. Der Effekt Hunsui lässt Wasserquellen sprudeln, Hotaru ruft Glühwürmchen herbei, Honaku zeigt langsam verblassende Kreise, Hishou fliegt durch den Weltraum, Hikari zeichnet Lichtstäbe, Hanabi ein Feuerwerk, Hamon mehrere Wasserpfützen und Aurora schließlich Polarlichter.

Alle Effekte präsentieren sich in Pastelfarben und eignen sich eher für langsame Songs. Die Sprachhürde offenbart sich erst bei den Optionen und dem Verwenden der Tasten. Vieles davon ist aber eher nebensächlich, beispielsweise die Bestimmung der Ecke, in der Pastelflow den Songtitel einblenden soll.

Fazit:

Pastelflow zeigt hübsche Effekte, die sehr ästhetisch wirken. Bei den Optionen ist hingegen Ausprobieren angesagt – es wäre schön, wenn Ayuris wenigstens eine englische Version nachschieben würden.

Als Bestandteil der eigenen Homepage werden Foto-Galerien immer beliebter, und so ist es nicht weiter verwunderlich, dass zu den einschlägigen Foto-Verwaltungsprogrammen auch eine entsprechende Funktion gehört, die eine Bilderauswahl für das Web aufbereitet.

Galerie unterscheidet sich von einigen Konkurrenten dadurch, dass es nicht nur iPhoto unterstützt, sondern beispielsweise auch iView MediaPro und Extensis Portfolio 7. Die Bilder müssen im Verwaltungsprogramm selektiert werden. Im Galerie-Programm wird dann auf Galerie erstellen geklickt, und die HTML-Galerie wird erstellt. Das Programm unterstützt EXIF- und IPTC-Daten der Digitalkamera und kann diese automatisch unter die Vorschaubilder setzen. Mit einem Klick auf ein Vorschaubild erscheint eine größere Version, deren Größe sich genau wie die des Vorschaubildes bestimmen lassen kann. Wer seinen Bildern etwas Schutz vor Fotodiebstahl mitgeben möchte, kann in der Software auch gleich ein Wasserzeichen oder etwas Text über das Foto legen.

Die Funktionen für das Aussehen der HTML-Galerie sind etwas eingeschränkt. Statt hier eine Farbauswahl oder Ähnliches zu bieten, verfügt das Programm über eine ganze Reihe von durchaus ansehnlichen Vorlagen, die mit etwas Erfahrung in Webseiten-Erstellung auch leicht selbst kreiert werden können.

Fazit:

Die Erstellung einer Web-Galerie mit Galerie 5 könnte jedenfalls schneller erfolgen. Zudem würde eine Verteilung der Programm-Funktionen auf mehrere Dialogseiten die Übersichtlichkeit deutlich erhöhen.

Die vielen Funktionen in modernen Grafikprogrammen täuschen leicht darüber hinweg, dass in der Praxis nur Bruchteile davon verwendet werden: Freistellen, skalieren und konvertieren heißen die Favoriten. Da ein Photoshop mit drei Funktionen zwar übersichtlich, aber wohl doch eher ein Ladenhüter wäre, müssen Programme wie EasyCrop einspringen.

EasyCrop nimmt ein Foto durch Ziehen auf dessen Programmfenster an und kann es skalieren und drehen. Auch die Freistellung beherrscht die Software: Es wird einfach ein Rahmen um den erwünschten Bereich aufgezo-gen, der hinterher an den Ecken noch modifiziert werden darf. Auf der rechten Seite aktualisiert EasyCrop stets das bearbeitete Vorschaubild, welches von dort aus in den gewünschten Ordner gezogen werden darf. Die JPEG-Qualität ist einstellbar. Ein verlustfreies Drehen und Freistellen für JPEG-Dateien beherrscht EasyCrop leider nicht.

Eine etwas überraschende Funktion ist das Bildschirmfoto. Mit ihr kann ein Bereich, ein Fenster oder der ganze Bildschirm fotografiert werden – Letzteres auf Wunsch auch mit zeitlicher Verzögerung. Die Fenster-Fotografie erweist sich allerdings als unbrauchbar, wenn das Fenster gerade im Hintergrund liegt, denn dann schleichen sich die darüber liegenden Fenster mit auf das Bild.

Fazit:

Das verlustfreie Drehen und Freistellen von JPEG-Dateien (in bestimmten Grenzen) findet bei vielen Mac-Programmen anscheinend nur wenig Anklang. Hier wurde bei EasyCrop eine echte Gelegenheit verpasst – schade, denn sonst ist die Software durchaus gelungen.

**Hinweis für Nutzer des klassischen Mac OS**

Auch wenn sich in der Shareware-Rubrik nur noch selten neue Titel für das klassische Mac OS finden, bieten nicht wenige Entwickler weiterhin entsprechende Programme in älteren Versionen auf ihrer Homepage an. Ein Blick auf die jeweiligen Seiten kann sich also durchaus lohnen.

Programmstarter

OS X

Atomic Beef

Preis: Freeware

www.jschilling.net

Gesamtwertung



Preis/Leistung



Mausgesten

OS X

Expogesture 1.1.3

Preis: Freeware

<http://chiro.nmp.org/osx/Expogesture/>

Gesamtwertung

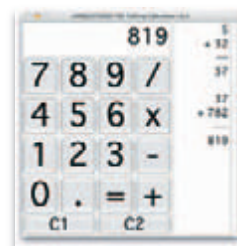


Preis/Leistung



Taschenrechner

OS X

FRS Talking Calculator 1.0

Preis: 9,95 US-\$

www.fastrabbitsoftware.com

Gesamtwertung



Preis/Leistung



Wer würde hinter diesem Programmnamen einen Programmstarter vermuten? John Schillings kleine Anwendung erlaubt den Start von Programmen und Grafikdateien über die Menüleiste. Dort gesellt sich nach dem Start von Atomic Beef ein weiteres Symbol hinzu, hinter dem sich die Einstellungen und die Programmauswahl befinden.

Letztere ist zunächst leer. Um diese zu füllen, werden im Ordner `benutzername/library/Atomic Beef` Verknüpfungen auf die gewünschten Dateien angelegt. Es ist auch erlaubt, hier Ordner einzusetzen, Atomic Beef stellt diese dann später als verzweigtes Menüsystem dar. Als kleines Extra kann die Software eine Grafik-Vorschau darstellen.

In den Optionen kann bestimmt werden, wie tief die Ordner-Struktur maximal sein darf. Leere Ordner werden auf Wunsch automatisch ignoriert, und das kleine Atom-Symbol, welches oben in der Menüleiste rotiert, darf beschleunigt, abgebremst oder ganz gestoppt werden. Neue Einträge können leider nicht durch Ziehen auf das Atom-Symbol hinzugefügt werden, dafür ist schnell der Ordner geöffnet, in dem die ganzen Verknüpfungen liegen. Werden sehr viele Einträge dem Menü hinzugefügt, kann es eine Weile dauern, bevor es sich öffnet. Änderungen am Menü bemerkt Atomic Beef nicht automatisch, sondern es muss erst darauf aufmerksam gemacht werden.

Fazit:

Atomic Beef ist weder das leistungsfähigste noch komfortabelste Programm seiner Art, aber es taugt durchaus als kostenlose Ergänzung zum Dock. Hauptmanko ist derzeit noch die Geschwindigkeit.

Schon früh wurden Computern Gesten gezeigt, die weitgehend aus dem Straßenverkehr übernommen wurden – doch innerlich krümmten sich die Siliziumschaltkreise vor Lachen und ließen nach Außen hin keine Reaktion erkennen.

Änderung bringen die Mausgesten. Mausgesten sind schnelle Bewegungen, die mit der Maus ausgeführt und dann vom Computer als Befehle interpretiert werden. Expogesture rüstet diese Gesten in Mac OS X nach und kennt insgesamt sechs Gesten: Kreis im und gegen den Uhrzeigersinn, ein Z und ein N, sowie eine horizontale und vertikale Zick-Zack-Bewegung. Neben einer globalen Einstellung können die Auswirkungen der Gesten auch für einzelne Anwendungen modifiziert werden. Bei gedrückter Maustaste wird eine Geste nicht erkannt. Für eine erkannte Mausgeste gibt es drei mögliche Aktionen: Betätigen einer Taste, Auswählen eines Menü-Eintrags und Anzeigen der Taskauswahl. In den Einstellungen kann die Sensibilität für die Gesten beeinflusst werden.

Eine perfekte Linienführung ist für die Mausgesten nicht erforderlich, das Programm zeigt sich hier tolerant. Jede Geste lässt sich in den Einstellungen einzeln deaktivieren, neue Bewegungen sind hingegen nicht definierbar, sofern man sich nicht ein eigenes Expogesture mit dem beiliegendem Quelltext programmiert.

Fazit:

Mausgesten revolutionieren nicht die Bedienung, sind aber gerade in den Programmen nützlich, in denen viel mit der Maus gearbeitet wird (beispielsweise Web-Browser). In wieweit Expogesture seine Möglichkeiten ausspielen kann, hängt somit vom Anwendungsgebiet ab.

Als drei gut gelaunte Zombies mit einem Vocoder eines Tages den Auftrag von Apple bekommen hatten, ein paar Stimmen für das kommende Betriebssystem aufzuzeichnen, konnten sie noch nicht ahnen, wie lange Apple diese einsetzen würde. Immerhin gilt die Sprachunterstützung als eine der großen Neuerungen von OS X 10.4, auch wenn die dazugehörigen Synthese-Stimmen immer noch unterirdisch klingen.

Talking Calculator nutzt nun genau diese OS-X-Stimmen für einen sprechenden Taschenrechner. Ähnlich den Modellen, die auch von Blinden und Sehbehinderten verwendet werden, liest er jede Eingabe und das Ergebnis vor. Zwecks besserer Erkennbarkeit sind die Eingabetasten und die Ergebnisanzeige sehr groß. Auf der rechten Seite führt das Programm eine Art Protokoll über die bisher durchgeführten Berechnungen. Das Ergebnis ist auch in die Zwischenablage kopierbar, allerdings erst nach einer Markierung des Ergebnisses.

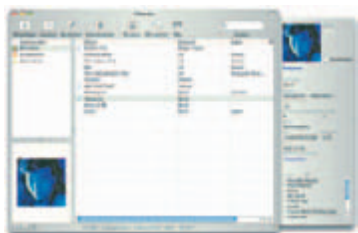
Der Taschenrechner arbeitet ausschließlich mit den vier Grundrechenarten, die sich allerdings nicht über die Tastatur eingeben lassen, ganz im Gegensatz zu den Zahlen selbst. Die Sprachausgabe erfolgt immer in der englischen Sprache, was aber auch zu den Apple-Stimmen am besten passt.

Fazit:

Talking Calculator ist ein schnell zusammengestricktes REALbasic-Programm, bei dem sich der Programmierer sichtlich wenig Mühe gegeben hat. Für den Shareware-Preis könnte schon erwartet werden, dass der Entwickler selbst zum Mikro greift und die Zahlen klar und deutlich spricht.

CD-Datenbank

OS X

CDpedia

Preis: 18 US-\$

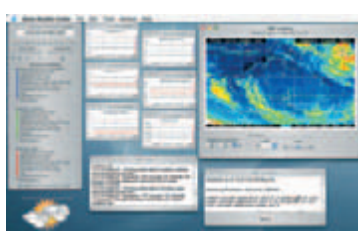
www.bruji.com

Gesamtwertung ■■■■■

Preis/Leistung ■■■■■

Wetter abfragen

OS X

Home Weather Center

Preis: 35 US-\$

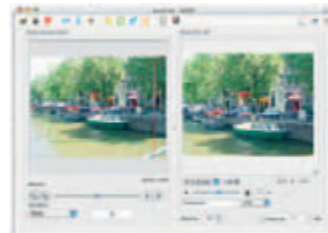
www.lightsoft.co.uk/HWC/

Gesamtwertung ■■■■■

Preis/Leistung ■■■■■

Bildbetrachter

OS X

ChronoPhoto 1.1

Preis: 20 Euro

www.3bambous.com

Gesamtwertung ■■■■■

Preis/Leistung ■■■■■

Ganz schön schlau: Statt wie bei Delicious Library viele Medientypen in einer Anwendung zu verwalten, hat der Programmierer Conor Dearden einfach drei Einzelprogramme veröffentlicht. In dem Trio ist CDpedia der Spezialist für CD, Kassette und Vinyl.

Optisch orientiert sich CDpedia stark an iTunes, bietet aber neben der Listen- auch eine grafische Albenansicht. Geordnet werden können die CDs in einer Art Wiedergabeliste, die es auch in einer mit Stichworten arbeitenden, intelligenteren Variante gibt. Es existieren verschiedene Möglichkeiten, um die Liste mit Inhalten zu befüllen. Erstens: der Import der iTunes-Daten. Die wohl unvermeidliche Amazon-Suche darf auch nicht fehlen, leider beschränkt sich das Programm hier auf Amazon US, UK und DE, bietet aber als Trostpflaster für Liebhaber exotischer Musik eine Anbindung an Freedb.org.

Wie jede ordentliche Datenbank, saugt auch CDpedia alle möglichen Informationen aus den Online-Datenbanken auf. Dargestellt werden diese in einem einblendbaren Fach am Fensterrand und zeigen unter anderem ein Tracklisting des Albums und eine Albumkritik (sofern vorhanden).

Witziges Detail am Rande ist eine Einblendung im unteren Fensterbereich, denn CDpedia berechnet nicht nur die Größe der CD-Sammlung, sondern auch deren Wert.

Fazit:

Das Programm funktioniert größtenteils so wie es soll, aber es hat Probleme mit Umlauten. So müssen Grönemeyer und Björk mit oe geschrieben werden, damit das Programm diese auf der (deutschen) Amazon-Seite findet.

Home Weather Center nimmt das Wetter sehr ernst und möchte eine Art virtuelle Wetterstation sein. Drei Orte lassen sich dazu speichern und werden vom Programm bei einer der großen Wetterseiten (unter anderem Weather.com) abgefragt. Die Software zeigt neben der Temperatur in Fahrenheit oder Celsius auch Daten wie Windgeschwindigkeit und -temperatur und Luftdruck an. Die virtuelle Wetterzentrale bietet sogar diverse Statistikgraphen für die drei möglichen Orte. Wer einfach nur die Temperatur wissen möchte, bekommt sie als Extragrafik in Form eines rahmenlosen Fensters serviert. Weltraumfreunde dürfen sich hingegen an Satellitenbildern erfreuen, die aber wohl nur jenen etwas bringt, die meteorologisch vorbelastet sind. Wer sich zu dieser Gruppe zählt, kann im Journal sogar Notizen machen.

Die Aktualisierung der Wetterdaten erfolgt in festlegbaren Intervallen. Als kleines Extra kann das Wetter sogar als HTML-Datei gesichert oder als E-Mail oder SMS verschickt werden. Fans von Satellitenbildern verwenden dieses als Hintergrundbild: Je nach Satellit erscheint es bunt oder schwarz/weiß und in der Regel ziemlich pixelig.

Fazit:

Ob das Home Weather Center nun Meteorologen glücklich macht, ist schwer zu beurteilen. Für den Heimanwender bietet die Software fast schon zu viel Wetter: Für Reisen gibt es praktischere und übersichtlichere Lösungen. Statistik-Fans dürften an der Fenster-Wut wenig Gefallen finden: Beim ersten Programmstart tummeln sich ganze zehn davon auf dem Display.

Was Apples Vorschau-Programm noch fehlt, ist eine praktische Funktion zum Durchforsten von Bildbeständen an verschiedenen Orten.

ChronoPhoto ist darauf spezialisiert, Bildbestände schnell zu durchsuchen und anzuzeigen. Dazu wird mit der Import-Funktion der gewünschte Ordner bestimmt. Auf Wunsch durchsucht die Software auch Unterordner, den Inhalt von Paketen und die Zielorte von Verknüpfungen. Nützlich, wenn auch der Geschwindigkeit nicht unbedingt zuträglich, ist das Ignorieren von Dateityp und -endung für scheinbar unbekannte Dateien.

Es gibt verschiedene Optionen, um die Bilder darzustellen, aber der Export in ein anderes Bildformat ist nicht möglich. Dafür soll das Aussortieren erleichtert werden, beispielsweise durch den Marker, der einen Kreis um das gewählte Bild zieht. Die so selektierten Bilder können dann in einem Schwung an das gewünschte Bearbeitungsprogramm übergeben werden. Einblick in den EXIF-Datenblock der Digitalfotos gewährt ChronoPhoto auch, kann diesen jedoch nicht bearbeiten. Mehr ein nettes Extra ist derzeit die Diashow-Funktion, die manuell oder automatisch abläuft, aber zumindest in der Version 1.1 noch keine Übergangseffekte bietet.

Fazit:

Es gibt immer einen Markt für übersichtliche Software, und ChronoPhoto könnte durchaus zu einer interessanten Lösung heranwachsen. Für ein reines Bildsichtungsprogramm sind 20 Euro aber etwas hoch gegriffen, dafür fehlt es einigen vorhandenen Funktionen auch noch etwas an Feinschliff.

**Expogesture**

Expogesture aus dem Expo-Land Japan ist ein interessantes Programm, und vielleicht kommt ein Entwickler auch einmal auf eine andere Idee: Handgesten für die iSight. Schließlich wäre es noch schöner (und unterhaltsamer), mit einer schnellen Handbewegung in Dokumenten zu blättern, mit dem Mittelfinger Programme zu beenden oder durch Winken E-Mails abzuschicken.

Matthias Jaap
mj@maclife.de

Feinkost für Leseratten

von Gerd M. Hofmann



Auch ein Mac braucht mal Fürsorge ...

Manchmal kann ein Macintosh der beste Freund sein. Und manchmal leider auch der schlimmste Feind! Wir wollen es hier nicht leugnen, dass viele Anwender das bunte Aqua-Interface mögen, aber andererseits senkrecht an die Decke springen oder entnervt in den Teppich beißen, wenn mal wieder das kleine Farbrädchen endlos rotiert und der geliebte Rechner innig mit sich selbst beschäftigt ist. Für diesen Fall könnten englisch sprechende Apple-Anwender das Buch **Mac**

Annoyances (John Rizzo, O'Reilly/USA, www.oreilly.com, ISBN 0-596-00723-X, 157 Seiten, 24,95 US\$) griffbereit haben: Der Autor ist ein altgedienter Macintosh-Profi und -Autor und weiß vorzüglich Bescheid, wie man dem ehrwürdigen Rechenknecht seine Flausen austreibt. Ob Problemen mit Mac OS X, Internet oder E-Mail, iLife oder MS Office sowie dem schnuckeligen iPod, hier werden Sie mit Rat und Tat geholfen.

Mac entrümpeln (Joli Ballew, mitp,

www.mitp.de, ISBN 3-8266-1526-3, 312 Seiten, 18,95 Euro) befasst sich mit dem ungelösten Mysterium, warum Festplatten proportional zu ihrer Kapazität stets rappellvoll sind. Hier erhält der Anwender zwar keine Auskunft, wie der ganze binäre Krempel in seinen Mac kommt, aber tatkräftige Unterstützung, wie man der galoppierenden Zumüllung entgegenwirkt. Dass ein schlankes und übersichtliches System auch der Schnelligkeit und Stabilität zugute kommt, versteht sich von selbst.



Visual QuickProject – Nun auch in Deutsch

Im englischen Sprachraum sind die Einsteigerbücher der Reihen "Visual QuickStart Guide", "Visual QuickProject Guide" und "Visual QuickProject Guide" (Verlag: Peachpit Press) eine feste Größe. Nun hat sich der Münchner Markt+Technik-Verlag (www.mut.de) der erfolgreichen Reihe angenommen und bringt unter einige Titel der "Visual QuickProject"-Familie in deutscher Sprache heraus: Die Bücher setzen dabei auf viele große Abbildungen, detaillierte Schritt-für-Schritt-Anleitungen, Übungs-

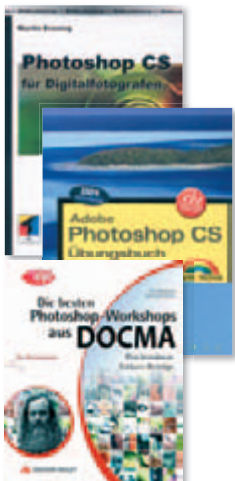
dateien zum Herunterladen sowie einen günstigen Preis:

Briefe, Bewerbungen & Co. mit Word (Maria Langer, ISBN 3-8272-6864-8, 137 Seiten, 9,95 Euro) richtet sich an alle Benutzer von Word 2004 für Mac OS X. Die Autorin erstellt zusammen mit den Lesern einen individuellen Briefkopf, eine detaillierte Bewerbung, grafisch gestaltete Visitenkarten und Adressaufkleber sowie ein Flugblatt und zeigt auch noch, wie man die Briefumschläge zum Verschicken der ganzen Sachen

tadellos bedruckt.

In **Webseiten mit HTML** (Elizabeth Castro, ISBN 3-8272-6865-6, 125 Seiten, 9,95 Euro) lernt man schrittweise, eine einfache Website zu basteln und diese anschließend zu veröffentlichen.

Präsentationen mit PowerPoint (Tom Negrino, ISBN 3-8272-6861-3, 139 Seiten, 9,95 Euro) schließlich vermittelt alles Wissenswerte, um eine multimediale Präsentation für eine fiktive Organisation nachzubauen.



Noch mehr Photoshop CS-Bücher ...

Photoshop CS für Digitalfotografen (Martin Evening, mitp-Verlag, www.mitp.de, ISBN 3-8266-1543-3, 590 Seiten, 58 Euro) ist durchgehend farbig und auf hochwertigem Papier gedruckt. Das umfassende Werk liefert dem Digitalfotografen erschöpfend Auskunft und kreative Ideen, wie er seine Bilder bearbeitet, verwaltet, druckt und veröffentlicht. Die Beispiele können zum Nachbauen aus dem Internet heruntergeladen werden.

Das **Photoshop CS Übungsbuch**

(Heico Neumeyer, Markt+Technik, www.mut.de, ISBN 3-8272-6826-5, 391 Seiten und CD-ROM, 39,95 Euro) bringt die 200 Beispiele auf einer Silberscheibe gleich mit. Dem geeigneten Leser stehen insgesamt 43 praktische Übungen zur Verfügung, die er in mehr als 500 Einzelschritten nachvollziehen kann. Die über 1500 farbigen Abbildungen stehen dabei beratend zur Seite.

Die besten Photoshop-Workshops aus DOCMA (Doc Baumann/Christoph Künne, Addison-Wesley, [\[son-wesley.de\]\(http://son-wesley.de\), ISBN 3-8273-2248-0, 384 Seiten, 39,95 Euro\) heißt eine Sammlung von 50 Beiträgen aus der selbsternannten Kultzeitschrift „DOCMA“, so nennt sich die Publikation „Doc Baumanns Magazin für digitale Bildbearbeitung“. Das in den beeindruckenden Workshops verwendete Bildmaterial steht auf der Webseite des Doktors zum Herunterladen bereit. Auch dieses Buch ist durchgehend farbig illustriert.](http://www.addi-</p>
</div>
<div data-bbox=)

Frische Silberscheiben

Von Gerd M. Hofmann



Die Bibel und Der Koran

Die zwei Silberscheiben aus dem SYBEX-Verlag (www.sybex.de) enthalten jeweils ihren Inhalt als PDF-Datei, zum Betrieb ist also ein installierter Acrobat- oder neuer: Adobe-Reader notwendig. Geöffnet wird jeweils ein PDF, das sich im Vollbildmodus auf dem Bildschirm einrichtet.

Der Koran (Mac OS ab 8.6, 32 MB RAM, 800x600 Pixel, ISBN 3-8155-9716-1, 15,95 Euro) kommt als 4 MB große Datei daher. Die heilige Schrift des Islam enthält die Offenbarungen Mohammeds und ist in

114 Abschnitte (Suren) unterteilt, die ihrer Länge nach geordnet sind. Der etwa im Jahre 650 unserer Zeitrechnung vom Kalifen Othman zusammengefasste Text kann im Volltext durchsucht sowie im Inhalt vor- und rückwärts durchblättert werden.

Die Bibel (Mac OS ab 8.6, 32 MB RAM, 800x600 Pixel, ISBN 3-8155-6162-0, 34,95 Euro) ist da wesentlich umfangreicher: Aus Geschwindigkeitsgründen kopiert man den Ordner von 580 MB besser auf die Festplatte und startet das PDF di-

rekt aus diesem Verzeichnis. Die Texte des Alten und des Neuen Testaments, die auf der Übersetzung von Martin Luther in der Version von 1912 basieren, können im Volltext durchsucht werden. Ein Bücher- sowie ein Abbildungsverzeichnis erlauben den gezielten Sprung. Mehr als 600 Malereien, Zierinitialen und Miniaturen illustrieren das Buch der Bücher zeitgemäß, zu allen Kunstwerken sind die Quellen angegeben.



Genießer-CDs von United Soft Media

Der kleine Johnson 2005 (ISBN 3-8032-1623-0, 19,90 Euro, Mac OS Classic und X, Power PC, 300 MHz, 32 MB RAM, 8x CD-ROM-Laufwerk) ist die elektronische Variante des erfolgreichsten Weinführers in Europa. Zur Installation der aktuellen Ausgabe kopiert man einen Ordner von 45 MB Umfang auf die Festplatte und startet den Johnson aus diesem Verzeichnis. Die CD ist dann zum Betrieb nicht mehr nötig. Die Oberfläche bietet Zugang zu einer Datenbank mit

15.000 Weinen aus aller Welt, die man über eine Recherchefunktion (Angebote, Sorten, Typ, Qualität ...) durchsuchen kann. Als Zugaben liegt eine PDA-Version nebst Zugangscode bei, die mitgelieferte Weinkellerverwaltung läuft allerdings nur unter Windows.

Marcellino's Restaurant Report 2005 (ISBN 3-8032-1672-9, 19,90 Euro, Mac OS Classic und X, Power PC, 32 MB RAM) ist eine FileMaker 6-Applikation, benötigt 60 MB auf der Festplatte und

läuft auch ohne CD-ROM. Die Datenbank kann nach Restaurants, Bistros, Cafés, Kneipen, Imbissen, Bars, Diskos und Hotels nach verschiedenen Kriterien (Lage, Preisklasse, Kategorie ...) durchwühlt werden. Als Besonderheit findet man bei jedem Eintrag Meinungen von Gästen, die – im Gegensatz zu "selbstverliebten Profi-Testern" – sagen, "wie es wirklich ist". Die PDA vom Restaurant-Report liegt seit dieser Version bei. www.usm.de



Telefonbuch mit Routenplaner und Gelbe Seiten

Bei der Installation der Software **Das Telefonbuch Map&Route – Frühjahr 2005** (Mac X 10.1, ISBN 3-934073-61-1, 24,95 Euro) hat man die Wahl, entweder 750 MB oder 1,7 GB auf die heimische Platte zu kopieren. Im zweiten Fall werden die 3 CDs nicht mehr benötigt. Die Recherche im Programm ist übersichtlich, die Online-Hilfe geht auf die Details und die unterschiedlichen Suchmöglichkeiten (Ähnlichkeits-, phonetische und Bruchstücksuche) ein. Gefundene Nummern lassen sich vorlesen

oder in die Textverarbeitung übernehmen. Abfragen können gespeichert werden, und seit dieser Ausgabe ist die erweiterte Rückwärtssuche bereits integriert. Der Routenplaner arbeitet etwas langsam, und in den Karten werden die Straßen ohne Hausnummern angezeigt, wie auch die ganze Darstellung sehr detailarm ist. Die Routen zwischen einzelnen Adressen werden wahlweise auf einer Karte oder in einzelnen detaillierten Einzelstrecken angezeigt. Ein optional erhältlicher

Update-Service kostet Geld.

Bei der Installation der **Gelben Seiten für Deutschland – Frühjahr 2005** (Mac OS 8 oder X, 20 MB Plattenplatz, 16 MB RAM, ISBN 3-934073-62-X, 22,95 Euro) kopiert man 25 oder 210 MB (CD ist dann nicht mehr nötig) auf die Festplatte des Mac. Die Recherche nach Telefon-, Telefax-, Mobilfunk- und Servicrufnummern kann durch Suchfilter nach Branchen, Namen, Adressen, PLZ, Vorwahl, Bundesland oder Landkreis verfeinert werden.

Edutainment

Bibi und Tina: Mikoschs großer Auftritt



Die Handlung

Bibi und Tina erhalten auf Schloss Falkenstein Besuch von ihrem Freund Mikosch und dessen Pferd Baboschka. Der Pferdehirte soll auf dem Sommerfest des Graf von Falkenstein mit ungarischen Kunststücken auf dem Pferderücken auftreten. Doch Bibi und Tina entdecken, dass Baboschka gestohlen werden soll und finden auch bald den Schuldigen: Der ehrenwerte Lord Pendelton scheint gar nicht so ehrenwert zu sein und möchte den Hengst entführen.

Jetzt im Sommer träumen viele Mädchen von großen Pferdeabenteuern. Bibi Blocksberg-Fans können diese mit der CD-ROM „Bibi und Tina: Mikoschs großer Auftritt“ von Kiddinx erleben.

Spiele

Um den Lord zu überführen, müssen Bibi, Tina und Mikosch in 12 Spielen Baboschka pflegen, mit ihm eine Kür trainieren oder in Lord Pendeltons Zimmer den gestohlenen Pferdepass von Baboschka finden. Ganz nebenbei erfährt der Spieler, wie man ein Pferd pflegt und wie die Putzutensilien heißen. Wirklich aufwändig gestaltet ist das Training zur Pferdeshow, das darin besteht, Kunststücke, Beleuchtung und Musik wie in einem Film zusammenzusetzen und dann als einen solchen abzuspielen oder zu ändern. Die zusammengestellte Kür wird Mikosch dann am Ende des Spiels vor großem Publikum reiten.

gedulden, denn das Spiel lässt sich Zeit. Zwischen jeder Erläuterung und dem Vorhandensein des Mauszeigers vergehen selbst auf einem iBook G4 mit 1,07 GHz (768 MB RAM) bei minimaler Installation (20 MB) vier bis acht Sekunden. Da heißt es für den Spieler: Geduld!

Fazit

Bibi-Fans wird das Pferdeabenteuer der Hexe gefallen, denn die Handlung ist spannend und abwechslungsreich. Leider aber wird sie sehr zäh fortgeführt, was nicht zuletzt durch die Unterbrechungen beim CD-Abwurf zustande kommt. Ansonsten aber sind die Spiele kurzweilig, und Bibi erfreut mit zahlreichen „hex hex“-Einlagen.

Bibi und Tina:
Mikoschs großer Auftritt

Hersteller: Kiddinx
Webseite: www.kiddinx.de
Preis: 17,99 € (VK)
Bezug: Über (Internet-)Buchhändler erhältlich
Systemanforderungen: Mac OS X ab 10.1, Mac G3, mind. 128 MB RAM, mind. 30 MB Festplattenplatz
Sprache: Deutsch
ISBN: 3-934689-75-2

Bewertung:



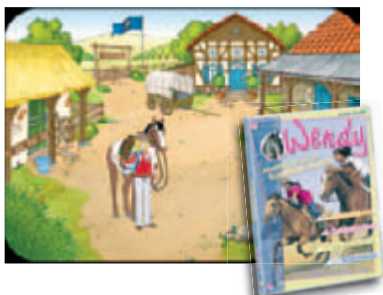
Unterbrechungen

Bis dahin aber muss der Spieler sich

Charlotte Stanek

Wendy – Abenteuer auf der Sunshine Ranch

Wer träumte als kleines Mädchen nicht vom eigenen Pferd, reiten von morgens bis abends und ständig im Stall sein. Das Comic „Wendy“ war damals und ist heute noch immer Pflichtlektüre für alle pferdebegeisterten Mädchen. Jetzt brachte Kiddinx Wendys Abenteuer als CD-ROM-Spiel, in dem man ausreiten und sein eigenes Pferd putzen und pflegen darf.



Spielverlauf

Wendy ist mit ihrem Pferd Dixie die Hauptprotagonistin. Sie wurde von ihrer Freundin Rebecca für ein Wochenende auf die Sunshine Ranch eingeladen. Dort reiten die beiden gemeinsam aus, pflegen ihre Pferde, testen den neu gebauten Trail-Parcours und frischen ihr Wissen rund um das Western-Reiten auf. Die Spielerin von „Wendy – Abenteuer

auf der Sunshine Ranch“ erlebt alles, was Wendy und Rebecca erleben. Als auf dem Grundstück der Sunshine Ranch ein Unbekannter seinen Sondermüll entsorgt, nehmen die beiden Mädchen die Spur zum Täter auf. Bei der Überführung des Täters kann die Spielerin mithelfen.

Interaktivität

Wendys Abenteuer auf der Sunshine Ranch sind so interaktiv, dass man in manchen Spielhandlungen nicht mehr genau weiß, was nun zu tun ist. Zwar führt man zum Beispiel den Hufauskratzer zum Huf des Pferdes, doch lässt sich nur nach mehrmaligem Probieren der Huf hierdurch anheben. Ob sich dahinter ein technischer Mangel oder Absicht verbirgt, war nicht ersichtlich. Das erfor-

dert zum Teil ein Höchstmaß an Geduld. Gut gelungen sind hingegen die Möglichkeiten der Spielerin, direkt in die Handlung einzugreifen. So kann man eine SMS an Wendys Freundin schicken oder bestimmen, was Wendy sagt.

Fazit

Wendys Abenteuer auf der Sunshine Ranch sind ein guter Zeitvertreib für pferdebegeisterte Mädchen, doch die Spiele erfordern Geduld. Zum Glück gibt es auf der CD eine Komplettlösung – die aber manchmal auch nicht weiterhilft. Deshalb ist die Wendy-CD-ROM wirklich nur etwas für echte Wendy-Fans, die Stunden damit verbringen können, herumzuprobieren.

Wendy – Abenteuer auf der Sunshine Ranch

Hersteller: Kiddinx
Webseite: www.kiddinx.de
Preis: 17,99 € (VK)
Bezug: Über (Internet-)Buchhändler erhältlich
Systemanforderungen: Systemanforderungen Mac OS X ab System 10.1 oder höher, mind. Power Mac G3, 128 MB RAM
Sprache: Deutsch
ISBN: 3-934689-36-1

Bewertung:



Charlotte Stanek

Für Wortakrobaten und Liebhaber der deutschen Sprache

Der Digitale Grimm

Vorab: Der Digitale Grimm ist keineswegs ein Märchen. Allerdings ist beim Blättern im selbigen zu erfahren, dass es sich beim Wort „Märchen“ um eine neuere Form der Schwesterform „märlein“ handelt. Wen so etwas wissenschaftlich, beruflich oder privat interessiert, den wird „Das Deutsche Wörterbuch von Jacob und Wilhelm Grimm“ (DWB) in seiner digitalen Fassung begeistern. Der so genannte Digitale Grimm ist jetzt ganz real in einer Mac-Version auf CD-ROM erschienen.



Jacob und Wilhelm Grimm
Deutsches Wörterbuch

Der Digitale Grimm

2 CD-ROMs
(für PC und Mac)
mit Begleitbuch sowie ausführlichem Benutzerhandbuch

Preis: 49,90 EUR

Wer in Hartz IV-Zeiten einen neuen Job sucht, wird auf 1 Euro-Jobs verwiesen. Als die Göttinger Professoren Jacob und Wilhelm Grimm dagegen im Jahr 1837 von ihrem Dienstherrn entlassen worden waren, weil sie gegen den Verfassungsbruch des neuen Königs von Hannover protestiert hatten, bekamen sie von den Verlegern Reimer und Hirzel das Angebot, ein umfassendes, großes deutsches Wörterbuch zu erarbeiten.

Herausgekommen ist nach 145 Jahren Arbeit – das Werk der Brüder Grimm wurde nach deren Tod 1859 bzw. 1863 unter wechselnden wissenschaftlichen Umständen fortgesetzt – die umfassendste und größte Quelle für den deutschen Sprachschatz: 32 Teilbände mit 67.744 Spalten und etwa 320.000 Stichwörter. Entstanden ist damit, wie das Börsenblatt schrieb, „das größte wortgeschichtliche Grundlagenwerk der deutschen Sprache“, das es je gab. Allerdings blieb die 84 Kilogramm schwere Originalausgabe selbst für die meisten

Bibliotheken unerschwinglich. Auch für einen „preisgünstigen“ Reprint waren in der gebundenen Ausgabe noch 4.990 EUR fällig. Dass das DWB jetzt in digitaler Form und einem für jedermann erschwinglichen Preis erhältlich ist, grenzt schon fast an ein Märchen.

Wahr gemacht hat dies ein engagiertes Team von Informatikern und Geisteswissenschaftlern um den Germanisten Kurt Gärtner im „Kompetenzzentrum für elektronische Erschließungs- und Publikationsverfahren in den Geisteswissenschaften an der Universität Trier“. Und natürlich der Verlag Zweitausendeins, der das „Deutsche Wörterbuch“ in Form von zwei CD-ROMs mit Begleitbuch und ausführlichem Benutzerhandbuch zum Preis von 49,90 EUR herausgegeben hat. Keineswegs in einer Billigversion, sondern in einer aufwändig gestalteten, sorgfältig editierten Fassung mit fadengebundenem Begleitbuch, das zusätzlich noch zwei Artikel der Gebrüder Grimm enthält.

Suchende Deutsche

„Wer mit deutscher Sprache umgeht, kann auf den Grimm nicht verzichten. Wer ihn benutzen will, muss ihn verfügbar haben“. Was für Generationen von Wissenschaftlern und Publizisten oft problematisch war, ist jetzt spielend leicht ohne den Besuch einer Bibliothek möglich. Einfach zu Hause oder unterwegs am Rechner oder Laptop. Nach der vom Mac gewohnten, simplen Installation des Digitalen Grimm auf dem Rechner, steht das gesamte Werk auf 1,3 GB zur Verfügung. Doch bevor nun mac-like einfach losgelegt wird, empfiehlt sich in diesem Fall ausnahmsweise schon ein erster Blick in das 48 Seiten starke Benutzerhandbuch. Nur dann wird man auch Freude mit dem Digitalen Grimm haben. Das DWB in elektronischer Form bietet vielfältige Funktionen, die das Arbeiten mit dem Werk erleichtern, die aber geübt werden wollen. Besonders mächtig sind die Suchfunktionen. Neben der UND-, ODER- und NICHT-Suche bietet der Digitale Grimm neben anderen Möglichkeiten eine Variantensuche (also nach allen Vorkommen eines Wortes in verschiedenen Schreibweisen, falls einem die korrekte Schreibweise eines Wortes nicht geläufig ist), eine Phrasensuche und eine trunkierte Suche (also zum Beispiel alle Wörter, die mit einer bestimmten Vorsilbe beginnen). Da ist es hilfreich, dass sich das Programm merkt, in welcher Reihenfolge Artikel im Zuge einer Recherche aufgeschlagen wurden: Im Grimm lässt sich wie in einem Browser vor- und zurückblättern. Zur besseren Orientierung kann der Nutzer einzelne Artikelteile in den Wörterbuchartikeln farbig markieren und dort, wo er in einem richtigen Buch vielleicht einen Merkzettel mit einer Anmerkungen einlegen würde, setzt er im Digitalen Grimm an beliebiger Stelle ein Lesezeichen oder hält eine Anmerkung in einer Art elektronischen Notizbuch fest.

Leider sind diese Notizzettel, ebenso wie die gesamte Navigation über die Hauptmenüleiste mit Dropdownmenü,

in ihrer Anmutung stark Windows-lastig. Für das ästhetische Empfinden eines Mac-Nutzers eigentlich eine Zumutung. Bei Copy & Paste, mit dem sich ganze Passagen des Wörterbuchs in andere Anwendungen übernehmen lassen, muss der Mac-Besitzer sogar die Tastenkombination **ctrl + c** verwenden. Die **ctrl**-Taste in Verbindung mit der Maus kommt auch zum Einsatz, wenn ein Wörterbuchartikel im HTML-Format exportiert werden soll. Der exportierte Artikel wird dann in einem Extra-Ordner abgelegt. Zum wissenschaftlichen Arbeiten gehört ein Quellenverzeichnis und Anmerkungen, beides ist im Grimm selbstverständlich. Und das elektronische DWB ist ebenso zitierfähig wie dessen gedruckte Version. Denn hinter den einzelnen Begriffen sind Band- und Spalten- und Zeilenangaben angegeben, die zeigen, wo das jeweilige Wort in der gedruckten Ausgabe aufgeführt wird. Die Arbeit mit dem DWB, die Suche nach Wortbedeutungen, Autoren, Werken und Zitaten klappt auf einem iBook G4 sekundenschnell.

Fleißige Chinesen

Beeindruckend ist das Zustandekommen des elektronischen DWB. Das Begleitbuch widmet dem eine ausführliche Betrachtung, deshalb hier nur in Kürze: Bei einer Schriftgröße von nur 7, bzw. bei Zitaten 6 Punkt des Originalwörterbuches kam Scannen einfach nicht in Frage; die Fehlerquote wäre zu hoch gewesen. Leicht nachvollziehbar für jeden, der schon einmal mit einer gängigen Texterkennungssoftware einen Text eingescannt hat. Deshalb entschied sich das Team an der Universität Trier für die Methode der doppelten Eingabe. Das bedeutete, dass gleich zweimal sämtliche 300 Millionen gedruckte Zeichen des Deutschen Wörterbuches per Tastatur eingegeben wurden. Beide Versionen wurden dann automatisch abgeglichen, um dabei Fehler zu erkennen.

Den Auftrag zur Eingabe des Originals vergaben die Wissenschaftler nach China, denn es ging um eine buchstaben- und zeichengetreue Umsetzung, die so präzise sein musste, dass sie Linguisten

absolute Zuverlässigkeit und Zitierbarkeit garantierte. Nun wird bereits den Schreibanfängern in China eingeprägt, auch die kleinste Veränderung in ihrem komplizierten Schriftsystem wahrzunehmen. Deutschsprachige Erfasser hätten – so der Verlag – unwillkürlich Fehler in die Dateien geschrieben, vielleicht aus einem „frouwe“ ein „frauwe“ gemacht.

Fazit

Das Deutsche Wörterbuch in der digitalen Form ist eigentlich ein Standardwerk für alle, die sich beruflich intensiv mit der deutschen Sprache beschäftigen. Gleichzeitig ist der Digitale Grimm ein ideales Nachschlagewerk für jene, die gern mehr wüssten über Entstehung und Herkunft der deutschen Sprache. Und ganz nebenbei ist es für jeden ein lehrreiches Wörterbuch zum Schmökern.

Eric Schäfer

Designer des Monats

Luigi Colani



Kreuzt man Le Corbusier, Hundertwasser und „Karlsson auf dem Dach“, dann könnte das Ergebnis vom Charakter eines Lutz (Luigi) Colani sein. Jener deutsch-schweizerische Designer, der zwar so weiß und rein wie die Moderne färbt, sich

aber einer postmodernen, rundlich-windschnittigen Formsprache bedient und das Gesamtergebnis zumindest als weltbestes anpreist.

Die Wortgewalt des 1928 in Berlin Geborenen ist unbestritten, seine Zitate fast so hemmungslos großmäulig wie die des jungen Cassius Clay (alias Cassius X oder Muhammad Ali). So bedauerte der Ex-Aerodynamik-Student der Sorbonne, der seine Karriere einst – von Charles Deutsch inspiriert – in Paris mit dem Automobil-Design startete, den Schichtwechsel vom VW-Käfer zum „New Beetle“ ganz unverblümt mit: „Was bauen die Armleuchter für Autos heute. Die werden immer klobiger,

immer höher, immer brockiger, immer PS-stärker.“ und ergänzte, der in Wolfsburg modernisierte Kleinwagen habe einen „riesigen Motor, eine duselige Außenform, einen Über-Luxus drin“.

Colani machte sich die in den Sechzigern entstehende Materialvielfalt im Bereich der Kunststoff-Fe wie kein anderer zunutze, gestaltete für Simca die ersten Karosserien, die nicht aus Blech waren, entwickelte einen Kunststoff-Karosseriebausatz auf VW-Basis namens Colani GT, machte Ausflüge in die Welt des Kunststoff-Möbeldesigns sowie die Gestaltung modularer Wohneinheiten und landete in den Siebzigern schließlich in einer erst heute allmählich abklingenden Phase des Designs extravaganter Prototypen aus fast allen Lebensfeldern, sei es zu Lande, zu Wasser oder in der Luft. Aus dem Auftrag etwa, einen Flugzeugboden zu entwickeln, der gegenüber Stöckelschuhen unempfindlich ist, ging das Ergebnis eines Schuhs für „Christian Dior“ hervor, der dann schließlich als „goldener Schuh“ in Paris ausgezeichnet wurde.

Colanis Ideenvielfalt stünde dem Produktionsdesign so manches Science-Fiction-Films bestens zu Gesicht, kaum jemand greift nach weiter entfernten Sternen, und kein Konkurrent aus der oft in den Zwanzigern des vorigen Jahrhunderts verharrenden Branche würde es wie Colani fertig bringen, um seine Entwürfe einen ähnlich großen Medienrummel zu veranstalten. Dieser Vorsprung kraft medialer Präsenz dürfte aber auch das größte

Hindernis für Colani geworden sein, gerieten seine Entwürfe doch allzu oft zum Gegensatz einer ungleich bodenständigeren Wirklichkeit und wurde der Schöpfer jener ganz und gar nicht üblichen Produktvielfalt schnell der Welt der Marktschreier ohne Sachverstand und Realitätssinn zugeordnet – seine Suche nach einer breiten Öffentlichkeit wandte sich schließlich gegen ihn.

Die Einschätzung als „Großmaul“ wäre jedoch alles andere als gerecht, denn kaum ein Gestalter weiß schon im Vorfeld um die hundertprozentige Praxistauglichkeit seiner Schöpfungen, und kaum einer kann als Einzelperson auch alle Kriterien eines späteren Einsatzes in die Ideenphase mit einbeziehen. Wer nicht wagt, der nicht gewinnt, ohne den Mut zum neuen Ansatz ändert sich nie etwas. So waren es auch kaum Prahlereien, die Colani verkündete, es sprach lediglich die ungehemmte Begeisterung aus ihm.

Aus Colanis „Design Factory“ im westfälischen Wasserschloss Harkotten gingen in den frühen Siebzigern viele der heute bekanntesten Exemplare des avantgardistischen Industriedesigns hervor, selbst Teekannen und Toilettensitze. Auch heute noch findet sich so mancher Colani in unserem Umfeld, von der Canon-Spiegelreflexkamera über den Sony-Kopfhörer bis hin zum TechniSat-Fernseher.

David Andel



It was twenty years ago – Teil 25

1993: Um- und Aufschwung

Nachdem John Sculley Apple verlassen hatte, übernahm Michael Spindler die Rolle des CEO und krepelte als Erstes nahezu alles bei Apple um – mit zunächst überwältigendem Erfolg.



Mit dem Macintosh TV betrat Apple den multimedialen Sektor.



Den Misserfolg des ersten Palm, der damals noch von Tandy gebaut wurde, bekam wegen des Newton MessagePads kaum jemand mit.

Spindler übernimmt das Ruder

Im Juni 1993 ernannte die Geschäftsleitung Apples den deutschen Michael H. Spindler zum neuen CEO (Chief Executive Officer). Der seit September 1980 bereits für Apple tätige Spindler war zunächst für das europäische Geschäft zuständig, als man ihn im Januar 1990 als COO (Chief Operation Officer) nach Cupertino holte. Seine Verantwortung lag im Marketing, und er war dafür bekannt, Dinge, die erledigt werden mussten, ohne Umschweife anzupacken. Wegen dieser Geradlinigkeit nannte man ihn auch „Diesel“. Bereits 1990 erhielt er von Sculley einen Auftrag: die Fusion Apples mit einem anderen Unternehmen. Diese Aufgabe strebte er genauso zielstrebig an wie alle anderen ihm übertragenen Aufgaben – auch nach seiner Benennung zum CEO am 18. Juni 1993. Als er das Ruder bei Apple übernahm, stand für ihn fest, dass sich Apple verschlanken musste, um für einen Fusionspartner interessant zu erscheinen. Seine erste Diensthandlung war deshalb im Juli die Bekanntgabe von betriebsbe-

dingten 2500 Kündigungen weltweit im Zuge der von ihm geplanten Umstrukturierungsmaßnahme in den kommenden 12 Monaten.

Verschlinkung

Um das Unternehmen zu verschlanken und Produktivität wie Umsatzzahlen anzukurbeln, tat Spindler zudem das, was viele Aktionäre schon lange von Apple gefordert hatten. Er sanierte die bis zu diesem Zeitpunkt durch Sculleys Dreiteilung der Nutzer in Business, Privat und Bildung angeschwollene Produktlinie und kündigte im Oktober 1993 eine vollkommen überarbeitete Mac-Reihe zu geringen Preisen an. Ebenso reduzierte Spindler bereits im August aggressiv die Endverkaufspreise für bereits existierende Modelle, um die Verkaufszahlen wieder zu erhöhen. Seine Taktik ging auf, die Umsätze erholten sich deutlich, Apple war wieder zurück auf dem Markt. Gekoppelt waren diese Erfolge auch mit einer neuen, aggressiven Marketingkampagne. Werbespots auf dem Musiksender MTV sollten Studenten und Schüler ansprechen. Zudem legte man mit der Einführung des PowerBook 165 im August 1993 die Gewichtung auf die PowerBooks mit einer Anzeigen- und TV-Kampagne unter dem Titel „What's on your PowerBook?“. Stars und Sternchen wie Samuel L. Jackson, aber auch normale Menschen, Studenten, Priester und Bauern zeigten sich und ihr PowerBook und gaben an, was alles darauf gespeichert ist. Denn, so das Resümee, „What's on your PowerBook is you!“

Erfolg

Bereits im September 1993 konnte man die ersten Erfolge dieses Vorgehens präsentieren. Das Geschäftsjahr endete am 25. September 1993 mit einem Rekordnettoumsatz von 7,98 Milliarden US-Dollar, dem jedoch durch niedrige

Margen der Industrie nur ein Nettoeinkommen von 86,6 Millionen US-Dollar gegenüberstand. Neben der zunehmenden Entschlackung des Unternehmens zeigte auch die Vorstellung des Newton MessagePad erste Erfolge. Der im August 1993 vorgestellte Digital Personal Assistant weckte bis September das Interesse der Entwickler. Man war überzeugt, im Newton die Zukunft zu sehen, und so stiegen zwei Monate vor Veröffentlichung des ersten Palms mit dem Namen „Zoomer“ über 2000 Entwickler auf den Zug des Newton auf und entwarfen zahlreiche Programme für den PDA. Der Newton war so in aller Munde, dass die Versuche der Konkurrenz der Öffentlichkeit kaum bewusst wurden. Nicht nur der Zoomer von Palm, der eigentlich von Tandy gebaut wurde, sondern auch die Produkte von Hewlett-Packard, Sharp, GO Cooperation und Toshiba waren große Flops. Der Newton aber erhielt trotz der zahlreichen Kritik in Zeitschriften wie PCMagazine, Fortune oder Byte Awards jeweils Platz eins bei den Awards zu den besten PDAs.

Ansteigende Mac-Verkäufe

Die Menschen glaubten wieder an Apple und kauften die inzwischen preisgünstigen Produkte. Im vierten Geschäftsquartal 1993, das im Oktober beendet wurde, konnte man auf ein neues Quartalshoch an Mac-Verkäufen blicken, die um 36 Prozent gegenüber dem Vorjahr angestiegen waren. Auch das Quartalseinkommen war mit 2,14 Milliarden US-Dollar das höchste jemals erzielte. Natürlich quitierte auch die Börse Spindlers Taktik der Verjüngung mit steigenden Kursen, und schon bald schien Apple sich wieder auf einem erfolgreichen Kurs zu befinden. Mit der Weiterentwicklung des Betriebssystems 7 in System 7 Pro und einem 24h-Liefersystem von Software auf CD namens

Kleinanzeigen



Verkaufe Hardware

Verkaufe Dual G4 1GHz Superdrive 512mb OS-X 10.4 inkl. 22 Zoll Cinema Display Bochum Tel.(0234)520420 E-mail: cat309@aol.com
.....
lomega zip 100(MB) plus 4 Datenträger 12 EUR + Versand(München Unterhaching) Tel.(0611)99647 E-mail: mickmei@web.de
.....
In Bremen: Verkaufe eMac G4 1,25 MHz, 17 Zoll CRT, 768 MB RAM, Superdrive, 80 GB HD, Airport Extreme Karte, OVP, Original Software, Corel Paint u. Corel Draw, 3, 5 Monate alt mit Restgarantie von ca. 20 Monaten (Re liegt bei), VB 900 EUR (+ Porto: 25 EUR). Kontakt tägl. etwa ab 16 Uhr möglich. Tel.(0176)122632748 E-mail: stefan.tross@gmx.de
.....
iMac G3-400 Blueberry, 384MB, 20GB, CD-ROM, Mac-OS-9.2.2 Technisch u. optisch in Bestzustand! Preis VB: 200 EUR zzgl. Versand (17, 10 EUR) Tel.(02309)920508 E-mail: cubeMac@freenet.de
.....
iMac G3, ab 500 MHz, 16Mb Videospeicher, ab 256Mb Speicher gesucht. Tel.(0385)711129 E-mail: Klaus.Reiners@t-online.de
.....
iMac G3 Indigo, 350 MHz, zusätzl. 256 MB RAM, original iMac CDs OS-9, Tastatur u. Maus, 280 Euro, nur an Selbstabholer Tel.(0202)552898 E-mail: ilsew@t-online.de
.....
iMac 17" G4 800MHz 768MB Ram 80GB HDD Superdrive OVP u. original Software Apple Care Protection Plan bis ca. Oktober OS-9, bootfähig, Tel.(02307)9109910 E-mail: hackthweb@macnews.de
.....
iBook o. PowerBook (mit DVD-Player) billig soll es sein nach Möglichkeit in Österreich, Tel.(0043664)2719595 E-mail: sanjay@gmx.net
.....
Verkaufe wegen Neuanschaffung: Power Mac G4 Quicksilver 733 MHz, 1152 MB RAM, 40 GB + 120 GB Festplatte, ATI Radeon 8500 64MB, internes Zip-Laufwerk 250 MB, Pioneer DVR-106. Guter Zustand. Originalverpackung vorhanden. Tel.(0906)7006497 (abends) E-mail: der-schwarze-peter@freenet.de
.....
Verkaufe Power Mac G5, 1, 8GHz 600MHz Frontside-Bus, 512KB L2 Cache 256MB DDR400 SDRAM. Erweiterbar auf 4GB SDRAM, Serial ATA-Festplatte, 80GB 8x SuperDrive Laufwerk NVIDIA GeForce FX 5200 Ultra Internes 56K Modem

Tel.(04152)81058 E-mail: marco2006@hotmail.de
.....
Verkaufe mein PowerBook Lombard wegen Auslandssemester. G3, 333 MHz, 320 MB Ram, 2 GB Festplatte, OS-X-10.2. Akkubetrieb 1/2 Stunde. Man muss nach dem Starten nochmal Reset drücken, damit auch der Monitor mit hochfährt. Ansonsten top in Ordnung. Fotos gerne per Mail auf Anfrage. Verkaufe dazu gerne auch meine Laptop-Tasche von KAJA® dazu, ist wie neu, 2 Monate alt, in hellgrau, sehr schön, Bilder ebenfalls auf Anfrage. Preis Tasche: 23 EUR. Preis Lombard: 290 EUR Tel.(0178)3594303 E-mail: janeway@web.de
.....
Verkaufe mein Apple Studio Display 17" wegen Auslandssemester. DVI to ADC Adapter ist dabei (von Apple). Gerät ist top. Bild auf Anfrage gerne per Mail. 390 EUR Tel.(0178)3594303 E-mail: janeway@web.de
.....
Verkaufe ein gebrauchtes, tadellos funktionierendes iBook G4 12" 256MB Speicher, 30GB Festplatte, mit Airportkarte/Wlan, engl. Tastatur, Netzteil, Vga-Adapter, Handbücher, original Panther DVD. Batterie hält für mehr als 6 Stunden. Preis 750 EUR für 800 EUR bekommen Sie zusätzlich ein Monster iTV Kabel u. ein Messenger Bag von Brenthaven. www.geocities.com/hawke/iBook.htm Tel.(089)32388829 E-mail: ea.post@yahoo.com
.....
Verkaufe eMac der ersten Stunde! Aufgerüstet mit 160GB Festplatte (40000 MP3s), sowie einem schnellen Gigabyte RAM. Der Rechner kommt in Originalpackung u. mit OS-10.3.9 vorinstalliert und betriebsbereit! Tel.(040)28792864 E-mail: moritz@mettre.de
.....
Verkaufe Scanner: Linotype Hell - Saphir Ultra (SCSI). Handbücher u. Software mit dabei. Gerät in gutem Zustand und funktionsfähig. Nur an Selbstabholer entweder in Augsburg od. Esslingen (bei Stuttgart). VB 100 EUR. E-mail: spaetzlesmob@web.de
.....
Verkaufe Power Mac G4 Digital Audio, Apple SuperDrive, NVIDIA GeForce 4! (ADC/DVI Connector) 1 GB Arbeitsspeicher! (2 x 512 MB, ein Steckplatz ist noch frei!) 80 GB Festplatte! GigaBit Ethernet (Tausend MBit/s!) 466 MHz G4 Prozessor zu Testzwecken ist Tiger installiert Preis: 549 EUR, Versand: 8 EUR. Abholung ist auch möglich! Optional gebe ich einen weiteren 512 MB Riegel für 45 EUR u./o. eine weitere 80 MB Festplatte für 30 EUR mit dazu. Tel.(0911)4244636 E-mail: cmc@web.de
.....
Verkaufe I-MacDV/SE 500 mit 30GB Festplatte, 256MB Arbeitsspeicher, DVD-Laufwerk und div. Programme zu Testzwecken, die bei Kauf gelöscht werden müssen. Äußerlich u. innerlich ist er gepflegt. Preis: 250 EUR plus Versandkosten Tel.(030)5479406 E-mail: neumats@web.de
.....
Sie wollen Ihren alten Computer loswerden u. kein Cent für die Entsorgung bezahlen? Dann können Sie es mir schenken! Ich sammle alle alten Modelle, auch defekt von Amiga, Acorn, Amstrad, Apple, Atari, BeBox, NeXT, Sgi, Sun, Sharp, Sony, Fujitsu, Xerox. Im Voraus vielen Dank! Tel.(0172)6621246 E-mail: a.mero62@yahoo.de
.....
Power Mac G4 1400 MHz OS-9, OS-X-1.5 GB RAM, 2 Grafikkarten/ATI Radeon 9000, Adaptec ULTRA 160 SCSI, 2 externe LACIE SCSI HD, StuffitDeluxe 8.0, Apple 21 u.#8221, CRT StudioDisplay, Macally Ikey Tastatur, Microsoft Wireless IntelliMouse, io-

mega zip 250 USB, 4 mal 250 MB ZIP-DISK, USB HUB 6-fach, 1450 EUR Tel.(07231)767276 E-mail: info@haraldschoen.de
.....
PowerBook G4 15Zoll 400 DVD, 10 GB Festplatte, Video, Ethernet (10/100 baseT), 1x256MB 1x128 SD-RAM PC100 Video-RAM, 8MB, 1152x768 Pixel Ext.CD-RW Brenner, Formac Generic CDR-BP 1500P Tel.(0511)85504756 E-mail: fmjungk@schluetersche.de
.....
Power Mac G4 Quicksilver 800MHz 768mb RAM bei Ebay ab 1 EUR www.cgi.ebay.de/ws/eBayISA-Pl.dll? ViewItem&rd=1&item=5776815634&ssPageName=STRK:MESE:IT, E-mail: nilsz@gmx.de
.....
Original Apple externes Mikrofon (in Transparent) neu u. unbenutzt! Preis: 12 EUR + Porto Tel.(0177)6447207 E-mail: tobulk@gmx.de
.....
Neuwertiger USB u. VGA-Parallelumschalter für zwei Computer (Mac/PC) 13 EUR Tiptel 195 Mac: akt. High-End-ISDN-Telefon mit AB, passende Mac-Konfigurations-/Telefonie-Software von TKR, Referenzgerät, komplett in OVP, Details: www.tiptel.de, guter Zustand: 149 EUR + 3, 90 € vers. Versand Tel.(0177)8354984 E-mail: mac-life@arcor.de
.....
Neuer superschneller G5 mit riesiger FP 2x2 GHz, 3GB RAM, FP 320 GB, DVD-R/CD-RW, Super Grafikkarte 128 MB ATI Radeon 9600XT, 3 USB 2.0, 2 Firewire, KP über 3000 EUR am 4.3.05, noch 9 Mon. Garantie, nur getestet, Dabei ist: iLife ? 05, Art Directors Toolkit, FileMaker pro Trial, OmniGraffle, OmniOutliner, GraphicConverter, Safari, QuickTime, iChat, iCal, iSync, DVD Player, Mail, Acrobat Reader, die Classic-Umgebung und Apple Developer Tools sowie viel weitere Software u.a. von Adobe, mitgelieferte Hardware (noch ov): Apple Keyboard, Apple Mouse, iCircuit, Verlängerungskabel für USB-Tastatur, DVI-auf-VGA-Adapter, Modemkabel und AirPort Antenne. Wegen Todesfalls verkaufe ich den Mac i.A. VHB 2200 EUR Tel.(0173)3512149 E-mail: rainer.pippig@t-online.de
.....
Möchte Arbeitsspeicher 2x256 MB DDR 333 MHz CL 2.5 PC 2700 für PowerBook tauschen gegen einen Riegel 256 MB o. 512 MB für iBook G3 800 MHz. Tel.(038233)60111 E-mail: Bernd.Gierke@t-online.de
.....
Microsoft Intellimouse Explorer für Bluetooth neu, unbenutzt und OVP für 40 EUR zu verkaufen. Tel.(0431)391017 E-mail: gert@macnews.de
.....
Mac mini 1,4 GH, 256 MB, 80 GB, 14 Tage alt, 555 EUR VB. 1 Jahr weltweite Garantie Tel.(0179)1478649 E-mail: tang.van@web.de
.....
Ich verkaufe mein geliebtes 12"-iBook (sehr guter Zustand), da ich mir aus beruflichen Gründen einen iMac G5 gekauft habe. Hier nun ein paar Stichworte zum guten Stück: 900 MHz 40 GB HD 640 MB SDRAM Grafikkarte: ATI Mobility Radeon 7500 VR mit 32 MB DDR RAM und 2x AGP) 12, 1 " TFT-Aktivmatrix-XGA-Display Combo-Laufwerk (CD-RW/DVD-ROM) Zusätzlich ist bereits eine Airportkarte eingebaut, ich liefere euch die passende Neoprentasche und den iGo-Standfuß mit dazu. Ansonsten ist selbstverständlich die Originalsoftware und die Bedienungsanleitung enthalten. Derzeit ist OS-10.2 installiert - ich kann auch gerne Tiger daraufspielen, dies dient allerdings nur zu Testzwecken und muss von euch ohne entsprechende Lizenz gelöscht werden. VB 750 EUR inkl. den aufgeführten Extras Gerne an



Selbstabholer in Berlin, Versand jedoch auch möglich (je nach Anbieter zwischen 16 und 20 EUR versichert). Tel.(0172)9792546 E-mail: doreen.kalb@gmx.de
.....
Ich verkaufe mein Apple iBook G3/900 mit AirPort-Karte - das letzte iBook, auf dem auch Mac-OS-9 noch läuft. Zu den Daten: 900 MHz PowerPC G3 ATI 32 MB Grafik 14 Zoll TFT-Bildschirm (1024x768) 256 MB SD-RAM 40 GB Festplatte DVD/CD-RW Laufwerk, eingebaute Apple AirPort Karte (802.11b WLAN) - Mac-OS-X 10.3 „Panther“. Das Gerät war ein reines Schreibtischgerät, ist sehr gepflegt und wurde ausschließl. von mir (= Nichtraucher) genutzt. Das iBook ist also wirklich top in Schuss. Der Akku war etwas schwach - es ist jetzt ein nagelneuer drin (2 Wochen alt). Das Gerät kommt selbstverständlich in seiner Originalverpackung mit sämtl. Zubehör (Bedienungsanleitungen, Adapter, Software, etc.). Außerdem gehört die AirPort-Karte dazu (ist schon eingebaut), und eine praktische Tucano „Second Skin“ Tasche für einen wirklich schonenden Transport des guten Stücks. VHB: 850 EUR. Anfragen gern auch Tel.(0163)2652352 E-mail: leo@slacky.de
.....
Ich suche einen eMac mit 1GHz oder 1.25. Gerne auch die Educationversion nur mit CD.Danke für ihre Antwort Tel.(0174)862474 E-mail: MrMabuse@gmail.com
.....
Ich hätte eine Reihe alter Macs aus meiner Sammlung kostenlos an Selbstabholer abzugeben (Stuttgart). Alle funktionieren prinzipiell, es könnten allerdings Pufferbatterien leer sein. Anzubieten hätte ich Quadra 800, IIfx, Ilii, LC III und einen StyleWriter II. Bitte nur per E-Mail. Tel.(0891)488205463 E-mail: prach@gmxpro.net
.....
iMac G3 Indigo Blue CPU 500 MHz, 512 MB RAM 60 GB Festplatte 15 Zoll CRT Grafikkarte ATI Rage Ultra 16 MB Internes Modem, Netzwerkkarte, 2 Mal Firewire Anschluss , 4mal USB 1, 1 Apple Tastatur Pro schwarz, Apple Pro Maus transparent. WLAN Vorrüstung ist vorhanden. DSL Ready. Das Gerät ist aus erster Hand u. läuft unter Mac-OS-9 u. OS-X (Original CDS werden selbstredend mitgeliefert. Durch den Umbau von der 20 GIG Platte auf 60 Gig hat das Gerät am Gehäuse einen minimalen Haarriss, das ist alles. Voll funktionsfähig aus erster Hand und vor ca. 3 Jahren für 1263 EUR erstanden. Sogar der Original Karton ist noch vorhanden. 300 EUR Festpreis +Versand Tel.(06834)908231 E-mail: doczep@gmx.net
.....
Ich suche defekte PowerBooks o. iBooks. Oder nur einzelne Teile. Bitte alles anbieten. Am Besten gleich mit Preisvorstellung. E-mail: m3holler@mbaeumchen.de
.....
HP Deskjet 960 c, gut erhalten u. zu verkaufen! Preis: 50 EUR Tel.(0179)2070905 E-mail: mail@tsemmel.de
.....
Günstiger Einstieg in die mobile Apple-Welt! PowerBook G3 (OS-9 u. 10.3.9), 266 MHz, 320MB, 10GB inkl. Dockingstation, guter Zustand, Akku hält noch knapp eine Stunde. VB 275 EUR, aber auch Tausch möglich gegen anderen Mac Tel.(0179)9117840 E-mail: mlkolbeck@gmx.net
.....
Das Telefonbuch - Herbst 2003 - CD-ROM Gelbe Seiten - Herbst 2003 - CD-ROM. Beide fast nie benutzt! Der Datenbestand ist immer noch hochaktuell! Läuft auch unter Mac-OS-X! Beide zusammen: 10 EUR + Porto Tel.(0177)6447207 E-mail: tobulk@gmx.de
.....

Ihre Kleinanzeige in Mac Life:
Schalten Sie Ihre Kleinanzeige in der Mac Life kostenfrei! Bis fünf Zeilen drucken wir Ihr Angebot oder Gesuch gerne kostenlos ab, ab der 6. Zeile kostet Sie der Eintrag lediglich 0,50 € für jede weitere Zeile. Sie können Ihre Anzeige entweder unter www.maclife.de/kleinanzeigen oder per Fax an +49 (0431) 20 99 035 aufgeben.

Der Einsendeschluss für die kommende Ausgabe der Mac Life ist der 18.04.2005

DVD Studio Pro 3, unregistriert (DVDSP 2 Update DVDSP 3), mit Originalverpackung, Handbücher und Peak 3 Express, 180 EUR Tel.(00390471)613043 E-mail: friedrich@rolmail.net

Apple SuperDrive, NVIDIA GeForce 4! (ADC/DVI Connector), 1 GB Arbeitsspeicher! (2 x 512 MB, ein Steckplatz ist noch frei!), 80 GB Festplatte, GB-Ethernet (Tausend MBit/s, 466 MHz G4 Prozessor. Zu Testzwecken ist Tiger installiert, Preis: 549 EUR, Versand: 8 EUR. Abholung ist auch möglich! Optional gebe ich einen weiteren 512 MB Riegel für 45 EUR u./o. eine weitere 80 MB Festplatte für 30 EUR mit dazu. Tel.(0911)4244636 E-mail: cmc@web.de

Agfa Snap Scan 310 SCSI mit Kabel. Preis: 50 EUR Tel.(0179)2070905 E-mail: mail@tsemmel.de

Acer T 50 isdn usb für Mac zu verkaufen. Kleine Telefonanlage (powered by TKR) mit 3(5) Ports, welche aber nur in der Classicumgebung läuft. Inkl. Software (AcerKom u. TKR-Variante) Netzteil u. USB-Kabel. Habe an 35 EUR gedacht. Tel.(0431)391017 E-mail: gert@macnews.de

2 Original Apple CD-Caddys NEU! Neu u. noch Original eingeschweißt! Preis beide zusammen: 10 EUR + Porto Tel.(0177)6447207 E-mail: tobulk@gmx.de

2 NEUE und Original PowerBook G4 256MB DDR RAM (Samsung PC27005 CL2.5) günstig abzugeben. Z.B. für iBook-Aufrüstung. Je 50 EUR. Tel.(0176)23788367 E-mail: biker206@gmx.de

17-Zoll-Monitor, Belinea 105596, 1600x1200 Pkt., o. 26mm Lochmaske, TC095, 135MHz, 30-85kHz hor., 50-120Hz vert., eing. Lautsprecher, NR, VB 20 EUR Tel.(02309)920508 E-mail: cubeMac@freenet.de

14" iBook G4, 1, 2 GHz, 60 GB HD, 512 MB (Original Apple!), DVD/CD-RW, BT + AP, Mac-OS-X 10.3.9. Alles im TOP Zustand! Keine Pixelfehler, leichte Gebrauchsspuren, guter Akku (4-5 Stunden, Netzbetrieb). Zubehör: iCurve Ständer, Neoprentasche, Microfasertuch 14"-15". Preis: 1100 EUR, inkl. Versand! Fotos und Fragen beantwortete ich per Tel.(0171)4326736 E-mail: simon@macnews.de

Suche LOGIC Pro 7, evtl. auch Pro 6 bzw. Logic 5 6 Gold od. Platinum. Angebote bitte an E-mail Tel.(06021)456886 E-mail: m@stereofm.com

PowerBook 15" G4 667 Titanium, PowerBook 15" G4 667 Titanium, ich verkaufe mein 15 u. #8220, PowerBook G4/667 MHz mit 256MB/30GB/Combo-Laufwerk. Das PowerBook ist in einem technisch guten Zustand, Powerbook Titanium 667 Titanium 15, 1", 667MHz, (kein DVI), 30 GB, 256 MBRam, Keine Airportkarte, DVD/CD-RW, 1 Akku nicht mehr so gut, Gerät hat Gebrauchsspuren (die bei dieser Serie üblich sind: Lackabplatzler und andere nicht so schöne Gebrauchsspuren), keine Pixelfehler! Ansonsten technisch funktions-tüchtig! Wg. der Gebrauchsspuren : 600 EUR. Abholung und Test in Berlin Tel.(0179)6150404 E-mail: yantra4me@yahoo.de



Suche Hardware

Suche für Pismo G3 PowerBook wlan karte aria extreme wireless carbus 54 Mbps Sonnet tech oder vergleichbare dsp ist bekannt Tel.(0162)1016428 E-mail: kmab@gmx.de

Suche WLAN Card für Pismo G3 Tel.(0162)1016428 E-mail: kmab@gmx.de

iBook gesucht, 12", ab 2. Generation (recht-eckig und weiß), mit Combodrive u. Air-port-Karte, der Rest ist nicht so entscheidend, hauptsache technisch u. optisch einwandfrei. Für deutlich unter 500 EUR. Tel.(030)44032971 E-mail: stromboli@snauf.de

Suche einen Performa 5400 0.5500. Möglichst in schwarz mit TV für kl. Geld. Vielleicht hat noch irgendwer von euch einen rumstehen. E-mail: chris11111.2000@yahoo.de

iMac 400 Tangerine im Rhein-Main-Gebiet Tel.(0174)3066802 E-mail: yowie6@netscape.net

Suche iMac G4 mit 1, 25GHz und 20" TFT-Moni-tor. Tel.(040)22602128 E-mail: huby@addcom.de

Suche PowerMac G5 2.3oder 2.5GHz PPC. Evtl. auch Final Cut Studio (Vollversion) Tel.(0177)4074421 E-mail: andericonstantinescu@t-online.de

Suche PB Pismo, nur Top-Zustand, ohne Pixelfeh-ler etc., bitte ausführliches Angebot per E-mail schicken Tel.(069)763829 E-mail: skf@surfue.de

Power Mac G5 bis maximal 1400 EUR oder iMac G5 20" bis maximal 1400 EUR und App-le/Formac TFT Display. Tel.(06171)86309 E-mail: philipp@spymac.com

Kaufe defekte iMacs und iBooks www.hdr.at/an-kauf E-mail: mac@hdr.at

Ich suche einen iMac G4 zum Einstieg in die Mac-Welt. Der Mac mini mit der richtigen Konfig. ist mir zu teuer ebenso der eMac. Vom neuen iMac ganz zu schweigen! Mit dem defekt meine ich Folgendes: kaputte Festplatte, kaputter RAM, kaputtes CD/DVD-Laufwerk, der Rest sollte schon heil sein. Wenn das bei euch der Fall ist, ihr keine Lust bzw. kein Geld habt, euch die Teile neu zu kaufen oder ihr euch sowieso einen neuen G5 holen wollt, dann schreibt mir doch ein Angebot per Mail. E-mail: sebastianelf@gmx.de



Verkaufe Software

Verkaufe meine QuickTime 6.5 pro Lizenz wegen Umstieg auf Tiger und QuickTime 7. Lizenzabtretung sowie Schlüssel per E-mail (pdf). 30 EUR, Tel.(0172)9445207 E-mail: johndoe1@freenet.de

Werbung & Recht Interaktiv Dr. Stephan Schmidt 7 EUR, Macworld Interactive Volume One Issue 1 CD-ROM 5 Euro, FAXstf 6.0.5 die professionelle, neueste Vollversion, unregistriert, komplett 5 EUR, +1, 44 EUR Brief oder max. 3, 90 EUR vers. Paketversand Tel.(0177)8354984 E-mail: mac-life@arcor.de

Viel interessante Mac-Software. Es handelt sich selbstverständlich um Original CDs: Mac-OS-8.1 20 EUR. Mac-OS-8.0 20 EUR. Mac-OS-7.6 10 EUR. Mac-OS-8.5 (englisch) 25 EUR. Kai's Photo Soap, Mac/Windows 10 EUR. Kai's Power Goo, Mac/Win-dows 15 EUR. Photoshop 5.0 LE, Mac/Windows 20 EUR. Photoshop 3.0 Deluxe (Vollversion) 25 EUR, Photoshop Elements 1.01, Mac/Windows 15 EUR. Adobe Type Manager 4.5 Deluxe 15 EUR. Norton Utilities 4.0 10 EUR. Norton Antivirus 6.0 10 EUR. Preise in EUR für Selbstabholer in Berlin-Lichten-rade oder zzgl. Versandkosten. Tel.(030)6231744

E-mail: wlechl@t-online.de

Verkaufe SimCity4. Neupreis 55 EUR sehr guter Zustand. Für nur 25 EUR VB+Porto. Tel.(0177)3073239 E-mail: Schmaltier@arcor.de

Verkaufe Freehand 9 für 200 EUR. Freehand 10 für Mac OX 300 EUR. Mac OX 10.1 für 35 EUR. Mac OX 10.2 für 20 EUR. Power Mac 7200/90MHz 136 MB Ram 1, 2 GB HD Tastatur, Maus+ Mac-OS-8 für 60 EUR. Tel.(0152)05137359, E-mail: a-h.dogan@arcor.de

Norton Personal Firewall f. OS 8.1 bis OS 9.2.1 mit LiveUpdate Technologie. Schützt nicht nur den Rechner, sondern führt auch Selbsttroutinen durch. VB 10 EUR + Versand. Norton SystemWorks f. OS 8.1 bis OS 9.2.1 mit LiveUpdate Technologie und repariert Festplatten und Virenprobleme auf Mac-OS-X Public Beta. VB 15 EUR + Versand. Zusammen für 20 EUR. Tel.(0175)2063933 E-mail: TConway@gmx.de

MS Office 2004 Professional dt. Mac inkl. VPC 7.0 u. Win XP Pro.-NEU! Neu, original eingeschweißt und unregistriert! Professional Edition: Enthält Word 2004, Excel 2004, Powerpoint 2004, Entourage 2004, MSN Messenger Version 4.0 u. Virtual PC 7.0 für Mac inkl. Windows XP 469 EUR inkl. Porto (versichert), Tel.(0177)6447207 E-mail: tobulk@gmx.de

Lernsoftware von Video2Brain QuarkXPress6 nur 2x angesehen, viel besser als ein Buch, lernen über Videos, 25 EUR, neu 40 EUR, evtl. auch Illus-trator o. InDesign CS Tel.(0160)4115896 E-mail: dapold@wudu.de

Das Telefonbuch - Herbst 2003 - CD-ROM Gel-be Seiten - Herbst 2003 - CD-ROM Beide fast nie benutzt! Der Datenbestand ist immer noch hochaktuell! Läuft auch unter Mac-OS-X! Beide zusammen: 10 EUR +Porto Tel.(0177)6447207 E-mail: tobulk@gmx.de

Corel Painter 8 dt. Mac/Win *NEU+OVP*. Ich biete hier eine neue, unregistrierte und originalverpackte Vollversion von Corel Painter 8 dt. Mac/Win, welches ich in einem Preisausschreiben gewonnen habe! (Alle Infos zu dem Programm bitte auf der Herstellerseite nachschauen) Her-steller Preis 555 EUR, billigster Preis den ich im Netz gefunden habe, ist 349 EUR ich würde mich für 250 EUR + Versandkosten davon trennen! Tel.(0177)7300284 E-mail: info@spacelab.de

Biete Photoshop Elements 2.0, Mac u. Win, un-geöffnet, lizenzierbar mit Seriennummer, aus Bundle, 40 EUR inkl. Versand gegen Vorkasse (oder 37 EUR bar bei Abholung in Hamburg). Tel.(040)79141344 E-mail: info@artselbach.com

AppleWorks 6 NEU! Original Apple CD läuft unter Mac-OS-X Unbenutzt u. unregistriert! Preis: 45 EUR + Porto Tel.(0177)6447207 E-mail: tobulk@gmx.de

Apple DVD Studio Pro 3 150 EUR Tel.07231-767276 E-mail: info@haraldschoen.de



Verkaufe Software

Suche ein Strategiespiel Sid Meiers Antietam für Mac, Tel.(0162)1016428 E-mail: kmab@gmx.de

Abiturient sucht „gebrauchtes“ Office 2004 Paket (Mac-OS-X) zum bestmögl. Preis. Bit-

te nach 16Uhr. Bin für jedes Angebot dankbar! Tel(0162)9408983 E-mail: travellin_man@arcor.de



Sonstiges

www.wom-mac.de - Treffpunkt für MacUse-rinnen. Die Frauen MUG Schwabach/Nürnberg und MacUserinnen aus ganz Dt. treffen sich hier on- u. offline. Tel.(+49171)4903835 E-mail: dani@wom-mac.de

Das zentrale Verzeichnis von Kinderflohmarkt - Terminen in Deutschland! Absolut kosten-los, Termine suchen, selber eingeben, Termine weitersagen, per E-Mail erinnern lassen, mit Bekannten an einem Termin verabreden www.kinderflohmaerkte.de E-mail: webmaster@kinde-rflohmaerkte.de

Wir suchen ständig haupt- und nebenberufliche freie-Mitarbeiter/in auf selbständiger Basis. Nut-zen auch Sie die Möglichkeit im Zukunftsmarkt Lifestyle, Wellness, Ernährung und Gesundheit dabei zu sein. www.rosa.world-of-aloe.com E-mail: rosa.world-of-aloe@onlinehome.de

Suche kreative Frauen am Mac (Grafik-, Webde-sign, PLZ 90) zum Gründen einer kl. Gruppe f. Er-fahrungsaustausch u. Projekte. Tel.(0171)4903835 E-mail: dani@danimar.de

Smartbook Mac-OS-X Panther v 10.3 (Ochsen-kühn) zu verkaufen, kaum gebraucht, Preis VB Tel.(0172)8455587 E-mail: lepping@liveverleibnis.de

Original Apple Sweatshirts Mac-OS-X NEU! Größe XL, sattes schwarz, sehr hochwertige Verarbei-tung + Material, vorne mit großem X, hinten im Nacken in kleiner weißer Schrift „Lets go to the Future! Think Different!“ und ein Apple Logo, 100% Baumwolle, neu und original verpackt! 25 EUR + Porto (Neupreis 50 EUR) Tel.(0177)6447207 E-mail: tobulk@gmx.de

MacService D/A/CH - Beratung u. Planung, Schu-lung (Einzel+ Gruppen), Support, Netzwerke, Internet, Projekte, Administration, Backup, OS-X zu fairen Preisen! Standort: Osnabrück (Nieder-sachen), Preis: 45 EUR + Porto Tel.(0177)6447207 E-mail: kontakt@bulk.de

Mac IG Heilbronn: Das zwanglose Treffen ohne Vereinsmeierei für Mac-Anwender/innen, jeden 3. Dienstag im Monat. Wir bieten kostenlos Kon-takte, Beratung, Hilfe, Vorträge, Flohmärkte und mehr. Infos unter www.haun-online.de/macig/, Tel.(07131)574401 oder E-mail: gmhofmann@t-online.de

Corel Draw Videokurs neu für 18 EUR + Vers., 2 CDs selbstlaufend, für Version 7 bis 10, ist aber für Windows Tel.(0160)4115896 E-mail: dapold@wudu.de

Berlin und Brandenburger MacUser treffen sich regelmäßig. Infos unter www.berliner-mactreff.de und auf www.mactblogg.de Tel.(0163)5693285 E-mail: info@berliner-mactreff.de

2 Original Apple CD-Caddys NEU! Neu und noch Original eingeschweißt! Preis beide zusam-men: 10 EUR + Porto Tel.(0177)6447207 E-mail: tobulk@gmx.de



Die Marketing-Kampagne „What's on your PowerBook?“ steigerte die Verkaufszahlen nicht nur der PowerBooks

„Software-Dispatch“ waren die Chancen groß, den Markt ganz zurückzugewinnen. Spindler versuchte sein Möglichstes, Apple wieder zu einem Zugpferd unter den Computerfirmen zu machen und kündigte deshalb im Oktober nicht nur eine neue, schlankere Produktlinie an, sondern auch eine verbesserte Performance der Mac-Mittelklasse und die Reduzierung aller Preise. Außerdem begab sich Apple mehr und mehr auf den multimedialen Sektor, was durch den Macintosh TV und das Programm PhotoFlash weiter unterstrichen wurde. Der ungewöhnlicherweise in Schwarz gehaltene Mac TV besaß eine TV-Karte und ein CD-ROM-Laufwerk. PhotoFlash ergänzte hingegen die Mac-Reihe durch die verbesserte Möglichkeit, Bilder in Dateien zu konvertieren.

Das leise Ende des Apple II

Neben der Einführung neuer Produkte und der Sanierung der Produktreihe stellte Spindler aber auch zur Rettung des angeschlagenen Apple-Flaggschiff unrentable Projekte kurzerhand ein. Eines dieser „Projekte“ betraf den Apple II. Der inzwischen eine wahre Fangemeinde besitzende Vorgänger des Macintosh zeigte kaum noch Umsatzzu-

wächse. Das Unternehmen konzentrierte sich bereits seit Jahren ausschließlich auf den Mac, denn der Apple II entwickelte sich im Grunde von allein weiter. Doch nach 17 Jahren Marktpresenz und über fünf Millionen verkauften Geräten stellte Apple im November sang- und klanglos den erfolgreichen Rechner ein. Die Washington Post widmete dem leisen Tod des Apple als einzige am 20.12.1993 eine Kolumne mit dem Titel „One Good for Apple: The Marvel at the Core of the PC Boom“ und schrieb: „Wie viele Tode kam dieser leise, in der Dunkelheit. Apple brachte nicht einmal eine Pressemitteilung heraus, als der Apple IIe, der Letzte der Apple II-Produktlinie, starb. Doch das war nicht bloß eine Produkteinstellung. Es war der Tod eines Helden der Revolution – der Personal Computer Revolution.“ Und verabschiedete den Apple II einen Monat nach dessen Einstellung mit den Worten: „Goodbye, Apple II. Wenn unsere Zeit kommt, hoffen wir, dass wir mit der gleichen Würde abgehen, oder dass sich die Menschheit von uns eine genauso gute Meinung gebildet haben wird.“

PowerPC und PowerBooks

Die Nachfolger dieses Würdeträgers

waren bereits gefunden. Der PowerPC-Chip, entwickelt in einer Kooperation von Apple, IBM und Motorola, konnte im Oktober 1993 bereits in der Version PowerPC 603 als zweites PowerPC-Familienmitglied begrüßt werden. Man verwies mit der offiziellen Vorstellung darauf, dass es bald schon den ersten auf PowerPC laufenden Mac geben würde. Zudem stiegen – nicht zuletzt durch die gut angelegte Marketingkampagne – die Verkaufszahlen der PowerBooks an. Im November konnten bereits 1 Millionen verkaufte Modelle verzeichnet werden, Tendenz steigend. Darüber hinaus ergaben Tests der Ingram Laboratories, dass die neuen Mac-Modelle wie der Macintosh Color Classic II, der Mac LC 475 oder die drei Quadras 605, 610 und 650 preisgleiche DOS/Windows 3.1-Systeme bei weitem übertrafen. Die Saga vom schnelleren Mac mit niedriger Taktfrequenz war geboren, und Spindler konnte vier Quartale in Folge weitere Erfolge verzeichnen.

Wie Spindler 1994 dennoch schlechten Wind in die Firma brachte, erfahren Sie in der kommenden Ausgabe der Mac Life.

Charlotte Stanek

Quellen:

Zeitlinie:

<http://www.landsnail.com/apple/local/evolution/timeline.html>

Werbekampagne „What's on your PowerBook?“:

PRINT: <http://www.cupertino.de/pages/ads/woy-pb.html>

TV: <http://www.esm.psu.edu/Faculty/Gray/old-apple-ads.html>

Washington Post-Kolumne zum Tod des Apple II:

<http://www.interesting-people.org/archives/interesting-people/199312/msg00101.html>



Macquarium News, Tipps & Tricks für Entwickler



Objective Caml 3.08.2

Hersteller: INRIA

Webseite: pauillac.inria.fr/caml/

Preis: Freeware

Alternative: –

- ▲ niedrige Lernkurve
- ▲ moderne Sprache
- ▼ OS-X-Distribution nicht optimal

Bewertung:



Objective Caml

Objective Caml gehört mit einem Alter von fast zehn Jahren zu den jüngeren Programmiersprachen. Entwickelt am französischen Forschungsinstitut für Computer-Wissenschaften, INRIA, wird diese Sprache für viele Projekte verwendet – das bekannteste dürfte die P2P-Software MLDonkey sein. Durch das niedrige Alter bedingt, existieren noch nicht viele Implementationen der Spra-

che, aber das Original wurde auch für OS X portiert. Die Sprache ist für viele andere Systeme ebenfalls verfügbar, so dass die Programme leicht portierbar sind, sofern keine System-spezifischen Befehle verwendet werden.

Die OS-X-Version kann im Compiler- oder Interpreter-Modus arbeiten und wird über das Installationsprogramm auf die Festplatte kopiert. Gestartet wird Caml über die Kommandozeile, mit CocOCaml ist auch ein sehr einfaches grafisches Frontend verfügbar. Außerdem existiert mit Caml Light noch eine vereinfachte Form von Objective Caml, die hauptsächlich für Lehrzwecke verwendet wird. Die Sprache verwendet statische Typisierung, die es den Compiler erleichtert, viele Fehler schnell auszuschließen, eine automatische Speicherverwaltung und Pattern-Matching für komplexe Datentypen. Größere Programme werden wie in anderen Sprachen auch in mehrere Module unterteilt.

Im Interpreter-Modus führt Objective Caml die Kommandos sofort aus. Dieser Modus ist zum Testen von Code-Zeilen gedacht und lässt sich mit dem bereits erwähnten CocOCamel bequem benutzen. Mit labltk und den Tcl/Tk-Aqua-Framework sind auch echte grafische OS-X-Anwendungen möglich. In der Standard-Binary-Distribution von INRIA ist Ersteres nicht enthalten, es muss dazu erst der Quelltext von Objective Caml entsprechend konfiguriert und dann kompiliert werden.

Fazit

Der Einstieg in Caml ist nicht ganz einfach, bis ein leistungsfähiges System installiert ist, kann es einige Zeit dauern. Die Sprache selbst ist hingegen nicht schwer zu erlernen und hat inzwischen auch Anhänger außerhalb Frankreichs gefunden, obwohl sie nach wie vor hauptsächlich an Universitäten verwendet wird.

Matthias Jaap

Macintosh Common Lisp

Von 1989 bis 1994 hat Apple mit Common Lisp eine äußerst leistungsfähige Mac-Version des gleichnamigen Lisp-Dialektes im Programm. Spürbar langsamer ging es danach unter der Firma Digitool weiter, besonders im OS-X-Zeitalter zeigt sich nicht gerade eine enthusiastische Weiterentwicklung, und Digitool sonnt sich in den Auszeichnungen vergangener Tage.

Natürlich implementiert auch Version 5.1 von Macintosh Common Lisp den kompletten Lisp-Dialekt, der über Eigenschaften wie eine dynamische Typisierung, objektorientierte Programmierung und inkrementelle Compilierung verfügt. Während die Mac-Version sprachlich auf

dem neuesten Stand ist, sorgt die Benutzeroberfläche für einen kleinen Schock, zumindest, wenn man sonst Xcode verwendet. Obwohl seit dem letzten Update immerhin schon zwei Jahre vergangen sind, wirkt die OS-X-Anpassung dürrig, und in allen Bereichen wird sichtbar, dass sich Digitool sichtlich wenig Mühe gegeben hat – für 750 Dollar dürfte es schon etwas mehr Komfort sein.

Die Optik einmal beiseite gelassen, ist die Anwendung nicht schwer zu bedienen. Umfangreiche Libraries, die den Leistungsumfang von Lisp erweitern, liegen bei, die Mac-spezifischen Bibliotheken richten sich aber hauptsächlich an das klassische Mac OS. In der aktuellen Version wird ein großer Teil des CLOS MetaObject Protocol (MOP) unterstützt, ansonsten wurden hauptsächlich Fehlerbereinigungen vorgenommen, die insbe-

sondere die bessere Lauffähigkeit unter G5-Prozessoren sicherstellen sollen.

Fazit

War Macintosh Common Lisp in den 90er Jahren eine der wichtigsten und mächtigsten Sprachen für Mac-Computer, so ist davon heute nicht viel geblieben. Da allerdings die Mitbewerber den Schritt auf Mac OS X erst gar nicht gewagt haben, steht das Entwicklungssystem heute ziemlich konkurrenzlos da – zumindest dann, wenn mit Lisp unter OS X entwickelt werden muss. Auch die Preispolitik von Digitool stößt sauer auf: Für das Update von 5.0 auf 5.1 verlangt der Hersteller 295 Dollar, Studenten kommen mit 177 Dollar kaum günstiger weg.

Matthias Jaap

Macintosh Common Lisp 5.1

Hersteller: Digitool

Webseite: www.digitool.com

Preis: 750 US-Dollar

Alternative: –

- ▲ komplette Lisp-Implementierung
- ▲ wird weiterentwickelt ...
- ▼ ... allerdings äußerst langsam
- ▼ dürrigste Anpassung an OS X
- ▼ teuer

Bewertung:



Kreative Archivierung mit FileMaker Pro 7

Die neueste Version des Datenbankprogramms bietet interessante Möglichkeiten zur Archivierung kreativer Inhalte. Erstmals können Anwender Film-, Audio- oder Bucharchive in FileMaker gestalten. Freunde von Statistik-Grafiken gehen aber weiterhin leer aus.



„Datenbanken? Das ist doch etwas für Unternehmen oder Forschungszentren – aber nicht für mich!“, mag der eine oder die andere denken. Doch gerade für private Anwender in der Mac-Welt bietet das Datenbank-Programm FileMaker Pro 7 schon seit langem schnell erlernbare Möglichkeiten, private Daten wie Adressen, Kochrezepte oder Buchtitel der eigenen Bibliothek zu erfassen und für bequeme Abfragen zugänglich zu machen. Seit etwa einem Jahr ist nun FileMaker Pro 7 auf dem Markt. Eine Sichtung der neuen Features zeigt: Gerade Anwendern, die kreative Inhalte – Filme, Fotos, Bilder, Songs, Geräusche oder ganze Buchtexte – digital archivieren wollen, bieten sich mit der neuen Version ganz neue Perspektiven.

Das Wichtigste ist zunächst, sich nicht einschüchtern zu lassen. Warum sollte, wer jahrelang mit Word und womöglich Windows gearbeitet hat, sich auch von irgendetwas einschüchtern lassen? Die Unterscheidungen, die die Profis vornehmen, haben alle ihre Berechtigung, für den Anfänger spielen sie aber in aller Regel keine nennenswerte Rolle. Wer in Word-Versionen Makros gebas-

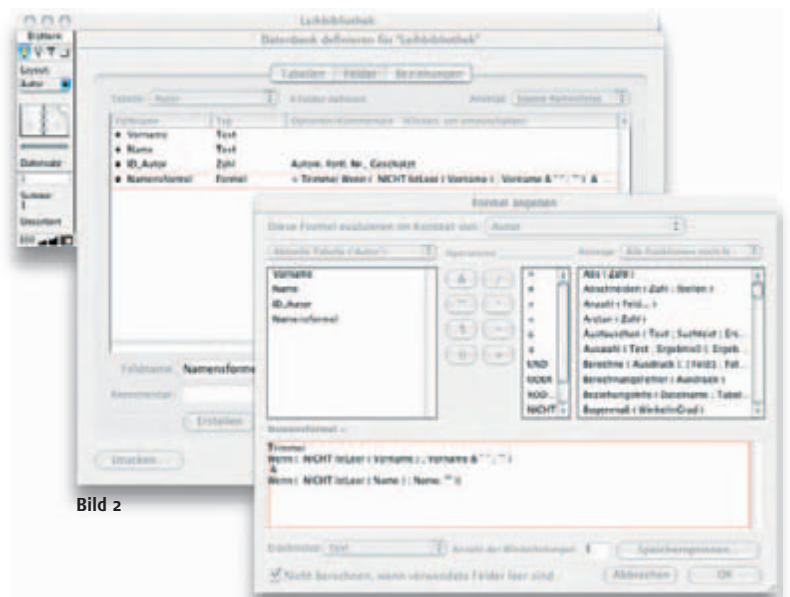


Bild 2

telt, wer etwas komplexere Arbeitsblätter in Excel erstellt hat, hat im Zweifelsfalle durchaus komplizierte Programmierarbeit geleistet. Wer nun erstmals sich die Programmier-Umgebung von FileMaker ansieht, wird erstaunt sein, wie – relativ – einfach und intuitiv hier losgelegt werden kann.

Warum Datenbanken?

Aber warum überhaupt überhaupt Datenbanken? Für die meisten Aufgaben im Leben wie in der Computerei gibt es mindestens zwei Lösungswege, den komplizierteren und den leichteren. Wenn ich mein Adress- und Telefonbuch digitalisieren will, kann ich dies in einer Textverarbeitung machen oder in einer Tabellenkalkulation oder eben in einer Datenbank. Dass die Möglichkeiten der Textverarbeitung schnell ausgeschöpft sind, leuchtet unmittelbar ein. Aber auch eine Tabellenkalkulation stößt an ihre Grenzen oder zwingt zu komplizierten Manövern. Gehen wir als Beispiel von einer Adressdatei aus, in der priva-

te wie geschäftliche zusammen aufgenommen werden sollen. Bei Firmen soll eventuell der oder die Ansprechpartner/in mit Durchwahl verzeichnet sein, bei den privaten wäre es nett, wenn auch der eine oder andere Geburtstag aller unter dieser Nummer erreichbaren Personen eingetragen wäre. Wer all dies in einer Tabellenkalkulation erreichen will, wird entweder sehr viele Spalten benötigen und/oder die Daten über mehrere Arbeitsblätter verteilen. Am wahrscheinlichsten ist, er wird seine Daten so verteilen, dass es ihm schwer fällt, sie wiederzufinden (und er wird an vielen Stellen suchen ...)

Sicherlich gibt es einen überlappenden Bereich, in dem ebenso gut eine Tabellenkalkulation wie ein Datenbankprogramm eingesetzt werden kann. Aber werden die Aufgaben nur wenig komplexer, wie im Beispiel Adressbuch, stößt die Tabellenkalkulation an ihre Grenzen. Und schließlich ist diese hierfür auch ebenso wenig gedacht wie QuarkExpress für das Schreiben von E-Mails. Hier kom-

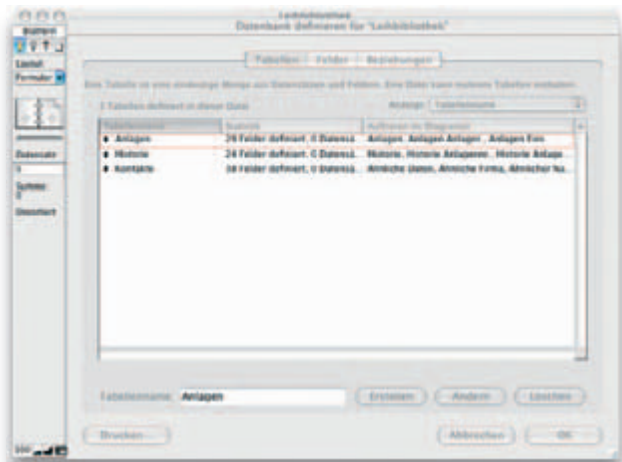


Bild 1

men Datenbankprogramme ins Spiel und – dies vorweg – FileMaker ist eines der besten.

Wer sich etwas scheut, gleich selbst eine ganz eigene Datenbank zu erstellen, kann in FileMaker Pro 7 unter 30 Vorlagen wählen. Die Vorlagen sind allerdings meist recht einfach gestrickt und teilweise sprachlich schlecht adaptiert.

Eine Beispielanwendung für Bücherfreunde

Wir öffnen beispielsweise aus der Liste privat die Vorlage Leihbibliothek und sichern diese. Diese Vorlage enthält bereits mehrere Layouts, etwa Listen für ausgeliehene Bücher oder ein Layout zur Erfassung von Büchern. Wem das so schon reicht, kann im Prinzip gleich anfangen mit der Dateneingabe. Wer diese Vorlage nach seinen Bedürfnissen anpassen will, kann folgendermaßen vorgehen: Wir gehen über Ablage/Definieren/Datenbank beziehungsweise mit Befehl-Umschalt-D in die eine Herzkammer der Programmier-Umgebung, wo die Felder definiert werden und auch danach unterschieden werden, ob sie Zahlen, Text, Formeln oder ein Medium enthalten. Ein Klick auf den linken Reiter „Tabellen“ zeigt uns Bild 1. Hier zeigt sich ein erster großer Unterschied zu früheren FileMaker-Versionen: Die neue Version kann mehrere Tabellen (= Unterdateien) verwalten, während frühere Versionen (und das Gros der Vorlagen) immer nur eine Tabelle enthalten. Für Anwender ohne „programmiererischen“ Hintergrund, die schon mit früheren Versionen gearbeitet haben, ist diese Bezeichnung zunächst verwirrend, ver-

stehen sie doch unter Tabelle eher die Tabellenansicht, der dritten Art, Daten darzustellen neben der Formular- und der Listenansicht. Mit der Bezeichnung „Tabelle“ geht FileMaker im Spagat zwischen Nutzerfreundlichkeit – auch dem Programmiermuffel gegenüber – und Professionalität einen Schritt näher in Richtung Professionalität: Da bei anderen Datenbank-Programmen dies eben immer schon Tabelle hieß, heißt es jetzt eben auch bei FileMaker so.

Da uns die drei Unterdateien (=Tabellen) nicht gefallen und wir sie auch nicht anpassen wollen, gehen wir den anderen Weg: Wir erstellen eine neue Tabelle, indem wir im Feld Tabellennamen den Namen „Autor“ eingeben und dann per Klick in den mittleren Reiter „Felder“ zur Definition derselben wechseln. In dieser definieren wir für den Anfang vier Felder (Bild 2) – wir können jederzeit weitere hinzufügen – wovon die Felder vom Typ Text Vorname und Name (des Autors) sich von selbst verstehen, um diesen geht es ja hier. Wenn man jetzt beispielsweise dafür sorgen möchte, dass Name und Vorname in einem weiteren Feld automatisch zusammengeführt erscheinen, nutzt man die zweite Herzkammer, den Formeleditor. Mit Wenn-dann-Befehlen kann man sich entsprechende Wünsche von FileMaker automatisch erfüllen lassen (Bild 2). Im Formeleditor kann man übrigens auch mathematische Operationen programmieren, so dass man FileMaker auch als Kalkulationsprogramm nutzen kann.

Wenn man das Bild von den Herzkammern beibehält, kann man den ScriptMaker als die dritte Herzkam-



Bild 3

mer bezeichnen. Mit dem ScriptMaker kann man Vorgänge, die sonst zahlreiche Mausklicks erfordern würden, stark automatisieren. Man muss dann nur noch das Skript aufrufen, und schon arbeitet FileMaker eine entsprechende Befehlskette selbstständig ab. Nehmen wir an, wir hätten bereits ein weiteres Layout – Autorenliste – definiert: Über

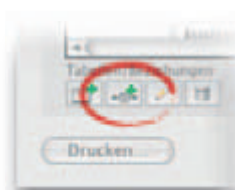


Bild 4 a

Bild 4 b



Finden. Organisieren. Arbeiten.

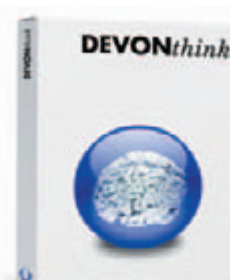




Bild 5 wird zu Bild 6

Ansicht/Layoutmodus oder Befehl-L in den Layoutmodus wechseln, mit Befehl-N und dem Layout-Assistenten ein neues Layout in Listen-Ansicht eingerichtet, in dem nur noch die Felder Vorname und Name erscheinen. Mit Hilfe des ScriptMaker können wir nun ein Skript definieren, mit dem wir uns die ausgewählten Datensätze sortiert im Layout Autorenliste anzeigen lassen, gleichgültig, von wo aus wir das Skript in Gang setzen. Dieses Skript sieht in seiner einfachsten Form so aus, wie in Bild 3 zu sehen. Wie im Formeleditor werden alle Befehle per Mausklick zusammengestellt. Beide – Formeleditor und ScriptMaker – sind sehr mächtige Instrumente, von denen die meisten Anwender nur einen Bruchteil ihrer Fähigkeiten kennen (müssen).

Relationale Datenbank – für fortgeschrittene Anfänger

Fehlt noch die vierte Herzkammer. Die meisten Autoren verfassen nicht nur einen Titel in ihrem Leben. Für jeden Autor möchten wir also Platz für n Werke in unserer Datenbank vorsehen. Wir haben also eine 1:n-Beziehung, 1 Autor : n Werke. Wollten wir in unserer Datenbank auch den Vater unserer Autoren benennen, so hätten wir 1Autor:1Autorenvater, eine 1:1-Beziehung. Man könnte hier natürlich auch noch weitere Möglichkeiten annehmen, etwa „m Kritiker:n Autoren“, „m:n“, darauf sei hier aber verzichtet. Die Fähigkeit, Beziehungen – Relationen – zwischen verschiedenen Dateien und Unterdateien aufzubauen, bildet gewissermaßen die vierte Herzkammer von FileMaker. Man spricht dann von einer „relationalen Datenbank“. Wieso oft gibt es verschiedene Möglichkeiten sein Ziel zu erreichen – unser Ziel lautet, eine eindeutige Beziehung herzustellen zwi-

schen der Autor- und der Werke-Tabelle, dergestalt, dass die Werke eindeutig ihren Schöpfern zugeordnet werden. Hierzu hatten wir bereits vorher das Feld „ID_Autor“ definiert, dessen Wert automatisch und unveränderlich von FileMaker bereitgestellt werden sollte. In der Tabelle „Werke“ haben wir ebenfalls ein, allerdings normales, Zahlfeld „ID_Autor“ definiert. Um nun eine Beziehung zwischen den beiden Tabellen herzustellen, klicken wir im Register Beziehungen in das zweite (sehr versteckt liegende) Symbol von links, links unten, knapp oberhalb der Taste 'Drucken' (Bild 4). Es öffnet sich hierauf eine Dialogbox, in der die beiden Tabellen angegeben werden können, die Schlüsselfelder (unsere „ID_Autor“-Felder) der Beziehung und andere Einstellungen mehr, für uns wichtig die Einstellung „Erstellung von Datensätzen ... zulassen“. Dadurch ändert sich das Bild von Bild 5 in Bild 6. Visueller orientierte Anwender, die lieber mit der Maus als mit der Tastatur arbeiten, können auch zuerst in ein ID-Feld klicken und eine Linie zum anderen ID-Feld ziehen, um anschließend die Einstellungen nachzubearbeiten. Je mehr Beziehungen zwischen den Tabellen und weiteren Dateien in diesem Beziehungsdiagramm – eine Neuerung in der 7-er-Version – abgebildet werden, desto unübersichtlicher wird dieses aber auch, die Klick-und-Zieh-Variante somit zunehmend unattraktiv gegenüber der Dialogbox-Aufrufen-Variante.

Jetzt haben wir unsere erste Beziehung eingerichtet und kehren in unser Layout Autor zurück (Bild 7). Wir wechseln über Ansicht/Layoutmodus oder Befehl-L in die Layoutansicht. Hier löschen wir das Feld ID_Autor. Schlüsselfelder für Beziehungen arbeiten am besten außerhalb unseres Gesichtskreises und Zugriffs – und das Namensformel-Feld. Danach klicken wir in der Werkzeug-Palette in das rechte untere Symbol, wodurch sich der Mauszeiger in ein Kreuz verwandelt, mit dem wir einen so genannten Ausschnitt aufziehen. In der Dialogbox, die sich anschließend öffnet (Bild 8), geben wir an, dass der Ausschnitt einen vertikalen Rollbalken haben soll, wir Daten aus der Tabelle Werke sehen möchten, und zwar in

der nächsten Dialogbox, den Titel und das Jahr der Ersterscheinung. Wechseln wir über Ansicht/Blätternmodus in die Eingabe-Ansicht zurück, können wir nun zu jedem Autor beliebig viele Werke eingeben (Bild 7). Zum besseren Verständnis: In der Tabelle „Autor“ gibt es nur



Bild 8

genau einen Datensatz „Thomas Mann“ – und in diesem ist an keiner Stelle festgehalten, was er geschrieben hat. In der Tabelle „Werke“ gibt es u.a. einen Datensatz „Buddenbrooks“ und einen „Der Zauberberg“, wobei nirgends festgehalten ist, wer der Autor ist. In allen genannten Datensätzen gibt es jedoch ein Feld „ID_Autor“, das jeweils den gleichen Inhalt hat. Da die Beziehung über die Identität dieser Feldinhalte definiert ist, kann alles, was im Datensatz „Buddenbrooks“ steht, im Datensatz „Thomas Mann“ gesehen werden und umgekehrt.

Von den vier von uns so genannten Herzkammern – „Definieren Datenbanken“, „Formeleditor“, „ScriptMaker“ und „Beziehungen“ – muss nur „Definie-



Bild 9

ren Datenbanken“ von jedem Anwender obligatorisch genutzt werden. Denn ohne Definition von Feldern entsteht keine Datenbank (es sei denn, jemand übernimmt eine der 30 Vorlagen ohne die geringste Veränderung). Der „Formel-Editor“, der „ScriptMaker“ und die „Beziehungen“ können im Prinzip für einfachste eigene Anwendungen auch

Bild 7



erst einmal unbeachtet gelassen werden. Sobald man sich aber zum Beispiel mit FileMaker ein Rechnungsformular erstellt und den simplen Wunsch hat, FileMaker möge doch bitte selbstständig den Umsatzsteuerbetrag errechnen und einsetzen, benötigt man den Formeleditor und den ScriptMaker (den einen zum Rechnen, den anderen zum Automatisieren).

Auch für Anfänger interessant – die neuen Features

Ohne Formel-Editor und ScriptMaker lassen sich auch die allerneuesten Features von FileMaker Pro 7 nutzen. Mit der Neugestaltung des Feldtyps „Medien“ ist ein großer Schritt in Richtung multimediales Datenbank-Programm gelungen. In Felder von diesem Typ können jetzt nicht nur Fotos (wie schon bisher), sondern auch Audio-Dateien zum Beispiel im mp3-, aiff- oder wav-Format abgelegt werden (nicht aber etwa .rm oder .ra-Dateien) oder auch QuickTime- (kompatible-)Filme: in das Medienfeld klicken, anschließend über Einfügen/QuickTime die betreffende Datei suchen und einfügen. Wer mag, kann sich somit die Buddenbrooks auch über FileMaker vorlesen lassen, sofern er ein Hörbuch hiervon besitzt (Bild 9). Schon wer eine Sammlung von Songs in eine FileMaker-Datenbank einbindet und sie dort mit entsprechenden Feldern zum Ordnen, Suchen und ausführlichen Kommentieren versieht, hat bald eine sehr umfangreiche Datenbank, da Audio- und natürlich auch Film-Dateien speicherintensiv sind. Hier bietet FileMaker Pro 7 eine weitere Möglichkeit: Man speichert nur den Pfad zur Audio-Datei auf der Festplatte ab. Dazu geht man unter „Einfügen...Datei“. Dort wählt man die Datei aus und kreuzt an „Nur Verweis auf Datei speichern“. Dann erscheint, wenn man in das Tonfeld klickt, außerhalb von FileMaker ein QuickTime-Fenster, in dem man das gewünschte Stück abspielen kann. Auch wer etwa das Gesamtwerk von Schiller für sich ganz privat digital archivieren will, hat mit FileMaker Pro 7 ganz neue Möglichkeiten. Zur neuen Version gehört ein neues File-System, das Feldinhalte von bis zu 2 GB ermöglicht. In früheren Versionen waren Textfelder auf 64000

Zeichen begrenzt – dies entspricht ungefähr sechzehn Seiten dieser Zeitschrift. Jetzt können ganze Bücher spielerisch in einem einzigen Textfeld untergebracht werden.

Soll ich, soll ich nicht, soll ich, soll ich nicht ...?

FileMaker ist das populärste Datenbank-Programm in der Mac-Welt und auch in der Windows-Welt recht verbreitet (soweit Datenbank-Programme überhaupt „populär“ und „verbreitet“ sein können). Die Programm-CD kommt übrigens als Hybrid-CD, der es egal ist, ob sie das Programm auf Mac oder Windows installiert. Wesentlich für diese Popularität ist die auch in Version 7 noch immer hohe Benutzerfreundlichkeit, der leichte und intuitive Zugang.

Mit einem Preis von ca. 350 Euro gehört FileMaker nicht gerade zu den Programmen, die man sich anschafft, um sie dann in einer Ecke der Festplatte einstauben zu lassen. Entscheidend ist sicher, ob man selbst gemäß eigener Bedürfnisse Hand anlegen will – verschiedene Entwickler und Software-Firmen bieten beispielsweise auf FileMaker-Basis (oder anderer Datenbank-Programmen) entwickelte Komplett-Lösungen zum Beispiel für kleinere oder mittlere Unternehmen an, die aber in der Regel eben genommen werden müssen, wie sie sind. Wer hier Selbstständigkeit gewinnen will und etwas Spieltrieb und Entdeckerfreude mitbringt, ist mit FileMaker gut beraten.

FileMaker Pro 7 in seiner dritten Erscheinung (7.0v3) ist immer noch ein relativ junges Programm. In den Foren wird noch immer über vermeintliche und tatsächliche Fehler diskutiert. Solche finden sich auch zweifelsfrei: Wer etwa aus dem Internet Texte in kyrillischer Schrift herunterlädt, kann Probleme bekommen, diese sich in einem Textfeld anzeigen zu lassen. Wie insgesamt die Unicode-Unterstützung noch nicht so recht zu begeistern vermag. Auch wenn eine Datenbank über das eingebaute Instant Web Publishing direkt ins Netz gestellt werden soll, kann es hakeln. Ein echtes Ärgernis aber

ist, dass FileMaker immer noch nicht in der Lage ist, Diagramme zu produzieren. Wer Torten, Balken oder Kurven zur Veranschaulichung statistischer Daten benötigt, muss seine Daten immer noch in Excel nachbearbeiten.

Dennoch überwiegen die positiven Momente bei Weitem. Wer Unterstützung braucht, findet sie im Handbuch, in einer passablen Online-Hilfe oder dem Buch von Horst-Dieter Radke „Das Grundlagenbuch zu FileMaker Pro 7, Kilchberg 2004“.

Hilfreich ist die Seite von Jens Teich (www.fmfaq.de), vor allem aber in den Internet-Foren (www.filemaker.de/forum/index.html (offiziell), www.filemakerpro-fis.de und www.filemaker-magazin.de/fmmforum) findet sich eine interessierte und hilfsbereite Anwender-Gemeinde.

Horst Dipping und Doris Marszk



**Hier wache ich
über Beratung, Verkauf,
Installationen, Vernetzung,
Service, Leihgeräte, Schulungen,
Programmierungen und ein
Spitzenteam.**

DTP
direkt

Birkenstraße 94 · 40233 Düsseldorf
Tel.: 0211/671067 · Fax: 0211/671066
Mail: info@dpdirekt.com · www.dtpdirekt.com



Apple Autorisierter Service Provider

PC fernbedienen

Alles hört auf mein Kommando

Ein kostenloser Download und wenige Mausklicks später folgt Windows XP Pro & Co. lammfromm jedem Befehl des Macs. Die Hörigkeit lässt sich hervorragend zur Wartung oder dem Ausführen von Windows-Programmen über ein Netzwerk nutzen, ohne dabei selbst vor dem PC sitzen zu müssen.



ist denkbar einfach. Gehen Sie über die „Systemsteuerung“, öffnen die Auswahl „System“ und wechseln zum Karteireiter „Remote“. Hier ist im Abschnitt „Remotedesktop“ zunächst die Erlaubnis für solche Fernzugriffe zu geben. Anschließend sind aus den eingerichteten Benutzerkonten der oder die Benutzer auszuwählen, die eine Remoteverbindung zum Windows-PC aufbauen dürfen.

Eine Besonderheit unter Windows ist, dass sich Benutzerkonten ohne Passwörter anlegen lassen.

Für eine Remotedesktopverbindung ist zur Identifizierung die Eingabe eines Passwortes erforderlich.

Noch ein paar Worte zum Thema Firewall. Die systemeigene Firewall sollte nach der Remotedesktop-Konfiguration automatisch angepasst worden sein. Im Zweifelsfall genügt ein Blick in die „Ausnahmen“ der Windows-Firewall. Hier muss der Eintrag „Remotedesktop“ mit einem Häkchen aktiviert sein. Wird eine andere Softwarelösung genutzt, dann ist entsprechend zu konfigurieren und darauf zu achten, dass der Port 3389 für den Fernzugriff benötigt wird.

IP gefragt

Dreh- und Angelpunkt für die Fernsteuerung ist nunmehr die Internetadresse (IP) des zu übernehmenden Windows-Rechners. Unkritisch sind jene PCs, die über eine feste IP mit dem Internet verbunden sind. Unter der Bedingung muss lediglich gewährleistet sein, dass der Computer eingeschaltet und mit dem Internet verbunden ist. Heimanwender, die mit einem DSL- oder ISDN-Anschluss Zugang zum Internet haben, müssen sich mit wechselnden IPs begnügen. Es sieht so aus, als sei die telefonische Anfrage nach der aktuel-

Um Herr über ausgewählte Windows-Systeme zu werden, bietet Microsoft auf seiner Mactopia-Homepage (www.microsoft.com/germany/mac/) den Remotedesktop-Client zum Download an. Unter der Auswahl „Weitere Produkte, Remote Desktop Client“ finden Sie eine Auflistung der Microsoft-Betriebssysteme, die sich mit dem Client fernsteuern lassen. Beim Apple-Computer werden derzeit Systeme mit Dual-Prozessoren nicht unterstützt, Microsoft arbeitet nach eigenen Angaben auf der Homepage an einer entsprechenden Client-Version. Außerdem muss der Mac mit dem HFS+ Dateisystem arbeiten. Die eigentliche Verbindung vom Mac zum ferngesteuerten Windows-PC ist generell über eine Netzwerkanbindung bis hin zur Modemeinwahl ins Internet möglich. Nach dem Download, Entpacken und der Installation des Remotedesktop-Client beginnen wir damit, exemplarisch einen Windows XP Pro-PC für den Remotedesktop-Zugriff zu präparieren.

Zugriff gestatten

Die Einrichtung der Remotedesktop-Unterstützung unter Windows XP Pro



Bild 1: In den Systemeinstellungen muss der Remotedesktop-Zugriff zugelassen werden.

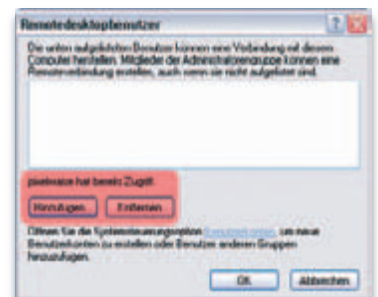


Bild 2: Außerdem sind unter den eingerichteten Benutzerkonten autorisierte Benutzer auszuwählen.

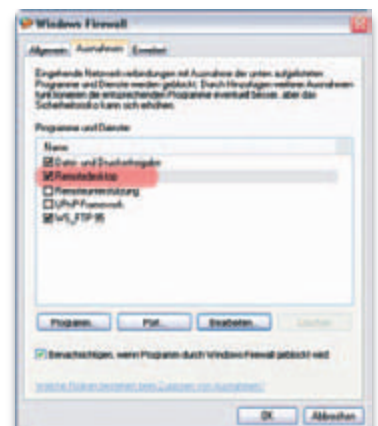


Bild 3: Die Windows-Firewall konfiguriert sich mit Aktivierung der Remotedesktopverbindung selbst und gibt den Port 3389 frei.

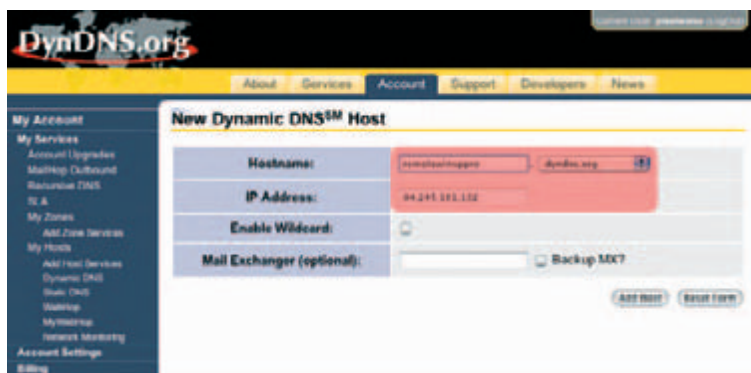


Bild 4: Der DynDNS Server kann mit gewissen Einschränkungen eine feste Internetadresse ersetzen.

len IP der einzig gangbare Weg. Kommt zusätzlich ein Router ins Spiel, muss scheinbar eine weitere Hürde genommen werden. Genau in seinem Inneren könnte eine akzeptable Lösung liegen. Zwar nicht mit der festen IP vergleichbar, sind DynDNS-Server eine Alternative zur telefonischen IP-Abfrage.

Wie eine Art Vermittlungsstelle werden vom DynDNS-Server Adressanfragen an die aktuell vom Provider vergewene IP weitergeleitet. Damit für einen gewissen Zeitraum die Aktualität der IP Angabe gewährleistet ist, übermittelt ein DynDNS-Client oder der entsprechend ausgestattete Router die aktuelle IP an den DynDNS-Server.

Den kostenlosen Zugang zu einem DynDNS-Server bietet u.a. www.dyndns.org. Nach erfolgreicher Anmeldung richten Sie einen dynamischen DNS Host ein. Sinnvoll ist es, die Arbeiten von dem Rechner auszuführen, auf den der Fern-

zugriff erfolgen soll. So wird automatisch die aktuell vom Provider zugewiesene IP in die Grundeinstellung übernommen.

In unserem Beispiel konfigurieren wir anschließend den Router mit DynDNS-Unterstützung. Wie bereits erwähnt, benötigt der Remotedesktop-Client den Port 3389. Gegebenenfalls muss der Router auch hier angepasst und der entsprechende Port freigegeben werden. Ist der Windows-PC direkt mit dem ISDN- oder DSL-Modem verbunden, übernimmt ein DynDNS Client für Windows die Übermittlung der aktuellen IP an den DynDNS Server. Ein entsprechendes Programm finden Sie auf der DynDNS.org Webseite.

RDC einrichten

Aufgabe des Remotedesktop-Clients ist es, uns den Windows Desktop auf den Mac zu bringen und die kontaktierte Maschine zu steuern. Die Fernarbeit sollte sich im Rahmen der bestehenden Aufgabe so angenehm wie möglich gestalten. Der Gewinn beim visuellen Luxus geht allerdings zu Lasten der Geschwindigkeit. Und so heißt es je nach Verbindungsart und Leitungsqualität einen Kompromiss zu finden. Unter



Bild 6: Im Interesse des schnellen Arbeitens sollte auf grafische Effekte bei der Fernsteuerung des Windows-PC verzichtet werden.



Bild 7: Der Remotedesktop-Client lässt sich so konfigurieren, dass Sie über den Windows Explorer Zugriff auf Ihre Mac-Volumen zwecks Datenaustausch haben.



Bild 5: Unterstützt ein Router DynDNS Server, übermittelt er dem Server die aktuelle IP, die der Provider Ihnen zugewiesen hat.

den Optionen „Leistung“ und „Anzeige“ passen Sie die Arbeitsfenstergröße, Farbtiefe und Bildschirmwiedergabe an. Um die Übertragungsstrecke Mac zum PC und wieder zurück nicht unnötig zu belasten, bleiben peppige Hintergrundbilder und anderer grafischer Schnickschnack auf dem Windows PC. Das Zwischenspeichern des Bildschirminhalts reduziert zusätzlich den Datentransfer.

Abschließend ein Blick in die Option „Lokale Ressourcen“. Aktivieren Sie im Bereich „Lokale Geräte“ die Auswahl „Laufwerke“, besteht auf dem ferngesteuerten PC die Möglichkeit, über den Windows Explorer auf die Volumen Ihres Macs zuzugreifen. So lassen sich bei aktiver Remotedesktopverbindung nicht nur Programme ausführen, sondern auch unkompliziert Daten austauschen. In der Option „Allgemein“ lässt sich das fertige Profil zur Fernsteuerung eines Windows-PC speichern.

PC übernehmen

Ein Klick auf den Button „Verbinden“, und der Remotedesktop-Client stellt die Verbindung zum Windows-PC her. Nach erfolgreicher Anmeldung wird der PC gesperrt, und nur Sie können mit ihm arbeiten. Vom Windows-PC aus kann Ihre Sitzung durch Anmeldung eines anderen Benutzers aufgehoben werden. In dem Fall bekommen Sie eine kurze Mitteilung angezeigt und der Remotedesktop-Client beendet seine Arbeit. Um die Sitzung von sich aus zu beenden, gehen Sie im Windows-Desktop auf „Start, Trennen“.



Bild 8: Über den Windows-Desktop im Remotedesktop-Client trennen Sie die Verbindung zum ferngesteuerten Rechner.

Vom PC zum Mac mini (Teil 3)

Vom Explorer zum Finder

Es gibt wenige Begriffe, welche die unterschiedlichen Bedienungskonzepte von Windows und Mac OS besser versinnbildlichen als „Explorer“ bei Windows und „Finder“ bei Mac OS. Während der Benutzer von Windows sehr viel Zeit benötigt, um sein System zu erforschen, findet der Anwender von Mac OS X intuitiv und einfach das Gesuchte. Diese Einfachheit hat jedoch für den bisherigen Windows-Anwender ihre Tücken.

Die Schreibtischoberfläche von Mac OS X 10.4 Tiger mit der Menüleiste des Finders.



Die Schreibtischoberfläche von Windows XP mit dem Startmenü und der Taskleiste.



Vom PC zum Mac mini (Teil 2)

Auf den ersten Blick scheinen sich die Oberflächen von Windows XP und Mac OS X nicht grundsätzlich zu unterscheiden. Auf Grund der Tatsache, dass sowohl Windows XP als auch Mac OS X eine grafische Benutzeroberfläche besitzt und beide sich der so genannten „Schreibtisch-Metapher“ bedienen – Programme, Dateien, Laufwerke sowie ein Papierkorb werden mittels Symbolen (Icons) wie Ordner und Schreibutensilien auf einem Schreibtisch abgebildet – ist dies auch nicht weiter verwunderlich. Zudem haben beide Oberflächen gemeinsame Vorfahren, einerseits die erste, von Xerox in den Siebziger Jahren entwickelte grafische Benutzeroberfläche und die von Apple 1984 mit dem ersten Macintosh für den Massenmarkt verfügbar gemachte Oberfläche

des Ur-Betriebssystems von Apple, dem so genannten System 1. (Seit dem System 7.6. wird es Mac OS genannt.) [1] [2] Die gemeinsamen Vorfahren und der vergleichbare Aufbau der Benutzeroberflächen können jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, dass es sich bei Windows XP und Mac OS X um zwei vollkommen verschiedene Betriebssysteme handelt.[3]

Dem „Switcher“ fällt zunächst einmal auf, dass bei Mac OS X die Symbole auf dem Schreibtisch rechts angeordnet sind, wohingegen sie bei Windows links zu finden sind. Dass dies darin begründet liegen soll, dass Bill Gates Linkshänder ist, kann wohl ins Reich der Legenden verwiesen werden, zumal es kein Problem darstellt die Symbole dorthin zu legen, wo es dem Benutzer am

bequemsten und ratsamsten erscheint.

Der nächste augenfällige Unterschied ist der, dass es bei Mac OS X kein Startmenü wie bei Windows XP gibt, in dem sämtliche Programme, die Hilfefunktion sowie die Systemsteuerung und vieles mehr, zu finden sind. Diese Funktion wird unter Mac OS X teilweise durch das Dock am unteren Bildschirmrand und zum Teil durch den Finder übernommen.

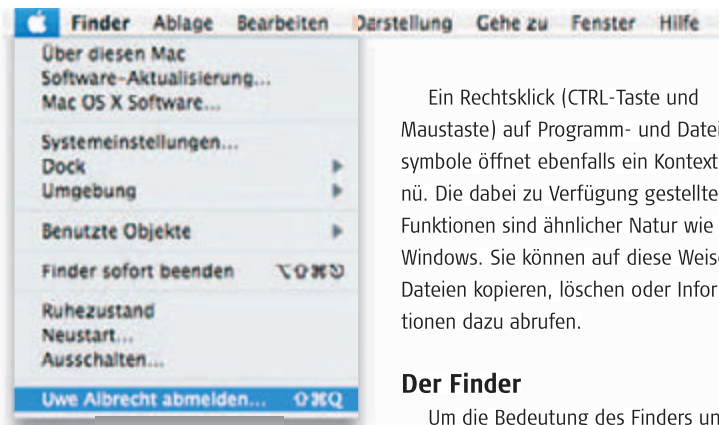
Das Dock

Im Dock von Mac OS X sind die Symbole bereits installierter Programme, die Systemeinstellungen sowie der Papierkorb zu finden. Zu den Funktionen des Dock gehört auch die Auflistung gestarteter Programme, die bei Windows XP von der Taskleiste am unteren Bildschirmrand übernommen wird. Analog zur Taskleiste werden unter Mac OS X alle aktiven, das heißt die in den Hauptspeicher des Mac mini geladenen Programme, als Symbole im Dock dargestellt, die durch ein kleines, schwarzes Dreieck unterhalb des Symbols gekennzeichnet sind.

Ebenso wie das Startmenü von Windows kann auch das Dock den eigenen Bedürfnissen angepasst werden. So ist es möglich, dort Verknüpfungen - bei Mac OS X Alias genannt - oft benutzter Programme oder Dateien abzulegen. Dabei genügt es, das Symbol des entsprechenden Programms mit der Maus auf das Dock zu ziehen. Ebenso einfach lässt es sich wieder entfernen. Zieht man das Symbol des Programms aus dem Dock auf den Schreibtisch, so löst es sich im wahrsten Sinne des Wortes

Das Dock von Mac OS X mit Programmsymbolen, den Systemeinstellungen und dem Papierkorb





Die Menü-Leiste des Finders mit aufgeklapptem Menü.

sofort in Rauch auf – es verschwindet in einer kleinen animierten Rauchwolke.

Um weitere Einstellungen am Dock vorzunehmen, muss man das Kontextmenü des Docks öffnen. Darin lassen sich weitere Einstellungen vornehmen, wie seine Größe, seine Position oder diverse Animationseffekte, wie das „Hüpfen“ von Programmsymbolen im Dock beim Start oder bei Aktionen, die das Eingreifen des Benutzers erfordern. Das Kontextmenü des Docks öffnen Sie mit einem Rechtsklick auf den Trennstrich links vom Papierkorb.

Das Kontextmenü

Haben Sie an Ihren Mac mini jedoch eine normale Maus von Apple mit nur einer Maustaste angeschlossen, dann stehen Sie als PC-Anwender zunächst einmal vor einem Problem. Denn auf den ersten Blick ist es für Sie nicht ersichtlich, wie das Kontextmenü geöffnet werden kann, da eine zweite, beim PC übliche Maustaste, fehlt. Um nun mit der Eintastenmaus das Kontextmenü zu öffnen, müssen Sie neben der Maustaste gleichzeitig die CTRL-Taste drücken. Haben Sie jedoch eine Mehrastenmaus angeschlossen, so funktioniert diese wie gewohnt. Das Kontextmenü hat übrigens nicht nur im Dock eine Funktion, sondern systemweit. So kann mit einem Rechtsklick (CTRL-Taste und Maustaste) auf den Schreibtisch der Schreibtischhintergrund geändert, ein neuer Ordner angelegt und unter Mac OS X 10.4 Tiger sogar ein Ordner zum Brennen von Dateien auf CD-R(W) oder DVD-R(W) vorbereitet werden.

Ein Rechtsklick (CTRL-Taste und Maustaste) auf Programm- und Dateisymbole öffnet ebenfalls ein Kontextmenü. Die dabei zu Verfügung gestellten Funktionen sind ähnlicher Natur wie bei Windows. Sie können auf diese Weise Dateien kopieren, löschen oder Informationen dazu abrufen.

Der Finder

Um die Bedeutung des Finders unter Mac OS X zu verstehen, muss man wissen, dass dieser seit den Anfängen des Mac OS die wichtigste Schaltzentrale des Macs ist. Über den Finder wird der Rechner ausgeschaltet, neu gestartet oder in den Ruhezustand versetzt. Über ihn werden neuen Ordner angelegt, Dateien kopiert, gelöscht oder auch auf andere Rechner im Netzwerk zugegriffen; und nicht zuletzt auch die Hilfefunktion des Macs geöffnet. Seine Bedienung ist dabei weit einfacher und zudem logischer aufgebaut als die des Startmenüs oder des Arbeitsplatzes von Windows XP.

Das „Apple-Menü“

Auf die Funktionen des Finders greifen Sie über die Menüleiste am oberen Rand des Schreibtisches und Bildschirms zu. Ganz links in dieser Menüleiste finden Sie das so genannte Apple- oder Apfel-Menü. Es ist ein – allerdings sehr praktisches – Relikt aus den Anfangsjahren des Mac Betriebssystem und wurde 2001 im vollkommen neu konzipierten Mac OS X übernommen. Das Apple-Menü beinhaltet Befehle zum Abmelden eines Benutzers sowie Menüeinträge zum Neustart und Ausschalten des Macs oder zum Aufrufen von Informationen über das System und der Systemeinstellungen.

Die Menüs des Finders

Rechts vom Apple-Menü finden Sie die eigentlichen Menüs des Finders. Sie entsprechen im Aufbau ungefähr der Menüleiste unter Windows XP, die am oberen Rand der einzelnen Fenster und Programmfenster zu finden ist. Allerdings

gibt es einen kleinen, aber bedeutsamen Unterschied, der anfangs gerade PC-Benutzer verwirrt. Das Menü Datei unter Windows XP heißt am Mac Ablage. Um also auf Funktionen zugreifen zu können, die unter Windows im Menü Datei zu finden sind, muss man am Mac auf Ablage klicken. Um die Verwirrung komplett zu machen, halten sich viele Programme, wie zum Beispiel Microsoft Office X oder der Acrobat Reader, nicht an die Vorgaben von Apple und besitzen an dieser Stelle ebenso die Bezeichnung Datei statt Ablage. Ist einem jedoch erst einmal bewusst, dass das Menü Ablage am Mac dem Menü Datei unter Windows und anderen Programmen entspricht, fällt einem nach einiger Zeit dieser Unterschied in den Bezeichnungen überhaupt nicht mehr auf.

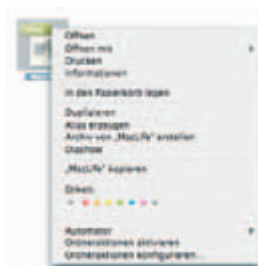
Eine weitere Eigenschaft des Finders, der für den Einsteiger in die Welt von Apple und Mac OS X zunächst ungewohnt erscheint ist, dass sich die Menüeinträge des Finders ändern, je nachdem welches Programm gestartet wurde und aktiv ist.

Starten Sie also ein Programm, wie beispielsweise das Textverarbeitungsprogramm TextEdit – zu finden über Macintosh HD im Ordner Programme – dann wird die Menüleiste des Finders von der des gestarteten Programms – hier TextEdit – überlagert. Starten Sie ein weiteres Programm, dann überlagern die Menüeinträge dieses Programms wiederum die von TextEdit und so fort. Als Anfänger hat man nun den Eindruck, dass sowohl der Finder als auch das zuvor gestartete TextEdit, verschwunden ist oder wieder geschlossen wurde. Dies ist aber keineswegs der Fall.

Alle Programme, inklusive Finder, befinden sich noch im Hauptspeicher Ihres Mac mini, was Sie daran erkennen, dass ihre Symbole im Dock von Mac OS X aufgeführt und mit dem oben genannten kleinen schwarzen Dreieck als aktiv gekennzeichnet sind. Zwischen diesen Programmen können Sie nun analog zur Taskleiste von Windows mit einem Klick



Das Kontextmenü des Schreibtischs von Mac OS X



Das Kontextmenü einer Datei unter Mac OS X



Der Programmschalter von Mac OS X



Mit Spotlight können Sie eine systemweite Volltextsuche starten

auf die im Dock befindlichen Programmsymbole wechseln.

Sind Sie hingegen gewohnt mit der Tastatur zu arbeiten, so können Sie mit der Tastenkombination Befehlstaste (⌘) und Tabulator ebenso zwischen den Programmen wechseln. Das auf diese Weise aktivierte Programm befindet sich nach dem Wechsel im Vordergrund.

Ganz rechts in der Menüleiste des Finders schließlich befinden sich zahlreiche kleine Symbole. Diese entsprechen im Großen und Ganzen den Symbolen im Infobereich der Taskleiste von Windows XP. Unter diesen befindet sich zum Beispiel ein Symbol, über das Sie die Lautstärke der internen oder externen Lautsprecher einstellen können oder das aktuelle Datum und die Uhrzeit.

Mit dem ganz rechts befindlichen Symbol einer weißen Lupe auf blauem Grund können Sie Spotlight aufrufen – eine revolutionäre neue Suchfunktion, die mit Mac OS X 10.4 eingeführt wurde. Ihre genaue Funktion an dieser Stelle zu erläutern, würde zu weit führen. Als Hinweis mag genügen, dass Sie über Spotlight eine Volltextsuche über alle auf Ihrem Rechner oder auf externen Festplatten befindlichen Dokumente unterschiedlichster Art ausführen können. Geben Sie in das Suchfeld zum Beispiel „Apple“ ein, dann zeigt Spotlight – nahezu in Echtzeit – alle Dokumente auf Ihrem Rechner, in denen dieser Suchbegriff zu finden ist. Eine derartig umfassende Suchfunktion wurde unter Windows XP bisher noch nicht implementiert.

Zu den Aufgaben des Finders gehört auch die Darstellung und Verwaltung der Ordner-, Datei- und Programmfenster unter Mac OS X. Auch diese sind auf den ersten Blick ähnlich aufgebaut wie bei Windows XP. Es gibt eine Titelleiste mit Tasten zum Schließen, Verkleinern und Vergrößern der Fenster, sowie eine Symbolleiste zum Navigieren zwischen Fenstern.

Zudem befinden sich in der Symbolleiste drei Symbole, mit denen man die Darstellungsweise der Fenster anpassen kann.

Dabei kann man zwischen der Darstellung des Fensterinhalts über Symbole, als detaillierte Liste und – was bei Mac OS X eine Besonderheit ist – auch als Spaltendarstellung wählen. Die Spaltendarstellung ist hervorragend dazu geeignet, um in nur einem Fenster einen Überblick über zahlreiche Ordner, Unterordner und deren Inhalt zu erhalten.

Rechts in der Symbolleiste des Fensters finden Sie zudem ein Suchfeld. Über dieses Suchfeld können Sie durch die Eingabe eines Suchbegriffes nach Dateien und deren Inhalt suchen. Die Suchanfragen und ihre Ergebnisse lassen sich übrigens unter Mac OS X 10.4 Tiger auch speichern.

Ähnlich Windows XP besitzen die Fenster unter Mac OS X eine Seitenleiste. In dieser Seitenleiste sind wichtige Ordner Ihres Mac mini sowie sein Festplattenlaufwerk und möglicherweise auch Netzwerklaufwerke aufgeführt, was dem Benutzer die umständliche und zeitraubende Suche dieser Ordner erspart. Zudem kann man so einfach

Programme, Unterordner oder Dateien in die dort aufgelisteten Ordner und Laufwerke kopieren oder verschieben. Selbstverständlich können Sie die Seitenleiste Ihren eigenen Vorstellungen anpassen, in dem Sie dort zum Beispiel Verweise auf Ordner einfügen. Dazu ziehen Sie ganz einfach das Symbol des gewünschten Ordners auf die Seitenleiste. Umgekehrt lassen sich auch Ordner aus dieser Liste entfernen.

Im Gegensatz zu Windows XP besitzen die einzelnen Fenster unter Mac OS X keine Menüleiste, denn diese befindet sich – wie oben dargestellt – am oberen Rand des Schreibtischs.

Die Tasten des Fensters zum Verkleinern, Schließen und Vergrößern sind am Mac nicht rechts, sondern links auf der Fensterleiste zu finden. Bei ihnen handelt es sich um drei verschiedenfarbige Tasten. Mit der roten Taste wird das Fenster geschlossen, der gelben das Fenster minimiert und der grünen vergrößert. Über eine längliche graue Taste rechts auf der Fensterleiste kann die Symbol- und Seitenleiste des Fensters ausgeblendet werden.

Verschieben werden die Fenster wie bei Windows XP, in dem man mit der Maus auf die Fensterleiste klickt, die primäre Maustaste drückt und das Fenster verschiebt. Auch das schrittweise Vergrößern eines Fensters funktioniert ähnlich wie bei Windows XP, in dem man mit dem Mauszeiger auf die linke, untere Ecke des Fensters klickt und den Fensterrahmen nach rechts oder nach unten zieht.

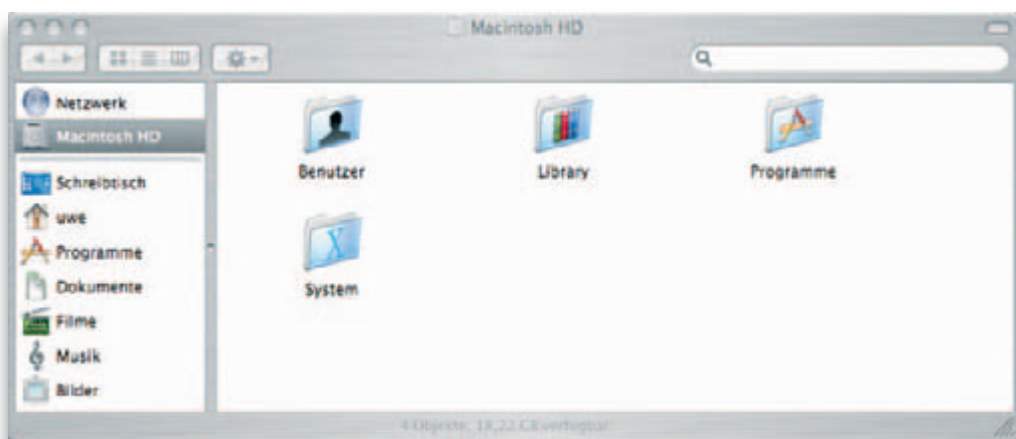
Eine kosmetisch ansprechende Besonderheit von Mac OS X ist, dass das Fenster beim Verkleinern wie ein „Flaschengeist“ vom Dock eingesogen wird. Hält man dabei die Umschalten/Shift-Taste gedrückt, so kann dieser Vorgang sogar in Zeitlupe bestaunt werden.

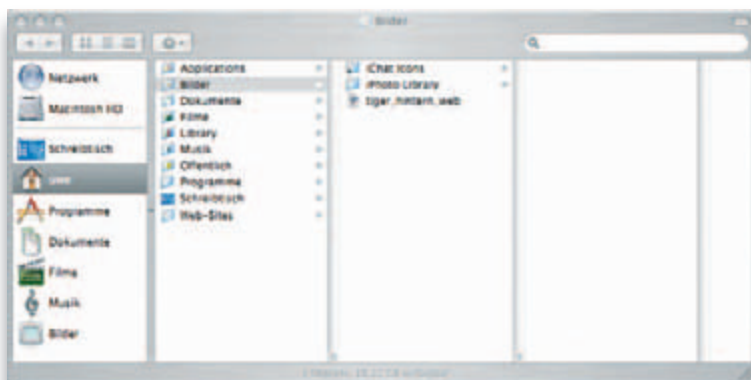
Die Verzeichnisstruktur

Da es sich bei Mac OS X um ein reinerassiges Mehrbenutzer-System mit einer Unix-Basis handelt, ähnelt es in seiner Verzeichnisstruktur eher herkömmlichen Unix-Systemen, als Windows XP. Haben Sie bereits Erfahrung mit Linux oder einem anderen Unix-System so wird Ihnen die Verzeichnisstruktur von Mac

Ein Fenster unter Mac OS X

Die Fenster





Die Spaltendarstellung des Benutzer-Ordners und seiner Unterordner

OS X einigermaßen vertraut sein.

Die erste Ebene der Verzeichnisstruktur ist das Hauptverzeichnis oder auch der Stamm-Ordner der Festplatte Ihres Macs, die Sie auf dem Schreibtisch, normalerweise als Macintosh HD bezeichnet, finden. Ein Doppelklick auf das Festplattensymbol öffnet ein Fenster, in dem Sie nun die wichtigsten (sichtbaren) Ordner von Mac OS X finden. Die Ordner System und Library im Stamm-Ordner können wir getrost außer Acht lassen. Im Folgenden spielen ausschließlich die Ordner Benutzer sowie Programme eine Rolle.

Unter Mac OS X bekommt jeder Benutzer einen eigenen Benutzer-Ordner zugewiesen, in dem nicht nur dessen Dokumente, Fotos, MP3-Dateien usw. gespeichert werden, sondern auch Bestandteile von Programminstallationen sowie Programmlicenzen. (In dem Ordner Library und seinen Unterordnern wie Preferences) Die Gefahr, dass sich Programmbestandteile und Dateien über sämtliche Ordner des Systems verteilen und eine Deinstallation von Programmen zu einer heiklen Angelegenheit werden lassen, wird so verhindert. Dateileichen können daher im Gegensatz zu Windows XP kaum die Stabilität des Rechners beeinträchtigen.

Selbstverständlich kann ein Benutzer nicht auf die Daten eines anderen, durch Kennwort geschützten, Benutzer-Ordners zugreifen. Der erste Benutzer, der bei der erstmaligen Installation von Mac OS X angelegt wird, hat die Rechte eines Administrators. Er kann andere Benutzer und ihre Ordner anlegen und löschen oder ihre Rechte einschränken. (Über Programme, Systemeinstellungen

und Benutzer)

Neben dem Benutzer-Ordner und seinen Unterordnern soll an dieser Stelle noch der Ordner Programme Erwähnung finden, weil sich in diesem alle bereits installierten Programme von Mac OS X befinden, und dort in der Regel auch alle nachträglich installierten Anwendungsprogramme zu finden sind. Auf die Programme in diesem Ordner können normalerweise alle Benutzer des Systems zugreifen, sofern ihre Rechte nicht entsprechend eingeschränkt sind. Die benutzerspezifischen Daten und Dokumente dieser Programme, ebenso wie die Lizenzen und Programmeinstellungen, werden jedoch im jeweiligen Benutzer-Ordner abgelegt. Zudem ist die Installation von Programmen in diesem Ordner ausschließlich Benutzern mit Administratorrechten vorbehalten. Daher ist es ratsam, spezifische, nur für einen bestimmten Benutzer erforderliche Programme, auch in dessen Benutzer-Ordner zu installieren.

Informationen zu Dateien und Ordnern

Die Benutzerrechte von Ordnern, Programmen und Dateien kann man im Fenster Informationen von Mac OS X einsehen. Mit einem Rechtsklick oder CTRL-Taste und Maustaste öffnen Sie bekanntlich das Kontextmenü eines Ordners oder einer Datei.

Im Kontextmenü wählen Sie nun den Eintrag Informationen aus. In dem nun folgenden Fenster können Sie unter Allgemein nähere Informationen zur gewählten Datei in Erfahrung bringen, wie das Erstellungsdatum. Unter Öffnen legen Sie fest, mit welchem Programm

das Dokument zukünftig geöffnet werden soll, und mit Übersicht können Sie eine verkleinerte Übersicht der Datei betrachten oder sogar ein Video im Miniaturformat abspielen. Über den Eintrag Eigentümer & Zugriffsrechte ist es schließlich möglich, die Rechte der entsprechenden Datei zu ändern. Dies sollten Sie allerdings nur dann machen, wenn Sie genau wissen, was Sie tun.

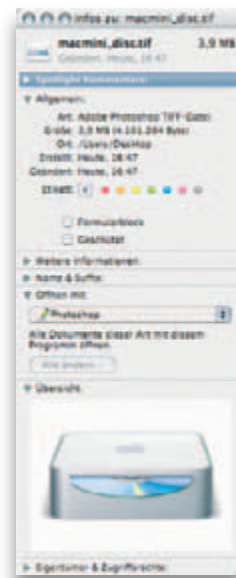
Das Informationsfenster von Mac OS X ist übrigens dem Fenster Eigenschaften von Dateien oder Ordnern unter Windows XP ähnlich. Es wird ebenso über das Kontextmenü aufgerufen, bietet jedoch weniger Möglichkeiten.

Unterschiede in der Bedienung von Windows XP und Mac OS X

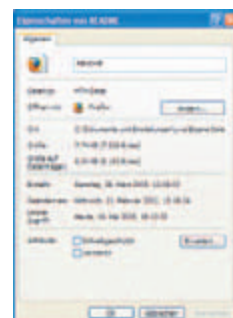
Wer den Umstieg von einem PC mit Windows XP auf den Mac mini unter Mac OS X 10.4 Tiger gewagt hat, der wird feststellen, dass sich die Bedienung von Windows XP und Mac OS X in ihren Grundzügen zwar ähnelt, Mac OS X aber das schlüssigere und intuitivere Bedienungskonzept aufweist. Zwar ist Mac OS X mindestens genauso komplex, und es gibt ebenso viel Interessantes und Spannendes zu erforschen wie bei Windows XP, die für den normalen Anwender erforderlichen Grundfunktionen sind aber besser umgesetzt, einfacher zu finden und leichter zugänglich. Die Paradoxie von Windows XP, auf Start klicken zu müssen, um den Rechner herunterzufahren und auszuschalten, wird Ihnen unter Mac OS X nicht begegnen.

Nachdem Sie nun die grundlegenden Prinzipien der Bedienung von Mac OS X 10.4 Tiger kennen gelernt haben, werden wir uns im nächsten Teil den zahlreichen mitgelieferten Anwendungen sowie Aufsehen erregenden Sonderfunktionen von Mac OS X 10.4 Tiger, wie zum Beispiel Exposé und Dashboard, zuwenden. [4] Sie werden erfahren, welche der zahlreichen Anwendungen von Mac OS X die Aufgaben Ihrer bisherigen Windows-Programme übernehmen.

Uwe Albrecht



Das Informationsfenster einer Datei unter Mac OS X



Das Fenster Eigenschaften unter Windows XP

Weblinks

- [1] http://de.wikipedia.org/wiki/Grafische_Benutzeroberfläche
- [2] http://de.wikipedia.org/wiki/Mac_OS
- [3] http://de.wikipedia.org/wiki/Mac_OS_X
- [4] www.apple.com/de/support/tiger/

Mit dem Mac unbeobachtet ins Internet

Der anonyme Apfel

„Es gibt keine belanglosen Daten“ hat schon das Bundesverfassungsgericht 1983 festgestellt. Anonymisierungsdienste können helfen, sich bei der Internetnutzung gegen die Sammelwut der Dienstleister zu schützen. Unterschiedliche Systeme buhlen auch um den Mac-Anwender.



Magdalena Unbedarf hat sich berechnete Hoffnungen auf den Job gemacht. Sie erfüllte das Anforderungsprofil perfekt. Schließlich erkundigte sie sich nach einigen Wochen, wie es um Ihre Bewerbung stünde. „Es tut uns leid“, teilte man ihr dann mit blumigen Worten mit. Aber man habe festgestellt, dass sie sich letztes im konzernangeordneten Buchversand für Bücher über Schwangerschaft interessiert habe. Man habe sich daher für eine Mitbewerberin entschieden, was Frau Unbedarf doch sicherlich verstünde.

Wer sich ins Internet einklinkt, bekommt für seine Onlinezeit eine eindeutige Nummer zugewiesen, die so genannte IP-Nummer. Diese ist wie eine Postadresse notwendig, damit dem Nutzer angeforderte Webinhalte auch zugestellt werden können. Feste, stets nur einem Computer oder Netzwerk zugewiesene IP-Nummern sind heute im Privatbereich noch die Ausnahme. Vielmehr wird in der Regel die IP-Nummer dynamisch durch den Provider zugewiesen. Das bedeutet, wer sich ins Internet einwählt, bekommt die nächste beim Provider freie IP-Nummer. Verlässt er das Internet, kann die Nummer wieder einem anderen zugewiesen werden.

Besucht man einen Internetdienst, so wird die IP-Nummer dort verarbeitet und in den überwiegenden Fällen leider auch entgegen den Datenschutzgesetzen für längere Zeit gespeichert. Zwar ist die eindeutige Identifikation einer Person bei dynamischen IP-Nummern nur über die Internetprovider möglich, die Listen darüber führen, wer wann welche Nummer zugewiesen bekommen hat. Jedoch gibt es schon heute zahlreiche Provider, die auch Webdienste anbieten oder mit anderen Anbietern eng zusammenarbeiten. Ein Abgleich der Datenbanken ist, wenn auch verboten, technisch einfach realisierbar. Cookies, Webformulare und freigiebige Provider tun ihr eigenes dazu, dass die einzelnen Internetnutzer sich nicht mehr unbeobachtet fühlen können.

Die IP-Nummer zu verschleiern, ist Anliegen von Anonymisierungsdiensten. Anonymität ist nichts Verbotenes und in der realen Welt gang und gäbe. In der Regel zeigt man beim Einkaufen dem Geschäftsführer zunächst nicht seinen Ausweis oder bekennt freimütig ä

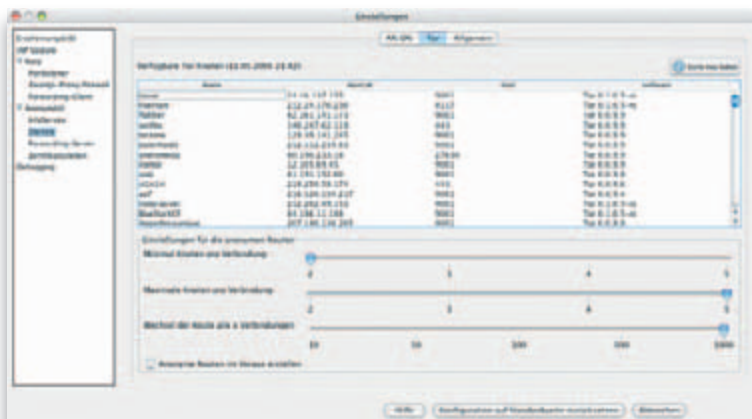
la Lorient, dass man Herr Lose heiße und nunmehr gedenke einzukaufen. Auch für die Onlinewelt ist es dem Nutzer im Rahmen seines Rechts auf informationelle Selbstbestimmung grundsätzlich freigestellt, wann er sich wem gegenüber warum identifiziert. Gesetze wie das Teledienstedatenschutzgesetz schreiben sogar eindeutig vor, dass Webdienste im Rahmen des Möglichen anonym oder unter Pseudonym nutzbar sein müssen – in der Netzrealität wahrscheinlich eines der meist missachteten Gesetze. Da kann es dem Nutzer nicht verübelt werden, wenn er sich selber hilft.

Der Computer dazwischen

Einfache Anonymisierungsdienste basieren auf Zwischencomputern, so genannten Proxies. Hierbei handelt es sich um Rechner, die zwischen dem eigenen Computer und dem Internet wie ein Mittler auftreten. Jede Anfrage wird zunächst an den Proxy übergeben, der diese sodann an die entsprechenden Webdienste weiterleitet und das Ergebnis schließlich treuhänderisch an den Nutzer zurückschickt. Der Webdienst sieht in seinen Logfiles nur die IP-Nummer des Proxies bzw. des Anonymisierungsdienstes. Wer die Nutzer sind, bleibt ihm verborgen. Beispiele für derartige Lösungen sind etwa Anonymizer.com oder SaferSurf.com. Technisch muss der Proxy nur einmal bei Safari oder anderen Browsern eingetragen werden, um nach außen hin anonym zu surfen. Der Nachteil dieser Lösung ist jedoch, dass zumindest der Betreiber des Anonymisierungsdienstes alles erfährt. Er kann genau mitlesen und speichern, wer welche Seiten abrufen und welche Inhalte überträgt. Dass bei einigen Anbietern die Proxies automatisch periodisch gewechselt werden, ändert hieran nichts. Der Betreiber sollte somit einigermaßen vertrauenswürdig sein.

Der Mix macht's

Die Idee hinter verteilten Anonymisierungsdiensten wie Tor oder AN.ON (Anonymität Online) ist es, genau dieses Problem zu lösen. Hier werden mehrere Anonymisierungsrechner (so genannte Knoten (Tor) bzw. Mixe (AN.ON)) hintereinander geschaltet. Die Datenpake-



te werden mit viel Kryptographie und geheimer Signierung miteinander verwoben und verschleiert, um es Angreifern von außen so schwer wie möglich zu machen, irgend etwas in dem Datenstrom zu erkennen. Ein Aufdecken der Verbindung wäre hierbei nur möglich, wenn alle hintereinander geschalteten Knoten/Mixe zusammenarbeiten würden. Hat man dann einen in New York, einen in Teheran und einen bei Amnesty International stehen, so kann man sich einigermaßen sicher sein, dass dieser Fall nicht so schnell eintritt. Tor [1] stammt aus den USA und wird vor allem von einer wechselhaften Gruppe engagierter Privatleute betrieben. Entsprechend wild sind die Tor-Knoten verteilt. AN.ON hingegen wurde von deutschen Universitäten und Datenschutzorganisationen entwickelt und vom Bundesministerium für Wirtschaft und Arbeit gefördert. Hier setzt man mehr auf die eindeutig erkennbaren Betreiber.

Will man auf dem Mac AN.ON nutzen, benötigt man zunächst den „JAP“. Dies ist eine Software, die sich auf dem eigenen Rechner darum kümmert, dass man die gewünschten Mixe auch erreicht. Zusätzlich sorgt er dafür, dass schon die Verbindung bis dorthin verschlüsselt wird. Heruntergeladen werden kann der JAP kostenlos von der AN.ON-Projektseite [2], wo eine spezielle Version für Macintosh-Rechner hinterlegt ist. In der Regel ist die für den Betrieb notwendige „Runtime für Java“ schon zusammen mit Mac OS installiert. Sollte dieses vor allem bei Betriebssystemversionen bis Mac OS 9 nicht der Fall gewesen sein, kann man sie auch von

der Website von Apple [3] herunterladen und nachinstallieren. Es empfiehlt sich auf jeden Fall, ein Update der Runtime durchzuführen, da die neueste JAP-Version ein aktuelles Java benötigt.

Ist der JAP installiert, muss noch der Proxy so eingestellt werden, dass von nun an der Internetverkehr zunächst über den JAP geleitet wird. Hierzu wählt man bei Mac OS X für Safari in der Systemsteuerung den Punkt Netzwerk und dort Konfigurieren aus. Unter Proxies trägt man bei HTTP bzw. HTTPS den Server 127.0.0.1:4001 ein. Einige andere Browser müssen direkt innerhalb der eigenen Einstellungen entsprechend eingerichtet werden. Bei Firefox etwa findet sich der entsprechende Punkt unter Einstellungen > Verbindungs-Einstellungen.

Der JAP wird mittels Anonymität Ein aktiviert. Beim Surfen müsste die Zahl hinter Eigene anonymisierte Daten nunmehr ansteigen. Dann hat man alles richtig gemacht, was auf Testseiten [4] überprüft werden kann.

JAP ermöglicht es dem Nutzer, zwischen einzelnen Mix-Ketten zu wechseln, je nachdem, welchen Institutionen man sein Vertrauen ausspricht. Durch die stark ansteigende Nutzer-schaft kommt es leider des Öfteren zu Geschwindigkeitsproblemen. Auch in diesem Fall kann ein Wechsel zwischen den Mix-Ketten helfen. Der Einsatz neuer Mix-Rechner soll jedoch bald zu merklichen Geschwindigkeitssteigerungen führen. Alternativ kann die Anonymisierung auch zeitweise abgeschaltet werden. Betätigt man Aus, erscheint noch ein kurzer Warnhinweis im Browser, und anschließend ist man wieder mit vol-

ler Geschwindigkeit, aber identifizierbar im Internet unterwegs. Ein Klick auf Ein aktiviert die Anonymisierung dann aufs Neue.

Macht auf das Tor

Auch Tor kann mit dem JAP genutzt werden. Hierzu muss zunächst unter Einstellungen > Dienste > Tor die Liste der verfügbaren Tor Knoten neu geladen werden. JAP nutzt von da an das Tor-Netzwerk immer dann, wenn Ports und Protokolle außerhalb von HTTP und HTTPS angesprochen werden sollen.

Möchte man schließlich noch die Welt verbessern, kann man den Forwarder aktivieren und stellt damit seinen eigenen Internetzugang anderen JAP-Nutzern zur Verfügung, die ansonsten durch zum Beispiel totalitäre Staaten daran gehindert werden, frei das Internet zu nutzen.

Wie alles im Leben, haben auch die Anonymisierungsdienste jeweils ihre Vor- und Nachteile. Wer mit hoher Geschwindigkeit und geringem Schutz gegenüber dem Betreiber anonym surfen will, nutzt die meist kommerziellen Proxy-Lösungen. Tor und AN.ON sind zwar kostenlos und sicherer, kämpfen aber noch mit Geschwindigkeitsproblemen, die das Surfvergnügen schmälern können. Die Datenspionage erschweren können sie aber auf jeden Fall.

Henry Krasemann

[1] <http://tor.eff.org>

[2] www.anon-online.de

[3] <http://developer.apple.com/java/text/download.html>

[4] www.leader.ru/secure/who.html

Eine fast wahre Geschichte

DIE NACHT DER LANGEN WÜNSCHE



Illustration: Alexander Scholz (www.bolone.de)

Es war drei Uhr nachts. Ich wartete auf den ersten Zug um Fünf, und es wurde ein langes Warten auf dem Hamburger Bahnhof, der mindestens so tot wie ein Fischbrötchen war. Auf dem Bahnsteig 13 mit mir im Warthäuschen zusammen saßen lediglich ein Transvestit mit abblättrender Farbe, die auf dem Weg nach Köln war, und zwei junge Mädchen. Die eine hatte ein schönes Gesicht und schnarchte leise, während die Freundin so wirkte, als wäre sie gerade eben gestorben und schaute durch dunkel umrandete Augen ins Jenseits. Ein Blick, der einem das Martini-geschwängerte Blut in den Adern zu Eiswürfeln gefrieren ließ. Die Zeiger einer überdimensionalen Uhr rückten endlich auf die vier zu, als es geschah. Ein kleines grünes Männchen stand vor mir und sprach mich an:

„Ich bin der Geist aus dem Apfel.“

Ich nickte und wunderte mich.

Der Transvestit neben mir kippte mit dem Oberkörper nach vorn und fing nun ebenfalls an zu schnarchen. Der Geist schaute ihn kurz irritiert an, um dann fortzufahren:

„Du solltest dein Leben ändern.“

„Aha.“

„Du bist für einen richtigen Mac User viel zu ungebildet und hässlich.“

„Hm. Du bist nicht zufällig da, um mich zu beleidigen, oder?“

Ein alkoholischer Blick waberte vom Mädchen zu mir herüber, aber glücklicherweise schien es sie nicht zu stören, dass ich anscheinend laut mit mir selbst sprach. Ihre Augenlider senkten sich. Es war, als schaute man einem unendlich langsamen Windows-Absturz zu.

Der Geist plusterte sich auf und sagte:

„Du hast drei Wünsche gehabt.“

„Geht das nicht anders, und ich habe erst drei Wünsche?“

„Nein. Die Wünsche waren Schönheit, Erfolg und guter Sex.“

„Stimmt.“

„Vergiss das mit der Schönheit, zu kompliziert.“

Langsam wurde ich sauer, aber ich konnte mich zurückhalten.

„Aber du erfüllst mir die anderen Wünsche?“

Das Mädchen schlug kurz die Augen auf und murmelte „Ich erfülle gar nichts, ich bin schon voll.“

In diesem Moment kippte der Transvestit so weit nach vorne, dass er oder sie mit dem Kopf auf dem Koffer aufschlug, und ein „Huch“ entfleuchte dunkelvioletten Lippen. Ein gehetzter Blick in die Runde, den ich versuchte mit einem Lächeln zu beantworten, was mir aber ziemlich misslang. Er schlief wieder ein.

Der Geist kratzte sich am Haupthaar, schluckte und sprach leise.

„Also, solche Standardwünsche erfülle ich schon. Am liebsten ist mir aber „Ich will nicht einen Wunsch, sondern tausend Wünsche.“ Schwupps. Einer ist weg. Kein einziger hat sich bisher gewünscht, dass ich sie auch erfüllen soll. Können sich ja wünschen bis sie schwarz werden“ Er kicherte.

„Hm. Aber das mit der Schönheit packst du nicht?“

„Wozu willst du Schönheit? Wenn du eh reich bist und guten Sex hast, ich mein ja nur, ich kann ja auch keine Wunder.“

Ich überlegte. So ganz Unrecht hatte er nicht.

„Ok, dann hab ich einen dritten Wunsch frei?“

„Ja, kann man so sagen.“

„Toll. Dann wünsche ich mir stattdessen schon heute das superduperhyper-Teil, das Apple in zehn Jahren herausbringen wird.“

„Nun ja ...“

„Was ist denn jetzt schon wieder?“ Ich war nicht nur übernächtigt, sondern leicht gereizt. Der Apfelgeist kam mir auch ein wenig überheblich vor.

„Es wird dir nicht gefallen.“ Antwortete er und machte eine wegwerfende Geste.

„Wieso?“

„Naja, ist nicht mein Problem.“

Es gab einen Knall, der Geist verschwand. Meine Brieftasche schwoh an, und in der Hand hielt ich plötzlich eine dünne Folie. Als ich sie berührte, füllte sich der Raum mit einem Hologramm der Boygroup Never-i-Sync. Die akustischen Absonderungen verstießen gegen sämtliche Genfer Konventionen auf einmal, rechts unten in der Ecke erschien leuchtend der Schriftzug „welcome to iPod extreme, made in California“. Ich begann zu fluchen und den Apfelgeist in sämtliche Höllen zu wünschen, als ich bemerkte, dass mich der Transvestit und das Mädchen lüstern ansahen.

Es war vier Uhr Nachts auf dem Hamburger Bahnhof. Ein unmenschlicher Entsetzensschrei schnitt wie eine Kreissäge durch die menschenleere Halle. Menschenleer? Ja, bis auf ein kleines Warthäuschen, in dem unaussprechliche Dinge vor sich gingen, über die ich betreten den Mantel des Schweigens ausbreiten möchte. Es gibt Wünsche, von denen wünscht man sich, sie nie gehabt zu haben.

Euer **Marc Maus**

Wer mehr von Marc Maus lesen möchte – am 30. Juni 2005 erscheint das Buch „**Mein Leben mit Mitsu**“ im Brandneu-Verlag, eine kleine Geschichte von Liebe, Sehnsucht und Nudelsuppe. Auf der Verlagsseite www.brandneu-verlag.de wird auch die geheime Identität von Marc Maus gelüftet.

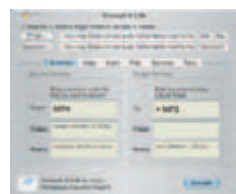
www.wo-ist-mitsu.de

Ton-Recycling

Apples iLife sei Dank verschmelzen denkbar einfach Foto, Film und Musik zu einem Gesamtwerk auf DVD. Doch wie lässt sich der Ton von solch einer DVD wiederverwerten, wenn das Originalmaterial nicht mehr im Datenarchiv zu finden ist? Mac Life zeigt einen Weg des Audio-Recycling!



Die Einstellungen in Hand-Brake sind so gewählt, dass das gerippte Filmmaterial als MP4 auf unserem Mac gesichert wird.



Die Quelldaten mit der Maus in die Oberfläche gezogen, und Ausgabematerial ist schnell vorkonfiguriert.



In der Auswahl „Audio“ müssen wir die Voreinstellungen den eigenen Erfordernissen anpassen.

Um den Ton von einer DVD zu extrahieren, benötigen wir drei Arbeitsschritte. Zunächst wird die DVD gerippt. Was ziemlich brutal klingt, ist nichts weiter als ein Kopieren und Konvertieren der Daten von der DVD auf die Festplatte des Computers. Im zweiten Schritt extrahieren wir aus dem gerippten Filmmaterial die Audiosignale. Im dritten und letzten Arbeitsschritt werden jene Passagen aus der Audio-Datei geschnitten, die wir für unser neues Projekt benötigen. Alle verwendeten Programme können kostenlos aus dem Internet geladen werden und verrichten ihren Dienst problemlos unter Mac OS X, Version 10.4.

DVD rippen

Damit wir die Daten von der DVD in ein weiterverarbeitbares Format auf den Mac bekommen, haben wir uns auf das Programm HandBrake 0.7 beta3 (handbrake.mok.org) entschieden. Es unterstützt bei den Ausgabeformaten MP4, OGM und AVI. Vor dem Programmstart sollte die DVD bereits eingelegt und gemountet sein. So wird das entsprechende Volumen beim Start erkannt. Ein Mausklick auf den Button „Öffnen“ und HandBrake liest den Inhalt der DVD ein. Sollte an dieser Stelle kein Fortkommen sein, handelt es sich um eine kopiergeschützte DVD.

Unsere DVD besteht aus einem ca. 40-minütigen Track, der sich über 8 Kapitel erstreckt. Die benötigten Audiosequenzen sollen sich beispielhaft über die Kapitel 3 bis 4 verteilen. Um Rechenzeit zu sparen und unnötige Datenmengen zu vermeiden, konfigurieren wir uns HandBrake um diese zu rippenden Quelldaten.

Beim Ausgabeformat haben wir uns für MP4 entschieden. Alle anderen Einstellungen belassen wir in der vorgegebenen Form. Ein Klick auf den Button „Rip“ startet das Umkopieren und Konvertieren der selektierten Kapitel.

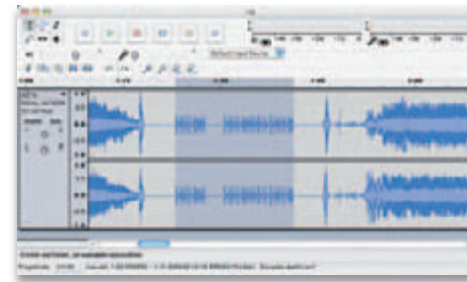
Audio extrahieren

Nachdem die beiden Kapitel als MP4-Film vorliegen, geht es an das Separieren des Audiosignals. Hierfür verwenden wir ffmpegX (homepage.mac.com/major4). Vor dem ersten Einsatz sind allerdings ein paar Vorarbeiten notwendig. Es sind drei Encoder zu installieren. Die Links zu den aktuellen Download-Adressen finden Sie ebenfalls auf der ffmpegX-Homepage. Sind die Dateien geladen und teilweise entpackt, wählen Sie im Startdialog den Speicherort aus, geben Ihr Passwort ein und klicken auf den Button „Install“.

Sollten Sie anschließend eine Fehlermeldung erhalten, dass ein Ordner oder Datei nicht gefunden werden konnte, erstellen Sie im Finder unter „Startvolumen, Library, Application Support“ einen Ordner „ffmpegx“ und wiederholen die Prozedur.

Ziehen Sie mit der Maus die MP4-Datei aus dem Finder in die Zeile „From“ des „Source format“. In „Target format“ kann auf die Vorauswahl „Movie Audio to mp3“ zurückgegriffen werden. Um in das Auswahlmenü zu gelangen, klicken Sie mit der Maus auf das kleine Dreieck in der Zeile „To“.

Im Karteireiter „Audio“ lässt sich die Voreinstellung anpassen. In unserem Fall



Die Auswahl einer Sequenz in der Timeline lässt sich in Audacity bequem als eine neue Audio-Datei speichern.

haben wir die Option „Invertiere Map“ deaktiviert und die Abtastrate auf 44100 kHz reduziert. Der Button „Encode“ startet das Extrahieren der Audiospur.

Audio schneiden

Nunmehr liegt der gesuchte Audio-Extrakt der DVD als MP3 vor. Aus ihm sind jetzt die Abschnitte zu schneiden, die wir für ein anderes Projekt benötigen. Diese Aufgabe übernimmt Audacity (audacity.sourceforge.net). Neben dem eigentlichen Programm wird zusätzlich der MP3-Encoder „LAME“ benötigt. Die aktuelle Download-Adresse finden Sie auf der Audacity-Homepage.

Ist alles installiert und eingerichtet, laden wir in Audacity die MP3-Datei. Mit dem Auswahlwerkzeug und gehaltener Hochstell-Taste lässt sich in der Timeline die in Frage kommende Audiosequenz markieren. Zur Kontrolle gibt die Abspielfunktion den selektierten Bereich wieder.

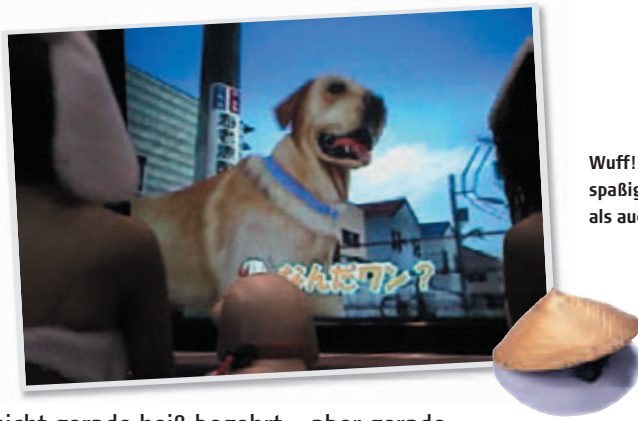
Audacity ist aber mehr als nur Audio-Schnittprogramm. Eine Reihe von Filtern erlaubt zusätzliche Korrekturen und Manipulationen inkl. der Lautstärkeregelung über eine Hüllkurvenanpassung. Ebenfalls lassen sich mehrere Clips zu einer Datei zusammenfügen. Vor allem beim Zerlegen des Tons wird die Arbeit dadurch erleichtert, dass die Markierung in der Timeline direkt in eine Audio-Datei gespeichert werden kann (Menü, Datei, Auswahl exportieren als ...). Zur Auswahl stehen das MP3-, WAV- und Ogg-Format. Im Fall des Erstgenannten lassen sich die ID3-Tags zur Inhaltsangabe editieren. So schließt sich der Wiederverwertungskreislauf, und das recycelte Tondokument kann iTunes & Co. wieder zugeführt werden.

Ronald Puhle

Ja(a)pan

Yokoso!

Apple in Japan



Wuff! Inu no Osanpo ist ein richtig
spaßiges Spiel – sowohl für die Spieler
als auch für die Zuschauer.

Elektronische Haustiere sind hierzulande nicht gerade heiß begehrt – aber gerade Apple-Fans könnten jetzt auf den Robo-Hund kommen.

Wer in den letzten Jahren auf der CeBIT über den Sony-Stand spaziert ist, hat ihn bestimmt gesehen: Aibo, den Roboterhund. Im Gegensatz zu den vielen Spielzeug-Robotern, die es hier gab und gibt, ist Aibo aber mit Sensoren ausgestattet und, noch wichtiger, programmierbar. Die aktuellste Version des Aibo ist sogar in der Lage, per Kamera die Gefühle von Menschen zu deuten. Dank verschiedener neuer Programme zum Herunterladen, wird es mit dem Hund so schnell nicht langweilig.

Der Aibo ist ein Verkaufshit und wegweisend für eine noch junge Industrie: Neue Roboter sollen ältere Menschen unterhalten und bei Bedarf den Notruf betätigen oder einfach nur ein Haustier ersetzen. Dass Aibo nicht wirklich lebt, ist dabei weniger ein Problem, denn im Shintoismus (eine von Japans zwei Hauptreligionen), wird – sehr vereinfacht ausgedrückt – auch leblosen Gegenständen Leben bescheinigt. Außerdem gilt Aibo einfach als coole Technologie und regt bestimmt keinen Vermieter auf.

Natürlich gibt es auch andere Tiere wie Katzen und vieles mehr in Roboterform. Den seltsamsten Beitrag lieferte Bandai mit dem WonderBorg ab, der Roboterspinne. Diese wurde billig (etwa 100 Euro) auf den Markt geworfen und hatte eine Schnittstelle für Bandais GameBoy-Konkurrenten WonderSwan. Da der WonderSwan nur leidlich erfolgreich war, darf die Spinne auch dank PC-Unterstützung krabbeln.

iDog

Unter den Spielzeugherstellern gilt Sega Toys, Ableger des bekannten Videospielherstellers Sega, nicht unbedingt als leuchtendes Beispiel für Innovation.

Aber so wie es sich kein größerer japanischer Konzern auf der Expo 2005 in Aichi erlauben kann, ohne eigene, intelligente Roboter dazustehen, so wenig können es sich Bandai, Sega Toys & Co. leisten, den Aibo unbeantwortet zu lassen.

Sega hat zumindest in den Spielhallen schon Erfahrung mit Hunden, und der iDog ist auch nicht der erste Roboter-Hund der Firma, aber für Mac-Besitzer sicherlich der interessanteste. Statt ein weiteres Billig-Elektrospielzeug auf den Markt zu werfen, das technologisch keinen Fortschritt gegenüber alten Tomy-Robotern darstellt, orientiert sich Sega Toys grob am iPod. Der iDog wird in einer iPod-ähnlichen Verpackung ausgeliefert und präsentiert sich als optische Kreuzung zwischen einem iPod und dem Aibo. Das Roboter-Tier reagiert auf Bewegungen und Berührungen. Sieben LEDs auf dem Kopf, die in verschiedenen Farben leuchten können, zeigen die Stimmung des Tieres. Per Knopfdruck wird das Hündchen schnell aufgemuntert und über einen 3,5 cm Klinkenstecker mit Musik versorgt – dann bewegt sich der 170g leichte iDog zur Musik und lässt die LEDs blinken. Über eine besondere Eigenintelligenz oder Programmierbarkeit wie der Aibo verfügt der iDog nicht. Um dem etwa 35 Euro teurem Hund dennoch zum Erfolg zu verhelfen, kooperiert Sega mit der bekannten Popgruppe day after tomorrow.

... und andere Hunde

Auch die große Mutterfirma ist auf den Hund gekommen, und das schon 2001. In Inu No Osanpo (übersetzt etwa: „Spaziergang mit Hund“, oder ganz einfach „Gassi gehen“) muss ein Hund mit der Leine durch die Stadt

geführt werden. Der Hund begegnet dabei im Straßenverkehr anderen Hunden, Katzen oder markanten Punkten, um sein Revier zu markieren. Spielziel ist es, den Hund glücklich zu machen. Ungewöhnlich ist die Spielsteuerung, die aus einer Leine und einem großen Laufband besteht. Denn hier zeigt sich eine Parallele zu einem echten Hund: Auch Segas virtuelle Variante wird am schnellsten glücklich, wenn man mit ihr läuft. Begegnet ihm gar eine Katze, ist ein echter Sprint angesagt – und selbst Katzenfreunde werden fluchen, wenn Sie das Mietzekätzchen immer wieder knapp verpassen.

Inu no Osanpo ist ein echtes Erlebnis, aber da der Automat relativ groß und teuer in der Anschaffung ist, steht er in nur wenigen Spielhallen (beispielsweise in der Sega-Spielhalle in Yokohama-Chinatown oder den größeren Sega-Freizeitparks). Eine Heimumsetzung gibt es aufgrund der speziellen Hardware nicht.

Matthias Jaap



Matthias „Jaapan“ Jaap hat sich wieder einmal auf die Suche nach Mac-Kuriositäten aus dem Land der aufgehenden Sonne gemacht.

Kennen Sie den Mann auf der linken Seite? Die Sendung aus Lost in Translation (Film mit Bill Murray) gibt es tatsächlich. Sie heißt Matthew's Best Hits TV und lädt meistens Musiker ein.



Apple und die Umwelt

Design gegen Schrott

Innovatives Design und Marktstrategien, hier ist der kalifornische Computerhersteller führend. Zu sorglos beim Schrott, zu viel Gift, zu wenig erweiterbar, zu wenig Transparenz werfen US-Umweltschützer Apple vor. Sie verlangen eine Spitzenposition des „coolen“ Konzerns auch bei der Rücknahme von Elektronikschrott und der Vermeidung giftiger Inhaltsstoffe. In Europa gelten ab diesen Sommer entsprechende Regeln.



Die Aktivisten der „Computer Take Back Campaign“ (CTBC) haben auf diesen Augenblick gewartet. Während der Aktionärsversammlung des IT-Konzerns machen sie presserwirksam auf ihre Kampagne aufmerksam. „From iPod to iWaste“ sei der Weg bei Apple. Der schicke MP3-Player enthalte zu viel Blei in sei-

nem Akku, der sich zudem nicht austauschen lasse. Die Rücknahme von Apple-Computern sei ungeregelt, teuer und der Hersteller lasse weltweite Recycling-Ziele vermissen. Apple-Schrott lande in asiatischen Recycling-Hinterhöfen oder würde in US-Gefängnissen verarbeitet. Außer dem Power Mac G5 ließe sich kein

Apple-Produkt erweitern und Apple läge mit seinem Recycling-Programm weit hinter Dell und HP. Diese hätten sich zu in Europa und Asien verabschiedeten Umweltzielen bekannt, deren gesetzliche Durchsetzung in den USA Apple per Lobby verhindere.

Apple in der Kritik

Am weltweiten „Earth Day“ hatten die Umweltschützer stellvertretend für die US-Computerindustrie die Marke Apple gewählt, „da Apple aufgrund seiner Markenbedeutung Führer und nicht Verlierer des ‚e-waste‘-Problems“ sein solle. Die Kunden hätten hohe Erwartungen an das „Think different“-Unternehmen. Und zu einem gesellschaftlich verantwortungsvollen Unternehmen gehöre außerdem, dass es den Frauenanteil in Führungspositionen erhöhe und mehr Transparenz über Umweltziele gäbe.

Einen besseren Zeitpunkt hätten sich die Umweltschützer nicht aussuchen können. Denn die Diskussion um die globalisierte Billig-Entsorgung von



Elektronikschrott

Über eine Milliarde Personal Computer waren bereits im April 2002 produziert. Jährlich kommen etwa 115 Millionen dazu. Komplexere Anwendungen, schnellere Prozessoren und größere Arbeits- und Massenspeicher sind für den Wandel verantwortlich. Alt-Rechner und Alltags-Elektronik wie Handys werden in rasantem Tempo durch neue, leistungstärkere Geräte ersetzt. Das Ergebnis sind ein hoher Einsatz von Ressourcen bei der Produktion, steigender Energieverbrauch bei der Anwendung und ein wachsendes Müllproblem. Die Herstellung eines PC verbraucht Ressourcen vom Gewicht eines Geländewagens. Computerschrott gehört zu den am schnellsten wachsenden Abfallfraktionen. Allein in Deutsch-

land fallen jährlich 110000 Tonnen IT-Schrott an. In den USA werden in diesem Jahr 325 Millionen PCs älter als fünf Jahre - und damit überflüssig. In China werden jährlich 4 Millionen PC ausrangiert und stellen fünf Prozent des Abfalls. Noch fehlen flächendeckende umweltverträgliche Entsorgungsverfahren und so wird der überwiegende Anteil ohne Vorbehandlung beseitigt. 40 Prozent der Bleibelastung in Deponien stammen aus diesen Geräten. Insgesamt entstehen laut Greenpeace pro Stunde weltweit 4000 Tonnen Elektroschrott. In der chinesischen Provinz Guangdong schlachten auf einem der größten Computerfriedhöfe der Welt tausende Wanderarbeiter unter unmenschlichen Bedingungen elektronische Geräte zu einem Hungerlohn aus.



Foto: Basel Action Network

Giftgefahren

Zum Löten von Chips und Bauteilen auf der Platine wird oft noch bleihaltiges Lot verwendet. Bei Depositionierung oder Verbrennung belastet das Schwermetall Wasser und Luft. Wie alle Schwermetalle reichert es sich im Körper an und kann zu chronischen Vergiftungen führen.

Kunststoffteile und Platinen werden zumeist noch bromierte Flammenschutzmittel zugefügt. Verwendet werden polybromierte Diphenylether (PBDE) und Tetrabrombiphenol A (TBPA). PBDE sind langlebig und reichern sich in Geweben lebender Organismen an. Einige Verbindungen wirken auch hormonell. PBDE wurden vermehrt in der Muttermilch nachgewiesen.

Bis zu 25 Prozent Weichmacher wie Di(2-ethylhexyl)phthalat (DEHP) sind in PVC-Kabeln enthalten. Das hormonwirksame Phthalat ist mittlerweile überall zu finden.

gesundheits- und umweltgefährdendem Elektronikschrott ist in vollem Gange. Nachrichten und Bilder von miserablen Arbeits- und Umweltbedingungen beim „Recycling“ in China, Indien und Afrika lassen den Glanz der High-Tech-Herstellung allmählich verblassen. Auch bei uns sorgen Studien über Flammenschutzmittel und Weichmacher in der Muttermilch und im Bürostaub für Wirbel. Hersteller können die Verantwortung für giftstofffreie Produkte nicht länger von sich weisen.

Jobs im Dialog

Apple CEO Steve Jobs reagierte auf die Vorwürfe der Shareholder zunächst verschnupft. Im letzten Jahr habe man 1500 Tonnen Apple-Altgeräte recyclet, die Entsorgungs-Gebühr läge mit 30

Dollar im Mittelfeld verglichen mit HP (40 USD) und Dell (20 USD). Damit seien 90 Prozent der entsorgten Apple-Produkte einer Wiederverwertung zugeführt worden. HP und Dell reduzierten jedoch zum „Earth Day“ die Preise. Angesichts des Marktanteils sei das ein Tropfen auf den heißen Stein, antwortete CTBC Jobs, denn HP hätte 2004 innerhalb eines sechs Wochen dauernden Programms allein 5000 Tonnen eingesammelt. Recycling-Verträge mit in den USA inzwischen fast ausschließlich privat bewirtschafteten Gefängnissen habe man keine, sagte Jobs den Aktionären, ebenso wenig mit Übersee-Entsorgern. Als „unverzeihlich“ bezeichnete er den Angriff auf den iPod als Zeitbombe für Umwelt und Gesundheit. „Es kommt nur noch eine geringe Menge Blei im iPod zum Einsatz und wir arbeiten daran, dem beizukommen“, so Jobs. Fest integrierte Akkus förderten sogar den Umweltschutz, meinte er. Da frei wechselbare Energiespeicher oft einfach im Müll landeten, gewährte ein Austausch durch den Fachhandel eine Rücknahme. Mit 105 US-Dollar sei der Akku-Wechsel aber zu teuer, entgegnete Sheila Davis von der Umweltschutzinitiative Silicon Valley Toxics Coalition. Für die Nutzer sei es günstiger, ein neues Gerät zu kaufen und das alte, ansonsten noch voll funktionsfähige wegzuerwerfen.

Anderthalb Monate später hat sich der bleierne Schatten über dem erfolgreichen iPod-Geschäft etwas gelichtet. Apple kündigte Anfang Juni ein sofortiges Rücknahme-Programm für alte iPods in den US-Stores an, kostenfrei, und mit 10 Prozent Preisrabatt bei Neuerwerb eines iPods. Eine Entsorgung in den USA ohne Verschickung gefährlicher Reststoffe nach Übersee werde garantiert, hieß es mit Verweis auf die aktualisierte Apple-Umweltseite (www.apple.com/environment).

Europäisches Vorbild

Während in den USA die Aufregung über die Bedingungen der Entsorgung groß ist, zeigt hierzulande die Brüsseler Umweltpolitik Wirkung. Für Erzeugnisse, die nach dem 13. August 2005 auf den Markt gebracht werden, muss jeder Hersteller die Kosten für die Entsorgung seiner eigenen Produkte tragen,

heißt es im Artikel 8.2 der EU-Richtlinie zur Behandlung des „Waste of Electric and Electronic Equipment“ (WEEE). Die bereits im Februar 2003 in Kraft getretene RoHS-Richtlinie (Directive on the Restriction of Hazardous Substances) verbietet ab 1. Juli 2006 den Einsatz von Blei, Cadmium, Chrom VI und Quecksilber und bromierten Flammenschutzmitteln in Elektrogeräten. In Deutschland sind beide Richtlinien in Gestalt des Elektro- und Elektronikgerätegesetzes (ElektroG) verabschiedet. Ab 24. März 2006 müssen Hersteller endgültig sichergestellt haben, dass jeder Verbraucher Elektro(nik)-Altgeräte kostenlos abgeben kann.

Recycling unter dem Apple-Dach

Hierzulande habe Apple die Entsorgungsfrage seit langem im Griff, sagt Rudolf Auer, Apple Umweltsachverständiger im Mac Life-Interview. Die Münchener Apple-Niederlassung ist für das Recycling in Deutschland, Österreich und der Schweiz zuständig. Ihr deutscher Entsorgungspartner „recycle it“ hat seinen Standort in Eppishausen im Unterallgäu. Seit 1992 wird dort IT-Schrott verwertet. „Aufgrund der Lage in der erweiterten Schutzzone eines Wasserschutzgebietes ist sich die recycle it GmbH – trotz grundsätzlich wenig umweltgefährdender Produktionsprozesse – ihrer besonderen Verantwortung bewusst“, heißt es in der Umwelterklärung des mehrfach zertifizierten Betriebes. Insgesamt 90 Fraktionen fallen bei der Zerlegung des als „besonders überwachungsbedürftiger Abfall“ eingestuftes Compu-



Der UnApple Report der CTBC als Appell



Stein des Anstoßes: iPods mit fest integriertem Akku

Energieverbrauch

Der Energieverbrauch nur für den Betrieb von Computern betrug 1999 schon ein Prozent des gesamten Stromverbrauchs in den USA. Dort wird erwartet, dass der Energieverbrauch durch Computer im gewerblichen Bereich um jährlich 3 Prozent zwischen 1998 und 2020 ansteigt. Vor allem der weiterhin hohe Stromverbrauch im vollen Betriebsmodus in Zeiten der Nichtnutzung gilt als überflüssig. Für die Kühlung von Räumen aufgrund der Abwärme von Computern wird eine Kilowattstunde pro vier Kilowattstunden PC-Arbeit zusätzlich aufgewendet. Durch zusätzliche Rechenleistung erhöht sich der Kühlungsbedarf.

Aktivisten der Computer Take Back Campaign protestieren vor dem Apple Hauptquartier in Cupertino



Foto: Barbara Kyle, CTBC

terschrotts an. Funktionsfähige oder reparaturfähige Komplettgeräte werden über den Online-Shop verkauft. Einen speziellen Mac-Shop (www.macverkauf.com) gibt es auch. Wer wirklich noch ein Diskettenlaufwerk für einen alten Quadra oder einen neuen Intel-Mac benötigt, wird dort fündig. Auch Ersatzteile für einige Hersteller werden so gewonnen. Metalle werden an die Stahlindustrie weiterverkauft, flammenschutzgehemmte Kunststoffe „thermisch-energetisch“ verwertet. Batterien, Lithiumzellen und Kondensatoren werden an Sondermülldeponien abgegeben.

Schadstoffe reduziert

Weder in der Entsorgung noch im Schadstoffgehalt sieht Auer ein Problem für Apple in Europa. Vorschriften wie die VDI-Richtlinie zum Konstruieren recyclinggerechter Produkte hätten auch in das Gehäusedesign Eingang gefunden. Auf Zulieferer werde zudem verstärkt Druck ausgeübt, um kritische Stoffe wie Schwermetalle von vornherein zu vermeiden. Schließlich haben auch immer

Elektronikschrottverordnung in Deutschland

Ab 24. März 2006 dürfen Verbraucher alte Elektro(nik)-Altgeräte nicht mehr in den Hausmüll werfen, sondern müssen sie getrennt entsorgen. Ein Elektro(nik)gerät ist dabei alles, was mit Strom, Batterie oder Akku betrieben wird. Das heißt von der Waschmaschine über den Staubsauger, den PC, die Neonröhre bis hin zu Rasierapparat und Gameboy. Nicht zu vergessen die motorbetriebene Pfeffermühle. Jeder öffentlich-rechtliche Entsorger stellt Informationen bereit, wo und wie die Altgeräte erfasst werden. Die Rückgabe der Geräte ist dabei ab 24. März 2006 durchgehend kostenfrei.

Bis März 2006 ändert sich an der Sammlung in den Kommunen noch nichts. Viele Kommunen sammeln bereits E-Schrott. Beispielsweise können in Frankfurt/Main seit Jahren Elektrogeräte kostenlos bei den Wertstoffhöfen abgegeben werden. Häufig bestehen auch Kooperationen mit Sozialbetrieben, mit deren Hilfe Gebrauchtwarenhäuser und Re-Use-Märkte für Elektro(nik)geräte eingerichtet worden sind. Apple-Kunden können alte Macs in Deutschland über recycle-it kostenlos entsorgen lassen. Kunde oder Händler tragen lediglich die Transportkosten.

mehr Macs ein Aluminiumgehäuse (G5, PowerBook, Mac mini) und somit einen geringeren Bedarf an Flammenschutz als Kunststoffgehäuse. Das von der deutschen Niederlassung 1996 initiierte Rücknahmeprogramm nennt Apple USA einen Meilenstein seines Umweltengagements. Alle Apple-Produktionsstätten sind nach der Umweltmanagement-Norm ISO 14001 zertifiziert, und die meisten Produkte genügen den Energiespar-Anforderungen von „Energy Star“ und TCO, berichtet die Apple-Umweltseite.

Energieverbrauch gestalten

Den größte Energie- und damit Umweltverbrauch verursachen auch Apple Mac-Computer während der durchschnittlich dreijährigen Nutzungsphase. Hier kam bisher der geringere Energieverbrauch der Mac-PowerPC-Prozessoren zum Tragen. Seit der Ankündigung des Intel-Switch sieht die Welt jedoch wieder etwas anders aus. Mit Hilfe eines Diagramms versicherte Jobs auf der WWDC, dass der PowerPC nur 15, ein Intel-Prozessor jedoch 70 Leistungseinheiten pro Watt erreichen würde. Laut IBM-Datenblatt verbraucht ein 1,1 GHz PowerPC 750FX Prozessor 5,4 Watt. Noch ist nicht bekannt, ob zukünftige Notebook-Mac-Prozessoren namens „Yonah“ nicht auf dem weit höheren Level der 970er G5-Prozessoren liegen.

Einsatz mit Erfolg

Als Erfolgsgeschichte feiert Apple die Strom einsparung im „Schlaf-Modus“. Von 35 (G3) auf 10 Watt (G5) ist der Verbrauch zurückgegangen, im ausgeschalteten Zustand ziehen G5 nur noch knapp 2 Watt statt 10 Watt (G4). Hinzu kommen die Apple-Schaltnetzteile, die effektiver als PC-Netzteile seien (siehe Interview). Auf der englischen Umwelt-Website findet sich auch ein „Energy-Calculator“, mit dem sich die eingesparten Strommengen bei verschiedenen Rechnern und -zuständen errechnen lassen.

Vorläufiges Fazit des Apple-Engagements: Ein wenig mehr Transparenz und vor allem ein prominent platzierter Hinweis in der Navigation hätte der Apple-Website nicht geschadet. Ein eigener Umwelt- oder besser Nachhaltigkeitsbericht würde die Verantwortung Apples als „gesellschaftlicher Akteur“ untermauern - denn darauf achten Investoren achten vermehrt. Und der letzte Mac mit einem anerkannten Umweltlabel („Blauer Engel“) war ein grauer Power Mac G3 Desktop.

Die Umweltaktivisten von CTBC machen jedenfalls auch nach dem erfolgten US-iPod-Rücknahmeprogramm weiter. Als Steve Jobs im Juni im Stanford Auditorium zu Studenten sprach, ließen sie ein Flugzeug ein Spruchband über die Universität ziehen: „Steve – Don't Be a Mini Player – Recycle All E-Waste.“

Versteckt: Umfangreiche Informationen zum Umweltschutz bei Apple



Apple Deutschland nimmt Einfluss

Wie Europa auf Apple wirkt

Rudolf Auer, Umweltbeauftragter von Apple Europe, im Gespräch mit Mac Life über die neue Elektronikschrottverordnung, Recycling und Design bei Apple.

MAC LIFE: Herr Auer, die Elektro- und Elektronikschrottverordnung regelt die Entsorgung von IT-Schrott. Wie wird Apple Europe die Verordnung umsetzen?

Auer: Regelgerecht – mit Blick auf den besten Nutzen für die Umwelt, das Kosten-Nutzenverhältnis und den Kunden. Viele Länder wie Italien, UK und Frankreich setzen die Verordnung allerdings nur mit starker Verspätung um, daher befinden wir uns noch in der Evaluierungsphase. Dies liegt auch darin begründet, dass selbst nach Verabschiedung der ElektroschrottVO in den EU-Staaten in den allermeisten Fällen weitere Umsetzungsrichtlinien erlassen werden müssen, weil viele konkrete Fragen auch nach Verabschiedung der Gesetze offen bleiben. Die Unternehmen müssen also häufig warten, bis sich die Verwaltungen auf die neuen Prozesse eingestellt haben.

MAC LIFE: Mit welchen Entsorgungsunternehmen arbeitet Apple in Europa zusammen? Wie ist der Ablauf?

Auer: Derzeit arbeiten wir mit verschiedenen regionalen Unternehmen zusammen, die strengen Maßstäben bezüglich Qualität und Umweltschutz genügen müssen. In Österreich ist das AVE, in Deutschland Recycle IT und in der Schweiz SWICO. Im Normalfall sieht es so aus, dass der Kunde sein Altgerät beim Händler abliefert oder direkt an den Dienstleister schickt, der sich dann um die umweltgerechte Entsorgung kümmert. Weitere Infos zur Vorgehensweise in den einzelnen europäischen Ländern finden sich unter www.apple.com/environment

MAC LIFE: Welche problematischen Stoffe sind heute in den Apple-Produkten enthalten? Wie sieht es mit bromierten Flammschutzmitteln aus, die in der Vergangenheit (zurzeit der PC-Umwelt-Checks des BUND) noch moniert worden waren aus?

Auer: Bei bromierten Flammschutzmitteln (FSM) unterscheidet man zwischen den problematischen PBDE/PBBs und anderen, umweltfreundlicheren

bromierten Flammschutzmittelfamilien wie z. B. TBBA. Der BUND hat sich seinerzeit vor allem mit den PBDEs/PBBs beschäftigt. Die ab Juli 2006 in der EU verbotenen bromierten Stofffamilien werden von Apple aufgrund proaktiver Substanzverbote in den Produkten schon seit vielen Jahren nicht mehr eingesetzt. Plastikteile ab 25 Gramm enthalten überhaupt keine bromierten FSM mehr. In Leiterplatten kommt wie bei fast allen anderen Herstellern von Elektronikprodukten TBBA zum Einsatz, da andere Substanzen entweder nicht den Sicherheits- und Qualitätsanforderungen entsprechen oder in ihren Umweltauswirkungen nicht ausreichend abgeschätzt sind (z.B. Phosphor basierende FSM).

MAC LIFE: Reicht es, gut aussehende Geräte zu konstruieren, oder muss für ein nachhaltiges Produkt noch mehr getan werden?

Auer: Gut designte Geräte sind häufig länger im Einsatz und sind insofern „nachhaltiger“ als schlecht designte Geräte. Natürlich müssen bei der Entwicklung von gut aussehenden Geräten auch die Umweltaspekte wie z.B. Energieeffizienz Beachtung finden. Da aber der gesamte Designprozess umfassender und reifer ist, bekommen typischerweise auch Umweltkriterien von vornherein in der Entwicklung einen höheren Stellenwert eingeräumt.

MAC LIFE: Welche Umwelt- und Energiezertifikate haben Apple-Rechner?

Auer: Der „Energy Star“ findet sich im ganzen Produktportfolio, die Displays entsprechen TCO 2003. Ausführliche Umweltinformationen zu unseren Produkten finden sich auf unserer Umwelt-Website.

MAC LIFE: Welches ist der umweltfreundlichste Mac?

Auer: Bei allen Apple-Geräten finden Umweltaspekte große Beachtung, allerdings sind die Modelle untereinander nur schwer zu vergleichen. Der Mac mini hat aufgrund seiner Material- und ausgezeichneten Energieeffizienz sicher Vorteile, die

schwer zu überbieten sind. Allerdings wendet sich z.B. der Power Mac G5 an eine völlig andere Nutzergruppe mit anderen Anforderungen und verfügt daher auch Leistungsmerkmale, die der Mac mini natürlich nicht bieten kann.

MAC LIFE: Den größten Energie- und damit Umweltverbrauch verursachen auch Macs während ihrer Nutzungsphase. Was macht Apple, um den Energieverbrauch zu verringern? Wie sieht es generell im Vergleich mit anderen PC-Geräten aus?

Auer: Sehr viel: Apple Netzteile sind z.B. im eingeschalteten Zustand in der Regel 10-20% effizienter als ein Netzteil im PC-Bereich. Über ein gesamtes Computerleben gerechnet summiert sich das zu einem wirklichen Umweltvorteil, der nicht nur die Emission von CO₂ reduziert, sondern dem Nutzer auch noch Geld spart.

MAC LIFE: Wie sieht der Umweltbeauftragte und oberste Ressourcenschützer den Gebrauch-Markt von Macs?

Auer: Gut funktionierend und attraktiv, da m. M. nach Macs ihren Wert länger halten als PCs und somit für den 2. Markt sehr attraktiv sind.

MAC LIFE: Veröffentlicht Apple einen Umwelt- und/oder Nachhaltigkeitsbericht? Benötigen Apple-Fans oder Analysten so etwas?

Auer: Sehr ausführliche Infos finden sich auf der neu gestalteten Umweltseite von Apple www.apple.com/environment. Die Resonanz war bisher ausgezeichnet. Ein Großteil der Informationen, die man in einem Umweltbericht finden würde, sind bei Apple online zugänglich.

MAC LIFE: Herr Auer, vielen Dank für das Gespräch.

Rudolf Auer

36 Jahre, Manager Environmental Affairs Europe Asia Japan, Diplom-Kaufmann, Studium BWL mit Schwerpunkten Marketing, Controlling und Umweltökonomie, Diplomarbeit über „Widerstände bei der Durchsetzung ökologischer Unternehmenspolitik“, seit 1995 bei Apple, in der Position des Umweltbeauftragten zuerst für Deutschland, Österreich und der Schweiz, später für Europa und Asien zuständig.

Hier shoppen Sie am besten:

Mac-Partner in Ihrer Nähe

10000

Cassandra Computer Technologievertrieb & Service

(Inh. Fenja Schönberg)

Kaiser-Friedrich-Straße 34 10627 Berlin
(Ecke Bismarckstraße) (Charlottenburg)
Tel.: 030/20 45-26 12 www.cassandra.de
Fax: 030/20 45-26 14 shop@cassandra.de

Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr
Samstag 10.00 – 14.00 Uhr

G•R•A•V•I•S Store Berlin

Franklinstraße 8 | 10587 Berlin
Tel. 030-39 02 23 33 | Fax 030-39 02 23 39
www.gravis.de

Alles rund um den Apple.
21 x in Deutschland.

Mac House GmbH

Alberstr. 14-16 10827 Berlin
Tel.: 030/2300 45 45 info@mac-house.de
Fax: 030/2300 45 04 www.mac-house.de

Autorisierter Apple Händler, HP- und Epson-
Partner, Microsoft, Adobe und Macromedia

holzapple.de – Apple Certified Desktop & Portable Technician

Schwedter Straße 265
10119 Berlin info@holzapple.de
Tel.: 030/21 46 22 96 www.holzapple.de

Netzwerkbetreuung, IT-Beratung, Hard- & Software
Support, Service & Support für prof. Mac-Anwender

Service Offensive in Berlin www.service-offensive.de

Holsteinische Str. 56
Tel.: 030/823 20 66 10717 Berlin
info@service-offensive.de (Wilmsdorf)
Öffnungszeiten: Mo-Fr 10.00 bis 18.30 Uhr

Apple autorisierter Service Partner
Reparatur von Computerperipherie
Netzwerke - Serverlösungen
Internetzugänge - Leasing

G•R•A•V•I•S @Hugendubel

Tauentzienstraße 13 | 10789 Berlin
hugendubel@gravis.de
www.gravis.de

Alles rund um den Apple.
21 x in Deutschland.

20000

banana IT



Prahlstraße 3
22765 Hamburg
Tel.: 0700-banana it
Fax: 040-25 32 96 14
info@banana-it.com www.banana-it.com

IT-Beratung, Hard- und Software Support,
Software based on Filemaker, spez. Support
für Museen, Galerien und Künstler

Xsynom!de

Apple-Service in Oldenburg

Staugraben 1a 26122 Oldenburg
Tel. (0441) 361304-0 info@synom.de
Fax (0441) 361304-40 www.synom.de

UltraFast Mac mini & iBook G4 • UltraFast me!
Umrüstungen • Netzwerk- & Reparaturservice •
Content Management • FileMaker

G•R•A•V•I•S Store Bremen

Am Wall 127 | 28195 Bremen
Tel. 0421-17 00 00 | Fax 0421-16 75 71
www.gravis.de

Alles rund um den Apple.
21 x in Deutschland.

macro Computersysteme GmbH

Gärtnerstr. 88-90 20253 Hamburg
Tel.: 040/432 16 40 Fax: 040/432 16 44
info@macro-computersysteme.de
www.macro-computersysteme.de

Autorisierter Apple-Händler und Servicepart-
ner, Beratung, Verkauf, Installation, Netzwer-
ke, Leihgeräte, Support und Vor-Ort-Service

G•R•A•V•I•S Store Hamburg

Grindelallee 25 | 20146 Hamburg
Tel. 040-44 14 38 | Fax 040-45 03 89 39
www.gravis.de

Alles rund um den Apple.
21 x in Deutschland.

30000

G•R•A•V•I•S Store Bielefeld

Kreuzstraße 1 | 33602 Bielefeld
Tel. 0521-12 12 21 | Fax 0521-136 53 71
www.gravis.de

Alles rund um den Apple.
21 x in Deutschland.

G•R•A•V•I•S Store Hannover

Joachimstr. 8 | 30159 Hannover
Tel. 0511-161 23 58 | Fax 0511-710 05 47
www.gravis.de

Alles rund um den Apple.
21 x in Deutschland.

CSH • Alexander Neofitidis

Langer Krummer Bruch 26
37502 Osterode

Tel.: 055 22-50 24 99 info@neofitidis.de
Fax: 055 22-50 24 97 www.neofitidis.de

Vertrieb, Service, Support und Wartung von
Apple Macintosh, Adobe-Fachhändler,
ISDN, DSL und Netzwerk aus einer Hand

Omnica Unternehmensbetreuung

Kurt-Schumacher-Str. 13 Fax: 0561/739 48 88
34117 Kassel info@omnica.de
Tel.: 0561/739 48 91 www.omnica.de

Mac, Beratung, Schulung, Vertrieb, hybride
Netzwerke, Adobe, Dantz, FileMaker (Handel
+ Entwicklung), Microsoft, Ragtime

Ihre Werbung
im Mac Life Einkaufsführer
ab 25,- Euro

40000

G·R·A·V·I·S Store Düsseldorf

Herzogstraße 40-42 | 40215 Düsseldorf
Tel. 0211-37 50 11 | Fax 0211-37 69 34
www.gravis.de

Alles rund um den Apple.
21 x in Deutschland.

**GUHL TECHNOLOGIES**

Sprangerweg 3 • 40723 Hilden
Telefon: 02 103 / 24 13 15
Telefax: 02 103 / 24 14 15
info@guhl-tech.de • www.guhl-tech.de

Apple Autorisiert • Hardware/Software
Leasing • Farbmanagement • Service
Leihgeräte • Netzwerke Mac/Win

**mac.help
Service für den Mac**

Diemelstraße 9
44287 Dortmund Tel. (02 31) 4 27 40 67

support@netzwerk-shopping.de
netzwerk-shopping.de/mac-help

MAC + PC Vor-Ort-Service • Hardwareinstallation
Softwareeinführung • Netzwerkumgebungen
Internetanbindung • Heim- und Bürolösungen

Schon ab 30 €/h inkl. Anfahrt im Umkreis von Dortmund.

**G·R·A·V·I·S Store Essen**

Huyssenallee 58-64 | 45128 Essen
Tel. 0201-20 07 01 | Fax 0201-248 06 63
www.gravis.de

Alles rund um den Apple.
21 x in Deutschland.

**TryTec! Microsystems**

Unterstr. 91
44892 Bochum
Tel.: 0234/9270270
Fax: 0234/9270274
info@trytec.de
www.trytec.de



Apple-autorisierter Händler, Solution Expert
Education, Digital Imaging, Service und
Reparaturen, Zubehör und Peripherie

G·R·A·V·I·S Store Dortmund

Heiliger Weg 69 | 44141 Dortmund
Tel. 0231-16 30 47 | Fax 0231-14 50 44
www.gravis.de

Alles rund um den Apple.
21 x in Deutschland.

**Lots a Bits GmbH & Co.KG**

Bahnhofstraße 16
42781 Haan
Telefon: 0 21 29 - 34 84 38
Telefax: 0 21 29 - 34 84 41
eMail: apple@lotsabits.com
URL: www.lotsabits.com



Apple Center

Hardware, Software, Installationen, Service,
Finanzierung, Leasing, Schulungen.
Profi für FinalCut (Schulungen, Installationen)
Warenwirtschaftssystem MegaFakt für Mac / PC

G·R·A·V·I·S Store Münster

Hammer Straße 70 | 48153 Münster
Tel. 0251-53 30 53 | Fax 0251-53 41 36
www.gravis.de

Alles rund um den Apple.
21 x in Deutschland.

**TCT
TERRA COMPUTERTECHNIK**

Holtkampstraße 4 • 46145 Oberhausen-Sterkrade
Tel. (02 08) 625 38 07 Mail: info@terra-ct.biz
Fax (02 08) 635 38 98 <http://www.terra-ct.biz>

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 11.00 - 19.00 Uhr • Sa 10.00 - 16.00 Uhr

Mac- und PC-Service, Netzwerktechnik, kompetente Betreuung
für Privat- und Geschäftskunden, eigene Werkstatt für
Reparaturen und Aufrüstungen, Notebook-Kompetenzzentrum
Apple PowerBook und iPod im Ladengeschäft vorführbereit!

G·R·A·V·I·S Store Bochum

Viktoriastraße 66-70 | 44787 Bochum
Tel. 0234-120 01 | Fax 0234-916 02 14
www.gravis.de

Alles rund um den Apple.
21 x in Deutschland.

**eurojumper it-solutions**

Software & Dienstleistungen für Ihren Mac + PC

Auf den Kühlen 24 D-48455 Bad Bentheim
Tel. 01 803 - 66 33 88 67 088 • Fax 01 803 - 66 33 88 86 849
Hotline: 01 90 - 82 97 40 05 824 (1,86 Euro/Minute)

www.eurojumper.de info@eurojumper.de
shop.eurojumper.de

Spezialist für Buchhaltung und Warenwirtschafts-
programme mit ELSTER-Schnittstelle für Ihren Mac
MacKonto incl. ELSTER für z.B. nur 84,00 Euro
MacKonto • msuAgent • DerCreative • msuFAKT!
Spezialsoftware für Aquis, Vertrieb und Projektierung
Einzelplatz- & Client-Serverapplikationen
DicData universal Wörterbuch Vertrieb • Schulungen für
Buchhaltung, Warenwirtschaft und Netzwerksicherheit
eurojumper nimmt Ihre vorhandene Software
zu günstigen Konditionen in Zahlung
Überzeugen Sie sich durch ein unverbindliches Angebot

50000

G·R·A·V·I·S Store Aachen

Voalser Straße 20-22 | 52064 Aachen
Tel. 0241-303 03 | Fax 0241-40 98 20
www.gravis.de

Alles rund um den Apple.
21 x in Deutschland.



**Weisen Sie Ihren
Kunden den Weg!**

Buchen Sie Ihren Eintrag im
Mac Life Einkaufsführer.

Tel. 04 31/20076-60

G·R·A·V·I·S Store Bonn

Bertha-von-Suttner-Platz 1-7 | 53111 Bonn
Tel. 0228-69 00 20 | Fax 0228-766 80 67
www.gravis.de

Alles rund um den Apple.
21 x in Deutschland.

**PSS Gesellschaft für digitale
Druck- und Bildtechnik mbH**

Sömmeringstraße 24 • 50823 Köln
Tel. 02 21 / 95 225 36 • Fax 02 21 / 95 225 37
eMail: info@pss-koeln.de • www.pss-koeln.de

Digitaler Offsetdruck auf Heidelberger Quickmaster DI:
Broschüren, Prospekte, Flyer - günstig + schnell;
Posterprint, Fotoprint

Ethernetworks Deutschland

Thebäerstr. 30
54292 Trier
Tel.: 0651/991892-10
Fax: 0651/991892-20
sales@ethernetworks.de
www.ethernetworks.de



Ethernetworks

Netzwerke, DSL-Router, ISDN-Router, Server,
Switches, Apple Computer, ZyXel Store, Netz-
werkdiagnose und -optimierung, Secure Firewalls

Fischer Systeme + Service

Heilbrunnchenstr. 16
56281 Emmelshausen Tel.: 06747/89 35
frankfischer@mac.com Fax: 06747/94 82 84

Apple Certified Service Engineer,
Verkauf, Beratung, Service

SOS-Systemtechnik GmbH

Karlsgraben. 28
52064 Aachen
Tel.: 0241/515 73-0
Fax: 0241/515 73-29
vertrieb@sos-systemtechnik.de
www.sos-systemtechnik.de



Apple Computer, Acer Point, Epson Business Alliance Partner, Xerox Partner, Benq Reseller, Netzwerke, Service, Schulungen u.v.m. Besuchen Sie unser großes Ladenlokal Ecke Karlsgraben/Johanniterstraße oder im Internet

G•R•A•V•I•S Store Frankfurt/M.

Mainzer Landstraße 275 | 60326 Frankfurt/M.
Tel. 069-730 60 00 | Fax 069-73 99 82 25
www.gravis.de

Alles rund um den Apple.
21 x in Deutschland.

**till.heppner macsupport**

Mainzer Straße 18 65185 Wiesbaden
Tel. 06 11 / 988 93 07 www.mac-admin.de
Fax 06 11 / 988 93 24 hallo@mac-admin.de

Support für Ihre Macs in Wiesbaden, Frankfurt und Umgebung. Privat oder Firma!

Neuinstallationen, Umstieg von 9 auf X, Systempflege, Internet, Netzwerk, Mac OS X Server, Einbau von RAM, Festplatten und Brennern, WLAN. Kein Verkauf, wir supporten jeden Mac. Für faire 45,-€/Std. + Anfahrt.

G•R•A•V•I•S Store Köln

Luxemburger Straße 181 | 50939 Köln
Tel. 0221-546 24 88 | Fax 0221-954 02 31
www.gravis.de

Alles rund um den Apple.
21 x in Deutschland.



60000

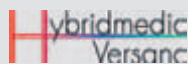
G•R•A•V•I•S Store Mannheim

Berliner Straße 32 | 68161 Mannheim
Tel. 0621-41 44 41 | Fax 0621-418 55 85
www.gravis.de

Alles rund um den Apple.
21 x in Deutschland.

**Hybridmedia Versand**

Breitlacherstr. 66
60489 Frankfurt/Main
Tel.: 069/78801-901
www.hybridmedia.de
www.maclernen.de



Deutschlands größtes Bildungssortiment speziell für Mac: 1800x Wissen-/Lernsoftware, Sprachkurse, Kindersoftware, Mac-Bücher etc.

Rat und Tat für Macintosh

68163 Mannheim
Handy: 01 77 - 36 42 977
eMail: Rat.und.Tat@mac.com
Unterwegs zu Ihrem Mac
in Frankfurt, in der Pfalz, im Odenwald und im Rhein-Neckar-Raum



Kein Verkauf! Service und Beratung zum Mac, egal woher Sie ihn haben, für freundliche 50,-€/h, keine Fahrtkosten. Systempflege, AirPort, DSL, Netzwerk, Umstieg auf MacOS X.

G•R•A•V•I•S Store Wiesbaden

Adelheidstraße 21 | 65185 Wiesbaden
Tel. 0611-308 20 20 | Fax 0611-910 13 56
www.gravis.de

Alles rund um den Apple.
21 x in Deutschland.

**MacAmbulanz**

24 Stunden Mac-Support

Paul-Ehrlich-Str. 11b Tel.: 06074 918612
63322 Rödermark Fax: 06074-881578

hilfe@macambulanz.de
www.macambulanz.de

24h Mac vor Ort Support, Systemberatung, Softwarepflege, Netzwerke, Hard- und Software, Soforthilfe + Schulungen auch für Privatanwender + Einsteiger

Competence GmbH

Bahnstraße 8
65205 Wiesbaden
Tel.: 0611/724005
Fax: 0611/700859 info@competence.de

Autorisierter Apple-Vertrieb und Service-Partner

70000

G•R•A•V•I•S Store Stuttgart

Schwabstraße 33 | 70197 Stuttgart
Tel. 0711-62 78 63 | Fax 0711-615 81 59
www.gravis.de

Alles rund um den Apple.
21 x in Deutschland.

**G•R•A•V•I•S Store Karlsruhe**

Gartenstraße 56 b | 76133 Karlsruhe
Tel. 0721-84 35 22 | Fax 0721-985 12 44
www.gravis.de

Alles rund um den Apple.
21 x in Deutschland.

**Biehler**

EDV-Dienstleistungen

Wasserklinge 3 74182 Obersulm
Tel.: 07130/452620 www.biehler.info
Tel.: 07130/452621 mail@biehler.info

Vor Ort Service & Beratung. Mac, PC, Netzwerke, DTP, Hard- und Software. Vertrieb von Sonnet Produkten.

CCC GmbH

CCC
COMPUTER & CABLE COMPANY

Robert-Bosch-Str.17 • 74321 Bietigheim
Tel.: 07142/221 591 • Fax: 07142/221 045
ccc_gmbh@jahr.vnet.de
www.computer-and-cable-company.de

80000

G•R•A•V•I•S Store München

Lindwurmstraße 5 | 80337 München
Tel. 089-59 34 47 | Fax 089-55 02 71 41
www.gravis.de

Alles rund um den Apple.
21 x in Deutschland.

**mac works**

Haßmoning 8 Tel.: 08669/78999-0
83301 Traunreut Fax: 08669/78999-22
info@mac-works.de www.mac-works.de

Alles rund um den Mac! Hard- und Software, Zubehör, Support und Training aus einer Hand.

**Hier könnte Ihr
Eintrag stehen!**

**Ihr Berater: Herr Götsch
Tel. 04 31/ 20076 - 60**

Network Partners IT Service + Consulting GmbH

Freisinger Str. 26
85435 Erding
Tel.: 08122/979 80
Fax: 08122/979 899
www.network-partners.de



Mac + PC Service, Netzwerkplanung + Analyse,
Netzwerkbau, Internetanbindungen, Emstar
Druckerverbrauchsmaterial, Consulting

DTP Partner

Himbeerweg 8 w.moedinger@dtppartner.de
89233 Neu-Ulm www.dtppartner.de
Tel.: 0731/7299617
Fax: 0731/7299525

Systemhaus für Apple und Windowssysteme mit
Schwerpunkt grafisches Gewerbe und Bildungsbereich

90000

G·R·A·V·I·S Store Nürnberg

Nelson-Mandela-Platz 18 | 90459 Nürnberg
Tel. 0911-44 44 88 | Fax 0911-944 96 81
www.gravis.de

Alles rund um den Apple.
21 x in Deutschland.



parsec Informationssysteme GmbH

Otto-Hahn-Straße 11d
85521 Ottobrunn-Riemerling
Tel.: 089/629894-0
Fax: 089/629894-28
info@parsec.de
www.parsec.de

• seit 1992 •

Apple autorisierter Service-Provider, HP-Busi-
ness-Partner: We keep your business running.

MacInn oHG

Münchner Str.24
84424 Isen
Tel.: 08083/5499-0
Fax: 08083/5499-11
info@macinn.de
www.macinn.de



Apple- + PC-Service/Support, Beratung,
Planung - Vertrieb, Softwarepflege/
Administration, Colormanagementlösungen,
Netzwerke, Internet-Anbindungen, Leihgeräte

Österreich

Computer Service Hard+Soft GmbH

Wiener Bundesstr. 23
5300 Hallwang/Austria
office@hardsoft.at
www.hardsoft.at
Tel.: 0043/662/664b564

Hier finden Sie alles für Ihren Mac!

Apple-Fachhändler und Berater
ganz in Ihrer Nähe!

Richten Sie sich einfach nach Ihrem
Postleitzahlen-Gebiet.

Sichern Sie sich Ihren Eintrag
im Mac Life-Einkaufsführer.

Werben Sie ab
25,- €

und erhalten Sie 5 Hefte zum
Verkauf gratis dazu!

Ihr Berater: Herr Götsch
Tel.: 04 31 / 200 - 76 - 60



game news

Aktuelles aus der Mac-Spielewelt

■ Pirates!

Die Spieleschmiede Firaxis samt Designer-legende Sid Meier arbeitet derzeit am vierten Teil der „Civilization“-Reihe. „Civilization IV“ wurde bisher ausschließlich für den PC angekündigt, zu einer möglichen Mac-Version gibt es aktuell noch keine Informationen. Auf der Webseite von Firaxis findet man allerdings ein kleines Interview mit Sid Meier, der auf die Frage antwortet, ob das kürzlich für PC erschienene „Pirates!“-Remake auch für den Mac portiert werde. Meier: „Die Entscheidung, unsere Spiele auf den Mac zu portieren, liegt immer in den Händen unserer Publisher. Wir sind große Fans [vom Mac] und würden es sehr mögen, sowohl ›Pirates!‹ als auch ›Civilization IV‹ auf dem Mac zu sehen ...“ Zumindest lässt dies die Hoffnung aufkommen, dass auch Mac-Spieler in absehbarer Zeit in den Genuss von „Pirates!“ und „Civ4“ kommen werden.

www.firaxis.com/community/asksid.php

Power Game Factory

Sawblade Software kündigt die „Power Game Factory“ für den Macintosh an. Dabei handelt es sich um eine Software zur Erstellung von 2D-Spielen jeglicher Art. Ohne Programmierkenntnisse sollen mit diesem Tool Sidescroller, wie z. B. „Deimos Rising“ eines ist, möglich sein. Aber auch Adventure-, Rätsel- und Strategiespiele liegen im Rahmen des Machbaren. „Power Game Factory“ erscheint zusammen mit einem Tutorial, einem 190 Seiten starken Handbuch und einem Demospiel auf CD. Für 44 Euro und einem Macintosh mit mindestens Mac OS X 10.2 steht dem Spieleschmieden nichts mehr im Wege.

www.sawbladesoftware.com

Tropico 2

Im jüngst angekündigten „Tropico 2 – Pirate Cove“ übernehmen Sie die Rolle eines gefürchteten Piratenkapitäns. Ihre Aufgabe: Herrschen Sie über eine Insel, auf der Piraten und Gefangene hausen. Diese zwei Gruppen müssen unterschiedlich behandelt werden. Die Piraten möchten ein möglichst ungestörtes

Luxusleben genießen, um sich von ihren Raubzügen zu erholen. Die Produktivität der Gefangenen steigern Sie am besten durch die Verbreitung von Angst und Schrecken. „Tropico 2 – Pirate Cove“ ist ein Fest für alle, die von den wilden Piraten der Karibik fasziniert sind. Aber nicht nur die Piratenthematik unterscheidet „Tropico 2“ von seinem Vorgänger, auch Verbesserungen des Gameplays und neue Features werden jeden Hobby-See- räuber begeistern. Die europäische Version ist für Juni geplant. „Tropico 2“ benötigt einen Mac mit mindestens 800 MHz, 256 MB RAM, eine Grafikkarte mit 32 MB VRAM, 1,8 GB freien Festplattenspeicher mit Mac OS X 10.2.8 oder höher.

www.macsoftgames.com/products/tropico2/tropico2.html

RHEM 2

„RHEM 2“ ist ab sofort lieferbar. Sind Sie in den Höhlen von RHEM angekommen, helfen Ihnen einige Nachrichten, das Geheimnis dieses vergessenen Ortes zu lösen. Sie durchstreifen bizarre Höhlen, entdecken verborgene Räume, bringen Maschinen in Gang, enträtseln Codes für gesperrte Passagen und erschließen die Funktion unbekannter Geräte. Auf Ihrer unterirdischen Reise erleben Sie die ganze Schönheit und Anmut dieser Welt. Sie durchstreifen eine Stadt, die kein Tageslicht kennt, benutzen eigentümliche Höhlenfahrzeuge, entdecken von unbekannter Hand erbaute Gebäude und Einrichtungen, um endlich festzustellen, dass Sie nicht allein hier sind. Das Spiel bietet einen gewaltfreien, nicht linearen Spielablauf, eine faszinierende Spielwelt voller Rätsel und Geheimnisse, packende Atmosphäre mit Stereo Environment Sound, zahlreiche versteckte Räume, verzweigte Tunnel und verborgene Gänge und ist komplett in Deutsch und Englisch für Mac und PC erhältlich. Die Systemvoraussetzungen belaufen sich auf einen G3 mit 500 MHz oder besser; Mac OS X 10.1 oder besser oder Mac OS 9.x, 64 MB RAM.

www.gotgameentertainment.com/rhem2

Salvo!

Shrapnel Games hat das Marinekriegs-



spiel „Salvo!“ angekündigt, für das mittlerweile eine knapp 290 MB große Demoversion erschienen ist. „Salvo!“ benötigt mindestens einen G4 mit einem GHz Taktfrequenz, 256 MB RAM, 800 MB freien Plattenplatz und Mac OS X 10.1.5 oder aktueller.

www.shrapnelgames.com/Sprue/Salvo/1.htm

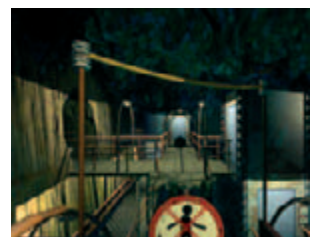
Tiger Woods PGA Tour 2005

Tiger Woods, der wohl populärste Golfspieler der Welt, geht in die nächste Runde. „Tiger Woods PGA Tour 2005“ heißt das Sequel vom Titel des vergangenen Jahres. Aspyr Media hat das Sportspiel nun in seine Internetpräsenz integriert und angekündigt, dass der Titel im Juli verfügbar sein wird – in den Vereinigten Staaten zumindest. Zum Spielen werde ein G4 oder G5 Mac mit mindestens 1 GHz, 256 MB RAM, 2,5 GB freiem Festplattenspeicher, einer Radeon 8500 respektive GeForce 2 oder besser benötigt. Ferner wird ein DVD-Laufwerk benötigt. Lauffähig ist „Tiger Woods PGA Tour 2005“ ab Mac OS X 10.3.6. In den Staaten wird das Spiel 40 US-Dollar kosten, wie es mit dem Preis hier zu Lande steht und ob es in einer lokalisierten Version kommt, ist bislang unklar.

www.aspyr.com/games.php/mac/tiger05



Tropico 2



RHEM 2



Gero Pflüger

Tiger Woods PGA Tour

X2

Die Bedrohung

Weltraum-Flugsimulationen waren lange Zeit eines der populärsten Genres, die „Wing Commander“- oder „Escape Velocity“-Reihen sind bis heute Legende. Mit „X2: Die Bedrohung“ will nun ein neuer Titel in die großen Fußstapfen treten.

Unendliche Weiten

Ferne Sterne bereisen, neue Planeten entdecken: Wer hat nicht schon einmal davon geträumt? In Computerspielen ist dieser Traum bereits Realität. Mit Elite fing damals alles an – das Genre der Weltraum-Flugsimulationen war geboren. Von Anfang an stand dabei nicht nur Ballern, sondern auch Handeln und Erforschen im Vordergrund. X2: Die Bedrohung ist nun der jüngste Spross des Genres, der das geniale Prinzip von damals erhalten und auf den aktuellen Stand von heute bringen will.

Eine der holprigen Zwischensequenzen.



Ein Universum zum Entdecken

Eines der herausragendsten Merkmale von X2 ist sein schier gigantischer Umfang. Es handelt sich weniger um eine Weltraum-Flugsimulation, als fast schon um eine Weltraum-Simulation, in der ein komplettes, kleines Universum zur freien Entdeckung und Erforschung bereitsteht.

Wege sind nicht vorgegeben und alle Aspekte ähnlich umfangreich und detailliert in ihren Optionen. So gibt es über 70 verschiedene Schiffstypen, unzählige Waffen und Ausrüstungsgegenstände, ein umfangreiches Handelssystem, verschiedene Alien-Völker und vieles mehr. Das Universum reagiert dabei auch realistisch auf Ereignisse im Spiel und Handlungen des Spielers, was sich vor allem im Handelssystem zeigt, das mit einem ausgeklügelten Angebots- und Nachfragesystem arbeitet.

So stehen einem als Spieler nicht nur altbekannte Karrierewege wie Händler, Söldner oder gar Pirat zur Auswahl, X2 geht noch einen Schritt weiter. Man ist nicht auf Einzelaktivitäten beschränkt, sondern baut im Laufe der Zeit immer komplexere Systeme auf. So kann man später mit Geschick und Geduld eigene Raumstationen besitzen und sogar

ganze Raumflotten befehligen! Wer will, kann so auch ganze Sektoren unter seine Kontrolle bringen, das Spiel lässt einem hierbei alle Freiheiten.

Julians Geschichte

Wer aber nicht nur kreuz und quer durch das Universum düsen will, kann sich in X2 auch an einer Rahmenhandlung entlang hangeln. Die Geschichte ist schnell erzählt: Der Spieler verkörpert den jungen Draufgänger Julian, eigentlich ein hochtalentierter Pilot, aber leider vom Pfad der Tugend abgekommen. Beim Versuch, ein Raumschiff zu klauen, wird er erwischt und landet im Gefängnis. Glücklicherweise sind seine Fähigkeiten nicht unbemerkt geblieben, was eine Reihe hochrangiger Personen auf den Plan ruft, die sein Talent nicht ungenutzt lassen wollen und ihm eine zweite Chance geben.

Nun ist diese Geschichte kein integraler Teil des Spiels, sondern eher schmückendes Beiwerk und nicht wirklich fesselnd, was schade ist, weil so ein roter Faden durch das Spiel fehlt. Das ist die Schattenseite der enormen Vielfalt des Universums von X2 und sein vielleicht größter Schwachpunkt, der es dem Spieler schwer macht, eine eindeutige, klare



Der Waffenauslöser zuckt schon nervös ...

Richtung zu erkennen und ihn vielfach im Dunkeln tappen lässt.

Bis man sich mit allen Optionen und Möglichkeiten vertraut gemacht und auch nur die Spitze des Eisberges ergründet hat, vergeht einige Zeit. Man muss schon viele Stunden in X2 verbringen, um etwa seine eigene kleine Flotte kommandieren zu können. Damit einher geht eine sehr steile Lernkurve, verbunden mit einer langen Einarbeitungszeit. Leider wird man als Spieler in X2 ein bisschen hineingeworfen und findet sich anfangs nur mit wenig Hilfe und allein gelassen im Spiel wieder. Es wird nur wenig direkt und ausführlich erklärt, man verbringt am Anfang unfreiwillig viel Zeit mit Versuch und Irrtum und muss sich Wissen mühsam selbst aneignen.

Welchen Knopf muss ich jetzt drücken?

Wenig hilfreich ist dabei die Steuerung. Genretypisch leidet auch X2 darunter, dem Spieler all die verschiedenen Funktionen zugänglich machen zu müssen. So ist die Tastatur mit Befehlen übersät, und trotzdem muss man sich in bestimmten Fällen immer noch durch diverse Untermenüs hangeln. Besonders lästig wird dies beim Handeln oder der Schiffs- und Flottenkonfiguration, bei denen man sich durch umfangreiche, textlastige Menüs arbeiten muss, die dann eher spröden Tabellenkalkulationscharme versprühen.

Schwierig gestalten sich dadurch auch die Kämpfe. Neben der wenig übersichtlichen Steuerung ist diese für halsbrecherische Flugmanöver eigentlich auch zu unpräzise, echtes Raumduell-Gefühl stellt sich nicht so recht ein. Zudem glänzt auch die KI nicht gerade mit fliegerischem Wagemut. So gibt es so manchen Frustmoment bei Weltraumschlachten.

Letztlich muss man abwägen, ob man gewillt ist, sich durch die Anfangs-

schwierigkeiten durchzubeißen, denn schließlich belohnt X2 den Spieler am Ende der Strapazen mit einer Handlungsfreiheit und Fülle an Möglichkeiten, die in anderen Spielen nicht mal im Ansatz realisiert sind. Und wenn man dann seine eigene Flotte mit Raumkreuzer kontrolliert und die komplette Wirtschaft eines ganzen Sektors beherrscht, sind viele der anfänglichen Hürden auch schnell wieder vergessen.

Was für die Augen

Neben dem komplexen Universum dürfte die Grafik das heimliche Highlight sein. Wenn X2 sich irgendwo deutlich von all seinen berühmten Ahnen unterscheidet, dann hier. Die Schiffsmodelle sind unheimlich aufwändig, mit detaillierten Texturen und tollen Bump-Maps überzogen. Dabei sind auch von kleinen Jägern bis zu großen Raumstationen oder Kreuzern alle Schiffstypen vertreten, alle mit unterschiedlichem und sehr charakteristischem Aussehen. Der Weltraum ist ebenfalls schön anzusehen, mit vielen Planeten und stellaren Nebeln kommt viel Farbe ins sonst eher dunkle Sternenallerlei. Zudem fackelt das Weltraumepos aus deutschen Landen ein wahres Effektf Feuerwerk ab: Triebwerkschweife, Laserblitze und Ähnliches zischen farbenfroh und spektakulär über den Bildschirm.

Getrübt wird der eigentlich hervorragende Eindruck aber von den Zwischensequenzen. Diese sind nicht vorgerendert, sondern werden ebenfalls von der Spiel-Engine übernommen. So gut diese aber auch bei der Darstellung von Raumschiffen und Weltraum sein mag, in den Zwischensequenzen hätte man sich eine andere Lösung gewünscht. Die Menschen wirken alle recht detailarm, bewegen sich ungelenk und laufen alle extrem hüftsteif, so dass vieles merkwürdig oder unfreiwillig komisch aussieht. Insgesamt ist die Grafik von X2



Ein Gefangenentransport .

aber absolut sehenswert und trotz der Patzer in den Zwischensequenzen wirklich erstklassig, selten war Raumfahrerei so schön anzusehen.

Ebenfalls in Ordnung, wenn auch nicht so überragend, ist der Sound. Es gibt einige recht schöne Musikstücke und auch die Geräuschkulisse geht klar, wenngleich der Weltraum insgesamt dann doch recht still ist. Die deutschen Synchronsprecher machen ihre Aufgabe routiniert, aber unspektakulär.

Dimensionsrechner benötigt

All die Grafikpracht und die enorme Handlungsfreiheit haben aber ihren Preis, denn hier werden knüppelharte Anforderungen an den Mac gestellt. Die Minimalanforderungen sollte man großzügig überschreiten, wenn man zumindest noch ansatzweise etwas von der Grafikpracht haben will und mit allen Extras und hohen Auflösungen kommen auch schnelle G5-Maschinen ordentlich ins Schwitzen. Eventuell ist Nachjustieren in den Einstellungen angesagt.

Boman Hwang

Action	OS X
X2: Die Bedrohung	
Entwickler	Egosoft
Publisher	e.p.i.c. interactive
Vertrieb	e.p.i.c. interactive
Minimal System	G4 1,25 GHz, Mac OS X 10.2.8, 256 MB RAM, 2 GB Speicherplatz, ATI Radeon 7000 oder NVIDIA GeForce 3
Positiv	<ul style="list-style-type: none"> riesiges Universum gewaltiger Optionsreichtum fast völlige Handlungsfreiheit famose Grafik
Negativ	<ul style="list-style-type: none"> mühsamer Einstieg umständliche Steuerung zeitaufwändig brutale Systemanforderungen
USK: ab 12 Jahren	
Preis: ca. 50 Euro www.vpltd.com	
Gesamtwertung	<div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div>

Macht mein Raumschiff startklar!

Ich gebe es zu: Weltraumspiele im Stile von X2 haben mich früher nächtelang wach gehalten. Auch X2 hat das Zeug dazu, denn mit der modernen Technik ist eine Welt mit unglaublicher Fülle und Komplexität und einer selten gesehenen Grafikpracht möglich. Insofern also ein durchaus würdiger Nachfolger von legendären Titeln wie Elite oder Privateer. Allerdings ist der Einstieg schwierig und mühselig, und man muss viel Zeit investieren, will man den Umfang von X2 auch nur erahnen. Für kurzweilige, gepflegte Weltraumballereien ist es nicht geeignet. Aber auch für den Langzeitmotivierten wären eine bessere Rahmenhandlung und mehr Hilfen schöner gewesen, spielerische Freiheit hin oder her.

Wer aber schon immer davon geträumt hat, die Tiefen des Weltraums zu erforschen und vor der Lernkurve nicht zurückschreckt, wird mit X2 wohl schnell sein persönliches schwarzes Loch finden, das einen einsaugt und so schnell nicht wieder loslässt ...

Boman Hwang

Nettes Spiel für Zwischendurch

Mal wieder ein Knobelspiel zum Testen – seufz – das waren meine ersten Gedanken, als mir die Crazy Machines auf den Schreibtisch flatterten. Aber die Maschinen können ihr Suchtpotenzial bereits nach einigen wenigen Level voll entfalten. Es fällt unheimlich schwer, sich den gestellten Aufgaben zu entziehen, und man fiebert nach erfolgreichem Abschluss geradezu der nächsten Herausforderung entgegen. Wurde die immense Anzahl von 200 erhaltenen Kopfnüssen jedoch gelöst, ist's mit dem Spiel-Spass vorbei. Daran kann auch der mitgelieferte Editor nichts ändern, denn selbstgestellte Aufgaben zu lösen, ist nicht wirklich eine Herausforderung. Etwas schade ist, dass Besitzer von kleineren Rechnern außen vor bleiben müssen, denn die verrückten Maschinen stellen geradezu verrückte Anforderungen an die Hardware, auf der sie zu Laufen bereit sind: Eine 1.25 GHz CPU und eine 32 MB Grafikkarte für ein 2D-Knobelspiel sind unseres Erachtens rekordverdächtig. Allen, deren Rechner bei den gestellten Anforderungen mithalten kann, sei dieser gut gelungene Tüftelspaß für Zwischendurch ans Herz gelegt.

Thomas Steiding
ts@mac-life.de



Crazy Machines

Gehirn-Yoga für Fortgeschrittene

Der Pisa-Studie zum Trotz wagt sich das deutsche Softwarehaus Novitas mit Crazy Machines auch auf den Mac-Markt. Anscheinend muss es in Deutschland noch genug Rätsel- oder Denkspielbegeisterte Spieler geben. Ob auch die Mac-Version ein echter Geheimtipp ist, erfahren Sie in unserem Test.

Maschinen im Wahnsinn

Sierras Kult-Game The Incredibles Machine hat es leider nie auf den Macintosh geschafft. Das macht nichts mehr, denn nun erhalten Knobelfreunde ausreichend Futter für lange Abende vor dem Monitor. Rund 200 Level bieten die Crazy Machines auf und bringen dabei die grauen Zellen auf Trab. In recht ansprechender 2D-Optik gilt es die jeweiligen Aufgaben zu lösen. Dazu stehen pro Level recht unterschiedliche Hilfsmittel, etwa Scheren, Zahnräder, Kerzen oder Baseballschläger zur Verfügung. Insgesamt gibt es über 70 dieser Hilfsteile. Drei unterschiedliche Gravitati-

onsmodelle sorgen für knifflige Momente. Erschwerend kommt hinzu, dass man unter permanentem Zeitdruck steht. Bonuspunkte werden nur bei Einhaltung des Zeitlimits dem Konto gutgeschrieben. Ein Leveleditor sorgt außerdem dafür, dass der Spielspaß auch nach dem letzten Level nicht flöten geht.

Lerneffekt inklusive

Vor dem Start eines jeden Levels muntert uns ein animierter Professor mit witzigen Sprüchen auf, die allerdings schon bald nerven, da sie sich zu oft wiederholen. Die Grafik präsentiert das Spielfeld in 2D-Ansicht und ist auch sonst ganz ansprechend gestaltet. Auf dem Spielfeld stehen verschiedene Elemente. Rechts befindet sich das Inventar, in dem sich jeweils eine unterschiedliche Anzahl der verschiedenartigsten Hilfsmittel befindet. Die Aufgaben lauten dann etwa: Alle Luftballons in einem Level zum Platzen zu bringen, eine Dampfmaschine mit Dampf zu versorgen oder eine Wurst mittels eines zu errichtenden Röhrensystems zu braten. Oft gibt es mehrere Lösungswege für

ein und dasselbe Problem, so dass ein Level durchaus abermals durchgespielt werden kann.

Die Möglichkeit, ein Level unter unterschiedlichen Gravitationsbedingungen zu spielen, sorgt nicht nur für Abwechslung, sondern liefert auch noch anschaulichen Physikunterricht frei Haus. Überhaupt könnte man das knifflige Knobelspiel auch als Ersatz für einen Physikbaukasten ansehen, denn hier lässt sich ebenso nach Lust und Laune experimentieren und einiges über Physik lernen. Per simplem Drag & Drop werden die Spielelemente auf das Spielfeld geschoben und können dort noch gespiegelt oder gedreht werden. In der Mac-Version erwies sich die Handhabung allerdings nicht ganz so komfortabel wie bei der Urfassung für PC. Etwas nervig ist die glücklicherweise abschaltbare Musikantermalung.

Thomas Steiding



Der Professor erklärt uns nicht, wie es zu machen ist.

Denkspiel

OS X

Crazy Machines

Entwickler	Fakt Software
Publisher	Novitas
Vertrieb	Fachhandel
Minimal System	G4/5 mit 1,25 GHz, 256 MB RAM, Mac OS 10.3, Grafikkarte mit 32 MB
Positiv	<ul style="list-style-type: none"> 200 Level preiswert Leveleditor viel Abwechslung Lern- & Spielspaß
Negativ	<ul style="list-style-type: none"> hohe Systemanforderungen etwas träge Steuerung
Preis: ca. 20 Euro	crazy-machines.com

Gesamtwertung ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

NHL Eastside Hockey Manager 2005

Management für Kufen-Divas

Viel Spieltiefe – wenig Glanz

Ohne Zweifel: Der NHL Eastside Hockey Manager ist mit Abstand die detaillierteste Sportmanagement-Simulation, die der Mac je gesehen hat. Außer der genauen Schuhgröße der Kufenartisten erfährt man so ziemlich alles über die Spieler und ihre Vor- und Nachteile. Die Spieltiefe beschränkt sich nicht nur auf den sportlichen Aspekt, sondern zieht den geschäftlichen Teil – sprich Transfers, College Draft, Vertragsverhandlungen, Sponsorschäften etc. – voll mit ein. Kurzum: Eigentlich hätte der NHL-Manager eine Referenz in Sachen Sportmanagement werden können. Dass er das nicht ist, liegt nicht nur an der mehr als veralteten Optik des Spiels. Etwas mehr als ein paar wild über den Screen huschende Kreise hätten es schon sein dürfen. Auf die Strafbank werden die Entwickler vor allem für die Gestaltung der Oberfläche gesteckt. Selbst nach einigen Stunden Spielzeit klickt man sich noch immer etwas hilflos durch zahllose Untermenüs. Ein Fall für Hardcorefans. **Thomas Steiding**
ts@mac-life.de



Der Erwartungsdruck durch den Vorstand steigert sich mit jeder Saison.



Wer ist der Beste im ganzen Team?

Gerade erst musste das deutsche Eishockey mal wieder den bitteren Gang in die Zweitklassigkeit antreten. Sega und Sports Interactive wollen da die Trübsal blasenden Fans dieser Sportart mit einer detaillierten Simulation vor den Monitor fesseln. Ob das den Machern des Championship Managers gelingen wird?

Erstes Drittel

Spiele aus den Entwicklerstudios von Sports Interactive haben bereits in der Vergangenheit die Mac-Spielergemeinde gespalten. Für die einen waren Championship Manager und Meistertrainer Ikonen, die unglaublichen Detailgrad boten, für die anderen lediglich technisch hoffnungslos veraltete Flops. Anders als die Vorgänger, die sich dem runden Leder widmeten, wartet hier das Universum der Eishockey-Cracks auf schlitterfreudige Fans. Simuliert werden die Fähigkeiten eines jeden Eishockeyklubs dieser Welt, wobei man die Geschehnisse von Vereinen aus rund 20 Ligen in die eigenen Hände nehmen kann. Leider stehen im Hauptmenü weder ein Tutorial noch ein variabler Schwierigkeitsgrad zur Wahl, so dass man sich gleich ins volle Spielgeschehen stürzen muss.

Zweites Drittel

Überwältigend wirkt zu Spielbeginn die Detailfülle, welche der NHL Eastside Hockey Manager dem unbedarften Spieler entgegen schleudert. So bie-

tet das Spiel zu jedem einzelnen Spieler eine Vielzahl von Screens, die Aufschluss über sein potenzielles und tatsächliches Leistungsvermögen geben. Hieraus gilt es dann die richtigen Zusammenstellungen für seine Sturm- und Abwehrreihen zu finden. Ist der aktuelle Kader dann doch nicht stark genug, um mit der Konkurrenz mithalten, kann man die eigenen Kufen-Cracks ins Trainingslager schicken oder auf dem Transfermarkt tätig werden, Talentscouts aussenden, um sich weltweit nach geeignetem Nachwuchs umzusehen oder abgehalfterten Profis eine zweite Chance geben. Natürlich müssen dann noch Verträge ausgehandelt werden, die auch vom Vereinsvorstand mitgetragen werden. Und läuft dann doch alles immer noch schief, kann man den Trainer zum Sündenbock machen und entlassen, um den Vorstand zu beruhigen. Außerdem bietet das Spiel die Möglichkeit, eine Multiplayer-Liga mit aufzubauen.

Letztes Drittel

Leider hat sich seit Zeiten des Meistertrainers auch in Sachen Spieldarstellung nicht viel zum Besseren verändert. Das Geschehen rund um den kleinen Puck wird auf einer Miniaturansicht der Eisfläche dargestellt, auf der sich kleine Kreise – sprich die eigenen Spieler – hektisch hin und her bewegen. Ein geschriebener Kommentar erläutert dazu das Spielgeschehen. Erschwerend kommt

hinzu, dass dies zudem als „Stummfilm“ abläuft. Ein Feeling, wie in einer Eishockeyarena üblich, will beim besten Willen gar nicht erst aufkommen. Wollen wir hoffen, dass die Programmierer ihrer Tastatur doch noch ein paar Hammondorgel-Töne entlocken können, bevor das Spiel in die Produktion geht. Unsere Testversion verzichtete leider auf stimungsvolle Klangorgien. Ein rabierter Crosscheck gegen den unbedarften Spieler ist die Menüführung. Ohne intensives Studium des Handbuches wird sich der Management-Neuling hoffnungslos in den Wirren der zahllosen Menüs und Untermenüs verirren.

Thomas Steiding

Sport

OS X

NHL Eastside Hockey Manager 2005

Entwickler Sports Interactive

Publisher Sega

Vertrieb Fachhandel

Minimal System G3/4 mit 333 MHz, 256 MB RAM, Mac OS 10.3, Auflösung von 1024x768

Positiv
 ▲ Jede nur erdenkliche Liga integriert
 ▲ unheimliche Spieltiefe
 ▲ hohe Langzeitmotivation

Negativ
 ▼ Grafik- und Soundtristesse
 ▼ unübersichtliche Menüs
 ▼ kein Tutorial
 ▼ kein wählbarer Schwierigkeitsgrad

Preis: ca. 40 Euro www.sigames.com

Gesamtwertung ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■



Hausaufgaben gemacht: Die Grafikengine beherrscht schicke Spezialeffekte wie Wasserspiegelungen.

Turbo! Führt man im Windschatten oder sammelt herumliegende Sterne auf, kommt das der Geschwindigkeit zu Gute.

Jammin' Racer Rasen für Anfänger

Frust bei Formel-1-Fans! Während Schumi in dieser Saison nicht richtig in die Gänge kommt, fahren plötzlich andere Teams die Punkte ein. Ähnliches passiert im Rennspielsektor: Mit Jammin' Racer setzt ein Neuling zum Überholmanöver an – und hat durchaus Chancen auf die Punkteränge!

Die Lenkung? Gewöhnungsbedürftig. Reifenmischung? Viel Grip und ganz bestimmt kein französischer Weichkäse. Die Karosserie? Bunt und schrill, vielleicht etwas zu kantig, dafür aber mit Stil. Jammin' Racer, ein neuer Fun-Racer aus Frankreich, macht auf der Piste eine ausgesprochen gute Figur. Chef-Entwickler Daniel Labriet wurde anscheinend von Nintendos Mario Kart inspiriert und bringt Konsolen-Feeling auf den Mac.

Hübsche Karosserie

Mit gut zwei Dutzend verschiedenen Vehikeln, die sich alle individuell lackieren lassen, darf man wie beim großen Vorbild in drei Rennklassen zum Kampf um die Pole Position antreten. Auch der Fahrer lässt sich aus einer Reihe vorgefertigter Figuren bestimmen. Auswirkung

auf das Fahrverhalten hat jedoch weder die Wahl des fahrbaren Untersatzes noch die des Piloten. Sind die Entscheidungen getroffen, werden die an schnittige Oldtimer erinnernden PS-Monster ins Rennen geschickt. 24 unterschiedliche Strecken in sechs hübsch gestalteten Szenarien dürfen berast werden. Die flotte, reichlich bunte 3D-Grafik enthält einige schöne Spezialeffekte wie etwa sich in Wasserpfützen spiegelnde Flitzer. Wiederholungen der Rennen werden leider nicht geboten.

Anfängerfehler

Der Schwierigkeitsgrad ist klar auf Gelegenheitsbrauser ausgerichtet. Stupid Vollgasgeben ist angesagt, das Bremspedal darf getrost ignoriert werden. Wurde die Streckenführung einmal verin-

nerlicht, ist der Sieg so gut wie vorprogrammiert. Während den Rennen macht sich vor allem die quasi nicht vorhandene KI der Gegner drastisch bemerkbar. Liegt man abgeschlagen auf dem letzten Platz, lässt sich der Abstand zu den Computerpiloten in Windeseile verringern. Als Führender hingegen kleben einem diese permanent am Heck. Beim Streckendesign bieten die DanLab Games leider nur Standardkost. Es gibt einige Beschleunigungsfelder, durch das Aufsammeln von Sternen lässt sich ein Turbo aktivieren, und mithilfe von Reparatursymbolen lassen sich Schäden am Auto beheben, um einen ungewollten Zwischenstopp zu vermeiden.

Jürgen Beck

Mario Cro-Mag Kart Rally

Klar, die Mängelliste von Jammin' Racer ist lang. Trotzdem macht das Teil einen höllischen Spaß! Die bunte Bonbon-Grafik sieht gut aus, läuft sogar auf betagteren Macs in annehmbarer Geschwindigkeit, während sich an der Streckenvielfalt und den Fahrzeugmodellen so manch professioneller Entwickler ein Beispiel nehmen kann. Bei der Steuerung und dem viel zu leichten Schwierigkeitsgrad müsste Daniel Labriet aber noch einmal die Fahrschule aufsuchen. Vor allem hätte ich gerne ein paar pfiffige Extras wie Bananenschalen oder Wurfgeschosse im Spiel gesehen, mit denen sich Einfluss auf den Rennverlauf nehmen ließe. Da bietet das große Vorbild Mario Kart eindeutig mehr. Ansonsten gilt für Jammin' Racer: der beste Fun-Racer seit Pangeas Cro-Mag Rally!

Jürgen Beck
jb@mac-life.de



Über DanLab Games

Es soll Leute geben, die einfach nichts auf die Reihe kriegen. Daniel Labriet gehört definitiv nicht zu dieser Kategorie. Der Alleskönner aus Frankreich spielt bei der nach den Anfangsbuchstaben seines Namens benannten Firma DanLab Games den Alleinunterhalter. Er ist Programmierer, Grafiker, Musiker

und Spieldesigner in Personalunion und verantwortlich für mittlerweile über ein Dutzend qualitativ hochwertiger Mac-Spiele. Vom coolen Breakout-Clone „Creepy Mines 2“, über Brettspielumsetzungen wie „Owari“ bis hin zum spaßigen „Islands Mini Golf“ reicht sein Portfolio.

Der Mac war allerdings nicht Daniels erste Plattform als Game-Developer. Vor knapp zehn Jahren schrieb er auf dem Commodore Amiga die ersten Spielehits. Seine Vorliebe für konsolenartige Spielprinzipie zeigte sich bereits bei „Cross Country“, einem rasend schnellen Jump 'n Run aus der Vogelperspektive, das bereits mit bunten Grafiken und schrillen Ideen glänzte.

Rennspiel

OS X

Jammin' Racer

Entwickler	DanLab Games
Publisher	DanLab Games
Vertrieb	Internet

Minimal System G3 800 MHz, Mac OS X 10.2, 128 MB RAM, 50 MB auf der Festplatte, 3D-Grafikkarte

Positiv	<ul style="list-style-type: none"> ▲ herrlich bunt ▲ Fahrzeuggestaltung ▲ sechs Rennszenarios ▲ kurzweilig
Negativ	<ul style="list-style-type: none"> ▼ schwammige Steuerung ▼ MP nicht per Internet ▼ schummelnde KI-Fahrer ▼ keine Bonusgegenstände

USK: nicht getestet

Preis: ca. 20 Euro danlabgames.com

Gesamtwertung ■ ■ ■ ■ ■ ■

Urmenschen-Deathmatch

Savage: The Battle for Newerth



Der Kommandant in seinem Element.



Zahlreiche Belagerungswaffen sind im Spiel implementiert.

Bisher standen Shooter und Strategiespiele ohne Verbindung nebeneinander. Savage hat nun diese beiden Genres zu einem innovativen, neuen Spielerlebnis miteinander verwoben.

Alles hört auf mein Kommando

Das Werk von S2 Games bleibt im Prinzip ein teambasierter Egoshoooter. Neu ist nun, dass ein Spieler die Rolle des Kommandanten übernimmt. Dieser baut in bewährter Strategiemaniere eine Basis auf, stellt so Waffen und Upgrades für die anderen zur Verfügung und kann Befehle geben. Savage ist daher von vornherein als Multiplayer-Spiel ausgelegt. Nur in einer Gruppe macht der Mix wirklich Sinn, denn in einem gut abgestimmten Team bekommt Strategie in einem Shooter eine völlig neue Bedeutung. Schade ist das Fehlen eines Singleplayer-Modus, was das Training unnötig erschwert.

Urmenschen, Urzeitmonster und ... Elektrokanonen?

Auf die Spieler wartet außerdem ein reichlich ungewöhnliches Szenario. In einer Fantasywelt kämpfen primitive Urmenschen gegen saurierartige Wesen und greifen dabei auf Magie und arkane Technik zurück, so dass Äxte auf Feuerbälle und Giftklingen auf Mörser treffen.

Technisch braucht sich der Kampf um Newerth nicht zu verstecken. Auch wenn er kein grafischer Überhammer ist, so kann er sich sehr wohl sehen lassen. Vor allem die Landschaften sind hübsch anzusehen und detailreich gestaltet. Sound und Musik sind ebenfalls hörensenswert und runden das Bild ab.

Es gelingt also der Spagat zwischen Strategie und Shooter. Die Elemente sind gut miteinander verwoben und bieten neue und vielfältige Möglichkeiten. Action-Fans mit einem Sinn fürs Strategie-

gische bekommen also einen innovativen Genremix in einem erfrischend andersartigen Szenario geboten.

Boman Hwang

Action / Strategie		OS X
Savage: The Battle for Newerth		
Entwickler	S2 Games	
Publisher	Virtual Programming	
Vertrieb	Virtual Programming	
Minimal System	G3 mit 800 MHz, 256 MB RAM, Geforce- oder Radeon-Grafikkarte, 56k Modemverbindung	
Positiv/Negativ	<div><div>▲ innovativer Genremix</div><div>▲ viele neue Strategiemöglichkeiten</div><div>▲ schöne Grafik</div><div>▼ reiner Multiplayertitel</div><div>▼ kein Trainingsmodus</div></div>	
USK: keine Jugendfreigabe		
Preis: ca. 30 Euro • www.vpltd.com		
Gesamtwertung	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	

Langeweile unter Wasser

Deep Trouble 2



Solch spektakuläre Bilder sieht man aufgrund der geringen Sichtweite leider nur selten.



Den Feind im Visier: Ohne ziel-suchende Torpedos steht man gegen eine solche Übermacht auf verlorenem Posten.

Dass auf dem Meeresgrund das Leben blüht, wissen Kenner der Sponge-Bob-Filme bereits seit Längerem. In Deep Trouble 2 dürfen Sie den Meeresgrund nun selbst an Bord eines U-Boots erkunden. Aggressive Aliens durchkreuzen jedoch die Tauchfahrt. Diesen dürfen Sie in durchaus spannenden Kämpfen einen vor den Bug knallen – umständlich, per Tastatur.

Schiffbruch

Programmierer Ken Drycksbach optimierte seine bereits in Rally Shift verwendete 3D-Engine an einigen Stellen. So verfügt diese nun über Bump-Mapping und kann dynamische Schatten darstellen. Vertex- und Fragment-Shader sorgen für zusätzliche optische Reize. Im Spiel selbst sieht man davon wenig. Die Sichtweite ist äußerst gering, kein einziger Fisch kreuzt vor dem Bug auf,

und die schummrigen Lichtverhältnisse sorgen für gähnend langweilige Unterwasser-Tristesse. Mit diesem Kniff wollte man vielleicht für die richtige Tiefenatmosphäre sorgen, doch genau deshalb verliert die U-Boot-Action viel von ihrem Reiz. Die Missionen sind eigentlich durchaus spannend gestaltet und warten mit unliebsamen Überraschungen auf, sofern man bestimmte Checkpoints erreicht.

Deep Trouble 2 hätte also das Potenzial gehabt, eine Art Wing Commander im Meer zu werden. Die langweilige Grafik, der Verzicht auf eine Maussteuerung und feste Speicherpunkte lassen diesen völlig überbeurteilten Sharewaretitel allerdings absaufen. Schmerzlich vermisst haben wir außerdem ein Radar, das die Höhe der Gegner anzeigt und somit die Orientierung erleichtern würde. Andere Spiele haben das schon besser hinbe-

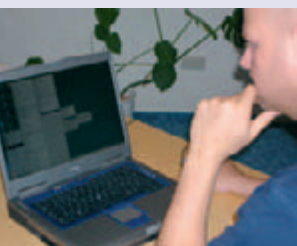
kommen – insbesondere bei der grafischen Gestaltung des Meeresbodens.

Jürgen Beck

Action		OS X
Deep Trouble 2		
Entwickler	Codeblender Software	
Publisher	Codeblender Software	
Vertrieb	Internet	
Minimal System	Mac OS 10.2.8 oder höher, G4 mit 800 MHz, 256 MB RAM, Grafikkarte mit 32 MB, 180 MB auf der Festplatte	
Positiv/Negativ	<div><div>▲ gute Musik</div><div>▲ OpenAL-Sounds</div><div>▲ überraschender Missionsverlauf</div><div>▼ geringe Sichtweite</div><div>▼ leblose Welt</div><div>▼ fehlende Mausunterstützung</div><div>▼ kein Quick-Save</div></div>	
USK: nicht getestet		
Preis: ca. 25 Euro • codeblender.com		
Gesamtwertung	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	

Schafsgeschwafel

Der Weg zum Spaß ist weiter auf der anderen Seite



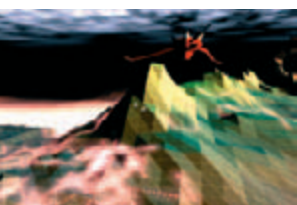
Wo ist nur der Tony?

Gestern ... ich saß am Windows-PC eines Freundes und wollte ihn im Mehrspielermodus von Tony Hawk's Pro Skater ein paar Mal vom Board schubsen – da hatte ich plötzlich ganz unerwartete Orientierungsprobleme. Ich muss zugeben, ich habe schon wiederholt Zeit mit der Redmonder Seite der Macht verbracht (eher: verbringen müssen) und ich bin mir bewusst, dass dieses System manchmal etwas unübersichtlich ist. Wie auch immer: Ich sitze vor seinem PC, er setzt sich vor mein iBook und sagt: „Starte einfach schon mal den Tony.“ Und ich antworte (unwissenderweise): „Kein Problem.“ Tja ... welch ein Irrtum. Den Start-Button zu finden, war tatsächlich kein Problem. Aber wo ist Tony? Was ich möchte, ist ein Button auf dem

steht: Tony Hawk's Pro Skater. Was ich im Startmenü stattdessen sehe, ist eine lange Liste von Firmennamen. Erwarten die Spielehersteller tatsächlich, dass ich weiß, welcher Vertrieb oder Publisher den Schlüssel zu meinem Spaß in der Hand hält? Um es kurz zu machen: Im Untermenü „Programme“ finde ich einen Eintrag, über den ich zu einem Submenü mit dem Namen des Publishers gelange, in dem sich dann tatsächlich der gesuchte Tony befindet. Nicht wirklich der direkte Weg aufs Skateboard. Schlimmer noch: Nicht nur, dass ich gezwungen bin, mir den Publisher, den Vertrieb und evtl. das Studio zu merken, manche Spiele lassen sich unter Windows gar nicht mehr starten, wenn ich ihren Ordner umbenenne oder an

einen sinnvolleren Platz verschiebe. Gut, man kann ein Icon auf dem Schreibtisch anlegen, aber das wird spätestens nach einem knappen Dutzend Icons recht unübersichtlich. Mag ja sein, dass manche Grafikkartentreiber unter Windows besser sind als unter Mac OS X. Aber dafür bin ich schneller auf dem Board als jeder meiner Windows-Freunde. Und das ist doch der Grund, warum ich aus ganzem Herzen sowohl Gamer als auch Mac-User bin: Der Weg zum Spaß ist auf dem Mac kürzer.

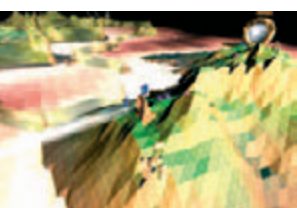
Steffen Ritter (sheep@macelodeon.de) und Jürgen Beck (jb@mac-life.de) haben kein Verständnis für Spaßbremsen und Bevormundung beim Zocken.



Viren bedrohen die Welt von Darwinia, wie sich an den roten Pfeilen ersehen lässt.



Nicht detailliert, dafür extrem stylisch: Die Grafik bietet einen einzigartigen Look.



Gebäude spielen in Darwinia eine wichtige Rolle.

Digitale Welten: Darwinia

DAS nennt man einen Virenskan!



Ein virtueller Themenpark in einem Computer mit künstlichen, intelligenten Bewohnern, den Darwinians, wird von einem bösen Virus infiziert. Das Schicksal der Bevölkerung liegt nun in den Händen des Spielers, der als Virenjäger bewaffnet mit entsprechenden Hilfsprogrammen die Welt von der Virenplage befreien muss.

Alles anders

Nicht nur die Geschichte ist bei Darwinia ungewöhnlich. In etwa grob als Strategiespiel klassifizierbar, bietet Darwinia viele innovative, aber auch eigenwillige Ideen und ein völlig anderes Spielerlebnis. So gibt es weder Rohstoffe noch Gebäudebau, und man kontrolliert nur wenige Einheiten gleichzeitig, die dafür alle einzeln geführt werden müssen. An Black & White erinnert dafür das Gestensystem: Mit der Maus werden Konturen gezeichnet, um Einheiten zu erstellen oder Aktionen auszulösen.

Nostalgische Technik

Grafisch hat Darwinia einen eigenen, außergewöhnlichen Retrolook, der sehr von Tron und den Anfängen des Computerspielzeitalters inspiriert zu sein scheint. Die Grafik ist daher nicht sehr detailliert oder aufwändig, aber trotzdem sehr schön anzusehen. Ähnliches gilt für den gelungenen Sound, der ebenfalls viel Retrocharme besitzt.

Alle frischen Ideen, die Darwinia eigentlich zu einem faszinierenden Spiel machen, werden allerdings durch einige Patzer getrübt: So ist die KI recht schwach, die eigenen Einheiten müssen also mehr oder weniger an die Hand genommen werden. Auch ist das Spiel recht kurz, das Spieltempo aber irgendwie etwas langatmig, fast sogar träge.

Darwinia ist demzufolge ein radikal innovativer Titel mit Macken, der nicht allen zusagen wird. Wer aber mit dem Spielprinzip warm wird, wird begeistert sein.

Boman Hwang

Strategie

OS X

Darwinia

Entwickler Introversion

Publisher Ambrosia

Vertrieb Ambrosia

Minimal System Mac OS 10.2 oder höher, G3 oder besser

Positiv/Negativ

- ▲ Retro-Charme
- ▲ voller innovativer Ideen
- ▲ außergewöhnliches Szenario
- ▲ sehr eigene Spielmechanik
- ▼ KI-Probleme
- ▼ trübes Spieltempo
- ▼ nicht jedermanns Sache

USK: nicht getestet

Preis: ca. 30 Euro • ambrosiasw.com

Gesamtwertung



Bevormundung für volljährige Spieler

Mac-Spieler haben es momentan nicht leicht. Neben GameRanger-Lizenzchaos und der Finanzierungsproblematik rund um die Physik-Engine Havok wartet aktuell noch ein anderes Problem, das sich mit Geld allein nicht lösen lässt: Der Jugendschutz!



Resurrection of Evil: Nachdem die PC-Version der Doom-3-Erweiterung hierzulande nicht erscheint, ereilt die Mac-Version dasselbe Schicksal.

Es geschah Ende März: Anlässlich der bevorstehenden Veröffentlichung des viel versprechenden Taktikshooters Close Combat: First to Fight hatten Application Systems Heidelberg zur Presseveranstaltung geladen. Vor Ort sollten Medienvertreter über das Potenzial des von den Destineer Studios entwickelten Spiels, das zeitgleich für PC, Mac und Xbox erscheint, informiert werden. Wenige Tage vor dem offiziellen Termin erreichte die Redaktion der Mac Life dann die Absage. Die Veranstaltung fällt aus. Den eigentlichen Grund teilte man uns erst in der zweiten Aprilwoche mit: Take 2, Publisher der PC- und Xbox-Versionen, wird den neuesten Teil der Close-Combat-Reihe nicht in Deutschland veröffentlichten, weshalb auch ASH vom Vertrieb der Mac-Fassung absah.

Vorschriften für Erwachsene

Auslöser für diese Entscheidung waren die Herrschaften der USK, die dem Spiel kriegsverherrlichende Inhalte bescheinigten und deshalb androhten, keine Altersfreigabe zu erteilen. Ein Todesurteil für Computerspiele im hiesigen Raum, denn ohne eine solche Freigabe wäre es zum „Abschuss“ freigegeben, eine Indizierung nur noch

eine Frage der Zeit. Für vermeintliche Jugendschützer wie Innenminister Beckstein oder die in Spielerkreisen für ihre unseriöse Berichterstattung berüchtigte Frontal-21-Redaktion des ZDF ein gefundenes Fressen, könnten sie der unbedarften Schicht der Bevölkerung doch weitere Unwahrheiten über unser liebtes Hobby unterjubeln.

Verdoomte Entscheidung

Dies ist durch die aktuelle Gesetzgebung aber nicht gewährleistet, denn noch immer können sich wildfremde Menschen zum Moralapostel aufschwingen, lassen sich eigentlich erfahrene Instanzen wie die USK von Außenstehenden beeinflussen. Sie fällen teils nicht nachvollziehbare Entscheidungen, die dem volljährigen Käufer den Weg zum langerwarteten Lieblingsspiel versperren.

Eine solche fragwürdige Entscheidung fiel erst kürzlich beim Doom-3-Add-on Resurrection of Evil. Auch hier erteilte die USK keine Altersfreigabe. Ein Witz, denn in der Erweiterung ist der Blutpegel auch nicht höher als im Hauptprogramm. Vielmehr möchte man annehmen, dass die negative Berichterstattung über Doom 3 in der Medienwelt außerhalb der Spielergemeinde Schuld an die-

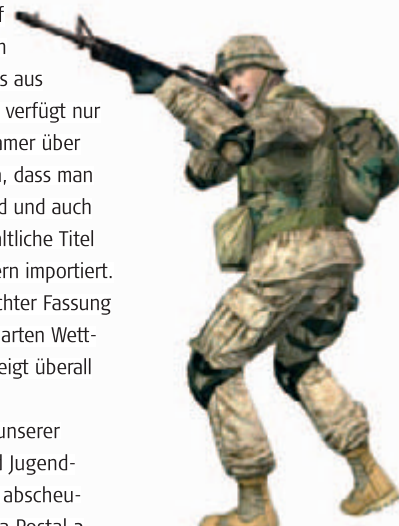
sem Desaster ist. Die USK beugte sich anscheinend dem Druck der Öffentlichkeit und wollte beim Add-on Versäumtes nachholen – Versäumtes im Sinne von Beckstein und Co.

Wir bleiben draußen

Für uns deutsche Mac-Spieler, die wir ohnehin nicht aus einem solch reichhaltigen Pool neuer Software schöpfen dürfen wie etwa die PC-User, können solche Entscheidungen gravierende Auswirkungen haben. Nicht nur Resurrection of Evil hat dem Multiplayer-Modus von Doom 3 neue Spielinhalte eingepflegt, auch in anderen Spielen wie etwa Call of Duty werden durch ein Add-on Mehrspielerpartien gehörig aufgewertet. Wenn uns nun der Jugendschutz solche Erweiterungen vorenthält, spielen wir bald wieder in einer anderen Liga. Denn oftmals erhält man nur mit der topaktuellen Programmversion Zugang zum Server – und die dürfen wir uns nicht installieren bzw. können sie gar nicht erwerben. Der Griff zur Kreditkarte lockt, um sich das entgangene Spielerlebnis aus dem Ausland zu holen. Zwar verfügt nur ein Bruchteil der hiesigen Gamer über diese, doch die Gefahr ist da, dass man zum Wiederholungstäter wird und auch weitere, in Deutschland erhältliche Titel nur noch aus anderen Ländern importiert. Für die Anbieter eingedeutschter Fassung ein weiterer Rückschlag im harten Wettbewerb. Der Jugendschutz zeigt überall Auswirkungen.

Natürlich ist der Schutz unserer Jugend wichtig. Kindern und Jugendlichen muss der Erwerb von abscheulichen Machwerken wie etwa Postal 2 erschwert werden. Erwachsene sollten jedoch für sich selbst bestimmen dürfen, was sie spielen möchten. Zu viele hochklassige Titel sind uns auf diesem Wege schon vorenthalten worden. Es wird höchste Zeit für eine Reform des Jugendschutzgesetzes.

Jürgen Beck



Close Combat: First to Fight – aufgrund des Jugendschutzes erscheint der Taktikshooter nicht in Deutschland.

Wie funktioniert's? Fachbegriffe einfach erklärt # 13

Optische Medien: Gestern, heute, morgen ... (Teil 3) DVD-Nachfolger auf kurze und lange Sicht

Besonders beim Thema Computer tauchen naturgemäß viele Worte auf, die weniger bedarften Benutzern nichts oder nur wenig sagen. Aber selbst Profis passiert es hier und da, dass sie aus Gewohnheit mit Termini jonglieren, deren genaue Bedeutung ihnen gar nicht oder nicht mehr bewusst ist. Hier möchten wir helfend zur Seite stehen und in jeder Ausgabe die Bedeutung und Hintergründe mehrerer Fachbegriffe erklären. So können Sie sich mit der Zeit ein Lexikon aufbauen und bei Bedarf stets nachschlagen.



Wer heute eine DVD in sein Heimkinosystem steckt und den darauf gespeicherten Film genießt, sollte sich dieses Gefühl gut merken: Lange Abende ungläubigen Staunens ob der Erzählungen darüber werden einmal die Folge sein, denn wer in Zukunft die Bezeichnung DVD verwendet, redet von einer längst überholten Technik.

Doch was kommt danach? Derzeit gibt es zwei ernstzunehmende Alternativen, die sich auf dem Markt etablieren könnten. Zum einen diejenige mit der wenig originellen Bezeichnung HD-DVD (HD = High Definition), zum anderen die Blue Ray Disc. Hinter beiden steht jeweils ein Zusammenschluss höchst namhafter Firmen – die Liste liest sich wie ein Who-is-Who der Millionen-Scheffler des Digitalzeitalters: Der HD-DVD möchten unter anderem Toshiba, NEC, Intel, IBM und Time Warner zum Durchbruch verhelfen, auf der Gegenseite stehen Firmen wie Sony, Panasonic, Pioneer, LG, Matsushita und Philips. Doch was unterscheidet die beiden Formate und noch viel wichtiger: Wieso schaffen es Firmen wie die benannten nicht, sich auf einen gemeinsamen Standard zu einigen?

→ Blue Ray Disc

Die Blue Ray Disc basiert im Wesentlichen auf demselben System, das schon der CD und der heutigen DVD zum Durchbruch verhalf: Ein Laser tastet Pits und Lands auf der Oberfläche ab und setzt diese in Digitalinformationen um. Jedoch mit einem wesentlichen Unterschied: Anstelle des bisherigen roten Lasers kommt ein blauer Laserstrahl zum Einsatz, der sich durch eine kleinere Wellenlänge auszeichnet. Dies führt dazu, dass die Oberfläche des Mediums genauer abgetastet werden kann, weswegen auf demselben Raum deutlich mehr Informationen untergebracht werden können. Bis zu 27 Gigabyte fasst eine einseitig

beschriebene Blue Ray Disc, bei zweilagiger Beschreibung – wie auch heute schon bei DVDs möglich – sind es gar 54 GB. Denkbar sind ebenso drei oder gar vier Lagen; eine 100 Gigabyte fassende Scheibe ist also durchaus in Zukunft denkbar.

Dies ist natürlich für die enormen Datenmengen, die beim Speichern von HD-Videomaterial anfallen, äußerst passend: Dazu kommt noch eine Möglichkeit, jeder Scheibe eine individuelle Identifikationsnummer zuzuweisen – ein effizienter Kopierschutz, den die Filmindustrie mit Sicherheit begrüßen wird.

→ HD-DVD

Auch die HD-DVD setzt auf dieselbe Größe von 12 cm Durchmesser und den blauen Laserstrahl mit einer Wellenlänge von 405 Nanometer – doch damit enden die Gemeinsamkeiten auch schon wieder: Während bei der Konkurrenz die Datenschicht auf einem Plastik-Substrat sitzt und von einer dünnen Schutzschicht umgeben ist, wird sie bei der HD-DVD wie bei einem Sandwich zwischen zwei Plastik-Scheiben „eingepackt“. Dies ähnelt sehr stark der bisherigen DVD, so dass zur Herstellung von HD-DVD-Medien nur eine geringe Umstellung der vorhandenen Fertigungsanlagen notwendig ist.

Diesem Vorteil steht allerdings ein gravierender Nachteil entgegen: Nur bis zu 20 Gigabyte passen pro Lage auf eine Seite der HD-DVD, doch zur Kompensation wurde bereits am 10. Mai dieses Jahres eine dreilagige 45 GB fassende Variante des Mediums vorgestellt.

Suche nach Gemeinsamkeiten

So sehr sich die Formate in einigen Punkten unterscheiden, so groß sind auch die Überschneidungen. So erfreut es, dass zwischen Sony und Toshiba bereits Gespräche über eine Zusammenführung der beiden Standards begonnen

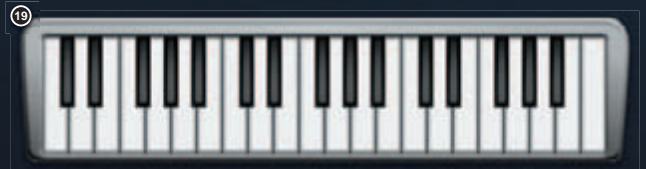
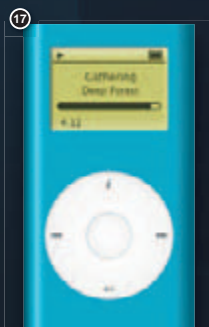
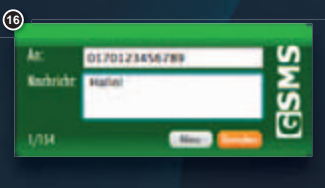
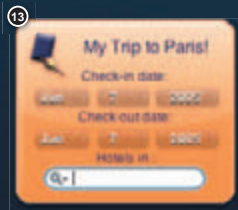
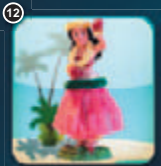
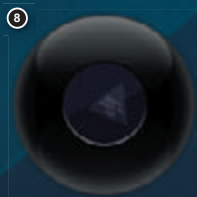
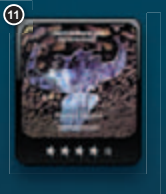
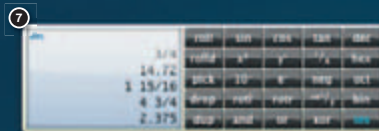
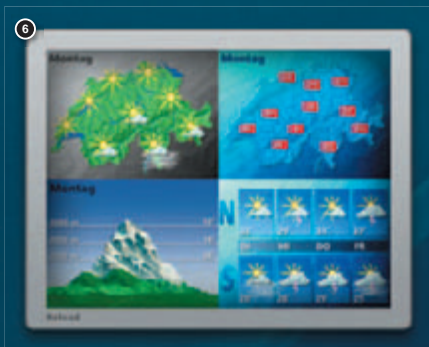
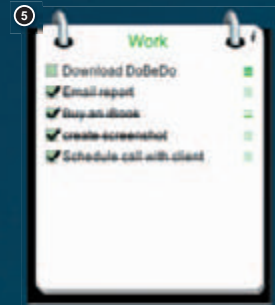
haben. Doch noch ist nichts entschieden: „Die Gerüchte, dass eine Einigung (...) unmittelbar bevorsteht, sind unbegründet und falsch“, erklärte kürzlich ein Pressesprecher von Toshiba. Und doch scheint es den Kontrahenten ernst zu sein: Nun sollen sich die Präsidenten der beiden Unternehmen gemeinsam an den Tisch setzen, um im mittlerweile drei Jahre dauernden Kampf um die Vorherrschaft im Bereich der HD-Medien eine Einigung zu erzielen. Sobald es Neuigkeiten gibt, werden wir natürlich darüber berichten.

→ Die Terabyte-Disc

Während noch um den DVD-Nachfolger für die kommenden Jahre gestritten wird, haben sich bereits drei japanische Firmen – unter anderem Fuji Photo – zusammengetan, um den Nachfahren des DVD-Nachfolgers zu kreieren: Herausgekommen sind erste Spezifikationen einer HVD (Holographic Versatile Disc) genannten Scheibe, die mit zweierlei Lasern gleichzeitig gelesen werden soll: Ein blau-grüner Lichtstrahl liest als Laser-Interferenz-Muster codierte Informationen, während ein roter Laser gleichzeitig Hilfsinformationen von einer Aluminium-Schicht einscannet – diese sagen dem Lesegerät, an welcher Stelle des Mediums es sich gerade befindet. Die ersten HVDs sollen zunächst 200 Gigabyte speichern können, danach aber durch Varianten mit bis zu 1 TB und später 3,9 TB Platz abgelöst werden. Doch auch Hitachi und Maxwell sind derweil nicht untätig: Sie basteln an einer DVD mit bis zu zweihundert Schichten auf einer Seite – je nach angelegter Spannung verfärbt sich eine andere Schicht und kann von einem Laser abgelesen werden. Dadurch sollen ebenfalls bis zu ein Terabyte an Daten auf eine 12-cm-Scheibe passen – für 2007 ist bereits die Markteinführung geplant; ein Ende des Format-Wirrwarrs ist also auch in Zukunft nicht in Sicht.

Dashboard Widgets

200 top aktuelle Widgets befinden sich auf der aktuellen Mac-Life-CD. Die Empfehlungen der Redaktion nebst Widgetbeschreibung finden Sie auf dieser Seite. Die entsprechenden Dateien finden Sie auf der Heft-CD unter Highlights -> Widgets. **Viel Vergnügen!**



Weitere Widgets... auf der Heft CD!



Highlights

Blender

RHEM II

Dashboard Widgets

Amnesty

Widget Manager (Widget)

WidgetManager

+ 200 Widgets (separate Übersicht im Heft)

Automator-Actions

Attach File

CreateAliases 1.0

Doug's Actions for iTunes 1

Export iTunes Artwork

Folder 2 Widget

PDF Converter 1.1

Photoshop Do Action 1.0

Resize Screenshot 1.0

Take a Note 2.0

Video Recorder 1.0

Spotlight-Plug-ins

Booxter 1.8

Corel Painter Plug-in 1.0

Delicious Library Plug-in 1.5

iMaginator Plug-in 1.0.1

ManImporter 1.1b

MetaVue

NeoLight 1.0.3

GraphPad Prism Spotlight

Importer 1.0

REALbasic Plug-in 5.5.5

Spotlight Adapter for

RagTime

Mac OS Classic

Goldberg 2.5

Listen and Type 2.21

Mac OS X

Audio

Archibald 2.1

SFX Machine RT 1.0.5

Entwickler

bProlog 6.7

Blender 2.37

CocoCam 0.7

Objective Caml 3.08.2

Objective Caml -

Examples 3.08.2

REALbasic 2005



Mac-Life-Leser-CD #48 (08.2005)

Das schafft kein TV-Quiz-Sender: 200 Dashboard-Pakete erscheinen nicht nur viel gewaltiger als 25 Geldpakete, sie sehen auch besser aus als die paar gammelige Euro-Scheine. Außerdem in Kino 1: Die Rache der 3000 Icons, Die Rückkehr der „Point & Click“-Abenteuer und der Angriff der Blender.

Wie jeden Monat finden Sie wieder die HTML-Oberfläche auf der CD, die weitere Informationen über die CD-Programme enthält. Jedes Programm ist mit einer kurzen Beschreibung versehen.

Starten Sie die HTML-Oberfläche durch Doppelklick auf die `index.html`. Es öffnet sich gleich die Software-Übersicht. Eine kleine Weltkugel neben der Programmlizenz steht für die Web-Adresse der Software, das Festplatten-symbol verweist direkt auf die jeweilige Programm-Datei. Zu einigen Programmen gibt es auch einen Screenshot – klicken Sie dazu auf das Kamera-Symbol.

Die Highlight-Themen sind separat auf der linken Seite zu finden und werden auf der CD ausführlicher behandelt als die „gewöhnlichen“ Programme.



Mac OS Classic

Classic-Cracks lassen sich auch nicht von launigen Keynotes beeindrucken und vertrauen weiter auf OS 8 und 9. Immerhin ist RHEM 2 auch für Mac OS 9 geeignet, und optisch gleichen sich die OS-X-Updates OS 9 immer mehr an – spätestens mit OS X 10.9 „Catfish“ sieht das



SPEZIAL: Automator & Spotlight

Neben Dashboard sind Automator und Spotlight zwei große Neuerungen in Mac OS X 10.4. Automator automatisiert Arbeitsabläufe und ist auf der CD mit zehn Aktionen vertreten, darunter: **Attach file** packt mehrere Dateien und hängt diese an eine neue E-Mail, **Doug's Action for iTunes** ist eine Sammlung von mehreren iTunes-Aktionen, **PDF Converter** konvertiert Text/Bilder in das PDF-Format, **Resize Screenshot** bringt Bilder auf Web-gerechte Größe, und **Take a Note** nimmt Notizen auf und spricht sie.

Spotlight versteht sich bereits auf die Suche in diversen Dateiformaten, aber auch diese Funktion in Tiger kann erweitert werden. Mit NeoLight wird in NeoOffice-Dokumenten gesucht, Corel Painter öffnet die diversen Painter-Dateien für die Spotlight-Suche und auch die Dateien der Anwendungen Booxter, Delicious Library, GraphPad Prism, iMaginator, MetaVue, RagTime und REALbasic werden fortan durchsucht.

URL: www.apple.com Systemvoraussetzung: Mac OS X 10.4



Top-Soft:
**PROFI-3D
PAKET**
für OS X

HIGHLIGHT: Blender

Blender war eine ganze Zeit lang eine kommerzielle Anwendung und feierte auch Erfolge, bis die Weiterentwicklung ins Stocken geriet. Die Blender Foundation trieb in einer Aktion insgesamt 100.000 Euro auf und kaufte das Programm frei, um es fortan als quelltextoffenes Programm für die verschiedensten Betriebssysteme weiterzuentwickeln.

Blender ist ein Programm zum Erstellen und Animieren von 3D-Figuren. Durch die plattformunabhängige Programmierung ist die Benutzeroberfläche etwas ungewohnt, aber durchaus logisch aufgebaut. Die Objekte können mit Texturen überzogen und mit Lichteffekten in Szene gesetzt werden. Formate wie DXF und VRML werden für den Import und Export unterstützt.

OS-X-Entwickler finden unter Mac OS X/Entwickler außerdem den kompletten Quelltext von Blender.

URL: www.blender3d.com Systemvoraussetzung: Mac OS X 10.3

HIGHLIGHT: Icon Spezial (2)

Die Firma Atari war zu ihrer zweiten Hochzeit als Herstellerin des Atari STs nicht unbedingt als besonders humorvoll bekannt und verklagte fast so viele Firmen wie Apple. Bei der deutschen Übersetzung des ST-Betriebssystems TOS 2.05 hatte man dann aber doch Humor bewiesen und Icons mit Ikonen übersetzt. Fortan wurden im ansonsten weltlichen Betriebssystem per Menü Ikonen angemeldet und vom Computer innerhalb weniger Sekunden bewilligt. Erst die deutsche Firma Milan Computersysteme setzte mit ihrem Atari-Clone und einer lizenzierten und modifizierten TOS-Version dem Kirchgang ein Ende und ließ wieder Icons anmelden.

Der zweite Teil unseres Icon-Spezials bietet 3000 Icons, die zusammen etwa 200 MB einnehmen. Wie auch in der letzten Ausgabe, erhalten Sie über einen PDF-Katalog eine Übersicht über die Icon-Massen. Die passende Software haben wir, wie in der letzten Ausgabe auch, beigelegt. Besondere thematische Einschränkungen existieren wieder nicht, es erwartet Sie also eine bunte Mischung, bei der für jeden etwas dabei sein sollte.



Inklusive
**ICON-
KATALOG**
auf CD

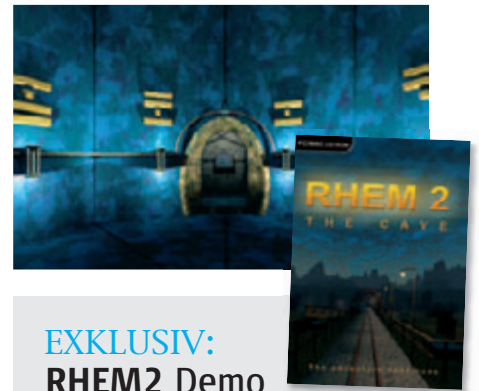
SPEZIAL: 200 Widgets für Dashboard

Seit der Veröffentlichung von OS X 10.4 tummeln sich immer mehr Widgets für das Dashboard auf den Download-Seiten. Das Praktische an ihnen ist die kleine Dateigröße – nur so konnten wir insgesamt 200 dieser Programme auf der Heft-CD unterbringen.

Da die Widget-Verwaltung in OS X 10.4 nur äußerst ungenügend ist, sind auf der Silberscheibe auch zwei Programme zum Löschen, Aktivieren und Deaktivieren von Widgets enthalten. Während sich WidgetManager.dmg in den Systemeinstellungen verewigt, ist der Widget_Manager.zip selbst ein Widget.

Wer noch Panther benutzt (und das dürften die meisten sein), kann jetzt auch Widgets verwenden. Zwar wird Apple kein Dashboard für OS X 10.3 veröffentlichen, aber mit dem Programm Amnesty lassen sich die Widgets unter OS X 10.3.9 starten. Amnesty ist noch in der Entwicklung und soll hauptsächlich zur Widget-Programmierung dienen. Es kann durchaus sein, dass einige der kleinen Programme nicht unter Amnesty funktionieren – Mesa Dynamics nennt hier beispielsweise die von Apple erstellten Widgets.

URL: www.apple.com, www.mesadynamics.com Systemvoraussetzung: Mac OS X 10.4 (10.3)



EXKLUSIV: RHEM2 Demo

Es gibt wohl kaum eine Spielelegattung, die in den letzten Jahren eine unfaire Behandlung erfahren hat als die Adventure-Spiele. Besonders enttäuscht konnten Fans dabei von LucasArts sein, die selbst weit fortgeschrittene Projekte (Sam & Max 2) stoppten, weil der Markt nicht vorhanden sei – seit Jahren überschwemmt dafür George Lucas' ehemals innovative Spiele-Schmiede den Markt mit Star-Wars-Spielen.

Wenn die großen kneifen, freuen sich die kleineren Software-Hersteller. Vom Programmierer Knut Müller kommt RHEM 2, ein neues Grafik-Adventure, das mit aufwendig gerenderten Bildern glänzt. In „Point & Click“-Manier geht es durch die Welten, die immer mal wieder gespickt sind mit Rätseln. Das Adventure kommt ohne Gewalt aus, und es gibt viele Geheimwege zu erforschen.

RHEM2 wird in Deutschland von epic-interactive vertrieben und dürfte bei Erscheinen dieser Mac Life bereits erhältlich sein.

URL: www.rhem-game.com,
www.epic-interactive.com

Systemvoraussetzungen: Mac OS 9/X

Inklusive
**WIDGET-
ÜBERSICHT**
im HEFT



Mac OS X

Freizeit

Aki Mahjong Solitaire 1.1.1

Crazy Machines

DualMaze

iLyric 1.0

iSay

loopTHEloop

Mactracker

Quizland 1.2.2

Grafik

FlickrExport for iPhoto 1.2.5

Port Peg 1.3.4

Office

AbiWord 2.2.8

TextMate 1.1b12

Online

CSS Optimizer 0.9

Firefox G4

Firefox G5

Tomato Torrent

Tools

Butler 4.0b25

Video

Color Storm 1.0

Effects For Titles 1.0

FootTrack 2.1.1

Impressionist 1.0.1

Listen and Type X 3.2

Vidi 0.4.5

Shareware

Atomic Beef

Busch 2090

CDpedia

ChronoPhoto 1.1

EasyCrop

Expogesture 1.1.3

FRS Talking Calculator 1.0

Galerie 5.1.0

Home Weather Center

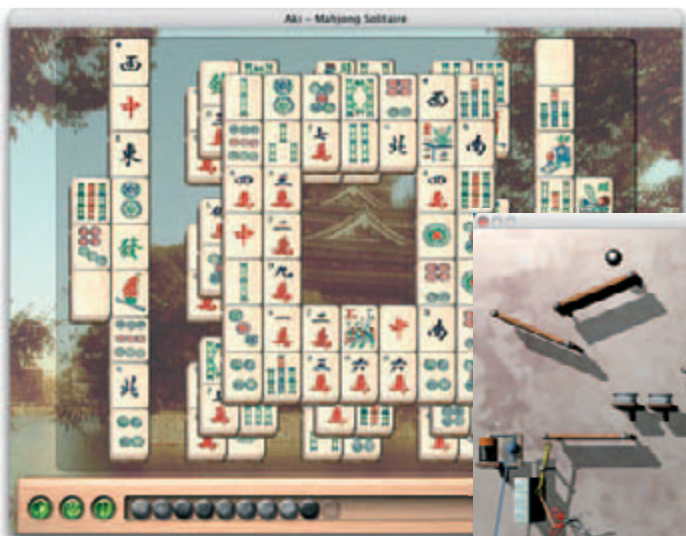
kSisensyo 1.0b7

Pastelflow 3.1

Sprinkler 2

WireTap Pro

AUSSERDEM: Aki Mah-Jong Solitaire & Crazy Machines



Ganz schön kompliziert: Bei **Crazy Machines** bekommt man es mit sehr seltsamen Aufbauten zu tun.

龍 龍 龍

Entspannend: In **Aki Mah-Jong Solitaire** befinden sich Ying und Yang im Einklang.



neue Mac OS wieder so aus wie das alte und wartet gespannt auf das fünf Jahre später erscheinende Longhorn-Update „Long & Horny“.

Direkt in den „Mac OS“-Ordner verschlagen hat es nur zwei Programme. **Goldberg** hat nicht nur einen schönen Namen, sondern kann auch einiges: Es zeigt verschiedene Grafik- und Filmformate an und verfügt über einfache Bildbearbeitungsfunktionen und Effekte.

Listen & Type ist ein Sound/Video-Player, der notorische Filmdialoge-Abschreiber unterstützen soll.



Mac OS X

Firefox noch schneller – mit auf den G4- und G5-Prozessor optimierten Versionen legt das Füchsen ganze Häuserblocks in Brand. Die beiden inoffiziellen Versionen sollen noch schneller laufen, und laut Benutzerberichten tun sie das auch. Da es sich nicht um offizielle Versionen handelt, die zudem nicht ausführlich getestet wurden, ist entsprechende Vorsicht angesagt.

Vorsicht ganz anderer Art erfordern die **Crazy Machines**. In diesem Spiel

müssen mit verrückt gestalteten Maschinen diverse Aufgaben erfüllt werden – ein sehr schön aufgemachtes Denkspiel.

Noch schöner ist nur noch **Aki Mah-Jong Solitaire**. Zwar scheint sich kein OS-X-Entwickler darüber Gedanken zu machen, einmal ein echtes Mah Jong in englischer Sprache für den Mac zu programmieren, aber Aki bietet immerhin die Steine aus dem Spiel, die wieder in einer Art Memory-Variante paarweise abgetragen werden. Grafisch begleitet wird dies mit Fotos aus Japan, die natürlich nicht die belebte Kreuzung in Tokio-Shibuya zeigen, sondern ruhige Motive wie Tempel.

Im Office-Duo dreht diesmal ein Power-Duo für Quelltexte und Dokumenten seine Pirouetten. **AbiWord** ist ein kostenloses Textverarbeitungsprogramm, das für alle interessant ist, denen die einfachen Funktionen von TextEdit nicht reichen, aber NeoOffice zu Mac-untypisch ist. Als bester Kumpel für Quelltexte, etwa von HTML-Seiten, biedert sich der **TextMate** an. Im Gegensatz zu AbiWord ist die Freundschaft des TextMates käuflich.

Edler verhält sich **Butler**. Butler verwaltet Lesezeichen in der Menüleiste,

ruft Systemeinstellungen auf und bringt dort auch noch Suchmaschinen unter. Ein sehr umfangreiches Programm, das vom Entwickler als Donationware freigegeben wurde – Spenden sind also erwünscht.

Shareware

Manche behaupten ja, die Shareware auf der Mac-Life-CD würde mit der Zeit reifen wie ein guter Wein, aber auch bei sofortigem Genuss ist der Jahrgang 08/2005 ein süffiges Erlebnis – nicht zu trocken und genau richtig im Geschmack. Exotische Geschmäcker werden auch dieses Mal wieder mit etwas Sake bedient. In diesem Sinne: Prost und Kanpai!

Zum Heft

... ist dieses Mal leer. War es der kollektive Schock über den Apple-Intel-Deal oder vielleicht doch nur die Tatsache, dass es diesen Monat kein CD-Material zum Heft gibt?

Matthias Jaap

Vorschau

MAC LIFE

09.2005 erscheint am
03.08.2005

Die neue iPodLOVE ab 12. Juli

Endlich, die neueste Ausgabe der iPodLOVE ist verfügbar! Und wieder ist das nur 4,90 Euro günstige Heft randvoll: über 70 Produkte rund um den iPod, ausführliche Infos zum mobilen Einsatz im Auto, ein Kurs über das richtige Rippen von Hörbüchern für Mp3-Player und der Blick über den Tellerrand: Xbox 360, Playstation III + Partable uvm. www.ipodlove.de



Zu Gast beim Virtual Magician

Marco Tempest – aufstrebender High-Tech-Magiker – produziert in New York Shoho seine eigene TV-Magie-Show, die in mittlerweile über 50 Staaten ausgestrahlt wird. Was wenige wissen: Marco Tempest ist eingefleischter Apple-Freak, der auf der Bühne nicht nur den iPod verschwinden lässt, sondern seine Sendung komplett auf vier G5-Macs mit Final Cut Pro produziert. Mac Life war zu Gast in den Mac-Studios des Virtual Magician.



Intel und kein Ende

Das Thema Intel-Mac wird auch die kommende Ausgabe 09/2005 dominieren, denn wir recherchieren die Auswirkungen auf die verschiedenen Anwendergruppen: Lay-outer und Designer, Musiker aber auch Heimanwender werden auf unterschiedlichste Weise vom Prozessorwechsel betroffen sein. Die Mac-Life-Redaktion recherchiert, welche Szenarien sich ergeben könnten.

Wallpaper-Collection

Nach über 7.000 Icons, die übrigens begeistert von den Mac-Life-Lesern aufgenommen wurden, liefert die kommende Heft-CD Hunderte wundervoller Wallpapers und eine exquisite Vollversion!

Außerdem: Bryce 5.5, Cancas X, Poser 6 und Hexagon im Mac-Life-Test, UMTS-Nutzung via Handy und Mac, Nachrüsten eines DVD-Brenners in den kleinsten G5-iMac und vieles mehr.

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.

Inserentenverzeichnis 08.2005

Arktis Software GmbH	087
ASH	117
BOSE	009
brainwork	069
Colorvision	132
Cyberport	022-024
DEVONtechnologies	089
Discpartner	063
Dr. Bott	043
DTP direkt	091
falkmedia	074, 101
M&M Trading	002, 131
MacLAND	015
Mac Trade GmbH	030
Musicstore Professional	057
Quark	045
Runesoft GmbH	121
smartbooks	107
STRATO	007
Thomann	066-067
Topix	045

Anzeigen-Interessenten wählen +49 (431) 7 39 47 50

Bei falkmedia
erscheinen außerdem:



www.beat.de

www.digitalphoto.de

Impressum

Chefredakteur:
David Andel (da@maclife.de)
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt

Leitender Redakteur Hardwaretest:
Ümit Mericler (uem@falkmedia.de)

Redaktion:
Thomas Steiding (ts@maclife.de), Thomas Götsch (tg@maclife.de), Nicolai Kaniess (nk@maclife.de), David Andel (da@maclife.de), Günter Kraus (gk@maclife.de), Gero Pflüger (gp@maclife.de), Stephan Hochhaus (sh@maclife.de), Charlotte Stanek (cs@maclife.de)

Redaktionelle Mitarbeiter:
Jürgen Beck, Hans Georg Britz-Mauch, Kassian A. Goukassian, Stephan Hochhaus, Gerd M. Hofmann, Boman Hwang, Matthias Jaap, Marcel Magis, Ronald Puhle, Michaela Schroer, Günter Schuler, Guido Netzer und Stefanie Höfling

Redaktionelle Anfragen/Leserbriefe:
redaktion@mac-life.de

Verlag:
falkmedia – Goukassian
Mac Life
An der Halle400 1
D-24143 Kiel
Tel. +49 (04 31) 200 766-0
Fax +49 (04 31) 209 903-5

Redaktion:
siehe Verlagsadresse
Tel. +49 (04 31) 200 766-5 (15.00-17.00 Uhr)

Abonnementbetreuung:
Sandra Schumann (s.schuemann@falkmedia.de)
Tel. +49 (04 31) 200 766-0

Anzeigenleitung:
Sascha Eilers · Tel. +49 (04 31) 7 39 47 50
(se@falkmedia.de)
Datenübertragung Leo: +49 (04 31) 20 99 033

Anzeigenpreise:
nach Preisliste Nr. 1, gültig ab 01.01.2005

Produktionsmanagement: Impress Media

Layout:
Sven T. Möller, Thomas L. Raukamp, Alexander Scholz

Bezugsmöglichkeiten:
Zeitschriftenhandel, Fachhandel, Abonnement

Mac Life erscheint monatlich i.d.R. jeweils am 1. Mittwoch

Einzelpreis: € 5,90
Jahresabonnement: € 60,-
Jahres-Inhalts-CD zzgl. € 10,-
Europ. Ausland: zzgl. € 10,-
Luftpost: zzgl. € 40,-

In den Preisen sind die gesetzl. MwSt. und Zustellung enthalten.

Manuskripteinsendung:
Manuskripte jeder Art werden gerne entgegengenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck des Manuskriptes auf Datenträgern der Firma falkmedia.
Honorare nach Vereinbarung oder unseren AGB.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung.

Urheberrecht:
Alle hier veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Reproduktionen jeglicher Art sind nur mit Genehmigung des Verlages gestattet.

Veröffentlichungen:
Sämtliche Veröffentlichungen in dieser Fachzeitschrift erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Warennamen werden ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Haftungsausschluss:
Für Fehler in Text, in Schaltbildern, Aufbauzeichnungen usw., die zum Nichtfunktionieren oder evtl. Schäden von Bauelementen führen, wird keine Haftung übernommen.

Bei falkmedia erscheinen außerdem die Publikationen **DigitalPHOTO**, **Beat**, **KielerLeben** und **AMIGApus**.

Alles Pippifax!



Es gibt einen Satz, der den Verfasser dieses Beitrags regelmäßig schnurstracks auf die Palme bringt: „Schicken Sie uns doch einfach ein Fax!“ Einfach? Gewiss, kein Weltuntergang, keine schwere Krankheit, kein Tod und Verderben. Dennoch, eine elende Technologie-Antiquität diese Faxerei, eine Kommunikationsbelastigung erster Güte und Ursache oft sogar stundenlanger Zeitverluste.

Klar, der Einfachheit ihrerseits halber setzen viele Unternehmen (auch jene der Hochtechnologie) gern auf Alt-hergebrachtes. Beim Fax hat schließlich den größten Stress der Versender, denn der kann sich ruhig die Finger wund tippen, pennt die Empfangsseite, mangelt es ihr an Papier oder verstehen sich die beiden Seiten partout nicht. Wer nicht nur eine analoge Telefonleitung, sondern auch noch ein herkömmliches Faxgerät sein Eigen nennt, ist da fein raus. Der selten überbeschäftigte Ganzjahres-Stromschmarotzer Faxgerät mogelt sich die meiste Zeit aber faul durch den Tag und ist damit eine selten dämliche Investition.

Der Computer könnte die Aufgabe des primitiven Datenaustausches über die Telefonleitung selbstverständlich

übernehmen. Schließlich sitzt auf der anderen Seite nicht selten auch ein Faxserver, so simuliert dann nicht nur der Versender, sondern auch der Empfänger besagte Kommunikationstechnik ... Wer allerdings das Kapitel Faxsoftware aufschlägt, schlägt zuweilen auch die Hände über dem Kopf zusammen. Softwarelösungen haben nur ab und zu die Eigenschaft, erwartungsgemäß zu funktionieren. So ist es auch erst unter Mac OS X 10.4 wieder möglich, ohne Nutzung externer Lösungen einigermaßen komfortabel zu faxen. 10.3 faxte spartanisch und bis Mac OS X 10.2 galt es gar, die diversen Softwareexperimente allesamt durchprobieren zu müssen, was Nerven kostete und graue Haare verursachte.

Wer überhaupt keine Telefonleitung mehr hat, ist sowieso angeschmiert. Zwar zwingen der rosa Riese und manch Konkurrent einen noch dazu, Internetverbindung samt Telefonanschluss zu erwerben, einzelne Anbieter wie Broadnet oder QSC jedoch beinhalten bestenfalls die IP-gestützte Telefonie ohne jeden POTS- oder ISDN-Umweg. Auch dort gilt Faxen wiederum als Glückssache, so dass als Modemersatz oft nur

das per Bluetooth angebundene Mobilfunktelefon bleibt – komplizierter geht es kaum. Natürlich gibt es auch Anbieter im WWW, die den Versand von Faxen mittels Upload einer eingescannten Datei ermöglichen. Spätestens dies ist dann aber genauso pervers wie ein Mac mit Windows. Wieso den Mistdienst also nicht einfach abschaffen?

Nichts wäre doch einfacher, Dokumente einzuscannen und sie dann als Attachment per E-Mail zu versenden. Aber damit eröffnet sich ein Nebenkriegsschauplatz par excellence. In Unternehmen gibt es eine Infrastruktur der Unsicherheit, die schon beim Betriebssystem anfängt. Ergo wird seitens der Administratoren oftmals eiskalt alles von außen abgeblockt, was nur irgendwie Ärger verursachen könnte. So gerät es zum Hindernislauf, etwa mehrere Dokumente in einen Ordner zu packen und dann im ZIP-Format zu versenden, denn das denkbar harmlose Päckchen würde nur zum unerwünschten Gast erklärt. ZIP-Dateien gelten längst als Sinnbild des Bösen, werden pauschal als Viren eingestuft, die lediglich vorgeben, ZIP-Dateien zu sein. Dass dies wiederum die allmähliche Sperrung fast aller Dateivarianten nach sich zieht, ist ein alberner Nebeneffekt, letztlich wird damit aus dem multimedialen Medium E-Mail ein frühzeitlicher Telex-Dienst.

Das erste Telefaxgerät erfand der am 11. März 2002 im Alter von hundert Jahren verstorbene Rudolf Hell anno 1929 (Bild). Seither gab es u. a. einen mörderischen Weltkrieg, ein wirtschaftliches Wunder, eine sexuelle Revolution, eine weibliche Emanzipation, eine unmenschliche Globalisierung, einen technologischen und einen börslichen Boom – höchste Zeit also auch über eine Ablösung des altmodischsten aller Übertragungsverfahren von Bildern über herkömmliche Telefonleitungen nachzudenken.

David Anzel

