

Spiele

Wenig bekannter Game-Klassiker: Cosmology of Kyoto Sterben Sie schön – und kommen Sie wieder...

Zugegeben, „Cosmology of Kyoto“ ist schon etwas ältere Software – gekauft habe ich mir die CD-Rom anno 1993. 11 Jahre sind, gerade was die schnelle Entwicklung im Bereich der elektronischen Medien anbelangt, eine kleine Ewigkeit. Als mich Michel Huber aber vor einigen Wochen darauf ansprach, doch einmal einen auch heute noch erwähnenswerten Game-Klassiker aus meinem mittlerweile umfangreichen Fundus an entsprechender Software hervorzuzaubern, stand meine Wahl bald fest. Das aus Japan stammende „Cosmology of Kyoto“ ist eine dieser raren Game-Perlen, die durch die Jahre nichts an Glanz verloren hat...

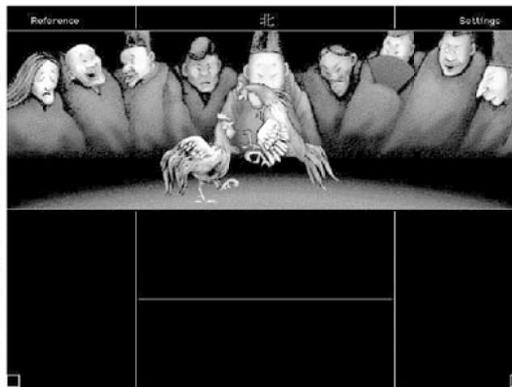
Logischerweise ist „Cosmology“ in technischer und graphischer Hinsicht nicht mehr unbedingt auf der Höhe der Zeit: MacOS 6.07, CD-Rom, 256 Farben, 4 MB RAM, ein 69030-Prozessor waren Voraussetzung – Apple-Oldtimer mit solchen Spezifikationen würden wohl so manchem modernen Mobiltelefon neidisch hinterher schauen (das Spiel läuft auf OS 9 ohne zu murren). Was Grundidee und Machart anbelangt, muss „Cosmology of Kyoto“ den Vergleich zu manchen modernen Spielen aber nicht scheuen – im Gegenteil!

„Cosmology of Kyoto“ lässt sich am ehesten als ein zum Computerspiel umfunktioniertes interaktives Lexikon alter japanischer Mythen und Sagen aus der sogenannten Heian-Periode (10. und 11. Jahrhundert nach Christus) beschreiben, als das heutige Kyoto den Namen Heyankyo trug

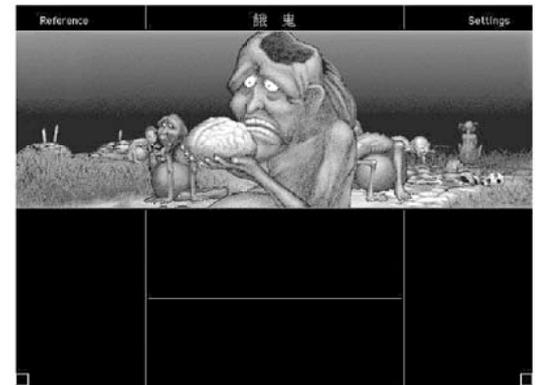


*Bild oben: Das junge Mädchen überbringt uns charmante Post von einer geheimnisvollen Dame. Obwohl die Animationen in „Cosmology of Kyoto“ technisch überholt und sehr simpel sind, spricht die schön gemachte 2D-Graphik das Auge auch heute noch an.
Bild unten: Auf dem Markt können wir unser Geld auf den Hahn unserer Wahl setzen.*

Daneben gewährt die CD-Rom auch einen Blick auf das Alltagsleben dieser Zeit. In „Cosmology of Kyoto“ durchwandert der Spieler die Stadt Heyankyo. Dort begegnet er den unterschiedlichsten Gestalten wie Soldaten, Mönchen, Markthändlern etc. – aber auch Dämonen und Geistern, die ihm natürlich nicht immer gut gesinnt sind. „Ziel“ des Spieles ist es, durch die Begegnungen mit diesen Figuren Erfahrungen zu sammeln, die sich in Form von sogenannten „Karma“-Punkten auf dem Haben-Konto des Spielers bemerkbar machen. Der Spieler kann sich dabei mehr oder weniger „frei“ durch die riesig scheinende Stadt bewegen (zur Orientierung dient ein jederzeit einblendbarer Stadtplan). So kann auf einem Markt eingekauft, in buddhistischen Tempeln meditiert, das Haus einer aufreizenden Dame besucht werden (wo allerdings ein Dämon lauert), den Geschichten der unzähligen Stadtbewohner gelauscht



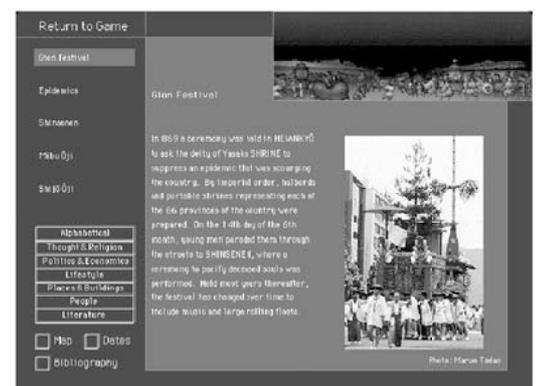
werden etc. „Cosmology of Kyoto“ ist dennoch kein eigentliches „Adventure“, vielmehr besteht es aus dutzenden kleinen „Mini-Adventures“, Geschichten und Sagen, in die der Spieler involviert wird. Dabei kommt so schnell keine Langeweile auf. Immer wieder wird der Spieler mit gefährlichen Situationen konfrontiert, die mitunter tödlich für ihn enden. Bei „Cosmology of Kyoto“ ist dies aber nicht das Aus für den Spieler – im Gegenteil. Je nach Anzahl der gesammelten „Karma-Punkte“ verschlägt es den Spieler in eine der 8 verschiedenen Höllen, die entsprechend dem damaligen Glauben auf die Seelen der Toten warten (das Paradies erreicht der Spieler so schnell also nicht).



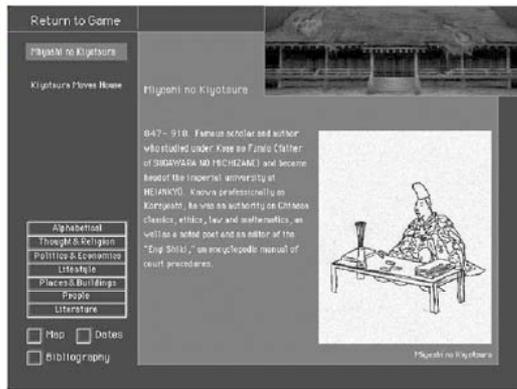
Hässlich, hässlich. Hier hat es den Spieler gerade in eine der 8 Höllen verschlagen.

So wird der Spieler z.B. kurzfristig als Hund wiedergeboren oder von Dämonen und Teufeln in einer der anderen Höllen gequält. Und gegen diese Höllen nimmt sich Dantes Infemo oftmals wie ein Freizeitpark aus. Nach diesen kurzen „höllischen“ Zwischensequenzen kann meistens an der gleichen Stelle wieder ins Spiel eingestiegen werden, wo die irdischen Gefilde zuvor verlassen wurden – die Reinkarnation macht's möglich. Mitunter werden denn auch ziemlich brutale Szenen aus der japanischen Mythologie dargestellt. Dennoch weidet sich „Cosmology of Kyoto“ nicht an diesen, sondern versucht vielmehr dem Spieler die von den damaligen Bewohnern Heyankios als existent empfundene Sagen- und Dämonenwelt vor Augen zu führen. Viele der „Erlebnisse“ in Heyankyo wirken auf Leute, die mit der japanischen Geschichte und Kultur nicht vertraut sind, etwas verwirrend. Gerade hier spielt die CD-ROM jedoch ihre Stärken aus. Neben dem Spiel-Modus bietet „Cosmology of Kyoto“ einen sogenannten Referenz-Modus.

Referenz-Modus: Spieler erfahren so einiges über das alte (und auch über das neue) Japan.

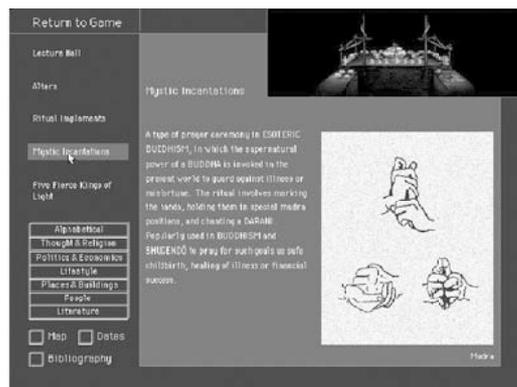


Zwischen dem Spiel und diesem interaktiven Lexikon kann jederzeit hin- und hergeschaltet werden.



Im Referenz-Modus werden viele der Schauplätze von „Cosmology of Kyoto“ erläutert.

Der Referenz-Modus liefert eine Unmenge von Informationen über das damalige Kyoto (Architektur, Leben, Alltag, Religion, Mythologie, Sagen etc.) und dient zur Orientierung, wenn Spielsequenzen vorerst unverständlich scheinen. Was hat es z.B. mit dem buddhistischen Ritual auf sich, das im Tempel absolviert werden kann?



Lehrreich. Die buddhistischen Rituale, die die Spieler im Tempel nachvollziehen können, werden im Referenz-Modus erklärt.

Kann der aufreizenden Dame unbedenklich in die einsame Pagode gefolgt werden und was, bitteschön, bedeutet der fliegende Kimono? Antworten auf diese und manche andere Frage liefert der Referenz-Modus zuhauf. Während der teilweise bebilderte Referenz-Modus durchaus historisch belegte Informationen über alte Sagen, Architektur, Buddhismus und das alte Heyankyō liefert, ging es den Autoren von „Cosmology“ darum, mit dem Game-Modus in erster Linie eine Art unterhaltsames „Abbild“ des Alltagslebens im damaligen Heyankyō zu liefern – beim Spiel-Modus liegt also eindeutig der Unterhaltungswert im Vordergrund.

Schliesslich soll „Cosmology of Kyoto“ ja in erster Linie unterhalten. Dennoch ist das Zusammenspiel der beiden Modi teilweise durchaus lehrreich und zudem äusserst stimmungsvoll und spannend.

Was die Interaktionsmöglichkeiten anbelangt, ist „Cosmology“ im Vergleich zu heutigen Computer-spielen eher spartanisch. Die Stadt wird mittels Mausclicks bereist und wenn mal zu einem Gegenstand, z.B. zum Schwert, gegriffen werden muss, erledigt sich auch dies durch einige Mausclicks. Wer auf schnelle Action steht, wird bei „Cosmology“ also eher spartanisch bedient. Auch graphisch ist die CD-ROM logischerweise eher etwas „altbacken“. In einem vergleichsweise kleinen Bildausschnitt wird das Geschehen dargestellt. Als Grundlage für die minimalistisch animierten, optisch aber auch heute noch ansprechenden Quick Time-Filmchen wurden teilweise Illustrationen aus alten Schriftstücken animiert. Die Menschen, Geister und Dämonen erinnern an japanische Trickfilme (Anime).



Bad Karma: So kann's gehen, wenn man im Leben sündigt und dann in einer der 8 Höllen endet...

Obwohl technisch sicher nicht mehr auf der Höhe der Zeit, wirken diese teilweise künstlerisch gestalteten, witzigen und oft auch makabren 2D-Bilder „edel“. Akustisch untermalt wird das Geschehen von düsterem Hintergrund-Sound – auch dies erhält die Spannung in „Cosmology“ aufrecht. Hinzu kommt die Sprachausgabe auf Japanisch – zum Glück mit englischen Untertiteln.

„Cosmology of Kyoto“ ist ein ganz spezielles Panoptikum der japanischen Kultur des 10. und 11. Jahrhunderts. Nicht eigentlich ein „Spiel“, sondern eine ästhetisch gestaltete reichhaltige CD-ROM irgendwo zwischen Computerspiel und interaktivem Sagen- und Mythenlexikon – „Edutainment“ eben.

Wer einmal ein etwas anderes Spiel sucht, könnte auf dem Internet noch fündig werden (über „Google“ liessen sich sogar noch Angebote für das Spiel finden). „Cosmology of Kyoto“ gehört zu den ganz seltenen Games, die auch noch nach über einer Dekade in der Lage sind, die Leute vor den Bildschirm zu bannen. Und einen neuen G5 mit Killer-Graphikkarte brauchen Sie für das Spiel bestimmt nicht... (Marco Fava)

„Cosmology of Kyoto“, Japan 1993. Entwickelt von Softedge, Inc., Vertrieb durch YANO Electric Co., Ltd. – Japanische Sprachausgabe mit englischen Untertiteln. Referenz- und Spiel-Modus in englischer Sprache.

Local – Talk Schweiz

Im letzten Jahr hat der LT-Basel erstmals einen LocalTalk an einem Samstag durchgeführt. Das war für die Basler, die sich ja sonst immer nur abends treffen, mal etwas Neues. Was aber auch neu war an diesem LocalTalk: Es gab kein Thema und keine Referenten. Im Vordergrund stand sich einfach mal so zu treffen, sich über die Sorgen und Nöte, aber auch über die Glücksmomente rund um Apple und Mac zu unterhalten sowie neue persönliche Kontakte zu knüpfen oder/und bestehende Bekanntschaften weiter zu pflegen. Auch Soft- und Hardware-Probleme wurden vor Ort direkt gelöst mit dem Resultat, dass alle diese Art LocalTalk gut fanden und einige sogar begeistert wieder nach Hause gingen.

Unsere LocalTalks sind ja bekannterweise etwas Einmaliges innerhalb unseres Vereinswesens in der Schweiz. Derzeit hat Zürich einen LT, in Basel werkelt man auch vor sich hin, die Ostschweizer kratzen sich ebenso monatlich zusammen und in der Innerschweiz bewegt man sich auch.

Jeder LocalTalk kocht so seine Süsschen. Da haben wir uns in Basel einfach mal die Frage gestellt, was denn dagegen sprechen würde, es einmal mit einem zusammengeschlossenen LocalTalk zu versuchen. Und siehe da, wir fanden keinen Grund, es nicht zu tun. Deshalb wurde es als beschlossene Sache deklariert, einen LocalTalk Schweiz durchzuführen.

Datum und Ort sind schon bekannt. Mit dieser Ankündigung möchten wir alle Interessierten darauf aufmerksam machen, dass dieser LocalTalk Schweiz im „schönen“ Baselland in den Räumlichkeiten des Restaurants Waldgrotte in 4463 Buus stattfinden wird, und zwar am 05. Juni 2004. Wer sich über den Standort schon mal etwas orientieren möchte, findet dazu im Internet die weiteren Infos, indem er im Browser folgende Buchstaben „eintögelet“:
<www.waldgrotte.ch>

Mehr Informationen zu diesem geplanten Event werdet ihr den kommenden Falterausgaben entnehmen können. Wir freuen uns jedenfalls jetzt schon auf diesen Anlass – und ihr euch hoffentlich auch.

Kurt Richner (thof0)

LeserInnen– Briefe

Liebe MUS-Mitglieder

Ursprünglich wollte meine Familie nach einem Jahr Mitgliedschaft bei MUS wieder austreten, da die Aktivitäten des Vereins nicht vollends überzeugt haben und sich auch kein Engagement von unserer Seite ergab. Weil ich persönlich aber der Meinung bin, dass es MUS als Institution für die Mac-Anhänger in der Schweiz braucht, habe ich mich entschieden, meine Mitgliedschaft weiterzuführen.

Was mir im vergangenen Jahr aufgefallen ist: Im Vereinsorgan „Falter“ wurde von Anfang an über interne Querelen im Vorstand berichtet, die mich weder interessierten, noch mich betrafen – und keinen Beitrag für meine Arbeit mit dem Mac bildeten. Konsequenz: Ich habe den „Falter“ nur noch sehr selektiv gelesen und mich über die sachbezogenen Artikel gefreut. Im Januar-Falter nun aber wieder ein jammervoller Bericht mit „Interna“, wo sehr wolkig steht, was der Vorstand letztes Jahr so getan hat.

Die Sitzungen eines halben Jahres werden in einigen inhaltsleeren Abschnitten zusammengefasst – und wieder mit persönlichen Anfeindungen versehen! Nichts Konkretes über die „grossen Pendenzen“ und „Grundsatzfragen“. Nichts Ausformuliertes, nur die Frage, „(...) ob das gesetzte Ziel und der Weg dorthin richtig sind.“ Welches Ziel verfolgt der Vorstand? Es bleibt unklar. Die Energie in der Vereinsleitung scheint zu sehr für „Interna“ draufzugehen...

Dabei gibt es für uns Mac-Freunde – und damit für MUS – zwei zentrale Anliegen: einerseits der „Welt“ unablässig zu sagen, dass Computer nicht deckungsgleich mit Windows ist, andererseits uns Macianer unter einander zu vernetzen. Für Letzteres muss MUS eine Plattform sein, die alle Mac-User in der Schweiz verbindet; eine Vereinsmitgliedschaft müsste direkt mit einem Mac „verkauft“ werden! In der gegenwärtigen Form scheint mir MUS diesen Zielen nicht wirklich gerecht zu werden.

Heute lese ich in „Mus aktiv“ <www.mus.ch/help/lists.html#Aktiv>, dass andere Mitglieder das sehr ähnlich sehen. Da muss sich also (auch) meiner Meinung nach etwas ändern, einfach austreten löst nichts. Ich vermute, dass viele MUS-Mitglieder in der Aktiv-Mailing-List nicht eingeschrieben sind. Darum rufe ich euch auf, schreibt euch dort ein und diskutiert mit – und gebt MUS und dem Vorstand Signale auf den „weg“!

Mfg nicole varga (thof0)

Unterschied

Hallo Kolleginnen und Kollegen

Ich habe mir zum 20. Jubiläum wieder Mal den Macintosh-commercial zu Gemüte führen wollen. Im Moment auf www.apple.com/hardware zu finden. Und ich habe ganz schön gestaunt. Zum Vergleich eine "Originalfassung" auf www.uriah.com. Könnt Ihr daraus auf der der MUS Webseite oder im Falter was machen?

Gruss Ruedi Schneberger

Klar doch! Wer findet den Unterschied?



Local-Talk

LocalTalk Basel

Unsere LocalTalk's finden in der Regel jeweils am zweiten Dienstag eines jeden Monats statt.

Ort/Zeit: Alterszentrum am
Bachgraben
Muesmattweg 33
4123 Allschwil
Telefon: 061 / 485 30 00

Auskunft: André Pellet
Telefon: 061 / 401 44 01
E-Mail: apellet@mus.ch

Der LocalTalk beginnt ca. 19:30 Uhr und dauert bis ca. 21:30 Uhr. Im Normalfall wird über ein bestimmtes Thema referiert und/oder auch über die Neuigkeiten von Apple. Themenwünsche aus dem Kreise der MUS-Mitglieder sind dabei immer willkommen. Wir freuen uns über jeden Vorschlag.

Aktuelle News oder Änderungen werden jeweils auf der MUS-Webseite veröffentlicht. Für all jene, die noch keinen Internetanschluss besitzen (?!), hier eine kurze Situationsbeschreibung über den Standort:

Das Alterszentrum erreicht man mit der Tramlinie 6 (Haltestelle Kirche). Automobilisten - von Basel kommend - zweigen vor dem Polizeiposten kurz vor der genannten Haltestelle rechts ab. Parkplätze gibt es beidseitig entlang des Muesmattweges. Das Alterszentrum kann wie ein «U» umfahren werden.

Wenn sich neue Mitglieder oder Ein-, Um- und Aufsteiger/innen auf die Mac-Plattform von unserem Wissen etwas abschneiden oder daran teilhaben wollen und es dann heisst "we share knowledge" (oder auf Deutsch: Wir geben Wissen weiter), beginnen wir um ca. 18:45 Uhr mit einem Spezial - LocalTalk. Wir kümmern uns dann um die Probleme, welche ihr mitbringt. Richtet in diesem Falle bitte ca. 3 - 4 Tage vor dem LocalTalk eine kurze Problemschilderung, entweder per E-Mail oder telefonisch, an unseren LocalTalk-Leiter, damit er sich zu den Fragen und Problemen zu eurem Vorteil vorbereiten kann.

Wer aber zu all dem auch noch den persönlichen Kontakt etwas pflegen möchte: Die Ersten LocalTalker erscheinen meist schon gegen 18:30 Uhr im Restaurant des Treffpunktes - wo auch gemütlich etwas gegessen werden kann.

Nächster LocalTalk: Dienstag, 10. Februar 2004

Thema: Buchhaltung mit dem Mac

Referent: Orville Magne

Buchhaltung, ob nun auf einem PC oder auf dem Mac, ist womöglich für viele von uns nicht ein Buch mit sieben Siegeln (Anmerkung des Schreiberlings: Ich z.B. bin diesbezüglich ein hoffnungsloser Fall). Um so mehr scheint es uns angebracht, auch über dieses Thema mal einen Abend zu reservieren. Masterfinanz heisst das Zauberwort. Da es dieses Programm neu auch für die Katzenplattform gibt, ist eine Vorstellung sicher angebracht. Vertrieben wird es in der Schweiz

von der CFO Systems GmbH in Basel, dessen direkter Vertreter unser Referent sein wird.

Bekanntlich ist der Leistungskatalog einer solchen Applikation reichlich, weshalb unser Referent das Programm so vorstellen wird, dass man einen Überblick über den Funktionsumfang erhält. Kurz kann man dazu sagen, dass Masterfinanz eine Finanzbuchhaltung mit besonderem Schwergewicht auf Auswertungen und Controlling ist. Nicht enthalten im Funktionsumfang sind Lohn und Auftrag, damit branchenübergreifend gearbeitet werden kann.

Freuen wir uns also auf einen Abend mit Zahlen in der Hoffnung, dass wir dabei nicht armengenössig werden, sondern als mactypische Finanzgenies wieder nach Hause finden. Wer sich dazu schon mal vororientieren möchte, findet im Internet hier den Gabentisch: <www.masterfinanz.ch>

LocalTalk Basel-Team
André Pellet und Kurt Richner

Rückblick zum LocalTalk vom 13.01.2004

Da das Altersheim an diesem Abend „kein Zimmer frei“ hatte für uns, mussten wir ausweichen in eine andere Oertlichkeit. Das Schulhaus Bettenacker in Allschwil gewährte uns Gastrecht in seinem Informatk-Raum in Block C (falls nun soeben jemand einen Schreibfehler entdeckt hat. Der Raum ist tatsächlich so angeschrieben!).

Diese Oertlichkeit passte allerdings hervorragend zu unserem Thema. Das Schulhaus, voll internettauglich mit Airport und ca. 20 iMacs (zu 100% belegt von uns!) mit installiertem OS 9.2.x im Informatikraum, wo wir uns praxisbezogen austoben konnten. Dies machte sich auch unsere Referentin zu Nutze, verteilte uns „schulgerecht“ einige Aufgaben und funktionierte den LocalTalk gleich in einen Workshop um. Also wollten wir nicht abseits stehen und haben mächtig in die Tasten gehauen und mitgearbeitet. Einige brachten ihre „Books“ mit und hauten somit in die vertrauten Tasten.



Gemäss Ellens Programmplanung lernten wir also an diesem Abend etwas über das Suchen von Informationen im weltweiten Internet. Dies primär mit den beiden Suchdiensten „Altavista“ und „Google“. Dass man dabei auch strategisch suchen kann, wird von den Suchmaschinen unter „Erweiterte Suche“

angeboten. Wer aber „lieber zu Fuss gehen“ wollte, konnte dies auch manuell tun mit Hilfe der Zeichen „+ -“. Wir wissen nun, dass auch bereits fertig erstellte Kataloge zum Suchen im Angebot sind, dass auch nach Bildern gesucht werden kann und wie Letztere sogleich in AppleWorks übernommen werden können. Die Informationen, die uns entgegengeprasselten, waren ganz schön gewaltig. Uns ist im Laufe des Vortrages je länger desto mehr aufgefallen, dass man nicht nur suchen – sondern auch finden kann....

Hier noch zwei interessante Link-Adressen, welche uns von Ellen übermittelt wurden, wobei für die zweite das Attribut „kostenpflichtig und teuer“ gilt:

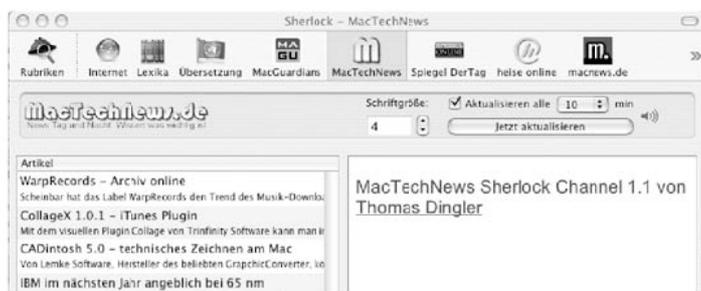
<www.detection.de/infobroker-online>

<www.gbi.de>



Dazwischen zeigte uns André noch eine weitere Variante des Suchens und Findens. Dies mit Sherlock, einem Detail aus Mac OS X, der ansonsten nicht mehr so funktioniert wie bisher unter Mac OS 9. Das ist aber nicht so schwerwiegend, wenn man die Vorteile des neuen Sherlock beurteilt, sondern es ist eine andere Philosophie. Der neue Sherlock funktioniert nun mit Plugins, welche wir auch aus anderen Programmen kennen. Ein junger Entwickler aus Deutschland hat sich die Mühe gemacht, einige solcher Plugins für den Anwender zu programmieren. Diese Plugins können direkt aus seiner Homepage in den eigenen Sherlock implantiert werden. Sie sind hier zu finden:

<www.thomasdingler.de/sherlock/de/index.html>



Zusammen mit diesen Plugins können nun News, Übersetzungen, Lexikas und sogar das TV-Programm auf dem Mac konsultiert werden. Es ist zwar ein Umgewöhnen gegenüber einem Internetbrowser, die so im Sherlock dargestellten Informationen zu lesen. Aber man hat unter Umständen den Vorteil, dass kein Fernglas benutzt werden muss für die sonst so kleinen Fonts im Netz, weil dies beeinflussbar ist.

Mitunter ein toller LocalTalk (Workshop) - aufgehört, als es am schönsten war. Und trotzdem kam keiner auf

die Idee, eine Verlängerung zu beantragen. Dafür wurde im Hintergrund von einer möglichen „Fortsetzung dieser Geschichte“ gemunkelt... Dieser LocalTalk war anscheinend so gut, dass sogar noch Dankesmails bei uns eingegangen sind, wie nachfolgendes Beispiel zeigt:

Hallo Ellen, Edi und weitere hilfreiche Geister, ganz herzlichen Dank für den gestrigen Abend. Ich konnte bereits heute von dem Gelernten in die Praxis umsetzen. Es funktioniert! (Ich weiss, ich weiss, dass ihr das wisst, aber trotzdem...)

Es war trotz der kleinen technischen Schwierigkeiten ein toller Abend.

Mit freundlichen Grüßen Christoph Peter Baumann

Das ist doch schon mal was, oder?

Kurt Richner

LocalTalk Innerschweiz

Dienstag 10. Februar 2004 in Luzern

iLife 04, neue iPods, iChat AV und weitere Themen

Vom 5. - 9. Januar 2004 fand in San Francisco die alljährliche Mac World Expo statt. Zu den Highlights gehörten sicherlich das neue Softwarepaket iLife 04 und die Erneuerung der iPod-Produktepalette. Je nach Verfügbarkeit der Hard- und Software möchte ich euch gerne Folgendes vorstellen:

- iLife 04 mit dem brandneuen Musiktool „Garage Band“, dem in der Geschwindigkeit verbesserten iPhoto4, der einfachen Einbindung von iMovie4 mit iDVD4 und den neuen Funktionen von iTunes 4.2.
- iPod der dritten und vierten Generation (Mini iPods): Zusammenspiel mit iTunes, der Agenda, der Adressverwaltung und den neuen Spielen. Ausserdem möchte ich die wichtigsten Zubehörteile vorstellen.

Ein interessanter Bestandteil von Mac OS 10.3 (Panther) ist sicherlich die Videokonferenzsoftware iChat AV. Wie am letzten Local Talk versprochen möchte ich sie euch nun vorstellen.

- Grundlagen der Videokonferenz übers Internet und Voraussetzungen.
- Die Funktionen und Besonderheiten von iChat AV
- Welche Camcorders oder Web-Kameras werden unterstützt? Wo finde ich zusätzliche Treiber?
- Kommunikation über AIM oder Rendezvous
- Was mache ich, wenn ich kein Internet-Konto bei Apple habe?
- Welche Alternativen gibt es für Mac OS 9 - Benutzer, die Geschichte der Videokonferenz von CuSeeMe über iVisit bis iChat AV.
- Praktische Demo von Intranet und Internet

Je nach Aktualität werden eventuell noch weitere Themen dazukommen. Darum informiert euch bitte wie gewohnt auf unserer Web-Seite unter: <<http://userpages.centralnet.ch/reichmuth/uebersicht.html>>

Ihr seht, wiederum ist viel Interessantes für jederfrau/ mann dabei. Ich freue mich auf euer zahlreiches

Erscheinen beim Local Talk im Februar und grüsse bis dahin alle herzlich.

Adrian Reichmuth
LT-Organisator Innerschweiz

Auskunft: Adrian Reichmuth
Tel/Fax 041 / 310 25 16
E-Mail: a.reichmuth@centralnet.ch

Ortsplan unter: <www.jauch-stolz.ch>
weitere Infos:
<http://userpages.centralnet.ch/reichmuth>

LocalTalk Ostschweiz

Jeweils ab 9 Uhr vormittags im Apple-Laden der Firma "MacComputer Börse" in Münchwilen TG. Autobahnausfahrt Münchwilen/Sirnach. Richtung Münchwilen, alles geradeaus bis zum Kreisel. Das Lokal befindet sich im ehemaligen Gerichtsgebäude direkt am Münchwiler Kreisel an der Frauenfeld-Wil-Bahn. Parkplatz hinter dem Gebäude; noch vor dem Kreisel nach rechts abbiegen. Tel 071 / 250 17 00.

Samstag, 03. Januar 2004

Kein Thema

Es guets Neus wünscht dä LokalTalk Ostschwyz!

Samstag, 07. Februar 2004

Noch kein Thema

Weitere Termine

Weitere Termine siehe 'Chronologischer Überblick' am Anfang der Rubrik 'LokalTalk Agenda'.

Auskunft: Alexander Villiger,
Fax 071 / 970 02 55,
Tel 071 / 970 02 52

E-Mail: avilliger@mus.ch
Homepage: <www.alvi.ch>

Weitere Infos: <www.mus.ch/LocalTalk/OCH/>

Alexander Villiger (mag)

LocalTalk Zürich

Nächster LocalTalk: noch offen
Thema: noch offen
Bitte Datum und Thema bei Guido nachfragen

Wie gewohnt, treffen wir uns um 19.00 Uhr im 2. Stock des Medizinischen Kurszentrums an der Rautistrasse 11 in 8047 Zürich zum SmalTalk; die Präsentation beginnt um 20 Uhr.

Allgemein

Wir treffen uns jeden letzten Donnerstag im Monat ab 19 Uhr im Medizinischen Kurszentrum an der Rautistrasse 11 in 8047 Zürich.

- Zwischen 19 und 20 Uhr, Allgemeiner Talk und Help Desk. Erfahrene Mac-User beantworten

Fragen rund um den Mac.

- Ab 20 bis ca. 22 Uhr, Hauptthema des Abends.
- Abschliessend gemütliches Beisammensein in der Beiz.

Infos über LocalTalk Zürich:

Auskunft: Guido Capecechi
Tel 043 / 377 5093, Fax 01 / 362 5613
E-Mail: guidoc@mus.ch
Internet:
<www.mus.ch/LocalTalk/zuerich/zuerich.html>

Stammtische



Züri Höck - Der Stammtisch in Zürich

Der Höck findet im Rest. Schützenhaus Albisgütli statt, das leicht zu finden ist. Mit dem 13er bis Endstation Albisgütli. Unser Treffen jeden Mittwoch in den geraden Kalenderwochen ab 19:30 Uhr.

Meine Briefadresse und Telefonnummer:
Hanspeter Witmer, Husacher 2, 8494 Bauma
Tel 052 / 394 10 34, Natel 079 / 787 76 78

Bärentalk - Der Stammtisch in Bern

Jeden Dienstag in einer geraden Kalenderwoche ab 20.00 Uhr treffen wir uns zu einem kostenlosen Erfahrungsaustausch, um zu diskutieren oder aktuelle Probleme rund um den Computer zu lösen. Treffpunkt ist das Restaurant Don Camillo, Zieglerstr. 20, 3007 Bern, Tel 031 / 381 38 00.

Auskunft: Markus Riesen
E-Mail: mariesen@swissonline.ch

Unfreiwilliger Humor

Frei nach dem Motto: Es gibt noch viel zu tun in Sachen Aufklärung

Eine Studentin sollte in eine Schule für ein Praktikum. Sie fragte die Praktikumslehrerin (6.kl) an, ob sie Computer habe in der schule, was sie mit den Kindern schon gemacht habe, etc.

Ihre Antwort:

„Wir haben Mac's, aber nur 3 Stück. mit Windows 95. und der Drucker funktioniert nicht... mit den Compis in der Schule arbeiten die Kinder eigentlich nie, nur zu Hause.“

letzteres war ja eigentlich anzunehmen :-)

Persönlich

Hallo PJ, du bist ein Mann der ersten Stunde, was Mac und Music betrifft. Wie bist du eigentlich dazu gekommen Music mit dem Mac zu machen?



PJ: Der Traum war schon immer dagewesen, schliesslich war ich bereits als kleiner Junge Science-Fiction-Fan. Als ich mit 14 Jahren mit der Gitarre anfing und bald danach auf die elektrische umstieg mit Verzerrem, Flangern und Echos - da träumte ich schon von Computern und vollautomatischen Orchestern.

1980 gab es analoge Synthesizer, diese Monster mit den vielen Kabeln wie in einer Telefonzentrale. Unser Liebling war der ARP 2600. Um ihn zu steuern, benutzten wir den Roland Microcom-

poser MC-4, der konnte vier unabhängige Stimmen als Steuerspannung ausgeben. Für jede Note musste ich drei Zahlenwerte eingeben, einen für die Tonhöhe, einen für den Abstand zur nächsten Note, einen für die Länge der Note. Das bewirkte eine reichlich mathematische Kompositionsweise. Gespeichert wurde auf Audio-Cassetten.

Dann kam der Fairlight IIx, der erste computergesteuerte Sampler der Welt, an den wir während fünf Jahren jeden Monat einen Tausender abzahlten. Andererseits konnten wir mit diesem Instrument unseren Lebensunterhalt verdienen, denn es war so extrem neu und umwerfend mit seiner Fähigkeit, acht mal etwa 2 Sekunden zu sampeln, etwa in der Qualität eines billigen Cassetten-Records, gespeichert auf die grossen 8-Zoll-Floppydisks. Immerhin konnten damit Kühe singen...

Und dann der Atari mit bereits 1 Megabyte-RAM und eingebauten MIDI-Ports. Die ersten Versionen von Cubase erlaubten bereits ein einigermaßen komfortables Steuern der Synthesizer, und der teure Fairlight wurde als Sklave an den billigen Atari synchronisiert.

Erst 1992 kam schliesslich der erste Mac, ein Quadra 700, den ich damals als wahres Rennpferd empfand. Gekostet hat das Teil etwa Fr. 10'000.--. Dazu eines der ersten ProTools-Systeme, das vierspuriges Harddisk-Recording erlaubte. Leider war Cubase auf dem Mac anfangs völliger Schrott, darum stieg ich um auf Logic, das bis heute meine Lieblings-Software geblieben ist..



Mit der CD Matterhorn Project und dem Titel "Muh!" sind du und Stella in den Schweizer Charts drei Wochen auf Platz 2 gekommen. Hast du das damalige Album auch mit dem Mac aufgenommen? Oder wie war das zu dieser Zeit?

PJ: Nein, das war 1985 noch voll in der Fairlight-Phase. Es gab nur drei davon in der Schweiz, einen hatte Boris Blank von Yello, einen die Musik-Akademie Basel und

einer stand bei Stella und mir in unserem Space-Sound-Studio. Welchen enormen Einfluss dieses Instrument damals hatte, das kann man sich heute kaum mehr vorstellen. Als "Muh!" zum ersten mal in einem Berner Lokalradio gespielt wurde, riefen gleich 40 Leute an.

Jetzt steht dein neuestes Album in den Startlöchern. Diese Scheibe, so glaube ich hast du mit dem Mac aufgenommen und abgemischt. Was unterscheidet dein aktuellstes Produkt zum Matterhorn Project?

PJ: Das ist ziemlich andere Musik. "Muh!" war ja für Stella und mich ein zweischneidiges Schwert. Einerseits war es ein riesiger Erfolg, der uns auch international bekannt machte, andererseits war diese Platte für uns selber nur ein Gag gewesen, der aber plötzlich unser Image total dominierte. Zuvor hatten wir mit "Schaltkreis Wassermann" experimentelle elektronische Musik gemacht, zwar auch Pop, aber ziemlich far out. Der Erfolg von Matterhorn Project brachte uns in eine stilistische Zwickmühle, aus der wir uns erst zehn Jahre später befreien konnten - zuerst mit unserem psychedelic Trance-Projekt "Eternal Bliss", dann mit Stella's oriental Chill-Album "The Palace of Yin" und nun mit meinem Solo-Album "Triple E".

Dann ist auch die Technologie ganz anders. Früher arbeiten wir schon auch mit den Computern, aber alles wurde auf 24Spur-Band aufgenommen und dann über ein analoges Mischpult abgemischt. Jetzt wird alles auf die Harddisks aufgenommen und im Mac mit dem virtuellen Mischpult gemischt. Enorm viel praktischer ist vor allem der "total Recall", das vollständige Abspeichern sämtlicher Einstellungen.

Hat sich die Arbeit zu damals komplett verändert? Was ist anders, vielleicht auch besser geworden?

PJ: Der Kurationsprozess ist immer noch derselbe. Man spielt auf einem Keyboard herum oder auf der Gitarre, man schraubt an einem abgefahrenen Sound herum, und plötzlich ist etwas interessantes da. Der Unterschied zu früher ist, dass das spontane Aufnehmen dieser Inspirationen heute möglich geworden ist. Wir haben nun eine so komfortable Arbeitsumgebung, dass es wirklich Freude macht. Dennoch ist man als elektronischer Musiker immer an vorderster Front, mit all den Troubles, die das immer wieder mal mit sich bringt.

Ich bezeichne dich als Soundtüftler. Ist dies eher eine Beleidigung oder ein Kompliment?

PJ: Ganz klar ein Kompliment, wobei ich mich eher noch als Klangforscher bezeichnen würde. An den Knöpfen eines edlen Synthesizers herumzudrehen ist eine echte Belohnung für Hirn und Seele, ob das Gerät nun analog ist oder digital. Dann ein Stück aus einer Idee heraus zu entwickeln, weitere Spuren hinzuzufügen, sie mit Equalizern klanglich zu optimieren, sie räumlich zu staffeln und mit speziellen Effekten zu versehen, das ist äusserst fordernde hohe Kunst und auch pure Lust.

Was spielst du sonst noch für Instrumente?

PJ: Gitarre in allen Erscheinungsformen, Djembe, Darabucca und andere Trommeln, ich singe auch (zu selten). Am Keyboard bin ich nicht virtuos, es reicht gerade zum Einspielen, aber einen Synthesizer kann ich abfahren lassen. Am liebsten spiele ich elektrische Gitarre.

Um was geht es in deinem neuen Projekt, respektive deinem neuestem soeben fertig gewordenem Werk?

PJ: Mit Stella habe ich solange im Team gearbeitet, dass wir beide den Wunsch hatten, einmal ein eigenes Projekt voll im Griff haben zu können. Es ist eine sehr interessante Aufgabe, einen neuen Unterstil innerhalb des eigenen Klang-Universums zu entwickeln. Bei mir ging's über mehrere Jahre hinweg. Während dieser Zeit veränderte sich viel, sowohl musikalisch als auch

technologisch, und dennoch scheint mir bei "Triple E" ein roter Faden erkennbar. Kurz gesagt, eine Art musikalisches Tagebuch aus einer Zeit, in der ich auch sehr intensiv mit ausser-musikalischen Projekten beschäftigt war.

Du machst nicht nur Musik. Ich habe auch von dem neuen Projekt „phontastic“ gehört. Um was geht es da konkret?

PJ: „phontastic“ ist ein non-profit Label/Vertrieb für unabhängige Musiker. Die Schweizer Interpreten-Gesellschaft hat mich beauftragt das Projekt zu realisieren, die Idee stammte vom bekannten Blues-Musiker Cla Nett. In den ersten drei Monaten wurden schon fast 100 CDs bei phontastic registriert. Nun wird der Fachhandel informiert und dann kommt hoffentlich das kaufende Publikum in Scharen, verblüfft und magnetisch angezogen von der Vielfalt unabhängigen Schweizer Musikschaffens.

<www.phontastic.ch>

Was sagst du in diesem Zusammenhang auch zu der Diskussion des Raubkopierens? Sind wirklich die Plattenlabels die Grossen Leidtragenden? Oder nicht eher die Urheber?

PJ: Die grossen Plattenlabels sind heute nur noch Promotionmaschinen, die uns die ewig gleichen "Stars" reinschieben zum Zwecke der Profitmaximierung. Das Schicksal dieser Firmen ist mir egal, sie stehen den kreativen Musikern im Weg, weil sie das grosse Geld für sich abschöpfen und dem grossen Feld der guten Musiker damit das Ueberleben schwer machen. Viele unabhängige Musiker sehen ihre grosse Chance im Internet.

Das Publikum sollte nach meiner Meinung ein paar gratis Downloads machen können. Der Musikliebhaber sollte aber ein Gefühl der Fairness entwickeln, er sollte selber spüren, wenn er von einem Künstler Freude erhalten hat. Und dann sollte er sich bei diesem Künstler bedanken, indem er bei nächster Gelegenheit eine CD kauft oder einen zahlenden Download macht.

Was sagst du zu dem neuen Kopierschutz auf den CD's? Ich kann nicht mal die gekaufte Musik auf meinen iPod laden. Macht das Sinn?

PJ: Kopierschutz ist Blödsinn. Als Käufer will ich doch die CD auf meinen digitalen Hub kopieren, und auch eine private Kopie fürs Auto muss sein. Allerdings: beim Weitergeben an Freunde befinden wir uns schon auf der Grenze, auch hier kann man nur an die Fairness appellieren. Unsere CDs enthalten jedenfalls keinen Kopierschutz.

Was können wir alle tun, damit die Urheber die nötige Achtung bekommen und das geistige Eigentum kein Fremdwort ist?

PJ: Der Musikkonsument muss sich bewusst sein, dass die Freude, die er beim Anhören von Musik empfindet, hart und mit Kosten erarbeitet worden ist. Die meisten Menschen stehlen ja sonst auch nicht. Das muss das Thema der Aufklärung sein.

Apple hat mit dem iTunes Musicstore bewiesen, dass die Leute in einem coolen Download-Shop gerne bezahlen. Man muss eine komfortable Kauf-Umgebung für digitalen Download anbieten.

Zu einem ganz anderem Thema. Die Musikindustrie glänzte in den letzten Jahren mit überall konformen Stars (ohne Ecken und Kanten) und Musik die sich trotz unterschiedlicher Stücke kaum mehr unterscheidet. Jetzt, beim betrachten von StarMania in Österreich und der gleichen Starshow in der Schweiz, sowie die europäische Version, glaube ich eine Trendwende bemerkt zu haben. Das Publikum will offensichtlich Persönlichkeiten auf der Bühne. Was meinst du dazu?

PJ: Ich habe keine Zeit für diese Shows. Ich interessiere mich auch nicht für solche Trends. Wenn ich Livemusik sehe, will ich Persönlichkeit, Originalität und handwerkliches Können. Eine freundliche Grundhaltung ist mir dabei angenehmer als aggressives oder affektiertes Getue.

Mit den heutigen Mitteln, sollte man meinen, kann jeder Musik machen. Letztes Beispiel GarageBand, die neueste Software für Apple. Jetzt gerade zwei Fragen. Ist es wirklich eine Konkurrenz zum bisher bekannten Musikbusiness? Und wo setzt du als Musiker Garageband ein?

PJ: Konkurrenz zum Musikbusiness sehe ich nicht. GarageBand ist ein sehr cleveres Tool, mit dem musikalisch mehr oder minder begabte Menschen sehr einfach und praktisch mehr oder weniger gute Musik machen können. Wenn man vorwiegend die mitgelieferten oder eingekauften Samples benützt, wird es schwierig sein, etwas wirklich originelles zu kreieren, aber es kann sehr viel Spass machen und inspirieren. Wenn man die eingebauten Instrumente, Synthesizer und virtuellen Gitarrenverstärker für etwas eigenes einsetzt, dann ist es eine super-Software zu einem unglaublich günstigen Preis.

So genug über Musik „geschwatz“. Wie würdest du dich selber charakterisieren?

PJ: Immer neugierig, stets interessiert an einem tieferen Verständnis des Universums. Gegner von Intoleranz und Unterdrückung. Trotz allem voller Hoffnung auf eine Welt, in der jeder eine echte Chance hat und jeder auf seine Art glücklich werden kann.

Was wünschst du dir noch von MUS?

PJ: Einen aufgestellten und einigen Vorstand. Einen freundlichen Ton auf allen Mailing-Listen. Weiterhin einen interessanten Falter, das ist wichtig. Einen immer präsenten Gratis-Supporter für jedes MUS-Mitglied.

Lieber PJ herzlichen Dank für deine Bereitschaft einen Einblick in dein Leben zu gewähren. Ähh, eine Frage hätte ich noch. Was bedeutet PJ? Oder ist das ein Geheimnis?

PJ: Kommt von Peter Joerg.

Viel Glück für deine Zukunft!

PJ: Muchas Gracias.

Hier die Links zu den verschiedenen Projekten:

<www.matterhornproject.ch>

<www.stellaworld.ch>

<www.pjwassermann.ch>

Unten das Cover der neuen CD:



IMPRESSUM
 Herausgeber: Macintosh Users Switzerland
 Postfach, 8023 Zürich
 E-Mail falter@mus.ch / ww.mus.ch
 Redaktion: Michel Huber mihuber@mus.ch
 Korrektorat: Thomas Forster
 Thomas Weinmann
 Guido Capecci
 Marco Fava
 Eveline Frei
 Martin Kämpfen
 Kurt Richner
 PJ Wassermann
 Sean Wassermann
 Werner Widmer
 Herstellung: Fröhlich Druck AG,
 Dachslenstr. 3, 8702 Zollikon
 Auflage: 2000
 Erscheinungsweise: Monatlich
 Abonnement: Vereinszeitschrift für MUS Mitglieder
 Redaktionsschluss: 03-2004: 13. Februar 2004
 Redaktionsad.: MUS, c/o Michel Huber,
 Weissenhaldenstr. 18, 8427 Rorbas
 Tel 01 / 865 68 30, Fax 01 / 865 68 40
 33 77 Infoline/Sekretariat: 01 / 341
 Für technische Auskünfte:
 Mo und Mi 17.00 bis 19.00 Uhr.

8023 Zürich
 pp