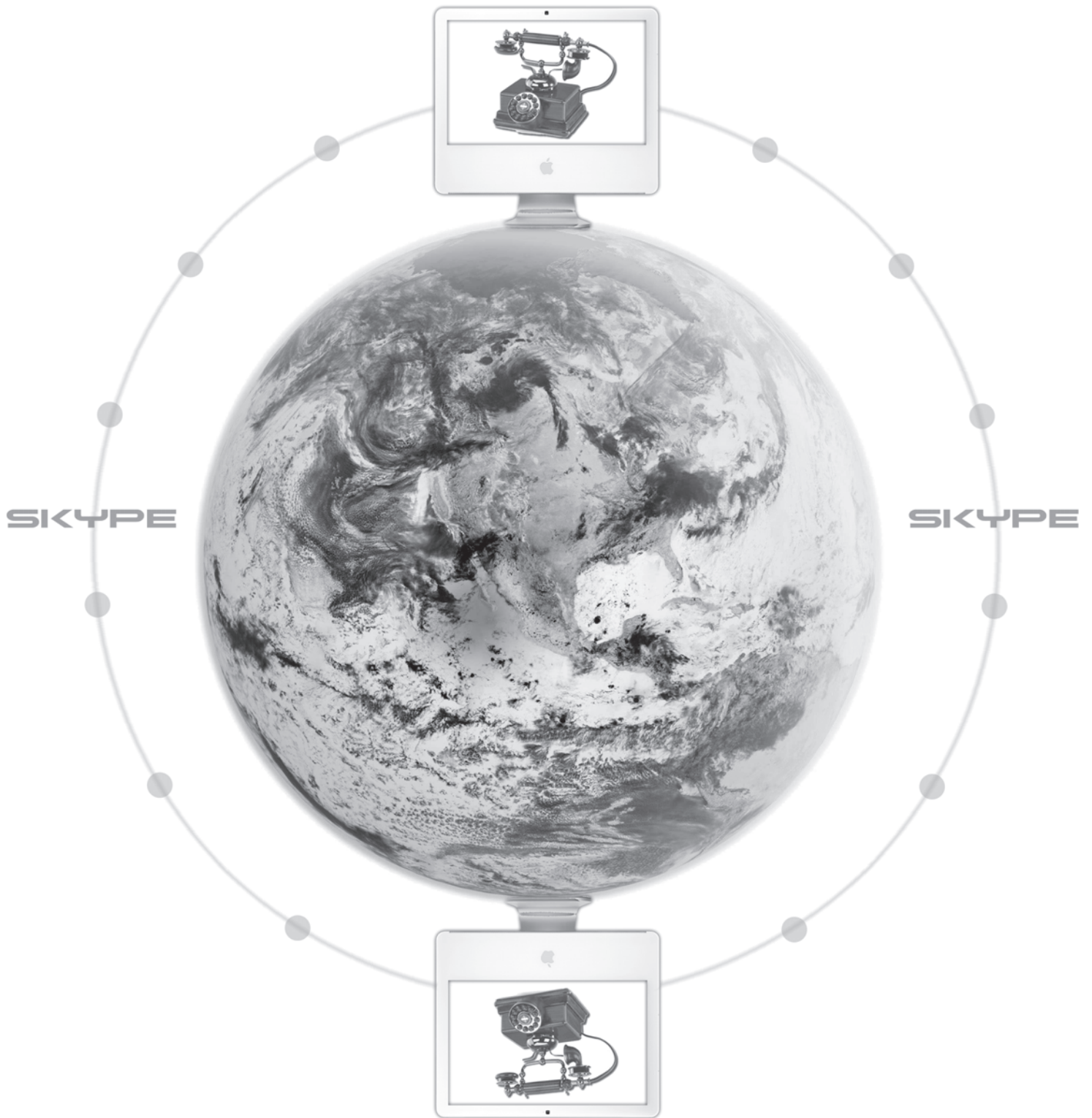


MUS
FALTER



Gangland

iWeb

März 2006



Salli zämme

Geschafft! Schon wieder ist ein Falter fertig. Vielen Dank für euer Feedback zur letzten Ausgabe. Wie ihr seht, sind wir daran, das Layout in kleinen Schritten zu ändern. Zwar soll unser Blatt nicht ganz auf den Kopf gestellt werden, aber Raum für Verbesserungen gibt es bekanntlich immer. Lasst euch überraschen.

Themen dieser Ausgabe sind unter anderem Skype, iWeb, Toy Sight und weitere Produkte, die unseren Alltag etwas plapergünstiger, internetter und bewegungsfähiger machen. Auch Altbewährtes wie Informationen über die LocalTalks und unsere Hotspots darf selbstverständlich nicht fehlen.

In diesem Falter ist auch die Einladung zu unserer GV 2006 zu finden, die dieses Jahr in Erlenbach stattfindet. Warum nicht wieder einmal die Region Zürich besuchen? Erlenbach ist, so habe ich gehört, durchaus

einen Besuch wert. Vielleicht treffen wir uns ja...

Ich wurde darauf hingewiesen, dass sich die Marke «Maybach» mit Y schreibt und nicht mit I, wofür ich mich hier ausdrücklich entschuldige. Neben dem Maybach besitzt die Falter-Redaktion übrigens noch einen weiteren repräsentativen Wagen. Auch mit diesem, einem VW Faeton, lasse ich mich bisweilen gerne zum Golfplatz oder zu anderen gesellschaftlichen Anlässen chauffieren.

An dieser Stelle möchte ich übrigens, stellvertretend für viele andere Menschen auf der ganzen Welt, allen Spammern und sonstigen E-Mail-Unholden ganz herzlich danken. Trotz Spam-, Junk- und Kaffeefilter erhalte ich regelmässig interessante E-Mails, die mich immer wieder auf absolut seriöse Produkte und Dienstleistungen aufmerksam machen. Offerten für Potenz-

mittel auf Basis makrobiotisch gezüchteter Runkelrüben, lukrative Investitionsmöglichkeiten wie die Finanzierung von Tomatenplantagen in Grönland, zuverlässige Kopfhair-Regenerationsprodukte für alternde Herren oder eindeutige Angebote inexisterter Damen wie die einer gewissen Anuschka Van Cleeve bereichern die Menge an elektronischer Post, die mir täglich in die Mailbox flattert, nicht nur quantitativ, sondern auch qualitativ ganz ungemain. Und wer täglich ungefragt völlig unbekannte Leute mit Datenmüll belästigt, kann ja eigentlich nur vertrauenswürdig sein, oder? Mein Vorschlag: Wer unerwünschte E-Mails verschickt, sollte dazu verdonnert werden, die darin beworbenen Produkte und Dienstleistungen selbst zu konsumieren...

Ich wünsche euch eine unverspammte Mailbox und viel Spass mit dem neuen Falter!

Marco Fava

Inhalt:

HOTSPOTS	
Was die Apple-Szene bewegt...	3
HARDWARE	
Kabelloses Mausvergnügen	3
Funkmäuse im Test	
Toy Sight	4
Hier bleibt niemand sitzen	
SOFTWARE	
iWeb	5
Das neue Baby von iLife 06	
Do you Skype?	6
Telefonieren ohne Telefon	
Pressemitteilung von Adobe	7
REISEN	
Fasnächtliche Grüsse aus Venedig	7
INTERNES	
Generalversammlung 2006	8
Einladung & Programm	

IPOD	
Neue Podcasts	9
Kolumnen lesen war gestern	
DIGITALER ALLTAG	
Ich bin jetzt ein Rocker	10
Kolumne	
GAMES	
Gangland	11
Immer Ärger mit der Familie	
LOCALTALK	
LocalTalk Innerschweiz	13
LocalTalk Basel	13
LocalTalk Bern	14
LocalTalk Zürich	14
MUS-Shop	15
Impressum	16



Seite 3



Apple
iWeb

Seite 5



Seite 6



Seite 9

Doom 3 auf iMac Core Duo

Das bekanntlich sehr Ressourcenhungrige Spiel Doom 3 liegt bereits in einer Universal-Version vor und wurde auf einem Intel-iMac getestet. So läuft Doom 3 laut Bare Feats (Benchmark-Site) auf dem neuen iMac Core Duo 2,0 Ghz doppelt so schnell wie auf dem Vorgänger, dem iMac G5 2,1 Ghz. Bei hohen Qualitätseinstellungen erreichte der Intel-iMac eine Leistungssteigerung von 129%.

Apple auf Platz 10

Im Januar 2006 kam Apple (www.apple.com) auf den 10. Platz der meistbesuchten Websites. Im Durchschnitt hielt sich ein Benutzer 46 Minuten lang auf der Apple-Website auf. Auch bezüglich iTunes hat Apple erfreuliche Zahlen zu liefern: Der Traffic zu Apples iTunes-Webpage und die Benützung des Programms selbst haben sich seit Dezember 2005 bis Dezember 2005 um 241% gesteigert. Platz 1 der beliebtesten Websites eroberte Yahoo mit 105 Millionen Besuchern, gefolgt von Microsoft mit 97 Millionen Besuchern und MSN mit 94 Millionen. Weitere Platzierungen unter den ersten 10 sind Google, AOL, eBay, Amazon, Mapquest und Real.

Enigmo 2

Pangea Software veröffentlichte die neue Version des Denk- und Geschicklichkeitsspiels Enigmo. Das Spielprinzip von Enigmo 2 ist einfach: Mit Hilfe von verschiedensten Gegenständen muss der Spieler versuchen, alle Tropfen aus einer Quelle an ein Ziel zu leiten. Doch das ist alles andere als einfach. Mit wunderschöner 3D-Grafik und kniffligen Aufgabenstellungen wird einem sicher nicht langweilig. Enigmo 2 kostet 29,92 US\$ und steht schon als Universal-Version zur Verfügung.

Link: www.pangeasoft.net/enigmo2

800 Universal-Applikationen

Apple hat eine Liste aller schon portierten Intel-Applikationen veröffentlicht. Seit dem Erscheinen der ersten Intel-Macs wächst deren Zahl immer schneller, im Moment sind schon mehr als 800 Applikationen auf der Liste. Die Sorge über einen Mangel an entsprechender Software nach dem Release der Intel-Macs scheint sich demnach nicht zu bestätigen. Auch grössere Software-Schmieden berichten zurzeit von Portierungen von Programmen wie z.B. Mathematica, Unreal Tournament, World of Warcraft etc.

Patent für virtuelle Tastatur

Wie bekannt wurde, hat Apple ein Patent eingereicht, in dem detailliert auf eine virtuelle Tastatur auf einem Touchscreen eingegangen wird. Seit langem schon gibt es Gerüchte über eine mögliche Einführung eines Tablet-Macs ohne Tastatur, dafür aber mit Stift und Touchscreen.

Mini-A4-Scanner

Der kleinste Scanner der Welt kommt vom kanadischen Unternehmen Planon Systems. Die neueste Version des Scanners kann eine A4-Seite komplett scannen, und ist dabei nur 20cm lang und 2cm breit. Der stiftförmige DocuPen RC800 ist damit auch im Guinness Buch der Weltrekorde als kleinster Scanner eingetragen. Dank dem integrierten und erweiterbaren Speicher und dem Lithium-Ionen-Akku kann der DocuPen auch ohne Computer eingesetzt werden. Der Stift arbeitet mit 24 Bit Farbtiefe und bis zu 400 dpi Auflösung. Gescannt wird, indem der Scanner über das Blatt gezogen wird. Das Gerät wird ab 9. März für 269 Euro inkl. Ledertasche ausgeliefert.

Link: www.planon.com

(Sean Wassermann)

Kabelloses Mausvergnügen

Immer mehr Produkte werden heute ohne störende Kabel ausgeliefert. Stattdessen steckt man einen Sender in das entsprechende Gerät und einen Empfänger in die USB-Buchse des Computers. Ob Tastatur, Maus, Joystick oder Gamepad etc.: in der Regel funktionieren solche kabellosen Geräte einwandfrei, oftmals auch über eine grössere Distanz. Dies ist vor allem mit einem Gamepad praktisch, kann ich mich doch bequem in einen Sessel setzen und auch aus 2 Metern Entfernung das Spiel wie gewünscht steuern.

Doch nun zu den kabellosen Mäusen. Mittlerweile hat auch Apple mit der Mighty Mouse ein raffiniertes Mehrstastensteuergerät im Sortiment. Herausragend ist vor allem die kleine Kugel auf der Oberseite, welche das Scrollen in alle Richtungen ermöglicht. Logitech und Microsoft hingegen bedienen sich (noch?) des bekannten Scrollrads, welches aber ebenso ein hori-

zontales Scrollen erlaubt. Neu von beiden Firmen ist die integrierte Lasertechnologie, welche eine noch präzisere Steuerung erlaubt, sogar auf Arbeitsflächen, auf denen Mäuse mit optischer Abtastung sonst oftmals ihre Probleme haben. Sorgenkind bleiben allerdings Glasflächen, welche auf Schreibtischen immer beliebter sind. Zwar funktioniert die Lasermaus besser als ihre Konkurrenz mit optischer Abtastung, doch im Falle eines Glasschreibtisches kommt man dennoch nicht um die Anschaffung einer Mausmatte herum.

Dank der neuen Lasertechnologie wird das Arbeiten mit der Mause präziser. Lasermäuse reagieren schnell und flüssig auf jede Handbewegung. Dabei ist entscheidend, wie viele Informationen ein Sensor aufnimmt. Je sensibler ein solcher Sensor, desto exakter wird jede Bewegung erfasst. Entscheidend sind zwei Zahlen: dpi und fps. dpi steht für «dots per inch» und beschreibt

die Anzahl der Bildpunkte pro englischem Zoll (25,4 mm). fps wiederum steht für «frames per second» und damit für die Anzahl der Bilder pro Sekunde.

Da mobile Computer immer beliebter werden, bieten die Hersteller von externen Eingabegeräten auch immer mehr entsprechende Produkte an. Nicht selten erlebe ich, dass sich Benutzer und Benutzerinnen zwar ein mobiles System anschaffen, jedoch mit den «Onboard Möglichkeiten» wie Trackpad und Co. nicht klarkommen. Die unten vorgestellten Mäuse von Logitech und Microsoft tragen der Mobilität Rechnung. Dies betrifft sowohl Gewicht und Grösse als auch den Energieverbrauch. Batteriebetriebenen Mäusen soll schliesslich nicht im dümmsten Moment der Saft ausgehen. Wird der USB-Funk-Receiver in der Maus eingeklinkt, schaltet sich das System komplett aus. Zudem verbrauchen Lasermäuse sehr wenig Strom.

Microsoft Wireless Notebook Laser Mouse 6000

Die Trackingsysteme der Microsoft Wireless Laser Mouse 6000 erfassen 6000 Bilder pro Sekunde und aktualisieren die Mausposition mit einer Auflösung von 1000 dpi. Damit wird auch die Zahl hinter dem Produktnamen verständlich, die für die Anzahl der pro Sekunde übermittelten Bilder steht. Microsoft-Mäuse mit niedrigerer Zahl im Namen übertragen somit auch weniger Bilder pro Sekunde. Was bietet Onkel Bills neuer Nager sonst noch?



Vergößern per Mausklick

Dank der innovativen Lupenfunktion können beim Bearbeiten von Bildern Details eines Fotos oder einer Grafik vergrößert werden.

Navigieren in alle Himmelsrichtungen

Das 4-Wege-Scrollrad erlaubt nicht nur das schnelle und komfortable vertikale Navigieren durch umfangreiche Dokumente, sondern es bietet jetzt auch horizontale Bewegungsfreiheit.

Innovatives Empfänger-Design

Freiheit für die Maus durch den kabellosen Empfänger. Bei Nichtgebrauch wird der kleine Empfänger in eine Mulde in der Unterseite der Maus eingelegt, um Platz zu sparen. Dabei schaltet sich die Maus ab und spart Energie.

Keine unnötigen Unterbrechungen

Gegenüber den Vorgängermodellen hat die Maus eine 5 Mal längere Batterielebensdauer - bei durchschnittlicher Verwendung über sechs Monate.

Gesamteindruck

Die neue Microsoft-Maus überzeugt qualitativ und in Sachen Funktionalität. Vor allem auch darum, weil Microsoft mit der entsprechenden Software eine wirkliche OS X-Unterstützung bietet. All die wichtigen Funktionen der Maus sind auch für den Mac gut umgesetzt. Fazit: präzise und zuverlässig.

Die V400 Laser Cordless Mouse von Logitech

Logitechs Cordless Mouse integriert eine Technologie, die sie von anderen Mäusen abhebt: Die V400 ist die erste Maus mit Dual-Laser-Abtastung. Entwickelt in Zusammenarbeit von Logitech und Philips Laser Sensors basiert die Dual-Laser-Abtastung auf der Philips Twin-Eye™ Laser-Technologie und nutzt zwei Laser zur Erfassung auch der geringsten Oberflächenmerkmale.

Dies ermöglicht eine präzise Abtastung auf fast allen Oberflächen. Auf der Glasfläche meines Schreibtisches verweigerte die Maus jedoch ihren Dienst. Hier eindeutig ein Pluspunkt für die Maus von Microsoft. Die 2,4-GHz-Digital Cordless-Technologie der V400 ermöglicht die stärkste und zuverlässigste kabellose Leistung. Anders als kabellose Mäuse mit 27-MHz-Technologie, die eine kürzere Reichweite haben und störungsanfällig sein können, wenn andere Geräte in der Nähe verwendet werden, bietet diese Technologie eine zuverlässige 10-Meter-Reichweite mit Plug&Play und ist nahezu störungsfrei. Dies ist auch für Präsentationen ideal.

Weitere Features der V400:

- Lange Batterielebensdauer. Die V400 wird automatisch ausgeschaltet, wenn



man den Mikro-Empfänger in der Maus in das vorgesehene Fach einschiebt. Die Batterieanzeige meldet, wenn die Batterien schwach werden.

- Mit der stossfesten Außenhaut, gummierten Griffflächen und dem verstaubaren Mikro-Empfänger ist die V400 für alle Lebenslagen gerüstet.
- Mehr Kontrolle in der Hand. Mit Tilt Wheel Plus Zoom kannst man ebenfalls Details vergrößern und seitliche Bildläufe beispielsweise in großen Tabellen durchführen. Die praktischen Vor- und Zurück-Tasten sind voll programmierbar.
- Ebenfalls vorhanden ist ein 4-Wege-Scrollrad, welches das Navigieren in alle 4 Richtungen erlaubt.

Das Logitech Control Center (LCC) ist für den Einsatz unter Mac OS X gedacht und erst anfangs Jahr erhältlich. Es ermöglicht die Nutzung aller Funktionen der Tastaturen, Mäuse und Trackballs von Logitech.

Gesamteindruck

Die Maus von Logitech ist ein paar Gramm leichter als das Konkurrenzprodukt, ist jedoch gleich stabil gebaut. Es lohnt sich, beim Mauskauf auf Qualität zu achten. Dafür ist aber auch ein angemessener Preis zu bezahlen. Die Software-Unterstützung für den Mac ist endlich wieder voll garantiert. Anders als die Microsoft Maus ist das Logitech Produkt in eine dieser unsäglichen Ganzhartfolienpackungen eingeschweisst. Logitech hat jedoch eine «Sollbruchlinie» eingeplant und den Plastik an der Kante perforiert. Somit lässt sich die Verpackung einigermaßen vernünftig öffnen, so dass niemand zu gefährlicher Fummelei mit Schere und Messer genötigt wird. Leider musste ich die Mac-Software separat herunterladen, diese war der Verpackung nämlich nicht beigelegt.

Michel Huber

Toy Sight Hier bleibt niemand sitzen

Toy Sight ist nicht mehr taufisch und wird im Moment teilweise als Aktion angeboten. Application System Heidelberg hat nämlich den Preis halbiert. Toy Sight ist eigentlich nicht ein Spiel, sondern eine ganze Sammlung davon. Die folgenden Spiele sind im Lieferumfang enthalten: Submarine Battle,

The Plank, Marble Factory, Freefall, Volcano God, The Owl & the Pussycat, Toy Wars, Pie Sight, Tennis Extreme und Plus Toys.

Das Spannende daran ist, dass diese Spiele nicht mit den herkömmlichen Steuergeräten bedienbar sind. Es braucht also weder Maus, Tastatur oder Joystick. Gesteuert

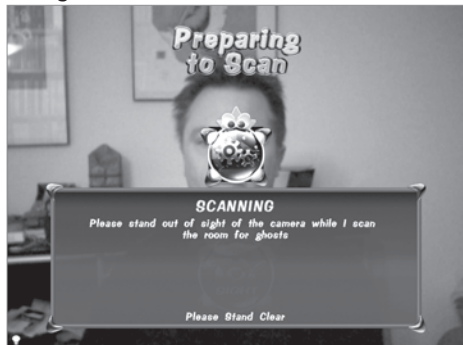
wird das Spiel interaktiv über eine Kamera - mit dem eigenen Körper. Als «Auge» dient in unserem Fall die iSight Kamera.

Interaktive Spiele sind auf dem Vormarsch. Vorbei sind die Zeiten, in denen es sich bequem im Sessel herumlümmeln liess und nur die Finger in Bewegung waren. Diese

Spielesammlung folgt dem Trend zum Ganzkörperinsatz. Auf anderen Plattformen gibt es beispielsweise Spiele, auf denen man einen Trickfilm-Gorilla mit einer Plastiktrommel oder durch Händeklatschen steuert.

Doch zurück zu Toy Sight. Hier kann man Fallschirmspringen, Murmeln balancieren, ein U-Boot steuern, fliegen und sogar Aliens bekämpfen - und das alles ohne Joystick oder Tastatur, nur durch die Bewegungen vor der Kamera. In mehr als zehn unterschiedlichen Spielen müssen die Spieler Puzzles lösen, Abenteuer erleben, in gefährlichen Situationen bestehen oder waghalsige Arcade-Aufgaben meistern. Zusammen mit der Musik und den tollen visuellen Effekten ist Toy Sight der ultimative Macintosh-Partyspass für einen oder zwei Spieler und natürlich die umstehenden ZuschauerInnen. Aber auch ganz alleine ist dieses Produkt ein Knaller im Kampf gegen jegliche Langeweile. Also, raus aus dem Sessel und rein ins Spiel!

Dass dies auch mit viel Augenzwinkern passiert, beweist bereits die erste Einstellung, in welcher die Kamera den Raum «definiert». Mann oder Frau wird aufgefordert, sich vor der Kamera zu positionieren, während der Raum nach verlorenen Socken oder Geistern gescannt wird.



Danach stehen verschiedene Untermenüs zur Verfügung. Anfangs ist es ungewohnt, alles mit den Händen und Armen zu steuern und braucht auch etwas Übung. Doch sehr bald findet man sich gut zurecht und kann dann die Einstellungen für Lautstärke, Grafikoptionen usw. vornehmen.

Alle Spiele sind sogenannte Arcadespiele. Da geht es um Geschicklichkeit, Reaktion und Durchhaltevermögen.

Zwei Beispiele:

Kämpfe beispielsweise im Unterwasserkrieg gegen den Computer oder einen menschlichen Gegner. Steuere die Instrumente mit deinen Armen, um die Missionen auszuführen und die anderen Unterwasserboote zu versenken!



Oder hebe die Enden eines virtuellen Bretts, um dieses nach rechts oder links zu kippen. Murmeln fallen von oben herab und rollen auf der Planke entlang. Versuche, Reihen aus zusammenpassenden Murmeln zu bilden, um Punkte zu sammeln. Sind zu viele Murmeln auf einer Seite der Planke, bricht diese zusammen! Also nicht vergessen das Brett rechtzeitig zu kippen!

Wer sich vielleicht sich am Anfang nicht so recht getraut, vor dem Computer Bewegungen zu machen, welche die Nachbarn nicht verstehen, dem sei empfohlen,

die Vorhänge zu schliessen. Je mehr Übung man hat, umso harmonischer und flüssiger werden die Bewegungen.



Das Spiel lässt sich auch auf den neuen iMacs mit integrierter Kamera betreiben. Ich hatte kurz Gelegenheit, Toy Sight auf einem Intel Mac zu testen. Die integrierte iSight wurde problemlos angesprochen und auch die Geschwindigkeit ist in Ordnung. Toy Sight wurde von Strange Flavour für Freeverse entwickelt. Die deutsche Version wird von e.p.i.c. interactive veröffentlicht und im deutschsprachigen Raum von Application Systems Heidelberg vertrieben.

Meine Empfehlung

Kaufen, wenn man Spaß an Arcadespielen hat! Natürlich wird hier auch der Kampf gegen überflüssige Pfunde unterstützt, und noch nie hat es wahrscheinlich mehr Spaß gemacht, sich zu bewegen. Hat man die erste Hemmschwelle überwunden, geht es beinahe wie von selbst. Ich selber habe immer noch überflüssige Pfunde. Logische Schlussfolgerung: ich habe noch zuwenig gespielt. Viel Vergnügen!

Michel Huber

Link: www.application-systems.de/toysight

iWeb

Das neue Baby von iLife o6

Web-Editoren gibt es seit Jahren und in fast rauen Mengen. HTML muss man zum Erstellen von Websites eigentlich nicht können, wohl aber einiges davon verstehen und begreifen, was im Hintergrund läuft und was beim Publizieren im Internet so passiert. Das Rennen um die «Profi-Editoren» ist immer noch ein Kopf-an-Kopf-Rennen zwischen Dreamweaver und GoLive. Reine grafische Web-Editoren sind beide allerdings nicht, denn sie erlauben jederzeit Zugriff auf den erzeugten Code, was einen wahren Weber glücklich macht – aber für den

Heimbenutzer eigentlich nicht nötig ist. Rein grafische Editoren gibt es ebenfalls schon länger auf dem Markt; einer der ersten war Freeway, nun folgen mit Rapid Weaver und Sandbox weitere Web-Programme neben dem neuen iWeb von Apple, das wir uns hier näher anschauen wollen.

Komplizierte Dinge einfach gehalten

Wie erwähnt ist iWeb kein HTML-Editor, bei dem der Code während des Arbeitens simultan wächst, sondern ein grafischer Editor, der erst am Schluss, wenn man die Seite

auf .mac oder in einen Ordner «publiziert», den HTML-Code schreibt. Man startet bei iWeb, wie in Page, immer mit einer fertigen Vorlage. Diese gibt aber eigentlich nur den groben Rahmen der Gestaltung vor, man ist danach sehr, sehr frei in seinen Ideen. Alles geschieht via Drag und Drop, die Verlinkung mit den anderen iLife-Programmen ist intuitiv und intelligent. Somit eignet sich iWeb vor allem zum Veröffentlichen der eigenen Bilder, Filme, Podcasts oder Blogs. Für alle diese «Anliegen» gibt es eine eigene Vorlage. Die in iLife o6 enthaltenen Pro-

gramme wie iPhoto, iMovie HD und Garageband exportieren ihre Projekte auf Wunsch auch in iWeb.

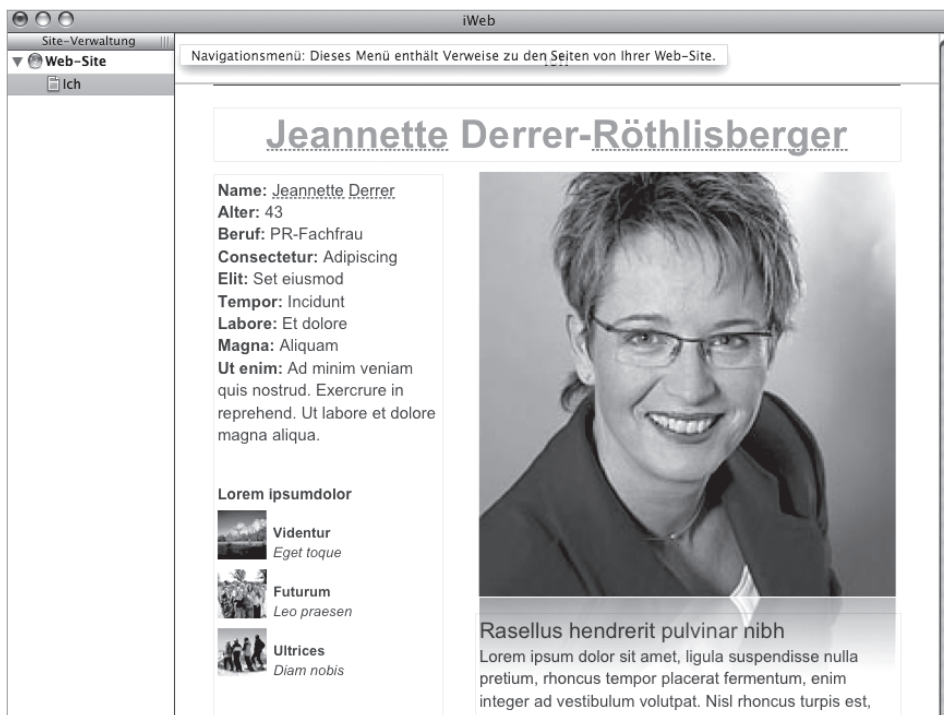
iWeb ist auch vor allem darauf ausgelegt, dass man seine Inhalte auf dem .mac-Server publiziert. Wenn man das Projekt auf den .mac-Account hochlädt, werden nur die veränderten Daten auf diesen übertragen, währenddem bei einem erneuten Publizieren auf einem anderen Server immer die gesamte Webseite neu hochgeladen werden muss. iWeb informiert sogar per E-Mail die zuvor definierten Empfänger über Veränderungen an der Webseite oder lädt einen, wenn der Speicherplatz auf .mac aufgebraucht ist, zum Abonnieren von zusätzlichem Speicher ein.

Kreativität fast ohne Grenzen

iWeb erzeugt bei einer Schriftwahl ausserhalb der normal auf einem PC vorkommenden Standardschriften automatisch eine Grafik aus der Schrift; Bilder können mit Spiegelungen oder Drehungen auf der Seite platziert werden, was in einem «normalen» Webeditor schon etwas höhere Kunst bedeutet resp. einen hoch stehenden Foto-Editor verlangen würde. Höhe und Breite des Inhaltes auf der Seite werden pixelgenau definiert, für den Import von Inhalten stellt das Menü «Einfügen» zahlreiche Formen zur Verfügung. Toll ist wirklich, dass man sich keine Sorgen darüber machen muss, wie das Ganze nachher aussieht – iWeb übernimmt das alles.

Der Code

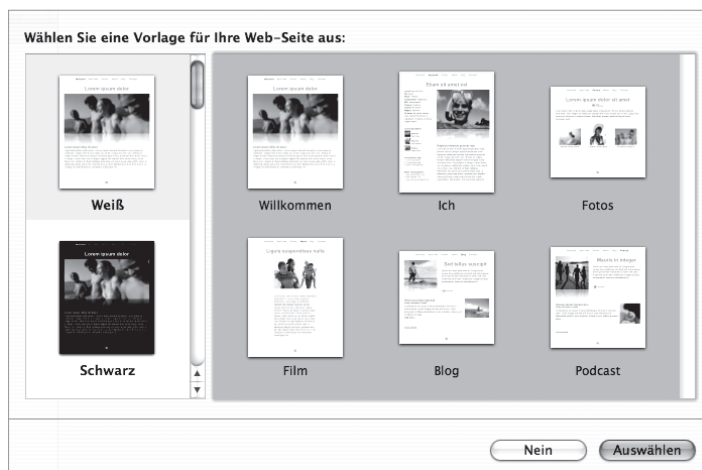
Der von iWeb erzeugte Code ist in XHTML gehalten, dank geschicktem Einsatz von CSS bekommt man selbst bei komplexem Design ein anständiges Ergebnis, auch in einem leicht antiquierten Explorer 5.2. So



weit so gut; will man aber ein fertiges Projekt von einem anderen Editor importieren, so funktioniert dies nicht; iWeb liest also keinen HTML-Code ein.

Kurz und gut

iWeb ist ein interessantes Tool für den Freizeit- und Hobby-Webdesigner - und auch mehr. So einfach kam man bisher definitiv nicht an schöne Webseiten. Bleibt zu hoffen, dass der Trend, den wir damals bei der Phase «jeder sein eigener Gutenberg» erlebten,



bei iWeb nicht zu den gleichen kriminell-hässlichen Resultaten führt...

Jeannette Derrer

Do you Skype?

Skypen ist in. Skypen ist mit Sicherheit eine der stärksten Entwicklungen des Jahres 2006. Voice over IP, so das eigentliche Prinzip, ist zwar nichts Neues, aber Skype bringt diese Technologie auf einfachste und billigste Weise unter die Leute, und es funktioniert!

Skype und Skype out

Skype ermöglicht es zum einen, zwischen zwei Computern übers Internet zu telefo-

nieren, und dies gratis. Die Voraussetzung: Installation der Gratis-Software plus Mikrofon/Kopfhörer oder Lautsprecher am PC. Die neuesten Zusatzgeräte sind Kopfhörer mit Mikrofonen. Diese eignen sich am besten zum Skypen. Zum Zweiten kann man über Skype aber auch normale Anschlüsse anrufen; das nennt sich «Skype out» und kostet immer nur den Lokaltarif. Dazu kauft man bei skype.com ein Guthaben via Kreditkarte, das man danach vertelefonieren kann.

Gerade wer oft und viel ins Ausland telefoniert, ist mit Skype sicher bestens ausgerüstet. PowerBook- und iBook-Besitzer, deren Geräte auch über Mikrophone und Lautsprecher verfügen, brauchen sich keine zusätzliche Hardware zuzulegen – seltsam ist es trotzdem, wenn man das erste Mal mit seinem Mac plaudert ;-)...

Skype out ist in der Sprachqualität noch etwas wackelig. Oft hört sich der Angerufene selber (Echo); aber das Ganze ist immerhin verständlich.

Adobe erweitert die Unterstützung von Raw-Daten in Photoshop CS2

Gemäss Medienmitteilung von Adobe wird die Unterstützung von Raw-Dateien in Photoshop CS2 erweitert. Somit werden nun 113 verschiedene Kameramodelle unterstützt, zu denen auch neue Modelle von Canon, Fujifilm, Kodak, Mamiya, Nikon, Olympus, Pentax und Sony gehören. Die Funktionserweiterung wird durch das neue Camera Raw 3.3 Plug-in für Photoshop CS2 erreicht. Das neue Plug-in bietet Anwendern einen schnelleren und vereinfachten Import von Raw-Daten.

Das neue Adobe Camera Raw 3.3 Plug-in wird von Adobe Photoshop CS2, Photoshop Elements 3.0 und Photoshop Elements 4.0 unterstützt und steht ab sofort kostenlos unter www.adobe.de/products/photoshop/cameraraw.html bereit.

Die kürzlich vorgestellte Beta-Version von Adobe Lightroom nutzt ebenfalls die Adobe Camera Raw-Technologie, unterstützt über 100 Kameramodelle und integriert die Umwandlung von Raw-Daten in einen einheitlichen Workflow.

Link: www.adobe.de/products/photoshop/cameraraw.html

Neue Beta-Version von Adobe Lightroom

Universal Binary-Version kompatibel mit PowerPC und Intel-basierter Apple-Hardware

Am 15. Februar hat Adobe Systems ein Update der Beta-Version von Adobe Lightroom vorgestellt. Lightroom Public Beta 2.0 verfügt jetzt über zusätzliche Funktionen und ist als Universal Binary-Version mit PowerPCs sowie mit intel-basierter Apple-Hardware kompatibel. Neu in Lightroom Beta 2.0 sind unter anderem Werkzeuge zum Zuschneiden und Ausrichten der Bilder im Develop-Modul. Zudem lassen sich Diashows mit Musik unterlegen. Auch Listen mit hierarchischen Suchbegriffen, mit denen Anwender Stichwörter zu ihren Bildern effizienter zuordnen und verwalten können, können angelegt werden. Daneben liest die neue Beta von Lightroom nun auch viele IPTC-Felder aus und können XMP-Metadaten im- und exportiert werden. Adobe rechnet Ende 2006 mit der Verfügbarkeit des finalen Produkts.

Link: labs.adobe.com/technologies/lightroom

Marco Fava

Quelle: Pressemitteilung (gekürzt)

Wie skypen?

Schritt 1:

Lade die Skype-Software herunter (www.skype.com). Installiere die Software. Erstelle einen eigenen Account.

Schritt 2:

Finde heraus, wer ausser dir noch skypet – via Skype-Kennung kann man einander Nachrichten senden (ähnlich wie bei Messenger) oder eben anrufen.

Schritt 3:

Löse auf der Skype-Homepage ein Skype-Out Guthaben zum vertelefonieren.

Auf Wiederskypen!

Jeannette Derrer



Link: www.skype.com

REISEN

Fasnächtliche Grüsse aus Venedig

Letztes Wochenende schaltete ich einen Kurzurlaub in Venedig ein, um dem dortigen Carnevale einen Besuch abzustatten. Natürlich war meine Digitalkamera mit im Gepäck. Meinen Zeigefinger behandle ich

aufgrund der zahlreichen Motive derzeit mit einer Rheumasalbe...

In diesem Sinn: Ein fasnächtlicher Gruss an alle MUSianerinnen und MUSianer. Zwar hat unser Verein mit auf den ersten Blick mit

fröhlichem Maskentreiben nicht unbedingt viel am Hut, doch auch Apples CEO Steve Jobs lässt ja immer wieder gerne die Maske fallen und präsentiert dem Publikum Überraschendes...

Marco Fava



Samstag, 29. April 2006

Erlengut, Erlengutstrasse 1a, 8703 Erlenbach, ZH

Dieses Jahr laden wir zur GV in die Region Zürich ein. Erlenbach bietet uns grosszügige Räume mit guter Infrastruktur an schöner Lage und guter Erreichbarkeit. Ein weinseliges ;-) Rahmenprogramm nach der GV und ein gemeinsames Nachtessen runden den Tag ab.

Einladung zur Generalversammlung 2006

Programm

- 13.00 Eintreffen, Apéro und Sandwiches
- 14.00 GV
- 17.00 Rahmenprogramm
- 19.00 Nachtessen

Traktanden GV

1. Begrüssung, Mitteilungen
2. Wahl der Stimmenzähler, Wahl des Tagespräsidenten (Moderator)
3. Protokoll der GV 2005 (siehe Falter Juni 2005 und www.mus.ch/gv/2005/protokoll.html)
4. Jahresberichte
5. Finanzbericht
6. Revisorenbericht
7. Entlastung des Vorstandes
8. Wahl des Vorstandes und der Revisoren
9. Schriftlich eingegangene Anträge der Mitglieder
10. Tätigkeitsprogramm und Ziele 2006/2007
11. Jahresbudget und Festsetzung des Mitgliederbeitrags
12. Varia - Mitteilungen - Nächste Termine - Abschluss GV

Anträge sind spätestens bis 31. März schriftlich an das MUS Sekretariat zu Händen des Vorstandes einzureichen. Weitere Infos inkl. Links zum Tagungsort, Anfahrt etc. unter www.mus.ch/gv/2006.

Rahmenprogramm und Nachtessen

Bei schönem Wetter Spaziergang durch den Rebbberg mit Erläuterungen zum Rebbbau, zur Kelterung und anschliessender Degustation der Erlenbacher Turmgutweine. Mehr unter www.turmgut.ch. MUS übernimmt die Kosten.

Anschliessend Nachtessen beim nahe gelegenen Italiener. MUS übernimmt einen Kostenbeitrag von Fr. 30.-, der Rest geht zulasten der TeilnehmerInnen.

Achtung: Für Rahmenprogramm und Nachtessen brauchen wir eure Anmeldung, je früher desto besser! Telefon 0848 686 686 oder E-Mail an sekretariat@mus.ch.

Fahrplaninfo:

- SBB: Alle 15 Minuten S6 oder S16 ab Zürich HB
- Schiff: diverse Kurse unter www.zsg.ch/fahrplan/zvv.html
- Bus: diverse Kurse unter fahrplan.zvv.ch

Wir freuen uns auf viele bekannte und neue Gesichter.

Für den Vorstand

Werner Widmer
Präsident MUS



IPOD

Neue Podcasts

Kolumnen lesen war gestern – Hoerkolumnen.ch lanciert.

Eine neue Website bringt die Texte beliebter Kolumnisten auf Schweizer iPods, gelesen von den Autoren und jede Woche frisch. Der Podcast www.hoerkolumnen.ch ist das «Beromünster» der net generation. Kolumnisten haben Freunde und Feinde. Die einen Leser würden sie am liebsten erwürgen. Die meisten schätzen ihre Werke jedoch oder outen sich sogar als Fans. Wer Zeitungen und Magazine liest, lässt die Kolumne selten aus.

Doch wieso Kolumnen lesen, wenn man sie auch hören kann? Und zwar nicht aus dem Mund eines anonymen Sprechers, sondern vorgetragen von den Kolumnistinnen und Kolumnisten selber? Der neue Podcast www.hoerkolumnen.ch macht's möglich. Bis Ende März kann man Hörkolumnen.ch übrigens kostenlos geniessen.

Start mit drei bekannten Autoren

Zurzeit lesen zwei Kolumnisten und eine Kolumnistin auf Hoerkolumnen.ch: Patrick

Rohr, TV-Moderator und *Blick*-Kolumnist, Philippe Amrein, Produzent von *20 Minuten Week* und Autor einer Kolumne in der *Zürcher Studentin* sowie Michèle Roten, die «Miss Universum» für das Magazin. Alle drei sind einem breiten Publikum bereits bekannt. Ziel von Hörkolumnen ist, ein facettenreiches Netzwerk an deutschsprachigen Autorinnen und Autoren aufzubauen, dessen gelesene Werke allen Usern und Userinnen offen stehen. Der Podcast steckt als Medium noch in den Kinderschuhen und birgt ein enormes Potenzial – unter anderem deshalb, weil Interessierte ganz gezielt angesprochen werden können.

Die Autoren von Hoerkolumnen.ch

Michèle Roten (26)

Die derzeit in Berlin lebende Hobbystudentin war Mitarbeiterin der Kulturredaktion der eingestellten Pendlerzeitung *Metropol*, Chefredaktorin der eingegangenen Jugend-

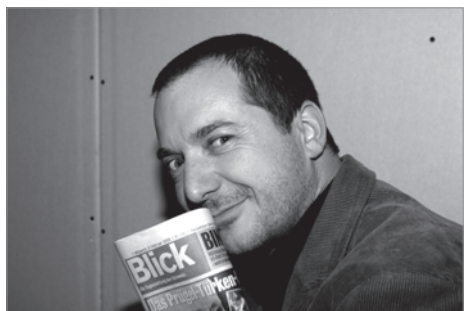
zeitung *Toaster* und freie Mitarbeiterin der *Weltwoche*.



Heute schreibt sie als «Miss Universum» eine viel beachtete Kolumne für das Magazin des *Tages-Anzeigers* und für andere Zeitungen. Michèle Roten wurde kürzlich zur Schweizer Newcomer-Journalistin des Jahres gewählt.

Patrick Rohr (37)

Während seiner Gymnasialzeit schrieb der bekannte TV-Moderator für den *Walliser Boten*. 1990 gehörte er zum Gründungsteam



von *Radio Rottu*. Nach seinem Wechsel zum *Schweizer Fernsehen* moderierte er erst beim *Tagesfernsehen*, dann bei *Schweiz Aktuell*, bevor er als Redaktionsleiter die Politsehung *Arena* übernahm. Heute moderiert er das Magazin *Quer* und schreibt eine wöchentliche Kolumne im *Blick*.

Philippe Amrein (29)

Philippe Amrein schmuggelte sich für einen kurzen Sommer als Kolumnist durch die mittlerweile verblichene Gratiszeitung *Metropol*. Daneben ist er als Journalist und Produzent bei diversen Magazinen und Zeitungen tätig und berichtet in der *Zürcher*



Studentin regelmässig aus seinem – wie er selbst sagt – bescheidenen Leben.

Das neue Medium: Podcast

The New Oxford American Dictionary erklärte «Podcast» zum Wort des Jahres 2005. iTunes und MP3-Player dienen heute hauptsächlich dem Musikgenuss. Mit Podcasts erhält die Technologie eine neue Dimension, nämlich diejenige eines Informationsmediums.

Es weicht die Grenzen zwischen traditionellen Printmedien und den neuen elektronischen Medien auf.

Statt tonnenweise MP3-Files anzuhäufen, lädt man sich die aktuelle Ausgabe einer Sendung auf den Player, hört sie sich an, wo immer man möchte und ersetzt sie bei Gelegenheit durch eine aktuellere.

Und Altpapier ist Geschichte. In Neudeutsch heisst diese Art des Medienkonsums auch «on demand» und ist daher sehr sinnvoll, weil sich der Konsument sehr gezielt seine Inhalte aussuchen und anhören kann.

Quelle Preetext Hoerkolumnen.ch, «Felix Frey, Hoerkolumnen.ch»

Michel Huber

Kontakt:

Michi Rüegg
Mediensprecher Hörkolumnen
rueegg@hoerkolumnen.ch
+41 78 620 8495
www.hoerkolumnen.ch

DIGITALER ALLTAG

Ich bin jetzt ein Rocker

Vor einigen Wochen gab mein Mobiltelefon japanisch-schwedischer Provenienz endgültig seinen elektronischen Geist auf. «Elektronisch» trifft es eigentlich nicht genau, vielmehr handelte es sich um ein Problem mit der Elektrik. Über 2 Jahre tat mein Handy brav das, wozu Handys eigentlich da sind und machte mich als aktiven und modernen Menschen praktisch überall erreichbar. Doch unsere Liaison stand unter einem schlechten Stern, denn nach einiger Zeit wurde das Verhältnis zwischen Akkustecker und Mobiltelefon immer wackeliger. Die ersten paar Monate konnte ich das Problem durch geschicktes Positionieren des Handys während des Aufladevorgangs noch beheben. Doch der Wackelkontakt wackelte munter weiter. Am Schluss sprang der Energie spendende Funke gar nicht mehr über, so dass mir nur noch eine letzte Akkuladung blieb, der letzte Deziliter Wasser in der kommunikativen Wüste quasi. Danach, das wusste ich, würde die Energiezelle meiner kleinen Kommunikationsgehilfin auf immer leer sein. In die Reparatur geben wollte ich mein Mobiltelefon nicht, zudem wird das Gerät schon seit einiger Zeit nicht mehr hergestellt, und Handy-Modelle sind bekanntermassen etwa so langlebig wie die

jeweils aktuelle Wintermode. Ausserdem kostet schon das Öffnen eines Mobiltelefons durch einen Händler in unserer Wegwerfgesellschaft unter Umständen mehr als ein neues Gerät.

Doch zurück zu meinem moribunden Mobiltelefon. Die Situation spitzte sich zu. Nach meiner Schätzung würde die im Akku vorhandene Restenergie nur noch für wenige Stunden auf Empfang reichen. Zwar gehörte ich zu den Leuten, die von sich behaupten, auch ohne Mobiltelefon lebensfähig zu sein, doch drauf ankommen lassen wollte ich es nun wirklich nicht. Die Zeit drängte also. Schnell begab ich mich zum nächsten Handy-Händler. Die Auswahl war gross, welches Mobiltelefon sollte mich für die nächsten (hoffe ich mal) Jahre täglich begleiten? Ein finnisches oder koreanisches Modell vielleicht, oder wäre es opportuner, doch lieber der japanisch-schwedische Allianz die Treue halten? Zielloos irrte ich durch den Laden, bis mein Blick auf ein im Preis auf läppische 300.-- Fränkli (ohne Abo) herabgesetztes Motorola ROKR E1 fiel. Genau, das auch als «iTunes-Handy» bekannte Mobiltelefon mit Apples populärer MP3-Software war günstiger zu haben als nur einige Wochen zuvor angekündigt. Als Macianer



allererster Kajüte griff ich mir eine der letzten 15 Packungen und schritt konsumbereit zur Kasse. «Verkaufen sich schlecht», begrüßte mich der Verkäufer kurz angebunden, nachdem sein professioneller Blick auf das Mobile meiner Wahl gefallen war. «Wol-

len Sie nicht lieber ein Modell der Marke X? Die haben auch einen eingebauten MP3-Player und sehen wesentlich eleganter aus. Sie wissen ja: das Auge telefoniert mit...» Flugs legte der Mann die derzeit aktuelle Kollektion gesellschaftsfähiger mobiler Kommunikationsgeräte auf der Verkaufstheke aus und deckte mich mit Informationen zu den einzelnen Teilen ein. Auf diese billigen Überredungskünste stieg ich selbstverständlich nicht ein, schaute dem Handyman mannhaft in die Augen und erwiderte mit sonorer Grabesstimme: «Nein, ich nehme doch lieber das ROKR!» Ein metallisches Klicken ertönte knappe 3 Zentimeter unter meiner für die Wahrnehmung von stylischen Handy-Trends offenbar nicht geeigneten Nase, als der Verkäufer enttäuscht ein schickes Motorola RAZR zusammenklappte. Schliesslich akzeptierte der Kommunikationsexperte meinen Kaufentscheid mit einem kaum wahrnehmbaren, aber spürbar verächtlich gemeinten Schulterzucken. Eventuell dachte er einen Sekundenbruchteil daran, mir doch noch ein weiteres Modell einer anderen Marke zu zeigen. Doch der scharfe Blick meiner stahlgrauen Augen hielt ihn davon ab. Mittlerweile hatte ich auch damit begonnen, leise die Titelmelodie von *Spiel mir das Lied vom Tod* vor mich hin zu summen und den Takt dazu mit meinen Fingern auf die Ladenkasse zu trommeln. Der Sieg war schliesslich mein, das Motorola ROKR auch. Das «iTunes-Handy» verkauft sich offenbar nicht so gut wie erwartet. Mich hat es dennoch überzeugt. Zwar lässt sich nur eine begrenzte Anzahl von Songs auf dem silbrig-weissen Kommunikations-Riegel speichern und das Design ist fast schon etwas dezent im modischen Meer der Mobiltelefonie. Die MP3-Files über iTunes erklingen

jedoch mehr als passabel über die weissen Kopfhörer und auch sonst bietet das Gerät alle Schikanen, die moderne Mobiltelefone nun mal einfach haben müssen: eine eingebaute Digitalkamera, mit der man auch Filmen kann, Spiele, Kalender, Weckfunktion, einen sehr lauten Lautsprecher (ideal für iTunes) usw. Einzig die eingebaute «Lightshow» finde ich nun doch etwas zu dick aufgetragen. Auf Wunsch unterstützen farbige Lichter den eindrücklich laut erklingenden Klingelton. Quasi ein «Love Mobile» im Taschenformat, falls man einmal zuhause eine Street Parade en miniature durchziehen möchte. Geschmackssache eben. Sogar telefonieren kann man übrigens mit dem Gerät.

Leise darf man den Lautsprecher des Motorola ROKR E1 wirklich nicht nennen. Als ich mit dem Tram nach dem geglückten Kauf heimwärts fuhr, meine SIM-Karte war schon eingesteckt und das Handy empfangsbereit, ereilte mich mitten im Feierabendverkehr ein unerwarteter Anruf. In voller Lautstärke dröhnte ein satter Klingelton irgendwo zwischen Ballermann-Sound und Discopop aus meinem neuen Handy, das ich aus Unachtsamkeit wieder in die Kartonschachtel gesteckt hatte. Die Kartonschachtel war säuberlich zugeklebt und befand sich ganz unten in einem Plastiksack mit anderen Konsumgütern, die ich anlässlich meines Handy-Kaufrausches auch noch erworben hatte. Da auch in Basler Trams spontane Disco-Events nicht gerne gesehen (und gehört) werden, beeilte ich mich deshalb, mein neues ROKR auszupacken und den Anruf hurtig entgegenzunehmen. Nach nur etwa 45 Sekunden war es soweit, 45 Sekunden, in denen das ROKR seine beträchtlichen akustischen Möglichkeiten voll ausschöpfen durfte. «Hallo» flüsterte ich

den Anrufer an, um die durch den Krach gestörten anderen Fahrgäste nicht noch weiter zu verärgern. Mehrere Werktätige auf dem wohlverdienten Weg in den Feierabend hatten mittlerweile die Köpfe gedreht und sahen mich verständnislos und auch etwas drohend an. Am Apparat war übrigens der Handy-Händler. Er kannte ja meine Nummer, denn wer ein Mobiltelefon ohne Abo erwirbt, muss seine Adresse hinterlassen. «Möchten Sie nicht doch noch einmal vorbeikommen? Ich habe noch ein Modell der Firma Y im Lager entdeckt, das auch als MP3-Player verwendet werden kann. Ich gebe Ihnen sogar einen Preisnachlass. Ist das ein Angebot?» So der Händler. Dezent und im Flüsterton lehnte ich die spontane Offerte ab, verbat mir weitere Anrufe seinerseits mit Nachdruck wünschte ihm danach ganz herzlich einen schönen Abend. Dann schaltete ich mein ROKR ab und verliess an der nächsten Haltestelle vorzeitig das Tram, um mir spontane Strafaktionen seitens der akustisch doch erheblich irritierten Fahrgäste zu ersparen. Man weiss ja nie. Eine ältere Dame sah mir beim Aussteigen nach, erleichtert darüber, dass dieser «Rocker» mit seinem lauten Mobiltelefon keinen Krach mehr machte.

Zuhause studierte ich die Anleitung sehr genau. Den Klingelton habe ich nun stark heruntergedreht. Wenn Sie mich anrufen, höre ich das deshalb vielleicht gar nicht. Sprechen Sie dann einfach auf die Combox, ich rufe Sie bei Gelegenheit gerne zurück. Aber nur, wenn Sie mir kein Handy verkaufen wollen.

In der Kolumne «Digitales Leben» schildern MUS-AutorInnen wahre oder erfundene Episoden aus ihrem Leben mit moderner Unterhaltungselektronik.

Gangland

Immer Ärger mit der Familie

«Nach einer heissen Nacht in Palermo, Italien, wird Chico Mangano tot auf dem Gehsteig gefunden. In der Nähe des Tatortes findet man eine Pistole. Dank der Aussage von Augenzeugen wird klar: Chicos Brüder Romano, Angelo und Sunny sind für den Mord verantwortlich. Die Polizei sucht intensiv nach ihnen, doch sie sind spurlos verschwunden...» Soweit der Text auf der Packung von Gangland. Was sich anhört wie der Plot für einen

Gangsterfilm oder einen Groschenroman, ist in Wirklichkeit die Hintergrundgeschichte für ein Computerspiel. Palermo, verfeindete Fratelli und Familienstreitigkeiten, die mit der Waffe ausgetragen werden? Wer alle Teile des «Parten» und andere einschlägige Werke der gehobenen Kinokultur gesehen hat, weiss, dass düstere Herren mit Schlapphut und Geigenkoffer nicht immer bei den Wiener Philharmonikern beschäftigt sind und eine «Familie» nicht zwangsläufig

aus Mutter, Vater und 1,35 Durchschnittskindern bestehen muss. Ganz klar, in Gangland geht es mafiös zu und her. Ein Game für Möchtegern-«Goodfellas» also. Doch ist der interaktive Coup gelungen? Simulationsspiele wie Gangland, in denen der Spieler sich in der Grauzone des organisierten Verbrechens austoben kann, gibt es für PCs einige. Für den Mac jedoch steht das Spiel ziemlich alleine auf weiter Flur. Die virtuelle Mafia-Saga tritt also ausser

Konkurrenz an. Gangland ist ein bleihaltiger Genre-Mix aus Strategie-, Rollen- und Action-Spiel. Neben diversen Aufträgen, die der Spieler für die «Familie» zu erledigen hat, muss er sich ein eigenes kleines Gangster-Imperium aufbauen.



Ob unser Junior-Pate im Nachtclub ein paar Leute für den nächsten Auftrag anheuern kann?

Ort der Handlung ist die Stadt Paradise City irgendwo in den USA, in der mehrere Gangs um die Macht kämpfen. Zu Anfang schlüpft der Spieler in die Rolle eines der kriminellen Brüder, der, von Italien in die Neue Welt gereist, gleich unter die Fittiche von Onkel Vincenzo kommt. Klar, Vincenzo gehört nicht nur zur Familie, sondern eben auch zur «Familie» und kontrolliert einen Teil von Paradise City. Allerdings (noch) nicht die ganze Stadt. Obwohl Onkel Vincenzo ein «Don» grösseren Kalibers ist, will er von Vetternwirtschaft zuerst nichts wissen und lässt seinen Neffen zuerst ganz unten in der Ganoven-Hierarchie einsteigen. Die ersten Aufträge drehen sich deshalb um Kleinigkeiten wie das Einschüchtern von Ladenbesitzern, die dem Mob keine «Versicherungsgebühr» entrichten wollen und ähnliche Schmalspurverbrechen. Langsam baut sich der Spieler durch solche Missionen (sofern diese gelingen) seinen Ruf als solider Mobster auf.

Dem Nachwuchs-Mafioso stehen je nach Mission zusätzliche Figuren zur Verfügung. Im Gegensatz zu vergleichbaren Spielen wie Myth werden in Gangland allerdings nicht ganze Armeen vom Spieler gesteuert, sondern jeweils nur wenige, dafür mitunter sehr «spezialisierte» Charaktere. Eine der seltsamsten dieser Gestalten ist beispielsweise eine beliebte ältere Dame, die zwar nicht mehr so schnell zu Fuss ist, ihren Argumenten aber treffsicher mit einer Schrotflinte Nachdruck verleiht.

Die Miniatur-Mafiosi werden per Mausclick durch die Gegend dirigiert. Selbstverständlich muss häufig zu Pistolen, Gewehren, Dynamit etc. gegriffen werden - die üblichen Kommunikationsmittel halt, wenn die «Familie» ihre unsauberen Geschäfte tätigt.

Das strategische Element des Spiels betrifft die Verwaltung von «Ressourcen», worunter beispielsweise gedungene Mörder oder Informanten gemeint sind, die den Spieler bei seinem wenig legalen Broterwerb unterstützen.



Virtuelle Mafiosi ganz unter sich.



Wenn wir den Ladenbesitzer ein wenig erpressen, wirkt sich das auch auf den Kontostand aus...

Wer jetzt denkt, bei Gangland könne einfach so mal kurz zu Kanone und anderen wenig gesetzeskonformen Überredungsstrategien gegriffen werden, um Paradise City dem Mob einzuverleiben, sieht sich bald einmal getäuscht. Die Gegner in Gangland sind alles andere als von Pappe. Bis der Spieler und die von ihm kontrollierten Figuren einigermaßen fit für den erbarmungslosen «survival of the fittest» im harten Betondschungel sind, vergeht einige Zeit.

Kommt es zu bewaffneten Auseinandersetzungen, was beim Thema des Spiels so unvermeidlich ist wie der Chianti zu den Spaghetti alla Nonna, verliert der Spieler schnell den Überblick. Oftmals bricht unvermutet die wüsteste Schiesserei aus, was auf Seiten des Spielers wiederum zu wildem Mausgeklicke führt. Sind die eigenen Einheiten falsch platziert oder verliert der Spieler aufgrund einer falsch gewählten Kameraperspektive den Überblick, ist es sehr bald einmal finito mit dem Traum vom eigenen Gangster-Imperium. Freunde harter Actionspiele jedenfalls werden mit dem Ablauf der zahlreichen Gefechte in Gangland nicht zufrieden sein. Hinzu kommt, dass die eigenen Einheiten, sobald sie vom Computer gesteuert werden, gerade in heiklen Situationen kein richtiges Gefahrenbewusstsein haben und leichtes Futter für die schnell

gezückten Kanonen der Gegner sind. Ebenso unerfreulich sind die Aufträge, die der Spieler im Auto zu erledigen hat. Die Wagen lassen sich nur schwer steuern und das Manövrieren fällt oftmals so schwer, dass die Ganoven-Karre Schrott ist, bevor der Spieler überhaupt am entsprechenden Zielort angekommen ist. Da geht auch der faulste Gangster lieber zu Fuss seinen Geschäften nach.

Mehr Spass macht es hingeben, sich langsam ein Verbrechens-Imperium aufzubauen. Wenn der Mafioso virtuelle endlich genug Einfluss gewonnen hat, kann der Spieler für diesen sogar eine passende Gattin wählen. Das gemeinsame Kind der beiden (entsprechende Szenen werden übrigens ausgelassen) wird später auch einmal in den Dienst der Mafia treten, z.B. als Killer oder Anwalt.

Die 3D-Graphik von Gangland würde ich nur als wirklich gelungen bezeichnen, wenn mich ein paar Interessenvertreter der «Familie» mit dem Inhalt ihrer Geigenkästen zu einem solchen Urteil ermuntern wollten. Optisch ist Gangland zwar, je nach Leistungsvermögen des entsprechenden Macs, durchaus ansprechend, wirkt aber allzu oft grau und eintönig. Sobald es in Paradise City Nacht wird, lassen sich auch die diversen finsternen Gestalten in den unzähligen dunklen Gassen nur noch schlecht ausmachen. Und da zu einem Gangster-Spiel dunkle Gassen nun mal einfach gehören, ist in solchen spezielle Vorsicht angesagt.

Gangland setzt nicht nur auf Strategie und Action, sondern lässt mitunter durchaus auch eine Prise schwarzen Humor aufblitzen. «Politically correct» ist es natürlich dennoch nicht, dem organisierten Verbrechen mit einem Computerspiel zu huldigen, und zur Verbesserung von Ethik und Moral trägt das Game wohl auch nur wenig bei. Gangland macht trotzdem Spass, ist allerdings eher älteren Spielern zu empfehlen. Als primitives Ballerspiel lässt sich das Game trotz des relativ hohen Gewaltlevels nicht bezeichnen. Dazu ist der Spielverlauf doch zu komplex, zudem werden allzu unappetitliche Details nicht gezeigt. Die Unabhängige Selbstkontrolle USK empfiehlt Gangland ab 16 Jahren.

Gangland bietet vieles, was ein gutes Computerspiel ausmacht. Vor allem ein interessantes Spielkonzept, das sich im wirklichen Leben (zum Glück) nur selten umsetzen lässt, aber auf der virtuellen Ebene durchaus begeistern kann. Schliesslich lesen auch wesentlich mehr Leute Krimis, als es Verbrecher gibt. Der Aufbau eines eigenen vir-

tuellen Imperiums des Verbrechens macht Spass. Wer Simulationsspiele mag und sich mit der etwas ungewöhnlichen Spielidee anfreunden kann, dürfte an Gangland möglicherweise seine Mordsfreude haben. Wer hingegen nur ein Spielchen für zwischen durch sucht, investiert sein Geld doch bes-

ser in eine «Mafiatorte» für zwei Personen beim nächsten Italiener. Gangland ist ein von der Idee her gelungenes, allerdings mit einigen Schwächen behaftetes Game für den ambitionierten Nachwuchs-Paten.

(Marco Fava)

Gangland

OS 10.2.8 oder höher
G3 800 MHz oder höher
256 MB GAM
GeForce 2MX/Radeon 7500 oder besser

LocalTalk Innerschweiz

Nächster Termin in Luzern: Dienstag, 28. März 2006

Thema: Apples iLife 06 im Test

Am letzten LocalTalk gab ich einen kurzen Überblick über die neuen Funktionen von iLife 06. Inzwischen sind die Produkte auch auf Deutsch erhältlich und konnten ausgiebig getestet werden. Ein besonderes Augenmerk gilt den neuen Audio- und Videoblog-Funktionen. Neu ist auch die Einbindung sowie das Erstellen von Web-Inhalten. Auf folgende Themen möchte ich an diesem Abend näher eingehen:

- iPhoto 6: was ist neu, warum ist iPhoto bei den Anwendern so beliebt?
- iMovie HD: neuer Themenbereich, Animationen, Effekte und Filter
- iDVD 6: Breitbild-Video, neue Themen und Unterstützung von diversen DVD-Brennern
- Garageband 3: Podcasts einfach und schnell selber erstellen

- JamPack: welche Packs gibt es und was bietet das neue Paket World Music?
- iWeb: einfaches Erstellen von ansprechenden Web-Seiten auch für Anfänger
- Kosten und Systemanforderungen, Updates für Mac Neukäufer
- Praktische Beispiele und Erstellung kleinerer Projekte

Im zweiten Teil des Abends geht es um Free- und Sharewareprogramme aus den Bereichen Systemwartung, -unterhalt und -sicherheit. Auch einige kleine Dashboard Widgets werden dabei nicht fehlen. Falls ihr gerne selber etwas zu diesen Bereichen vorstellen möchtet, wäre ich um eine kurze Mitteilung dankbar. Zum Schluss werfen wir einen Blick auf die Neuerungen von Mac OS 10.4.5.

Ihrseht, wiederum ist viel Interessantes für jede Frau/jedermann dabei. Aufseher zahlreiches Erscheinen am LocalTalk im März 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 oder
www.mus.ch/LocalTalk/LU/innerschweiz.html

LocalTalk Basel

Unsere LocalTalks finden in der Regel jeweils am zweiten Dienstag des Monats im Alterszentrum in 4123 Allschwil statt. Das Alterszentrum erreicht man mit der Tramlinie 6 (Haltestelle Kirche). Automobilisten folgen der Beschilderung bei der genannten Haltestelle. Parkplätze gibt es beidseitig entlang des Muesmattwegs.

Der LocalTalk beginnt ab 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 den Webseiten des LocalTalks Basel veröffentlicht.

Wenn sich neue Mitglieder oder Ein-, Um- und Aufsteiger/innen auf die Mac-Plattform an unserem Wissen 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 eure Fragen und Anliegen. In diesem Falle bitte ca. 3 - 4 Tage vor dem LocalTalk eine kurze Problemschilderung, entweder per E-Mail oder telefonisch an unseren LocalTalk-Leiter richten, damit er sich auf eure Fragen 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.

LocalTalk Basel-Team

André Pellet und Kurt Richner

Ort/Zeit: Alterszentrum am Bachgraben
Muesmattweg 33
4123 Allschwil
Tel 061 485 30 00
um 19.30 Uhr

Auskunft: André Pellet
061 401 44 01
apellet@mus.ch

Ortsplan: www.mus.ch/LocalTalk/basel/zufahrt.html

LocalTalk Bern

Rückblick

16. Februar 2006

Christian Zuppinger: Gedanken ordnen und Daten organisieren mit Outlinern

Je länger man mit einem Computer arbeitet, desto mehr Dateien der verschiedensten Art sammeln sich auf der Festplatte an. Zunächst mag man eine ordentliche Struktur der Ordner einrichten und die Suchhilfen des Finders benutzen, aber irgendwann reichen Dateinamen und einige andere Attribute nicht mehr aus, wenn man auf der Suche nach einer bestimmten Textstelle, einer Illustration oder nur einer vagen Idee ist, die man irgenwann einmal hatte und vermeintlich sicher ablegte. Natürlich sollte gerade ein Computer in der Lage sein, dem Menschen bei der Informationssuche behilflich zu sein. Nur ist die sinnvolle Aufbereitung von Informationen leider nicht ganz so einfach, weil die Maschine nicht «mitdenkt». Dennoch wurden einige Programme veröffentlicht (manchmal auch free-form Datenbanken oder Outliner genannt), die einen bei der Verwaltung von zunächst ungeordneten Daten und Ideen unterstützen sollen. Christian Zuppinger stellte zwei Programme

dieses Typs vor: Notebook von Circusponies und DevonThink+Devon Agent von Devon Technologies. Heute geht das Desktop auch ziemlich nahtlos ins Internet über, was vor allem das WWW-Suchprogramm DevonAgent abdeckt. Zwar muss man auch bei diesen «Denkhilfen» zuerst etwas Arbeit investieren, bis sie sich lohnen, dann machen sie sich aber nützlich und überraschen mit einer unerwarteten Funktionstiefe.

Vorschau

16. März 2006

Digital Audio auf dem Mac.

Immer wieder tauchen Fragen zu diesem Thema auf. Wie kriege ich meine alten Schallplatten und analogen Tonbandaufnahmen in den Mac? Wie mache ich Aufnahmen mit einem Mikrofon und wie mische ich sie dazu? Welche Hard- und Software brauche ich dazu? Wir beantworten alle Fragen und zeigen diverse Audio Hard- und Software von gratis bis ganz schön teuer. Und natürlich geben wir heisse Tipps und Tricks zur effizienten Nutzung von iTunes.

Referenten: Werner Widmer, Thomas Gfeller

Allgemeine Infos zum LT Bern:

Wir treffen uns immer am dritten Donnerstag jedes Monats. Die weiteren LocalTalk Bern Daten für 2006: 20.4., 18.5., 15.6., 20.7. 17.8., 21.9., 19.10., 16.11., 21.12.

Ab 18.30 Uhr - HelpLine live: Fragen & Antworten rund um den Mac

19.00 Uhr - Hauptvortrag

Wir warten auf Eure Wünsche! Welche Themen interessieren euch? Ihr bestimmt, was am LocalTalk läuft. Und wer ein Thema präsentieren möchte, ob allein oder im Co-Teaching ist herzlich eingeladen. Mail an werner@mus.ch genügt.

Werner Widmer

Ort/Zeit: inove GmbH
Breitenrainplatz 28
3014 Bern.
um 19.00 Uhr

Auskunft: Werner Widmer
044 915 77 77

Ortsplan: www.inove.ch/adresse.html

LT Bern: www.mus.ch/LocalTalk/bern/lt_bern.html

LocalTalk Zürich

Datum: 30. März 2006

Thema: Einführung in Filemaker Pro

Referent: Ian Hart

Einige Schwerpunkte:

- Was hat FMP zu bieten?
- Filemaker Pro in der Praxis: Wir entwickeln mit FMP eine «Lösung» anhand einer Frage aus dem Publikum
- Eine Datenbank definieren
- Ein Layout erstellen
- Einen Report definieren und ausdrucken
- Einfache Referenzen und Standardwerte (Lookups und Value-lists)

Auf Wunsch kann die Demo mit folgenden Themen ergänzt werden:

- Deine Datenbank in eine einfache Applikation umwandeln (Menü, Buttons)
- Skripte - wofür einsetzen? Wirklich einfache Sachen selber schreiben
- Relationale FMP Datenbank kinderleicht eine ganz einfache Beziehung zur zweiten Tabelle erstellen!

- Ausbaumöglichkeiten: Unterstützung im Internet, Bücher, Foren, usw.

Wenn Du jetzt schon weißt, welche Fragen zu Filemaker Pro du hast oder welche speziellen Themen im Zusammenhang mit FMP besprochen werden sollen, dann sende eine E-Mail mit deinem Anliegen an Marit Harmelink: marit.harmelink@mus.ch Sollten wir zu viele Anfragen für einen einzigen Abend erhalten, wird am 25. Mai ein weiterer Abend zu Filemaker Pro durchgeführt.

Allgemeines zum LokalTalk 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 ist ab 18.45h.

Wenn sich neue Mitglieder oder Ein-, Um- und Aufsteiger/innen auf die Mac-Plattform von unserem Wissen etwas abschneiden wollen, beginnen wir um ca. 18:45 Uhr

mit einem Help-Line-Live. Wir befassen uns dann mit euren Fragen und Problemen rund um den Mac. Der LocalTalk ist ein Treffpunkt für Anfänger und Freaks, ein Anlass, wo diskutiert wird und spannende Geschichten aus der Apple-Szene ausgetauscht werden.

Auf Euer zahlreiches Erscheinen am Local Talk in Zürich freuen wir uns und grüssen bis dahin alle herzlich.

Das LokalTalk Zürich Team
(Andreas, Thomas und Marit)

Ort/Zeit: Punkt G. Gestaltungsschule
Zürich, Räfelstrasse 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

MUS Shop: Das umfassende Angebot rund um den Mac – garantiert! Etwas nicht gefunden? Mail an shop@mus.ch genügt. Bestellungen per E-Mail an shop@mus.ch oder im online Shop unter www.mus.ch/shop/shop.shtml. Einige Beispiele gefällig?

Farbe? Graustufen? Laserdrucker im Dutzend!

Heute geben wir Euch einen kleinen Einblick in unser grosses Sortiment an Laserdruckern. Früher war die Frage nach Farbe oder Graustufen eine Preisfrage, unter 5'000.– waren Farblaser nicht zu haben. Heute sind die Anschaffungskosten für beide vergleichbar und starten schon weit unter 1'000.–. Bei den Kosten für Unterhalt und Verbrauch unterscheiden sie sich jedoch erheblich. Der MUS Shop liefert nicht nur Drucker sondern auch günstiges Zubehör und Verbrauchsmaterial zu fast jedem Gerät: Toner, Belichtungseinheit, Fuser, Finisher, Duplexer, Netzwerkkarten etc. Nebst den Originalprodukten führen wir wo möglich auch identische Artikel von Drittherstellern (OEM) sowie Recycling-Produkte. Einige Beispiele, zufällig herausgepickt:

Monochrom: HP Laserjet 1022, 18 S./Min, 8MB RAM, 229.–, 1022N mit Ethernet 429.–; HP Laserjet 1160, 19 S./Min, 16MB RAM, USB, 429.–; Lexmark T640, 33 S./Min., 64MB RAM, USB, 920.– (statt 1'315.–); T640n, USB und 10/100 Ethernet 1'350.– (statt 1'880.–); T640dn 1'680.– (statt 2'405.–); T640dtn 1'950.– (statt 2'798.–). Xerox Phaser 3150V_B, 20 S./Min., 32MB RAM, USB, 420.– (statt 481.–);

Farbig: HP Color LaserJet 2600N, 8 S./Min., 16MB RAM, USB, Ethernet, 590.–; HP Color LaserJet 2550LN, 19 S./Min., 64MB RAM, USB, Ethernet, 790.–; 2550N mit Zusatzschublade 250 Blatt 890.–; Lexmark C524n, 19 S./Min. 128MB RAM, USB, Ethernet 998.– (statt 1'395.–); C524dn 1'580.– (statt 1'860.–); C524dtn 1'999.– (statt 2'418.–). Xerox Phaser 6120V_N, 5 bis 20 S./Min., 128MB RAM, USB, Ethernet 745.– (statt 868.–); Phaser 6100V_DN, 5 bis 21 S./Min., 64MB RAM, Duplexer, USB, Ethernet, 750.– (statt 998.–). Phaser 8500_AN Solid Ink, 24 S./Min., 128 MB RAM, USB, Ethernet, 1'095.– (statt 1'330.–); Phaser 8500_ADN mit Duplexer, 1'390.– (statt 1'656.–).

Weitere Modelle von Brother, Canon, Epson, Konica-Minolta, HP, Lexmark, OKI, Samsung und Xerox auf Anfrage.

Alle Links zu den Datenblättern sind im online Shop zu finden unter <http://www.mus.ch/shop/shop.shtml#Topaktuell>.

Beispiele Verbrauchsmaterial: Toner black Q2612A zu HP LaserJet 10xx und 30xx Serie, 2'000 Seiten, Original HP 110.– (statt 129.–), OEM 85.–. Toner black Q2613X zu HP LaserJet 1300, 4'000 Seiten, Original HP 145.–, OEM 110.–, Recycling 95.–. Toner black zu Lexmark T640, Original 195.–. Toner zu HP Color Laser 2600, schwarz 120.–, cyan, magenta, yellow je 130.–. Toner zu Phaser 61xx Serie, 5'000 Seiten, schwarz 169.– (statt 194.–), c, m, y je 225.– (statt 250.–). Toner zu Lexmark C524, schwarz 8000 Seiten 260.–, c, m, y 5000 Seiten, je 240.–.

Umfassende Liste unter www.mus.ch/shop/pdf/PL_Druckerzub.pdf.



Telinfo + Directories CD 11/05

Die offiziellen Daten von Swisscom, Orange, Sunrise, Cablecom, Telecom FL usw. zusammen mit dem Routenplaner der Schweiz auf CD: **Directories CD** 29.–; **Telinfo CD**, gleiche Daten wie Directories plus viele Zusatzfunktionen, Einzelplatz 69.–, Netzwerkversion 189.–.

Mäusetanz rund um den Mac

Microsoft Wireless Lasermaus 6000, 79.–; Logitech V400 Cordless Lasermaus 85.–; Logitech MX1000 Laser Cordless Maus 99.–; Logitech MX310 Optical Maus 58.–.

Gesehen im Falter

Kopfhörer/Mikrofon Headsets (z.B. für Skype): Logitech USB 250 69.–; Premium USB 350 79.–; iLife o6 inkl. iWeb 109.–, Family Pack 139.–; ToySight Mac, engl. 59.–, deutsch 70.–; Doom 3 Mac engl. 79.–;

Lektüre zur Vertiefung

Pumera Verlag: G.A. Barandun „Mac OS X Tiger“. Vielleicht das beste Buch zu OS X, 45.–. **Midas Verlag:** Andreas Heer, Panther für Profis, 39.– (statt 55.–).

Schnäppchen

Telinfo 11/05 Netzwerkversion inkl. Lizenzkey zur Installation auf der Festplatte 130.– (statt 189.–). Fernbedienungen zum Nachrüsten älterer Mac/PC: Keyspan Express Remote USB 63.–; Griffin Airclick Wireless Remote Control USB 56.–; Myst V „End of Ages“, hybrid 79.–; Myst IV und Myst V Aktionsbundle 120.–; Solio, portables Solarladegerät für Handys, mit Solarzellen und Batterie (Demogerät, inkl. GSM Adapter) 99.–, Solio PDA Adapter 29.–, Solio GSM Adapter 29.–, Solio iPod Adapter 32.–; iWork 05 deutsch, 75.– (statt 109.–). Prosoft Data Backup OS X 70.–.

BILDUNG

Aktuelle Workshops & Kurse

OS X „Tiger“ für Ein- und Umsteiger/innen

Termine auf Anfrage.

OS X „Tiger“ für Fortgeschrittene

Termine auf Anfrage.

Grundkurs iWork 05. Einführung in die Arbeit mit Pages und Keynote. Termin auf Anfrage.

Grundkurs Microsoft Word, methodisch kompakt, Basiswissen für den effektiven Einsatz: Termine auf Anfrage.

Photoshop – vom Anfänger zum Profi. Die Kombination von digitalem Bild, Internet und Computer eröffnet neue Welten. Photoshop Elements, das einfach zu bedienende Programm für Heimanwender. Und Photoshop CS, der Quasi-Standard in der professionellen Bildbearbeitung.

Adobe Photoshop Elements, Bildoptimierung für Heimanwender/innen mit Ansprüchen. Termine auf Anfrage.

Kreatives Arbeiten mit Photoshop Elements. Mit einfachen Mitteln und Handgriffen spannende Bild- und Texteffekte erzielen. Termine auf Anfrage.

Adobe Photoshop CS 8 Grundkurs. Bildoptimierung für Digitalfotografen und ambitionierte Hobby-Anwender. Termine auf Anfrage.

Adobe Photoshop CS 8.0 Spezial. Bildkomposition, Montage, Effekte, Freistellen, Masken, Ebenen, Farbmanagement. Termine auf Anfrage.

Privatschulung, Firmenkurse, individuelle programme, Spezialthemen etc. auf Anfrage.

Details und Anmeldung immer unter <http://www.mus.ch/kurse/>.

Impressum

Herausgeber:

Macintosh Users Switzerland
Postfach, 8023 Zürich

Redaktion:

Marco Fava

Mitarbeiter:

Jeannette Derrer, Marco Fava, Eveline Frei, Simone Glauser, Marit Harmelink, Michel Huber BR SFJV, Martin Kämpfen, Sepp A. R. Käslin, Hans Magun, André Pellet, Adrian Reichmuth, Jonathan Uhlmann, PJ Wassermann, Sean Wassermann, Werner Widmer

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, Marco Fava, Holeeholzweg 63, 4102 Binningen
Mobile: 076 302 53 70, E-Mail: marco_fava@hotmail.com

Sekretariat:

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

Redaktionsschluss für die nächste Ausgabe: 20. März

MUS
Macintosh Users Switzerland
Postfach
8023 Zürich

AZB
CH-8023 Zürich
PP/Journal

Zutreffendes durchkreuzen - Marquer ce qui convient Per un credito secondo il caso	Firma erfassen Raison sociale Ditta società	Adresse und Briefkasten- / Postfach- Anschrift stimmen nicht überein L'adresse de l'envoi et de la boîte aux lettres ne correspondent pas Indirizzo e destinazione della bucallettere / casella postale non coincidono	Annahme verweigert / nicht abgeholt, unregelmäßig Anmeldung summa à la taxe Respianto / non ritirato, sottoposto a tassa
---	--	--	--

Diese Verpackungsfolie ist unschädlich vernichtbar