

MUS

FALTER

RESTART

Lokalkolorit

und das Universum

Januar 2006

Hallo zusammen

nach genau 10 Jahren; begonnen habe ich im Januar 1996; 115 Falterausgaben, was etwa 1840 Seiten (16 Seiten pro Ausgabe) oder ungefähr 11' 040'000 getippter Zeichen entspricht. Oder anders gesagt ca. 17250 Stunden welche von allen Schreibenden und auch Lektorierenden geleistet, jedoch bei weitem nicht alle Stunden mit Geld vergütet wurden. Viele, viele Helfer und Helferinnen haben an diesem Ausdauerprojekt mitgeholfen und dieses mitgetragen. Es ist uns über all die Jahre hinweg gelungen, jede geplante Ausgabe und egal wie schwierig die Umstände waren, auch zu 90% pünktlich in euren Briefkasten zu verfrachten. Wenn ich so die alten Ausgaben hervorhebe und anschau, dann sehe ich, dass wir einen weiten Weg zurückgelegt haben und dennoch immer wieder Verbesserungen anbringen konnten. In der Rückblende denke ich an all jene, welche mich unterstützt und motiviert haben oder aber mich auch gefordert haben.

Nun habe ich mich entschieden mit der Monatsnummer aufzuhören, mit welcher ich seinerzeit begonnen habe. Es ist Zeit zu gehen, anderen das Produkt in die Hände zu legen, welche ihrerseits sicherlich neue Impulse bringen werden.

Die Redaktion des Falters wird Marco Fava übergeben. Marco ist vielen bereits als Rezensionsschreiber von Spielen bekannt. Im Oktober hat er bereits die Ferienvertretung einer Ausgabe übernommen. Als gelernter Germanist und geübter Schreiber für einige Zeitungen, wird er neben den neuen Ideen sicherlich auch etwas zu der weiteren, qualitativen Steigerung in der Form und Sprache der Inhalte beitragen. Weiterhin werden die bereits bewährten Schreibenden sich dem Falter in Form von Artikeln widmen. Ich bin mir sicher, dass dies eine tolle Sache wird.

Ich gehe also zu einer Zeit, in welcher das Umfeld des Falters als Stabil bezeichnet werden darf. Damit geht auch für mich ein Wunsch in Erfüllung: nämlich, dass der Falter als Produkt nicht nur von einer Person abhängig ist, sondern von einem Team getragen wird. Bis anhin und auch in Zukunft werden sicherlich neben Marco Fava, die LocalTalk Leiter dazugehören, wie auch Sean und PJ Wassermann, Hans Magun, Thomas Weinmann und auch ich. Ja richtig ganz zurückziehen werde ich mich nur, was die gestalterischen, redaktionellen Teile betrifft. Weiterhin werde ich für den Falter Text verfassen, jedoch nur als Schreiber.

Nicht vergessen, jedoch weniger regelmässig vertreten ist der erweiterte Kreis von Personen, wie etwa Sepp A.R. Käslin, Simone Glauser, Martin Kämpfen und auch Personen aus dem Vorstand. Wenn ich nun jemanden vergessen haben sollte, so verzeiht mir dies bitte und meldet euch bei Marco, damit ihr als Artikellieferanten auf der Liste steht. Natürlich steht es jedem MUS-Mitglied frei, einen Artikel über sein oder ihr Lieblingsgebiet zu verfassen. Wenn euch im Falter etwas fehlt, greift zu Feder oder auch Tastatur und schreibt Marco was ihr vorhabt.

Ein grosses Dankeschön geht an die Adresse der LocalTalk LeiterInnen. Allen voran steht sicher Basel oder St. Gallen. Auch Kurt, Andre und Alexander sind Ausdauerstapler par Excellence. Dank ihnen und auch Adrian Reichmuth, Marit Harmelink, Werner Widmer werden Monat für Monat lokale Treffen organisiert und auch darüber berichtet.

So und nun: Was wäre ich ohne die Hilfe des MUS-Sekretariats? Ohne die mahnende, motivierende, ideenbringende Stimme von Regina, welche auch immer wieder tatkräftige Hilfe zukommen liess, wäre ich nicht weit gekommen. Ihr gebührt ein spezieller Dank.

Wo soviel Licht ist, gibt es aber auch Schatten. Der Falter ist eine beliebte Dienstleistung, welche ohne Bemühen eurerseits Monat für Monat bei euch im Briefkasten landet. So die Aussage der letzten Umfrage. Nein, ich meine nicht die vom Januar dieses Jahres, sondern die davor. Ja, dies ist schon eine Weile her. Leider ist das Auswerten einer Umfrage mit erheblicher Arbeit verbunden, jedoch hätte ich gerne aktuellere Aussagen als die vor mehr als 5 Jahren. So muss ich den Falter Marco übergeben ohne zu wissen ob ihr den Falter noch auf Papier wollt oder nicht. Ohne zu wissen, was für gute Verbesserungen ihr anbringen wolltet oder auch welche Themen ihr vermehrt lesen wollt. Das hinterlässt ein Vakuum an Resultaten und hemmt in der Umsetzung von neuen Ideen, was ich wiederum bedauerlich finde. Bleibt zu hoffen dass die Umfrageresultate als Neujahrsgeschenk unter dem noch vorhandenen Baum liegen werden.

Nun noch was. Immer wieder höre ich von einigen austretenden Mitgliedern, dass un-



ter anderem der Falter ein Mitgrund der Mitgliedschaftskündigung ist. Dabei wird vereinzelt die Qualität des Layouts oder die des Titelblattes aber auch die Form der Sprache kritisiert.

Liebe Leute, wir sind ein Vereinsblatt, arbeiten mit einem Minimalbudget und werbefrei. Vergleicht uns bitte nicht mit Hochglanzmagazinen, welche mit wesentlich mehr Geld und Kapazität arbeiten können. Versteht mich bitte nicht falsch, ich bin dankbar für Kritik und diese Resonanz ist ein wichtiger Bestandteil in der Kommunikation zur Basis.

Deshalb gebt nicht einfach den Austritt, sondern lasst es uns vorher wissen, was euch bedrückt. Jedoch ohne den Sinn und Zweck des Falters zu vergessen. Wenn euch etwas fehlt, dann schreibt darüber oder bringt eure Wünsche an. Nur so kann der Falter ein lebendiges Vereinsorgan bleiben, welche nicht nur von einem grossen Team getragen wird, sondern auch in der Basis eine grösstmögliche Akzeptanz erreicht. Ja das sind so meine Neujahrswünsche für 2006. Auch euch wünsche ich ein möglichst friedvolles, spannendes Jahr und viel Freude mit der neuen Falterleitung.

Mit lieben Grüssen

Michel Huber (fav)

Wer hat noch Spiele welche nicht mehr gebraucht werden, aber auch nicht mehr verkauft werden können.

Nicht fortwerfen sondern weitergeben und einen Versuch eine Bibliothek an Spielen aufzubauen unterstützen.

Angebote an Michel Huber
mihuber@mus.ch

Modem kleiner als iPod Shuffle



Seitdem Apple keine Analogen Modems mehr in die Computer verbaut, wird ein externes USB-Modem für 55 Euro angeboten. Das Gerät ist erstaunlich klein, der schon kleine iPod Shuffle ist grösser.

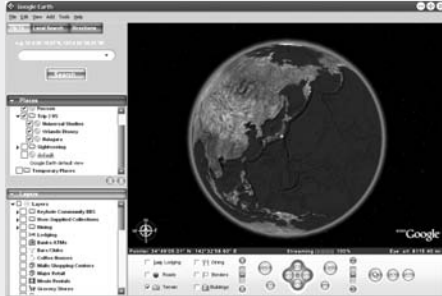
Pod-Engpass in den USA

In den USA sind iPods nur noch schwer zu bekommen. Das Wall Street Journal meldet, Online-Retailer wie Amazon.com und Buy.com hätten keinerlei Lagerbestände mehr. Der iPod verkaufe sich besser, als der Sony Walkman im sechsten Jahr nach seiner Markteinführung. Für das laufende Quartal erwarten Experten einen Absatz von bis zu fünf Millionen iPods. Auf eBay werden zurzeit iPods zu deutlich überhöhten Preisen verkauft.

Quake 4 kommt für den Mac

Freunde des Blutvergiessens können aufatmen: Quake 4 wird für OS X kommen, wie Aspyr mitgeteilt hat. Die Version soll schon Anfang 2006 erhältlich sein. Quake 4 basiert auf der Technologie von Doom 3 und wird dementsprechend viel Power verschlingen. Auf Windows ist ein 2,0 Ghz getakteter Pentium 4 Mindestvoraussetzung, womit bei mit mit mind. einem G5 gerechnet werden muss.

Google Earth für OS X



Laut AppleInsider arbeitet Google an einer Mac-Version des bekannten Programms Google Earth. Mit der Applikation lässt sich die ganze Erdoberfläche mit Satellitenbildern interaktiv betrachten. Besonders bei Städten ist die Schärfe oft beachtlich. earth.google.com

Über die Zukunft der Mac-Spiele

In einem Interview mit Macgadget äussert sich der Geschäftsführer der GameBude Runesoft über die Zukunft der Mac-Spiele auf Intel-Prozessoren. Steiding sieht Probleme vor allem in den nächsten 3 Jahren, wenn Spiele sowohl für PowerPC-Prozessoren als auch für Intel-Macs entwickelt werden müssen, also mit zweifacher Portierung.

www.macgadget.de/redirect16.shtml

Wohnzimmer-Mac mini im Januar

Recht frühzeitig versorgt uns Think Secret dieses Jahr mit Gerüchten zur Macworld San Francisco im Januar. So sollen dort nicht nur die ersten Intel-iBooks vorgestellt werden, sondern ebenso ein x86-Mac mini (Codename «Kaleidoscope»), der mit Front Row 2.0 und einhergehender TV-Funktionalität ausgestattet sein dürfte. Demnach wird außerdem das schon seit fast einem Jahr spekulierte iPod Dock im Mac mini integriert werden.

Abgespecktes Laptop für die dritte Welt

Die Organisation «One Laptop per Child» des Massachusetts Institute of Technology (MIT) hat sich zum Ziel gesetzt, Kinder in der dritten Welt mit einem 100\$ Laptop zu versorgen. Die Laptops werden keine Festplatte, dafür aber Flash-Speicher haben. Weiter wird eine WLAN Karte und eine Kurbel für den Strom eingebaut.



Die Laptops basieren auf Linux werden von dem Taiwanesischen Hersteller Quanta - bekannt durch die Herstellung iBooks und PowerBooks - produziert. Zunächst sollen 5 bis 15 Millionen Stück hergestellt werden, die von den Regierungen abgekauft werden, und an die Kinder wie ein Buch verteilt werden sollen. Je eine Million gehen nach China, Indien, Brasilien, Argentinien, Ägypten, Nigeria und Thailand. laptop.media.mit.edu

Interview mit Steve Wozniak

In einem Interview der Stanford Uni äussert sich Steve Wozniak unter anderem über die Entwicklung des Personal Computers und die Zukunft von Apple. Er kritisiert Apple, nicht mehr genügend Sorgfalt beim Programmieren wahren. Dennoch scheint Wozniak Apple treu zu bleiben: «I love every part of the Apple World». inquirer.stanford.edu/2005/jstaffor/woz.html

Sean Wassermann & Jonathan Uhlmann

DATA QUEST

Eröffnung der Data Quest AG am Bahnhofplatz in Zürich

Data Quest gibt Gas

Was klein angefangen hat - ganz nach dem Motto von Apple in einem alten Holzhaus in Schlieren - wird an prominenter Stelle weitergeführt. Anstatt Pizzas werden am Bahnhofplatz nun Äpfel angeboten, die Früchte liegen dort prominent präsentiert und schillern in ganzer Pracht. So wird auch nichts ausgelassen, Apple ins rechte Licht zu rücken - Data Quest AG baut ja vollends auf

Apple Produkte und dem mannigfaltigen Zubehör für Apple Produkte. Modern und hell kommt der Laden daher. Einladend werden die Produkte präsentiert und man kann alles Mögliche auch gleich testen. Die neue Filiale bildet einen deutlichen Kontrast zu dem Hauptsitz in Dietikon, der sich fast etwas versteckt in der Industrie in einem grauen Bürogebäude befindet. Man hat dort

das Gefühl, in einen Büroraum einzutreten und jemanden bei der Arbeit zu stören. Ganz anders am Bahnhofplatz. Hier werden etliche Passanten einfach so den Laden aufsuchen, weil er zufällig auf ihrem Weg liegt. Tatsächlich ist an diesem Samstagmorgen das Lokal randvoll. Und siehe da, ich treffe einen der Firmengründer ganz unscheinbar und bescheiden am Bedienen an

der Kasse. Ein Zauberer verzaubert die Besucher mit seinen Kunststücken, eine Band spielt auf, für Kulinarisches ist gesorgt. Natürlich gibt es auch jede Menge Äpfel, die einen zum Essen, die andern zum Bestaunen (und auch zum Kaufen).

Das waren noch Zeiten, als die Data Quest AG noch nicht so hiess und man das Lokal, in dem man die begehrten, grau importierten Maschinen kaufen konnte, nur mit Mühe fand, obwohl ein grosser Apfel an die Fassade des Hauses in Schlieren gemalt war. Roger Vogt schildert, wie sie Leute, die mit gelber Preisliste in



den Händen im Quartier herumirrten, persönlich hineinlotsen mussten. Heute besitzt Data Quest AG sieben Filialen mit über 80 Mitarbeiterinnen, in Dietikon, Bern, Luzern, Zug und nun drei in Zürich.

Wie weiter mit dem ersten Apple Store in der Schweiz? Eine Studie des Gottlieb Duttweiler Instituts (GDI) rühmt dessen Konzept und stuft es als zukunftsweisend für den Detailhandel ein.

www.gdi.ch/uploads/media/Detailhandel_Schweiz_05_D_01.pdf

In ganz Europa gibt es nur 3 Apple Stores (in Grossbritannien), Rom ist im Gespräch und es sind auch Pläne für Zürich vorhanden. Die Lage wäre ideal gewesen, räumt Apple ein, aber die Ladenfläche passt nicht zum Konzept. So wird wohl noch einige Zeit ins Land verstreichen, bis es klappt. Data Quest AG wird in dieser Zeit ihre Po-

sition weiter verstärken, denn der neue Laden wird zum Erfolgsschlager werden. Ein Glück, dass der Vermieter der Liegenschaft keinen Restaurationsbetrieb mehr wollte. Keine Pizzas mehr, nur noch Äpfel...

Wir gratulieren Data Quest AG zu ihrem neuen Flaggschiff!

Thomas Weinmann



Adresse:

Data Quest AG
 Bahnhofplatz 1
 CH-8001 Zürich
 Hauptnummer: 044 265 10 10

Öffnungszeiten:

Montag bis Freitag: 09:00 bis 20:00 Uhr
 Samstag: 09:00 bis 17:00 Uhr

Guitarists and the Mac



«Guitarists and the Mac» hiess der Abend in der Zürcher Tonhalle, zu dem Apple und ein Dutzend Schweizer Anbieter von Hard- und Software anfangs Dezember geladen hatten. Die Gitarristen kamen in Scharen, Frauen hingegen waren kaum zu sehen - offenbar ist die phallisch geformte E-Gitarre immer noch fest in Männerhand. Und wie Gitarristen nun mal so sind: wo Klampfen rumstehen und verzerrte Sounds kreischen,



da kommt gleich Spiel-Leidenschaft auf. Die Präsentation von Paul Goodyear im altherwürdigen Tonhallen-Ambiente war stark auf Anfänger und somit auf Garage-Band ausgerichtet. LogicPro und die sensationellen Plugins von Native Instruments, Waves und vielen anderen Herstellern kamen nur am Rande vor. Schade für einige, die gerne mehr vergleichende Produktpräsentationen gesehen hätten. Vielleicht in Zukunft besser zwei Präsentationen - eine für Anfänger und eine für Fortgeschrittene. Auf jeden Fall gab's im grossen Foyer bei den einzelnen Ständen genügend anzufassen und zu testen, alte Kumpels zu begrüßen und fachzusimpeln. Zwei glückliche Gewinner zogen mit LogicPro 7 und einer glänzenden neuen Fender Stratocaster von dannen.

PJ Wassermann

ORBIT

Orbit-iEX – Ausblick und Nachlese.

Die Orbit-iEX 2006 findet vom 16. bis 19. Mai im Messezentrum Zürich statt. Einige Blitzlichter beleuchten Produkte aus dem umfangreichen Angebot der Orbit-iEX 2005.

Im Mai 2005 fand in Basel die erste Orbit-iEX statt, die aus der Basler Orbit und der Zürcher Internet-Expo entstanden ist. Als Marktplatz und als Fachmesse für Informations- und Kommunikationstechnologie will sie Wirtschaftsführer mit den Technologien vertraut machen, die ihr Geschäft schon in naher Zukunft verändern werden, aber auch erleichtern können - darunter jedes Jahr Innovationen, die hier ihren Weg in die Praxis finden. 525 Aussteller konnten 21'449 Besuchern begrüßen. Guter Start auch für den Orbit-iEX-Kongress in einem Nachbargebäude. Die parallel zur Messe durchgeführten 80 Seminare zu allen aktuellen ICT- Themen sind bei den Besuchern und Referenten gut aufgenommen worden und auf grosses Interesse gestossen. Die rund 1500 Teilnehmerinnen und Teilnehmer profitierten an den vier Konferenztagen von einem einzigartigen Knowhow-Transfer in kompakter Form direkt von den Experten. So erstaunt es nicht, dass die Konferenz von den meisten von ihnen als sehr nützlich und praxisorientiert beurteilt wurde. Das Konzept wird weiter ausgebaut.

MUS war im Rahmen der Mac Swiss mit einem eigenen Stand auch dabei (Berichte

in Falter Mai und Juli / August 2005). Die erste Mac Swiss hat alle Erwartungen der Partner und der Veranstalterin Trust Marketing GmbH eindeutig übertroffen.

Auf 600m² zeigten die Partner der Mac Swiss (Adobe, Bachmann Support, Canon, Computer Works, Data Quest, Filemaker, LaCie, Microsoft, MUS, MusiComp AG, Quark) das Unix-basierte Betriebssystem Mac OS X TIGER, Lösungen für Design, Print & Publishing, für Internet, Mobile Computing, Digital Photography & Music und Video-Bearbeitung. Auch Server-, Storage- und Branchenlösungen und die Integration des Macs in gemischte Netzwerkumgebungen wurden präsentiert. Die über 12'000 Besucher schätzten einerseits die aktuelle Apple Produkte-Show, andererseits war die Mac Swiss eine Plattform für Macintosh-User um zu fachsimpeln und Gespräche mit Herstellern zu führen.

Das fachlich breite Programm am Mac Swiss Day brachte bereits am ersten Messetag eine grosse Anzahl von Apple-Profis in die Mac Swiss im Messegebäude. Internationale Referenten von Apple Computer, Adobe, Canon, Microsoft und Quark informierten über aktuelle und zukünftige Marktausrichtungen ihrer Produkte.

Nehmen wir zuerst einmal die Zukunft vorneweg, die nächste Orbit-iEX, um nachher noch zur Nachlese über einige Produkte an

der Orbit-iEX 2005 zu lesen. Das soll auch zu einem Besuch 2006 anregen. Ein persönliches Gespräch mit den Entwicklern ist meist spannend und zeigt die Qualität der Produkte. Manchmal muss man dabei die Marketingleute abbremsen, um zur Sache zu kommen.

Orbit-iEX 2006 im Messezentrum Zürich

Eine Befragung der diesjährigen Aussteller zeigte, dass 75% einen Umzug von Basel nach Zürich wünschen. Frühere Aussteller, die der Messe dieses Jahr fernblieben, äussern sich ebenfalls pro Zürich. Am Konzept der ICT-Fachmesse (Information Communication Technology) für Entscheidungsträger in der Wirtschaft soll sich aber nichts ändern. «Die positiven Reaktionen der diesjährigen Aussteller und der Besucher zeigen, dass wir mit unserem Konzept einer Fachmesse für businessorientierte ICT richtig liegen und die Bedürfnisse der Wirtschaft damit erfüllen», so Orbit-iEX Messeleiter Giancarlo Palmisani von der Exhibit AG, «Dies zeigen unsere Besucher- und Ausstellerbefragungen.» Der Standortwechsel kommt auch MUS entgegen. Wohnen doch ein Grossteil der MitgliederInnen in dieser Region.

«Dank der Flexibilität der Messe Schweiz,

als Mitinhaberin der Orbit-iEX und Besitzerin beider Messezentren, kann nun dem Wunsch der grossen Mehrheit der Aussteller entsprochen werden. Sogar das Datum bleibt wie angekündigt mit 16. bis 19. Mai 2006 unverändert», freut sich Urs A. Ingold, President Reed Exhibitions Germany/Schweiz. Im Wesentlichen wird die Orbit-iEX klarer in die ICT-Teilbereiche, wie z.B. Hardware, Software, Security, Webtechnologien, Telekommunikation etc. segmentiert werden. Begleitend zur Fachmesse wird die Orbit-iEX-Conference stattfinden.

Die Mac Swiss wird an der Orbit-iEX 2006 sich noch grösser beteiligen als 2005. Kontakt: Ansprechperson für Mac Swiss ist Katharina Aeschlimann, www.macswiss.ch. MUS -- MitgliederInnen können sich die Daten schon vormerken, sei es für einen Besuch oder gar für eine Standbetreuung. Auch wichtig ist, noch mehr Mitaussteller für den MUS-Stand selber zu rekrutieren (siehe auch Bericht in Falter Juli / August 2005; Ressort im Vorstand: Valentin Kälin).

MacSwiss Präsentationen

Im Geviert der MacSwiss war auch ein offenes Auditorium eingerichtet. Ich setzte mich in die Präsentationen von Apple und Adobe hinein. Diese waren professionell schmissig, brachten aber keine zusätzliche Informationen über die zugänglichen Unterlagen hinaus. Wer gerne mal hörte, was sie oder er sonst lesen könnte, war da richtig. Auch konnte man erfahren, was so in einer Mac-Präsentation möglich ist. Ertragsreicher waren die einzelnen Vorstellungen der kleineren Entwicklungsfirmen. Leider hatten sie wenige Besucher. Das hatte aber den Vorteil, dass wir mit den Referenten persönliche Gespräche führen konnten. Ich berichte über zwei Produkte der vielfältigen Gruppe der Geschäfts-Software: Minibüro und Amétiq. Wenn jemand eine solche SW braucht, sollte diese ansehen.

Minibüro verspricht maximalen Nutzen bei minimalem Aufwand.

Bruno Bachmann zeigte eine Geschäfts-SW für Vereine und kleinere Betriebe, vor allem für KMU. Mit der Datenbank-Engine Filemaker entwickelten mehrere Personen diese möglichst einfach in der Bedienung. Sie haben das Ganze so ziemlich ganz neu in Filemaker 7 geschrieben. Die Lizenz für verschiedene Versionen kosten von 450 bis etwa 1400 CHF. Dazu braucht es noch die Filemaker-Lizenzen. Die wichtigsten Funk-

tionen sind vorhanden. Spezielle können massgeschneidert werden.

Kontakt: www.minibuero.ch

siMed ist die verbreitetste Arztpraxis-SW auf dem Mac.

Die Firma Amétiq unterhält die Praxis-Administration-SW siMed. Sie ist mit den Datenbankengines Omni und MySQL entwickelt. Geringe laufende Kosten versprechen sie dank Einsatz von Apple-Maschinen. TARMED ist drin. Krankengeschichten sind voll integriert. Als Sprachen laufen Deutsch, Français und Italiano. Auch Gemeinschaftspraxen werden bedient. Lizenzen kosten um 7 bis 10'000 CHF.

Kontakt: www.ametiq.ch

MacSwiss Standprodukte und Aussteller.

Da hebe ich nur zwei Aussteller hervor, teils exemplarisch, teils weil die andern recht eingehend bekannt sind, oder sonst über das Internet gefunden werden können: Canon als grossen Player und MusiComp als Kleinunternehmer. Dann noch als Produkt eine Geschäfts-SW eher für mittlere und grössere Unternehmen.

Canon ist etwas innovativer als die andern.

Vor langer Zeit hatte ich mich für eine neue Spiegelreflex-Kamera zu entscheiden. Am Schluss blieben Nikon und Canon im Rennen. Für Canon sprach die Automatik, mit der genau die Tiefenschärfe eingestellt werden konnte, und der rein optische Bildstabilisator gegen das Verwackeln. Für den vergleichbaren Preis war die Qualität bei beiden top. Nikon hat einfach ein grösseres Repertoire an Zubehör. Später auch bei der Video-Kamera hatte Canon im Prinzip die von Sony, nur mit einigen Features mehr, die den Unterschied machen. Da bleiben sie auch bei der digitalen Fotografie dabei. Es lohnt sich also bei Bedarf bei Canon vorbeizusehen. Kontakt: www.canon.ch

MusiComp ist Leidenschaft für Musik und Computer.

Diese Firma ist ein Lokalplayer in Binningen, ein Nachbarort von Basel. Am liebsten arbeiten sie auf Apple Macintosh, nehmen das aber nicht puritanisch eng. Eingesetzt wird, was am besten passt. An der Messe waren sie mit den Themen: Computer und ein Musikinstrument lernen, Gehörbildung, Musiknotation.

Kontakt: www.musicomp.ch

LoopsFinanz ist eine Schweizer Finanzbuchhaltung mit einem Planungsinstrument.

Loops Business Software AG in Basel hat sich auf Lösungen für den Apple Macintosh eingeschrieben. Sie arbeiten mit der Datenbankengine MySQL und der Programmiersprache C++. Mit vorgesehenen Schnittstellen lässt sich die SW an andere Programme anbinden. Die SW ist für KMUs (KleinMittelUnternehmen) und auch für grössere Betriebe, wenn sie die Buchhaltung auf Apple-Maschinen laufen lassen.

Kontakt: www.loops.ch oder www.computerworks.ch

Orbit-iEX: Was war ausser der MacSwiss?

Tja - da war die Fülle. Ich sah einiges an, kämpfte mich bis zu den Entwicklern durch. Aus der Fülle wähle ich zwei Beispiele aus: Digital-Logic ist als Nischenplayer global etabliert. Sie zeigten einen Computer mit passiver Kühlung. Und die Firma mit dem «Glace-Verkäufer» (siehe Bericht in Falter Juli / August 2005).

MICROSPACE® Entertainment Center – alles in einem, passiv gekühlt.

Die Digital-Logic hat sich auf Embedded Computer (EC) spezialisiert. EC finden in den unterschiedlichsten Bereichen Verwendung. Oft sind sie dabei starken äusseren Einflüssen ausgesetzt oder werden in mobilen, netzunabhängigen Applikationen verwendet. Für den Einsatz unter erhöhten Anforderungen weisen EC von DIGITAL-LOGIC folgende Leistungsmerkmale auf:

- Integration sämtlicher Funktionen auf einer einzigen Leiterplatte.
- Minimale Grösse und Gewicht.
- Resistenz gegen äussere Einwirkungen und Vibrationen.
- Geringer Stromverbrauch.
- Einsatz unter erweitertem Temperaturbereich von minus 40 ° C bis plus 85 ° C.
- Einsatz ohne aktive Kühlung (Ventilation).
- Höchste Zuverlässigkeit und lange Lebensdauer.

Digital – Logik zeigte an der Messe ein Multimedia-Gerät, das seinen Namen verdient und dazu noch klein ist: Die besondere Eigenschaft des MICROSPACE® Entertainment Centers liegt in der Kombination von allen Unterhaltungsgeräten in einem einzigen buchgrossen kompakten Gerät. Folgende Funktionen sind enthalten:

- Heim-Kino A/V-Center

- HiFi-Anlage mit 5.1-Kanal Dolby Sound
- TV Empfangsgerät
- Digital TV-Recorder
- Anschluss zum Satellitenempfänger
- Radio Tuner
- MP3 Player
- DVD Player, DVD Brenner
- Editor für Digital-Videos (DV)
- Spielkonsole
- Personal Computer (XP)
- Internetkonsole (XP)
- Mailbox für E-mails



Durch die Integration aller Geräte in einem Gehäuse entfallen die Verbindungskabel. Notwendig sind lediglich das Antennenkabel, das Kabel für die Internetanbin-

dung (ADSL / LAN), die Verbindung zum Anzeigegerät sowie die Lautsprecherkabel. DIGITAL-LOGIC hat mit seinem MICROSPACE® Entertainment Center (MEC) den renommierten iF Product Design Award 2005 an der CeBIT gewonnen. Und wenn man bedenkt, dass ab 6.6.2006 Mac OS X auf Intel-Prozessoren läuft. Das Wundergerät kostet um die 4'800 CHF.
Kontakt: www.digitallogic.com

Adarvo - zusammenarbeiten über das Internet.

Was ist Adarvo? Als moderne Groupware- und Collaborationssoftware offeriert Adarvo ThemeWare ein leistungsstarkes Management der Firmen usw. Informationen sowie eine weitreichende und intelligente Organisations- und Kommunikationsplattform. Folgende Eigenheiten charakterisieren die SW:

- Alle elektronisch erfassten Daten sind brauchbar gebündelt verfügbar, soweit notwendig.
- TAN Team Aera Network: Klar definierte Team-Bereiche, sowohl bei den Informa-

- tionen wie auch den Beziehungen.
- Konsumbereiche klar abgegrenzt: Was ist wie öffentlich? Was gehört in die Intimbereiche der Mitarbeiter und Teams?
- Die SW kommt den täglichen Abläufen nach, ist also prozess- sowie benutzerfreundlich.
- Das System baut auf der Server-Client-Architektur auf: Offline läuft was möglich ist, online was nötig ist.

Selbstverständlich läuft das Ganze auch auf mobilen Geräten. Mit der Firma des Handhelds «Black Berry» schnüren sie das Adarvo Solution Package. Die SW läuft auf PC und Mac. Kunden sind Grossunternehmen und Konzerne, KMU und Organisationen & Non-Profit-Organisationen. Für den persönlichen Gebrauch kann die SW gratis heruntergeladen und benutzt werden. Am Rande notiert: Unternehmensgründer Christopher Burckhard hat früher die Firma Sesam verkauft. Die Buchhaltungs-SW Sesam läuft in einem Grossteil der KMU in der Schweiz.

Kontakt: www.adarvo.net

Sepp A.R. Kaslin

iBeat zum zweiten

in der letzten Falterausgabe habe ich den iBeat bereits beschrieben. Nun habe ich ein Testprodukt erhalten und konnte passend zu der Jahreszeit kurz vor Weihnachten beleuchtet durch die Zürcher Innenstadt schlendern. Ich habe beinahe soviel Aufmerksamkeit wie die Bahnhofstrassebeleuchtung bekommen und das will doch was heissen.

iBeat, ist der Kopfhörer welcher in verschiedenen Farben erhältlich ist. Siehe Beschreibung im Falter 12 2005. Das Licht wird getrennt zur Musik in ein separates Kabel geführt und ist nicht wie irrtümlich beschrieben weiss, sondern silberfarben für Musik und die entsprechende Farbe für Licht. Es ist wirklich witzig damit zu flanieren, und das Licht statisch oder pulsierend zur Musik leuchten zu lassen. Wenn ich mich noch dunkel kleide sehe ich fast so aus wie die Schattenfiguren des entsprechenden Spots von Apple.



Quelle www.macwelt.de

Geliefert werden neben den Kopfhörern eine Steuereinheit, welche ein bisschen

grösser ist als ein iPod shuffle und verschiedenen Halter für den iPod mit einem Gürtelclip und platz für die Steuereinheit.

Am Anfang habe ich einen typischen «Anfängerfehler» gemacht. Ich habe die Gebrauchsanweisung nicht gelesen und die beiden AAA-Batterien eingelegt und mich dann gewundert dass diese irgendwann leer waren. Es muss doch einen Ein- und Ausschaltknopf, dachte ich mir und wurde dann prompt auch fündig. Apropos Gebrauchsanweisung, diese habe ich dann doch noch gelesen und habe mich köstlich amüsiert, weil diese maschinell ins vom englischen ins deutsche übersetzt wurde. Musterchen gefällig?:

Sanft Knospt Einsatzohr:

Für richtigen Stereozuhören folgt L linken und R rechten Markierungen. Stellen Sie MP3 Spieler oder persönlichen Tonspieler zu gewünscht zuhörend Band ein.

Wählen Sie iBeat Modus aus:

- x1: Schlagen Sie zu Musik
- x2: Auf ständig



Quelle www.ilounge.com

x3: Ab

Alles klar, wenn nicht hier noch der englische Text:

Gently Insert Ear Buds:

For correct stereo listening follow L left an R right markings. Adjust MP3 Player or personal audio player to desired listening volume.

Select iBeat Modus:

- x1: Beat to musik
- x2: On Steady
- x3: Off

Wie gut die Apple eigenen Kopfhörer sind zeigt im direkten Vergleich, allerdings subjektiv getestet. Die einzige Einschränkung ist dass die iBeat Kopfhörer weniger dynamisch scheinen und somit ein wenig dumpfer tönen. Ansonsten sind diese mit dem Appleprodukt ebenbürtig und durch das leuchten habe ich ein cooles Feature mehr.

Fazit:

Qualitativ gutes Produkt mit hohem coolness Faktor, welchen den Mehrbelast der Steuereinheit mehr als wettmacht.

www.computerworks.ch

Skurriles um den iPod.

Das es Winter ist mir eigentlich klar, nur so kann ich mir die neuesten Taschen von i-Doll erklären. Die Tasche im «Cow-Look» finde ich hingegen sehr schick. Die mit den langen Haaren erinnert mich an Yeti.

Bezugsquelle Schweiz:
www.computerworks.ch



HARDWARE

Spielen – möglichst real

Wer kennt diesen Frust nicht schon zur Genüge? Du fährst ein packendes Rennen, hetzt deine Gegner auf dem Nürburgring vor dich her - und gerade in diesem Moment wo du versuchst deinen direkten Konkurrenten auszubremsen - vor der Schikane zur Einfahrt ins Motodrom – ja, da erwischst du die falsche Taste - und aus ist mit dem Weltmeistertitel!

Für solche Games gibt es wesentlich bessere Eingabegeräte als die Tastatur. Wer kann sich schon alle für das Spiel relevanten Tasten merken, bei so vielen möglichen Tasten, 126 an der Zahl. Mittlerweile gibt es doch sehr gute Gamepads oder Joysticks. Für Autorenrennen bevorzuge ich persönlich jedoch lieber Lenkräder mit Pedalen. Für meine Tests stand mir leider nur ein Lenkrad zur Verfügung. Die teurere und vielleicht auch bessere Variante des Lenkrads ist erst wieder im Januar erhältlich. Deshalb beschränke ich mich auf die Beschreibung der ersten Geh- respektiv Lenkversuche. Getestet habe ich das «Logitech Formula Vibration Feedback Wheel» mit den beiden Spielen «Total Immersion Racing» und «VirtualGP 2».

Die Einrichtung ist bereits ab ca. 60.- Franken zu haben und bietet neben Lenkrad und Pedalen weitere Dinge wie:

- 4 primäre Aktionstasten
- 6 sekundäre Aktionstasten
- 8-Weg-Richtungsblock
- Status-LED
- 2 Schalthebel am Lenkrad

Leistungsmerkmale:

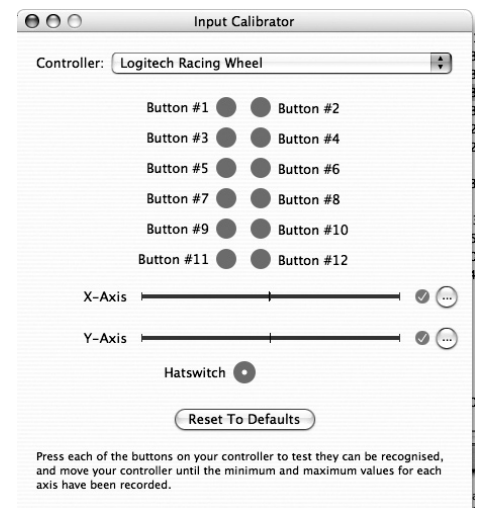
Strukturierte Gas- und Bremspedale: Diese erhöhen den Realismus und die Präzision des Fahrerlebnisses und verhindern, dass die Füße abrutschen. Zwei Vibrationsmo-

toren: Man spürt alle Treffer, Zusammenstöße und weitere Effekte ... (Diese Effekte lassen sich auf Tastendruck deaktivieren)



So steht es jedenfalls geschrieben. Wer das Lenkrad kauft und zuhause auspackt, wird sich zuerst wundern. Macintosh Software, Treiber usw... wird man auf der CD vergebens suchen. Anders als auf dem PC muss man beim Mac zuerst über den «Input Calibrator» das Lenkrad erkennen lassen und kalibrieren. Den «Input Calibrator» findet man bei den meisten Games bereits auf der CD. Und man kann die Software - einmal installiert - auch für andere Spiele gebrauchen. Jedoch macht mich dieser Umstand nicht gerade glücklich und ich weiss nicht, ob ich nun traurig sein soll, dass es keinen Treiber für den Mac gibt - oder glücklich darüber, weil ich nichts Zusätzliches installieren muss. Mit dem «Input Calibrator» lässt sich das Lenkrad sehr gut an die eigenen Bedürfnisse anpassen, wie z.B. den Weg für die Lenkbewegung oder die Belegung der Tasten.

Im Formel 1 Spiel «Virtual GP 2» wird das Lenkrad nur als Joystick erkannt - aber es funktioniert. Ein Wermutstropfen bleibt: Ich konnte bis jetzt das Force Feedback Gefühl



nie herbeizaubern. Da bleibt wohl nichts anderes übrig, als weiter zu probieren und nachzulesen, ob dies auf dem Mac überhaupt möglich ist. Und ihr müsst euch noch in Geduld üben, bis ich ein definitives Urteil darüber abgeben kann. (Vielleicht weiss jemand von euch mehr?)

Weitere Eindrücke: Die Hardware selbst ist solide verarbeitet und das Lenkrad liegt gut in der Hand. Die Befestigung auf dem Tisch - mittels drei Saugnäpfen - ist genügend stark um auch dem verkrampften Fahrer genügend Widerstand zu bieten. Für den Preis bekomme ich hardwaremässig bereits viel, jedoch lässt sich die mangelnde Mac Unterstützung nicht verbergen. Vielleicht weiss ich für die nächste Nummer bereits mehr. Übrigens - es erübrigt sich wohl, zu sagen, dass das lang ersehnte Rally Spiel «Colin McRae Rally 2005», welches wir im letzten Falter angekündigt hatten, noch nicht erhältlich ist.

Michel Huber

Spielhölle

Es gibt sicher Leute, für die die neuen Spiele zu aufwändig, zu langatmig oder gar zu kompliziert sind. Und es steht dann sofort auch die Frage im Raum: «Wo sind sie geblieben, die Klassiker aus der Zeit von PacMan und Co?»

Ja, das waren noch Zeiten, als man in der Spielhölle sass - mit verkniffenen Augen - weil einen die brennende Zigarette im Mundwinkel störte. Wie war das noch beim Eintreten ins Lokal? Da brannten die Augen und die Lungen, ja das waren noch Zeiten für ganze Kerle mit Haaren wie Stacheldraht auf der Brust!

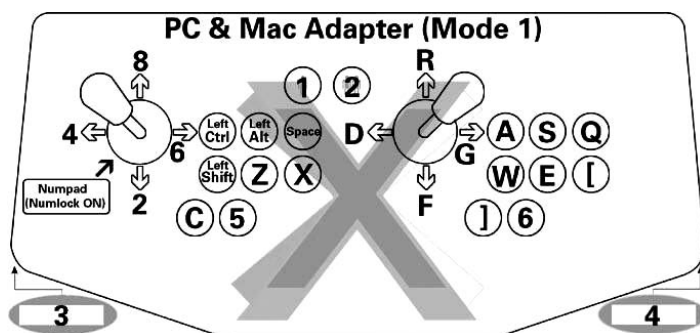
Mit «MacMAME» und dem Eingabegerät «X-Arcade» kannst du das Feeling der nikotingschwängerten Luft und dem Daddeln bis die Finger nicht mehr können wieder aufleben lassen. Per Zufall bin ich auf die Konsole gestossen, welche dem Original aus dieser Zeit nachgebaut wurde.

Das «X-Arcade» ist so robust gebaut, dass selbst bei stärkster Belastung nichts in die Brüche geht. Mehr noch: auf seiner Homepage gibt der Hersteller sogar lebenslange Garantie. www.xgaming.com Einschub der Redaktion: «Um wie viel verkürzt sich nun ein Leben durch starken Alkohol und Zigarettenkonsum?»

Im Lieferumfang sind sämtliche Kabel und Adapter für den Mac. (Achtung, bei der Bestellung angeben: «Für Mac»). Treiber braucht es keinen, denn die Tasten sind fix belegt. Es gibt wohl eine Möglichkeit um eine weitergehende Programmierung der Tastenbelegung vorzunehmen. Dazu braucht es jedoch eine PC Tastatur und fundiertes Wissen. Aber keine Angst, mit der Standardprogrammierung lassen sich alle Konsolen Games problemlos spielen. Ob die Programmierung auf deinem Mac

auch wirklich funktioniert lässt sich ganz einfach mittels eines Worddokuments ausprobieren.

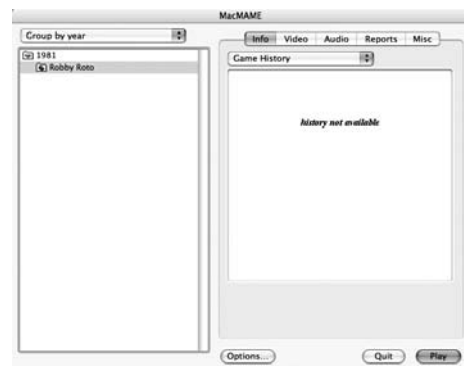
So wie im Bild sichtbar sollten die Zeichen auch im Worddokument erscheinen. Der Lieferant für die Schweiz ist die Firma Brack AG. www.brack.ch



Nun dazu braucht es noch etwas, natürlich den «MacMAME», ein bekannter Emulator von Arcade-Spielen für den Mac. Mehr als 6.000 Spiele (teilweise in unterschiedlichen Variationen) können weitestgehend alle nahezu perfekt auf dem Computer gespielt werden. Da viele Game CDs noch dem Copyright der Spielfirmen unterliegen, muss man legaler Besitzer oder legale Besitzerin der jeweiligen Spiele sein, um sie benutzen zu dürfen. Ich weiss, diese Aussage hat wohl mehr eine theoretische Bedeutung, jedoch kommen wir in Zukunft nicht mehr um zukünftige Grundsatzdiskussionen herum, wenn man die letzten Eskapaden der Firma Sony beobachtet. Da wurde der von Sony angebrachte Kopierschutz zur idealen Plattform als Toröffner für Trojaner, Würmer und sonstigem garstigen Getier. Wir können dazu beitragen, indem wir die Copyrights und das geistige Eigentum anderer achten und nicht ausnützen. Mehr dazu in einem Grundlagenartikel in der Märzausgabe.

Die neueste Version des Emulators ist kos-

tenlos erhältlich unter www.macmame.org und läuft ab OS X 10.2. Bei mir hat alles auf Anhieb geklappt, jedoch wird wohl ein bisschen Lesearbeit anfallen - für diejenigen, die mit derartigen Emulatoren noch keine Erfahrung haben.



Nach dem Starten des Programms erscheint ein Informationsfenster. Darin kann man in seiner Spielesammlung navigieren. Zusätzlich können Audio und Video Einstellungen vorgenommen werden. Dann heisst es nur noch: «Let's Rock n' Roll!».

Man kann die Steuerung auch für jedes einzelne Spiel anpassen. Das sieht dann bei 8 Bit so aus:



Fazit:

Das Produkt «X-Arcade» hat seinen Preis (Listenpreis Fr 219.-), ist aber durch die hervorragende Qualität und die lebenslange Garantie (muss dazu auf Homepage registriert werden) jeden Rappen des Geldes wert. «MacMAME» in Kombination mit «X-Arcade» wird sicher Kultstatus erreichen. Zudem lassen sich so längst vergangene Zeiten nochmals erleben.

Nur eben ohne den lebensverkürzenden Qualm der Spielhölle...

Michel Huber

«Star Wars» -Spiele im Doppelpack «Star Wars Battlefront» – Ballern, ballern, ballern

Kurzmeldung

Der niederländische Hersteller von Navigationssystemen, TomTom, droht dem Softwareanbieter equinix eine Klage an, sollte equinix den Mac-Client TamTam unverändert weiter vertreiben. equinix hatte 2004 die Software «TamTam für Mac OS X» vorgestellt, und die bis dahin nur Windowskompatiblen All-in-one Navigationsgeräte von TomTom für Mac-Anwender nutzbar gemacht. Mit TamTam kann man auf TomTom Go Devices weitere Karten, Stimmen, Firmware Updates aufspielen sowie Backups herstellen.

TomTom führt in der Klageandrohung zahlreiche Punkte auf, unter anderem soll equinix gezwungen werden, den Namen TamTam aufzugeben. Zudem soll equinix sich verpflichten, das Programm-Icon von TamTam wegen Verwechslungsgefahr mit TomToms Hand Logo nicht mehr zu verwenden und generell den Begriff «TomTom» nicht mehr zu verwenden. Die Drohungen kommen praktisch einem Verkaufsverbot gleich.

«Rechtlich sehen wir zwar allen Punkten der Klageandrohung sehr gelassen entgegen. Wir haben uns aber trotzdem entschieden, TamTam sofort vom Markt zu nehmen, um im Mac-Markt nicht weiter für Produkte von TomTom zu werben», so Till Schadde, CEO von equinix.

equinix hat daher den Vertrieb von TamTam mit sofortiger Wirkung eingestellt. «TomTom ist der typische Hardware-Anbieter, der zuerst den Mac-Markt ignoriert, es anderen überlässt, eigene Geräte Mac-tauglich zu machen, um dann schließlich mit Klagen den bereiteten Markt selbst übernehmen zu wollen», so Till Schadde. «Wir kennen den Mac-Markt und wissen, dass Mac Anwender schlau genug sind, selbst zu entscheiden, ob sie sich künftig Gerätschaften von solchen Firmen zulegen. Es gibt mittlerweile genug attraktive Navigationssysteme am Markt.»

Ausführliche Informationen über equinix auf www.equinix.de

Schon beinahe seit es die «Star Wars»-Filme gibt, werden entsprechende Computerspiele entwickelt und verkauft. «Star Wars»-Spiele gibt es in unterschiedlicher Qualität und für diverse Genres, seien es nun Flugsimulatoren, Action-Games oder Rollenspiele etc. Logisch, dass auch sogenannte Ego Shooters, aus den Medien auch (durchaus treffend) als «Ballerspiele» bekannt, hier nicht fehlen dürfen.

Dies schon mal vorweg: «Star Wars Battlefront» legt nur geringen Wert auf die ohnehin dünne «Hintergrundgeschichte» der Filme. Auf diversen Planeten schlüpft der Spieler in die Rolle von Soldaten aus dem Universum von «Star Wars» und nimmt an optisch und akustisch dramatisch inszenierten Schlachten «irgendwann in ferner Zukunft» teil.

Hier müssen keine kniffligen Denkaufgaben gelöst werden, und auch auf die Geschicklichkeit wird nur wenig Wert gelegt. Vielmehr geht es darum, sich auf diversen Planeten als Soldat einer von 4 verschiedenen Parteien bis zum Sieg durchzuballern. «Star Wars Battlefront» ist also eines jener Spiele, denen gegenüber durchaus eine kritische Haltung angebracht ist.

Der Gewaltlevel entspricht dem der Filme, allzu blutige Szenen werden dem Spieler somit erspart. Dies ändert allerdings nicht viel am Grundprinzip des Spiels.

Wer die Filme kennt, findet sich sehr schnell zurecht. Zur Auswahl stehen die Roboterarmee der CIS, die Klon-Krieger, die Rebellen und natürlich das finstere Galaktische Imperium. Jede dieser 4 Parteien bietet wiederum 5 verschiedene Kämpfer mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen. So kann der Spieler beispielsweise zwischen normalen Soldaten, Scharfschützen oder mit Raketenwerfen bewaffneten virtuellen Alter Egos seine Auswahl treffen. Danach beginnen die Schlachten, bei denen – nicht unbedingt überraschend – jeweils so viele gegnerische Soldaten wie möglich eliminiert werden müssen.

Daneben können, je nach gewähltem Schlachtfeld, auch diverse futuristische Fahrzeuge aus den Filmen benutzt werden. Ob die Sandgleiter auf Tatooine, die elefantenähnlichen «Walkers» aus «Das Imperium schlägt zurück» oder die Spinnenähnlichen Panzerfahrzeuge aus «Angriff der Klon-Krieger» etc.: Der je nach Kriegsschauplatz unterschiedliche militärische

Fahrzeugpark ist beachtlich. Sogar einige Raumjäger wie der imperiale «Tie-Fighter» oder der «X-Wing» der Rebellen stehen gelegentlich zur Verfügung. Diese lassen sich allerdings nicht gleich komfortabel steuern wie die auf dem Boden operierenden Vehikel, vor allem, wenn dem Spieler nur Maus und Tastatur zur Verfügung stehen.

Einzelspielern stehen drei verschiedene Modi zur Verfügung. Die «Historischen Kampagnen» führen in zeitlicher Abfolge durch die diversen Schlachten aus den 6 «Star Wars»-Filmen.



Im «Eroberungs-Modus» wiederum kann der Spieler die Reihenfolge der Planeten bestimmen, auf denen sich die Schlachten abspielen. Wer auf solche linear aufgebauten Kampagnen verzichten und ein Schlachtfeld direkt anspielen will, wählt den Modus «Instant Action». Hier steht als kleines Extra sogar noch der Schlupfwinkel des irgendwie an eine Kröte erinnernden Schmugglerkönigs Jabba aus «The Empire strikes back» zur Verfügung.

Schauplätze der (Kampf-)Handlungen sind Planeten aus dem «Star Wars»-Universum, die alle aus den Filmen bekannt sind und die mit viel Liebe zum Detail auf dem Bildschirm zum virtuellen Leben erwachen. So darf auf dem Wüstenplaneten Tatooine, auf dem Eisplaneten Hoth, auf dem Mond Endor, aber auch an Orten aus den neuen drei Filmen wie den Welten Geonosis, Naboo oder Kamino gekämpft werden. Graphisch sind diese Locations perfekt umgesetzt, sofort fühlen sich «Star Wars»-Fans an die entsprechenden Filme erinnert. Auch vier ihre Lichtsäbel schwingende Jedi-Ritter, Luke Skywalker für die Rebellen, Darth Vader für

das Imperium, Count Dooku für die Droiden und Mace Windu für die Galaktische Republik, beteiligen sich gelegentlich an den Schlachten, können aber von den Spielern nicht selbst gesteuert werden.

Gesteuert wird mit Maus und Tastatur. Im Einzelspieler-Modus übernimmt der Spieler jeweils einen Soldaten (oder im Falle der Roboterarmee der CIS einen Droiden). Die restlichen Figuren, sowohl die Kämpfer der gegnerischen Armee als auch die der eigenen Truppe, werden vom Computer gesteuert. Je nach Situation kann der Spieler den eigenen Truppen Befehle erteilen, sie beispielsweise anzuweisen, ihm zu folgen oder einen Kommandoposten zu bewachen etc. Natürlich bietet «Star Wars Battlefront» auch einen Multiplayer-Modus, der für geübte Spieler höhere Anforderungen stellt als die doch nicht immer ganz überzeugende KI der computergesteuerten Einheiten.

In graphischer Hinsicht überzeugt «Star Wars Battlefront». Die Umgebungsdetails und der Spielfluss lassen nichts zu wünschen übrig. Stimmig deckt sich die Gestaltung der diversen Schauplätze mit dem aus den Filmen bekannten Soundtrack und der Geräuschkulisse. Doch soviel visuelle und akustische Power verlangt auch nach einem Mac, mit dem die «Macht» ist. Auf dem Mac mini sind die meisten Karten problemlos spielbar, doch bei einigen der Maps, beispielsweise beim architektonisch aufwändig gestalteten Naboo mit seinen irgendwie neoklassizistisch wirkenden Prunkbauten, gerät der Kleine arg ins Ruckeln, so dass beinahe die Grenze der Spielbarkeit erreicht wird.

Fazit: «Star Wars Battlefront» ist ein geradliniges Ballerspiel, garantiert ohne störenden inhaltlichen Anspruch. Fans der Filme, die ein «Star Wars»-Spiel mit ausgefeilterer Story suchen und trotzdem nicht auf Action verzichten wollen, sind mit dem etwas älteren Rollenspiel «Knights of the Old Republic» wesentlich besser beraten. Wer beim Computerspielen gerne einmal das Gehirn abschalten möchte und sich auch nicht am Gewaltlevel stört, könnte an «Star Wars Battlefront» dennoch seinen Spass haben.

«Star Wars Battlefront»

Systemanforderungen:

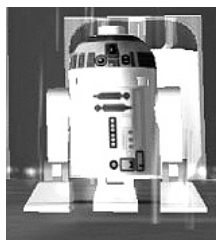
Mac OS X 10.3.6

G4/G5 1 GHz, 256 MB RAM

Multiplayer: TCP/IP, Internet

«Lego Star Wars: Das Videospiel» Da staunte (Plastik-)Klötzchen

Auch «Lego Star Wars» dreht sich um das allseits bekannte Sternenkriegs-Epos. Lego und «Star Wars»? Kann eine solch seltsame Kombination funktionieren? Sie kann. Schon seit Jahren bietet Lego auch Bausätze für Raumschiffe etc. aus dem «Star Wars»-Universum an. «Lego Star Wars» dreht das erfolgreiche Merchandising-Konzept um und präsentiert ein «Star Wars»-Computerspiel, bei dem fast alles aus (virtuellen) Legosteinen besteht. Ob Jedi-Helden wie Obi-Wan Kenobi, Droiden wie R2D2, Raumschiffe oder Schurken wie Darth Maul – beinahe alles in diesem Spiel ist kommt im Plastikklötzchen-Look daher.



Dies macht nicht nur Laune und ironisiert die episch breite Sternenkriegs-Geschichte, die von George Lucas in sechs Filmen erzählt wird, sondern fügt

dem Spiel auch andere Aspekte hinzu. So dreht sich die Action nicht nur um Episoden aus den «neuen» 3 Filmen (die die Vorgeschichte zu den in den Siebzigern und 80ern erschienenen Teilen 4, 5 und 6 erzählen), sondern auch um das Sammeln von Legosteinen. Zudem macht dieses Konzept aus «Lego Star Wars» ein doch eher kinderfreundliches Actionspiel. Zwar wird auch hier mit dem Laserschwert gegen die Vertreter der Dunklen Seite gekämpft und mitunter geballert, bis die Laserpistole glüht. Doch getroffene Gegner sterben hier keinen visuell dramatisch und brutal inszenierten virtuellen Tod, sondern zerfallen einfach in die Lego-Klötzchen, aus denen sie «bestehen». Zudem wirken dank des Lego-Looks sogar die «finstersten» Gestalten wie z.B. der böse Darth Maul noch irgendwie niedlich.

Schon die gute deutschsprachige Anleitung macht klar, dass sich «Lego Star Wars» eher an etwas jüngere Spieler richtet. Löb-

lich am knappen und verständlichen Manual ist, dass sich die Entwickler darum bemüht haben, «dass dieses Spiel auch ältere Semester verstehen» (Zitat). Bei «Lego Star Wars» wurde offenbar Wert darauf gelegt, dass auch die Eltern einen Blick darauf werfen, welche virtuelle Action die Kinder am heimischen Bildschirm erleben. Zwar kann das Spiel auch etwas jüngeren Semestern zugemutet werden, aber die Angabe auf der Verpackung, die das Spiel ab einem Alter von etwa 3 Jahren empfiehlt, ist wohl doch etwas zu grosszügig.

Dreh- und Angelpunkt des Spiels ist «Dexters Cantina» (bekannt aus Teil 3 der Filme). Hier wählt der Spieler aus den zur Verfügung stehenden Charakteren seine Figuren aus. Zu Beginn sind dies nur die zwei Jedi-Ritter Obi-Wan und Qui-Gon, doch sehr bald gesellen sich andere Gestalten hinzu (Königin Amidala, Droiden wie R2D2, Jedi-Meister Yoda etc.). Diverse Türen in der Cantina führen zu den einzelnen Missionen. Je mehr Missionen «gelöst» werden, desto mehr Levels stehen zur Auswahl. Nahtstelle zwischen den einzelnen Levels bilden Szenen aus den Filmen, die ebenso im Lego-Look nachgestellt wurden. Oftmals sind in diese «Filmsequenzen» kleine Gags eingebaut. So schleicht sich der angehende Jedi-Ritter Anakin Skywalker beispielsweise nicht heimlich in die gegnerische Festung auf dem Planeten Geonosis, sondern lässt seine Begleiterin Amidala wohlherzogen die Türklingel betätigen...

Während der diversen Einsätze kann der Spieler jederzeit zwischen den verschiedenen Figuren hin- und herschalten, um deren speziellen Fähigkeiten einzusetzen. So können Jedis mithilfe der «Macht» telekinetisch Objekte bewegen und Droiden spezielle Türen öffnen etc. Oftmals erinnert «Lego Star Wars» an klassische «Jump and run»-Games, bei denen von Plattform zu Plattform gehüpft werden muss, um zum Ziel zu gelangen. Aber auch andere Minispiele, z.B. ein Rennen mit den Pods aus dem «Star Wars Episode I – Die dunkle Bedrohung» bietet «Lego Star Wars». Während der Spieler jeweils eine Figur steuert, wird die andere vom Computer kontrolliert. Jederzeit kann ein weiterer Spieler die zweite Figur übernehmen. Da die Steuerung über die Tastatur erfolgt, empfiehlt es bei zwei Spielern jedoch, zu Gamepads zu greifen. Vier Hände zugleich sind ja schon bei einem Klavierkonzert eine anspruchsvolle Sache... Doch nicht nur einzelne Episoden aus den «Star Wars»-Filmen dürfen im Lego-Universum nachgespielt werden, auch Lego-Klötz-

chen müssen gesammelt werden. Diese dienen dazu, weitere Charaktere freizuschalten oder Extras wie farbige Lichtsäbel zu erwerben. Schliesslich gehen auch Jedi-Ritter mit der Mode...

Das Gameplay ist eingängig, die Steuerung stellt keine grossen Ansprüche und die diversen Aufgaben sind für erfahrene Spieler beinahe etwas zu einfach. Dennoch gerät man immer wieder in Situationen, in denen es scheinbar kein Weiterkommen gibt. Ist dies der Fall, empfiehlt es sich, nochmals zum Startpunkt zurückzukehren, brav alle Klötzchen aufzusammeln und nach alternativen Wegen zu suchen. Ist ein Schalter z.B. für einen Jedi-Ritter nicht zu erreichen, schafft es vielleicht ein Roboter, der über eine Schweb-Vorrichtung verfügt etc. Dieses erneute Durchspielen einzelner Levels macht auch Spass, um nach den zahlreichen witzigen «Easter Eggs» zu suchen,

die die Entwickler ins Spiel eingebaut haben.

Auch in Sachen Graphik überzeugt «Lego Star Wars». Das «Star Wars»-Universum im Stil der dänischen Plastikklötzchen wurde liebevoll nachgebaut, die Figuren bewegen sich flüssig und «Star Wars»-Kundige erkennen sofort, um welche Szene aus dem Film es sich handelt. Gesprochene Texte gibt es übrigens keine zu hören, was zum Verständnis aber auch nicht erforderlich ist. Zudem wirkt so die liebevoll gestaltete Mimik, die Klötzchen-Jedis und Konsorten zuweilen zeigen, noch charmanter.

Geräuschkulisse und Soundtrack entsprechen dem „Star Wars“-Standard. Alles tönt wie in den Filmen, und der Soundtrack von John Williams sorgt auch für die gewünschte Dramatik, wenn die ihre Lichtsäbel schwingenden Helden und Schurken aussehen, als stammten sie aus dem Spielzimmer eines

geschickten siebenjährigen Lego-Bastlers. «Lego Star Wars» ist das definitiv etwas andere Sternenkriegs-Spiel. Einerseits durchaus ein Action-Game, bei dem mit Lichtsäbeln, Laserblastern und Raumschiffen «hart» gekämpft wird, andererseits ironisiert sich diese (harmlose) Gewalt auch permanent selber, so dass «Lego Star Wars» irgendwie auch eine Art Persiflage des Sternenkriegs-Epos ist.

Jüngere Spieler werden sich mit dem linearen Spielprinzip und der einfachen Story schnell zurechtfinden, ältere und «Star Wars»-kundige Gamer werden sich über die zahlreichen witzigen Anspielungen auf die Filme freuen.

«Lego Star Wars: Das Videospiel»

Systemanforderungen:

OS X 10.3.8, PowerPC G4/G5, 1,2GHz, 512 MB RAM, DVD

Cheesmaster

Schach kommt aus dem persischen «Schah» und bedeutet soviel wie «König», oder das Spiel der Könige. Das Spiel kennt keinen Zufall, es ist ein Kampf des Intellekts. Mit 2×10 hoch 43 theoretisch möglichen Stellungen ist Schach das wohl komplexeste Brettspiel überhaupt. Die Ursprünge vermutet man in Indien, wo es den Namen Chaturanga (Tschaturanga) trug. Ende des 5. Jahrhunderts gelangte es nach Persien, wo es Shatranj (Schatrandsch) genannt wurde. Von dort aus verbreitet sich Schach ins Oströmische Reich und nach der Eroberung Persiens durch die Moslems auch in die Islamische Welt, wo es sogar bis nach Spanien kam. Im Jahre 1050 wurde Schach erstmals in der Deutschen Literatur erwähnt. Seitdem verbreitete sich Schach immer mehr und geniesst heute grosse Verbreitung. Doch das Brett, das Spieler jahrhundertlang fesselte, scheint im 21. Jahrhundert überholt. Längst ist ein Gegner aus Fleisch und Blut nicht mehr zwingend, eine künstliche Intelligenz - Millionen Stellungen pro Sekunden voraus - stellt den neuen Gegner dar. Zu den neuesten Reinkarnationen des Schachspiels gehört das Programm Chessmaster 9000. Doch das Programm ist weit mehr als nur ein Gegner.

Chessmaster ist in 7 sogenannte Rooms (Portale) unterteilt. Gehen wir zuerst in den Game Room. Im Spielraum kann nach allen möglichen Parametern frei gespielt werden.



Die Stärke des Gegners ist von Beginner bis Grandmaster frei wählbar. Die Fähigkeiten des Gegners sind durch Schieberegler voll variabel. Die Darstellung des Brettes ist 3-Dimensional und natürlich lassen sich x verschiedene Bretter wählen. In der Auswahl gibt es alles, von indischen Holzbrettern bis zu Zwergen und Gnomen, die als Spielfiguren hinhalten müssen. Es ist auch möglich, die Spielsituation frei zu verändern. Dies ist sehr praktisch - so lassen sich selbst zusammengestellte Situationen üben. Mit der Spielsituation überfordert, kann man sich beraten lassen. Entweder durch einen kleinen Hinweis, oder aber durch eine umfänglichere Strategie, welche bequem vorgelesen wird («Black coun-

ters with bishop to e7, which moves it to safety and...») und zum besseren Verständnis gleich auf dem Brett nachvollzogen wird.

Im Classroom wird Unterrichtet. Auf dem Stundenplan stehen zum Beispiel «en passant», «Opening principles» oder «Defense», wobei man immer vor zu lösende Situationen gestellt wird. Die Fragestellung wird vor-

gelesen und der Spieler muss so zum Beispiel entscheiden, welche Figur er am besten opfert, wenn es sich nicht vermeiden lässt. Je nach Stufe kann man sich auch in Eröffnungen oder Endspielen üben. Für weit Fortgeschrittene gibt es sogar ein Psychologie-Training welches von Josh Waitzkin geführt wird, dem Gewinner der US Jugendmeisterschaft 93/94. Hier werden die psychischen Aspekte des Spielens erläutert. Viele Kurse werden von Josh selbst vorgelesen - allerdings nur auf Englisch. Wer das ganze gelieferte Training durchspielt, gewinnt sicher einen sehr guten Einblick in die Welt des Schach.

Im Tournament Portal geht's um die Wurst. Hier wird nicht mehr geübt, sondern um

die Elo-Zahl gespielt. Die Elo-Zahl ist eine Wertungssystem der Spielstärke. Sog. Supergrossmeister haben etwa 2700 Punkte, Anfänger etwa 1200. Im Tournament-Modus kämpft man um seine eigene Wertung. Der Gegner sollte theoretisch aus einer Vielzahl von Charakteren wählbar sein, beim Test konnte Chessmaster die Personen jedoch nicht finden.

In der Bibliothek befinden sich Aufzeichnungen von hunderten von Spielen. Von 1619 bis 2002 finden sich hier alle wichtigen Spiele abrufbereit und Schritt für Schritt nachvollziehbar. Auch Eröffnungen lassen sich abrufen. Im Kid's Room wird Kindern auf möglichst spielerische Weise das Schachspielen näher gebracht. Mit bunten Brettern und Tipps & Tricks soll der

Einstieg erleichtert werden. Auch kann der Fortschritt des Lehrlings beobachtet werden.

Über CM-live gelangt man in den Online-Spielbereich. Übers Internet oder übers Lokale Netzwerk kann man mit anderen eine Partie spielen. In einem ersten Versuch übers Internet konnte ich keine Verbindung mit dem Mitspieler herstellen, was gegen die intuitive Funktion spricht. Ein Spiel übers Internet scheint mit grösserem Präbeln verbunden zu sein. Doch gelingt es einmal, verspricht es viel Spass.

Fazit

Chessmaster 9000 bietet vielmehr als nur

einen virtuellen Gegner. Mit allen seinen Lehrgängen ersetzt das Spiel ein Buch und bietet wirklich sehr viel fürs Geld. Es lassen sich fast alle Parameter einstellen und den eigenen Bedürfnissen anpassen. Dennoch hat das Spiel einige Bugs, die das Programm abstürzen lassen oder ein sofortiges Beenden erzwingen. So werden zum Beispiel einige Buttons nicht angezeigt, wodurch sich ein Fenster nicht mehr schliessen lässt. Auch die Netzwerk-Funktion lässt noch zu wünschen übrig. Abgesehen von diesen kleinen Mängeln hat Chessmaster das Schachspielen revolutioniert und ist sicher für jeden Angefressenen ein Muss.

Sean Wassermann

LocalTalk Zürich

Rückblick 2005

LocalTalk Zürich gibt es schon wieder ein Jahr im Punkt G. Gestaltungsschule Zürich! Im LocalTalk von November wurde das kurz «gefeiert»: Die 2 freiwilligen aber unentbehrlichen Mitarbeiter vom LocalTalk Zürich Team, also Andreas und Thomas haben ein Geschenk bekommen, Eierbecher gemacht aus Festplatte.

Die Themen in 2005 waren:

- Januar: Effizient recherchieren im Internet, Referentin Ellen Kuchinka.
- Februar: Spam und Mac Mini, Referenten Andreas Rutishauser und Thomas Hofstetter.
- März: Ragtime Privat, Referent Thomas Kägi.
- April: iLife ,05, Referent Adrian Reichmut.
- Mai: Raytracing-Programme und 3D Spezialeffekte, Referent Christian Zuppiger.
- Juni: Garageband, Referent Ian Hart.
- August: Mac OS 10.4 Tiger, Referent Adrian Reichmut.
- September: iWork ,05- Keynote and Pages, Referent Martin Langenegger.
- Oktober: Grundlager Digitaler Fotografie, Referent Werner Widmer.
- November: Digitale Fotografie Teil 2, Referent Werner Widmer.

Da waren jeweils zwischen 10 und 28 (Thema «Mac OS 10.4 – Tiger») Teilnehmer, im Durchschnitt 19. Es gibt eine «Stamm-Gruppe», d.H. einige Teilnehmer sind fast immer anwesend, und

bei diesen möchte ich dafür besonders bedanken!

Sehr erfreulich ist, das schon mehrmals, so auch im November, jemand sich spontan gemeldet hat um demnächst ein Referat zu halten.

So sollte für mich ein LocalTalk sein: «We share knowledge», also «Wir teilen das Wissen».

Es werden noch Referenten gesucht u.a. für das Thema FileMaker. Ich werde im nächste Falter mitteilen, für welche weiteren Themen wir noch Referenten suchen.

Januar 2006

Thema:

«Einführung in das Color Management...»

Referent: Oliver R. Minzloff (IT-Consultant und Photograph)

Einführung in das Color Management...

...oder: Warum verschandelt der tolle neue Photodrucker alle meine schönen Urlaubsbilder?

Tja - tut er das wirklich? Wir werden den Ursachen der scheinbar falschen Farben des Druckers nachgehen und den oder die Übeltäter entlarven. Dazu müssen wir uns ein wenig mit Farbräumen und Farbprofilen beschäftigen und lernen, wie man damit umgeht. Was leistet Apples Bordapotheke (Colorsync) und wozu braucht man Kalibrierungswerkzeuge von Drittherstellern?

Mit dieser kleinen Einführung wirst Du zwar noch kein Profi, aber Du erfährst, was zu tun ist, damit Kamera, Scanner, Monitor und Drucker in Punkto Farbe nicht ständig aneinander vorbeireden.

Allgemein zum LocalTalk Zürich:

Der LocalTalk beginnt ab ca. 19:15h und dauert bis ca. 22.00h. Im Normalfall wird über ein bestimmtes Thema referiert und/oder auch über Neuigkeiten von Apple. Türöffnung ab etwa 18.45h.

Wenn sich neue Mitglieder oder Ein- und Aufsteiger/innen auf die Mac-Plattform von unserem Wissen etwas abschneiden oder teilhaben wollen, beginnen wir um ca. 18:45 Uhr mit einem Help-Line-Live. Wir kümmern uns dann um die Probleme, welche ihr mitbringt. .

Wir freuen uns auf zahlreiche TeilnehmerInnen. Es soll eine Möglichkeit werden, wo sich Anfänger und Freaks begegnen und diskutieren. Wo Neuigkeiten und spannende Geschichten vorgestellt werden.

Wir wünschen euch allen en gute Rutsch ins 2006. Wir hoffen, euch dann wieder zu sehen am LocalTalk Zürich

Andreas, Thomas und Marit
das LocalTalk Zürich Team

Ort/Zeit: Punkt G. Gestaltungsschule Zürich, Räffelstrasse 25, 8045 Zürich, Beginn um 19.15h

Auskunft: Marit Harmelink
Tel. 079 420 81 63
marit.harmelink@mus.ch

Ortsplan und weitere Infos:
www.mus.ch:8080/termine/
LocalTalk/LTZuerich

LocalTalk Ostschweiz

Jeweils ab 9 Uhr vormittags in den Räumlichkeiten der Firma «C-Care» in Münchwilen TG. Tel. (071) 250 17 00.

Das Lokal befindet sich im ehemaligen Gerichtsgebäude direkt am Münchwiler Kreisel an der Frauenfeld-Wil-Bahn.

Autobahnausfahrt Münchwilen/Sirnach, Richtung Münchwilen. Alles geradeaus bis zum Kreisel. Parkplatz: noch vor dem Kreisel nach links auf den Parkplatz hinter dem Gebäude abbiegen, wenn man von der Autobahn her kommt.

«Die Mitglieder des LT Ostschweiz wünschen allen Mac-Usern ein tolles 2006!»

Samstag, 07. Januar 2006

Thema frei

Kein Thema festgelegt zur Zeit.

Samstag, 04. Februar 2006

Macworld San Francisco Nachlese

Wir diskutieren über die Neuigkeiten von der Macworld San Francisco, die kurz nach unserem letzten Treff stattfand. Mario wird mit seinen Live-Erfahrung die er vor Ort

machte, bei uns eintreffen. Sicher wird er uns dann auch wieder das eine oder andere coole Teil aus San Francisco mitgebracht haben!

Samstag, 04. März 2006

Grundlagen der digitalen Fotografie (Teil I). Tipps & Tricks für Anfänger und Könnern.

Die Digitalkameras haben innert weniger Jahre die analoge Fotografie in ein Nischendasein gedrängt. Fast jede/r hat eine und nutzt sie auch fleissig. Knipsen können alle. Aber was steckt eigentlich dahinter? Wie gelangt ein Bild auf den Speicherchip und in den Computer? Welche Elemente bestimmen die Bildqualität? Wir befassen uns mit Grundlagen der Optik und lüften das Geheimnis kryptischer Fachbegriffe wie Astigmatismus, Bayer-Matrix, Cropfaktor, sphärische und chromatische Aberration etc. Neben der Technik wollen wir aber auch die Bildgestaltung nicht vernachlässigen.

Digitale Fotografie, Teil 2. Bilder bearbeiten, drucken und archivieren.

Wie kommen die Bilder in den Mac? Welche

Bearbeitungsmöglichkeiten stehen zur Verfügung? Welche Software soll ich einsetzen? Welche grundlegenden Schritte sollte man vor dem Drucken ausführen? Bilder selber ausdrucken oder ins Labor geben? Wie archiviere ich meine Bilder so, dass ich sie auch in 10 Jahren wieder finde?

Referent: Werner Widmer.

Ort/Zeit: C-Care
Wilerstrasse 2
9542 Münchwilen TG
Tel. 071 250 17 00.
09.00 Uhr

Auskunft: Alexander Villiger
avilliger@mus.ch
Tel: 071 970 02 52
Fax: 071 970 02 55

Weitere Infos und die Veranstaltungsdaten sind zu finden unter:
www.mus.ch/LocalTalk/OCH

LocalTalk Innerschweiz

Nächster Termin in Luzern Dienstag 24. Januar G4 Upgrades und Neues von der Macworld

Einige von euch besitzen sicher noch einen Power Mac G4 und haben sich ab und zu gewünscht, dass einige Prozesse schneller laufen könnten. Dazu gibt es verschiedene Lösungen wie z.B.: Erhöhung des Arbeitsspeichers, Einbauen einer neuen schnelleren Festplatte, Wechsel der CPU, Einbau einer neuen Grafikkarte. Dabei gilt es aber immer zu beachten, dass die Aufrüstung den Preis eines neuen Mac nicht übersteigen sollte. Je nach Mac Modell und Einsatzgebiet kann ein optimales Preis und Leistungsverhältnis erreicht werden.

Auf folgende Themen möchte ich an diesem Abend eingehen:

- Möglichkeiten der Aufrüstung, technische Hintergründe
- Wo finde ich Informationen zu meinem Mac?
- Wie ermittle ich den Bedarf an Arbeitsspeicher?
- Welche Festplatten sind geeignet und

gibt es eine Kapazitätsobergrenze zu beachten

- CPU Upgrades: was ist für meinen Mac möglich?
- Welche Anbieter und Varianten gibt es und wie ist der Geschwindigkeitszuwachs?
- Wie steht es mit dem Einbau?
- Was passiert mit Mac OS 9 und welches OS X wird unterstützt?
- Wo lohnt sich ein Dualprozessor?
- Wo bringt der Wechsel der Grafikkarte etwas?
- Kann ich den Systembus Takt auch erhöhen?
- Einfache Geschwindigkeitsoptimierungen in Mac OS X
- Benchmark Tests
- Praktische Beispiele
- Preis und Leistungsverhältnis

Vom 9. – 13. Januar findet wie jedes Jahr die Macworld in San Francisco statt. Was wird es diesmal an Überraschungen geben? Ich hoffe, bis zum Local Talk eine Antwort darauf geben zu können.

Ihr seht, wiederum viel Interessantes für Jederfrau/mann ist dabei. Auf euer zahlreiches Erscheinen zum Local Talk im Januar freue ich mich und grüsse bis dahin alle herzlich.

Adrian Reichmuth

LT-Organisator Innerschweiz

Ort/Zeit: Brünigstrasse 25
6005 Luzern
(4. Stock im Büro von Martin Jauch)
um 19.00 Uhr

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

Ortsplan: unter www.jauch-stolz.ch

weitere Infos und die Veranstaltungsdaten sind zu finden unter:
userpages.centralnet.ch/reichmuth

Impressum

Herausgeber:

Macintosh Users Switzerland
Postfach, 8023 Zürich

Redaktion:

Michel Huber BRSFJ (mihuber@mus.ch)
Verantwortlich für diese Ausgabe: Marco Fava

Mitarbeiter:

Hans Magun, Marco Fava, Eveline Frei, Martin Kämpfen,
Kurt Richner, Jürg Studer, PJ Wassermann, Sean Wasser-
mann, Werner Widmer, Jonathan Uhlmann, André Pellet
Cover: Sean Wassermann, Layout: Jonathan Uhlmann
Layout und Bilder mit Adobe Creative Suite bearbeitet.

Herstellung:

Fröhlich Druck AG, 8702 Zollikon

Auflage: 2000 Exemplare

Erscheinungsart: monatlich

Abonnement:

Vereinszeitschrift für MUS-Mitglieder

Lektorat:

Marco Fava (fav)
Hans Magun (mag)

Redaktionsadresse:

MUS, Michel Huber, Weissenhaldenstr. 18
8427 Rorbas, Telefon 044 865 68 30, Fax 40

Sekretariat:

Montag bis Freitag von 9 bis 12 Uhr und von 14 bis 17 Uhr,
Telefon 0848 686 686

MUS
Macintosh Users Switzerland
Postfach
8023 Zürich

AZB
CH-8023 Zürich
PP/Journal

Zürcherförmiger Auslieferung - Montrer ce qui convient Porre una copciata secondo il caso	
Geroben Discandato	Firma non Bakson sociale n'évite plus Ditta cesata
Adresse und Briefkasten - /Postfach- L'adresse de l'endroit de la boîte aux lettres / caso postale ne concordent pas Indirizzo e intestazione della bucconettere / casella postale non concordano	Annahme verweigert/ non accettato, insufficiente Reduz / non ridammi, scornita à la base Respingito / non ritirata, sottoposto a taxa

Diese Verpackungsfolie ist umschädlich vernichtbar