

AZB
CH-8703 Erlenbach
PP/Journal

MUS
Macintosh Users Switzerland
Postfach
8703 Erlenbach

Impressum

Herausgeber:

Macintosh Users Switzerland (MUS)
Postfach, 8023 Zürich

Redaktion:

Marco Fava BR SFJ

Mitarbeiter:

Jeanette Derrer BR SFJ, Marco Fava BR SFJ, Marit Hamelink, Michel Huber BR SFJ, Edi Joliat, Corinne Michalski, Mathias KŠlin, Ellen Kuchinka, Graziano Orsi, Adrian Reichmuth, Sean Wassermann, Toni Widmer, Regina Widmer, Werner Widmer

Produktion:

Cover: Sean Wassermann / Layout & Satz: Corinne Michalski, Baden
Druck: Fröhlich Info AG, 8702 Zollikon

Auflage:

2000 Exemplare
Erscheinungsart: monatlich
Abonnement: Vereinszeitschrift für MUS-Mitglieder

Redaktionsadresse:

Marco Fava, Holeeholzweg 63, 4102 Binningen
Mobile: 076 302 53 70, E-Mail: falter@mus.ch

Sekretariat:

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



MUS

05/07

FALTER

DIE SCHWEIZER MAC-ZEITSCHRIFT

AGE *of* EMPIRES

III

Age of Empires III

Strategiespass für Nachwuchs-Imperialisten

Die Ecke oben Rechts

LocalTalks

MUS Intern



Liebe Leserinnen und Leser

Es ist der 28. April, morgens um 9.16 Uhr. In wenigen Stunden beginnt die GV, und ich tippe diese Zeilen in grosser Eile. Schliesslich heisst es wieder einmal: Redaktionsschluss. Letzte Korrekturen müssen gemacht, dringende E-Mails versandt, die Druckerei informiert werden und so weiter. Zum Glück gibt es Kaffee. Das Protokoll der GV werdet ihr in einer der nächsten Ausgaben finden. In diesem Heft liefern wir euch weitere Informationen zur grossen MUS-Mitgliederumfrage, einmal wieder eine Spielrezension und viel Weiteres rund um MUS und den Mac.

Mittlerweile ist es 9.26 Uhr und der Kaffee geht zur Neige. Da ich mich auch noch auf die GV vorbereiten möchte, mache ich mich nun langsam auf die Socken. Deswegen ist dieses Editorial etwas kürzer als auch schon...

Viel Spass mit dem neuen Falter.

Marco Fava

«Call for Ideas»: DCA sucht kreative digitale Ideen

Die Digital Culture Association (DCA) lanciert in Zusammenarbeit mit der Förderagentur für Innovation (KTI) im Rahmen des «Tweakfest – Festival for Media Culture & Digital Lifestyle», einen «Call for Ideas». Studenten, Forscher und Macher aus dem Kreativbereich werden dazu aufgerufen, ihre marktorientierten Forschungsprojekte, Produkt- und Geschäftsideen einzureichen.

Die Personen hinter den 30 besten Ideen werden dazu eingeladen, ihre Projekte erfahrenen Unternehmensberatern und Innovationsexperten in der «Innovators Lounge» am Tweakfest vom 24. – 26. Mai 2007 zu präsentieren. In der anschliessenden Diskussion wird das Potenzial der Idee analysiert und sondiert, ob eine KTI-Förderung in Frage kommt und welche Partner aus der Wirtschaft oder aus dem Hochschulbereich für eine Umsetzung Hand bieten könnten.

Der «Call for Ideas» steht für zwei verschiedene Projektbereiche offen:

«Start-up-Projekte»

Gesucht sind Start-up-Ideen, die bereits in konkreter Form vorliegen: Produkt- oder Unternehmensideen aus den Bereichen Neue Medien, Architektur, Medienkunst, Webdesign, Web 2.0, Mobile Entertainment, Games, Online Communities, Softwareentwicklung, Digital Film-, Foto- oder Musik-Produktion. Der oder die angehende UnternehmerIn sollte über Ausdauer und Beharrlichkeit sowie über eine entsprechende Fach- und Management-Kompetenz verfügen. Das Businesskonzept muss schützbar sein.

«Forschungsprojekte»

Gesucht sind marktorientierte Forschungs- und Entwicklungsprojekte, die in Zusammenarbeit mit Unternehmen und Hochschulen realisiert werden könnten. Die Projekte sollten aus folgenden Bereichen kommen: Medienkunst und Design, Mobile Application Design, Product Design, Interaction Design, Game Design, Architektur, Softwareentwicklung. Das langfristige Ziel sollte die Nutzbarmachung von Forschungsergebnissen sein. Zum Beispiel in der Entwicklung von neuen Produkten oder Verfahren oder durch die Einführung einer Dienstleistung am Markt.

Vorgehen und Fristen

Interessierte Personen und Gruppen können ihr Projekt bis am 11. Mai 2007 anmelden. Auf der Website www.tweakfest.ch steht ein Formular zum Herunterladen zur Verfügung. Die besten 30 Ideen erhalten eine Einladung zur kostenlosen Beratung in der «Innovators Lounge» vom 24. – 26. Mai 2007 am Tweakfest.

Michel Huber

INHALT

HOTSPOTS	3
AGE OF EMPIRES III	4+5
PORTRAIT: EIN FIGHTER AM CUTTEN	6+7
VIRTUELLER ALLTAG	8+9
DIGITALER ALLTAG	10
APPLE DIVERS	11
LOCAL TALKS	12+13
MUS INSIDE	14
MUS-UMFRAGE 2. TEIL	15

Hotspots

Ex-CFO von Apple beschuldigt Jobs

Apples ehemaliger Chief Financial Officer Fred Anderson musste wegen des Optionsskandals 3,5 Millionen Dollar zurückzahlen. Nun beschuldigt Anderson Steve Jobs, den Auftrag zur Umdatierung gegeben zu haben. Apples eigene Untersuchungen ergaben, dass Steve Jobs zwar Kenntnisse vom der Umdatierung der Optionen hatte, sich jedoch nicht selbst bereicherte und keinen weiteren Schaden anrichtete. Ob nun aufgrund den Äusserungen von Anderson ein neues Verfahren aufgenommen wird, ist noch nicht klar.

Apple entlastet

Die Börsenaufsicht SEC (Securities and Exchange Commission) hat verkündet, dass Apple wegen dem Aktienoptionsskandal keine Bestrafung zu fürchten hat. Die gute Zusammenarbeit mit der Regierung und Apple sowie die Einführung neuer Kontrollmechanismen würden einen solchen Betrug nicht mehr möglich machen. Daher, so die SEC, sehe man auch keine Notwendigkeit, eine Strafe zu verhängen.

Acht Kerne bringen nichts für Games

Die neuen Benchmarks von BareFeats zeigen, dass 3D-Spiele durch acht Prozessorkerne vorderhand keinen Leistungsvorteil erzielen können. Verglichen mit einem Mac Pro mit vier Kernen nahm die Geschwindigkeit in den Spielen Doom 3, Quake 4, Halo, Unreal Tournament 2004, World of Warcraft und Prey nicht mehr zu. Die Ursache dafür ist, dass die Spiele die vorhandenen Kerne nicht oder kaum ausnutzen. Die maximale Auslastung beträgt lediglich 1,6 Kerne. Für Gamer ist also der neue Mac Pro uninteressant, ausser man will weitere rechenintensive Aufgaben im Hintergrund erledigen.

Patent für Hand- und Fingerlage bei Mäusen

Schon im Dezember 2006 hat Apple einen Patentantrag eingereicht, der eine neue Technik für Mäuse beschreibt. Demnach erkennt die Maus die Hand- und Fingerposition, und führt dementsprechend andere Funktionen aus. Je nach Position der Hand soll die Maus also entweder Klick- oder Scrollbefehle ausführen. Optische Sensoren unter einem halbdurchlässigen Gehäuse werden die Position erkennen. Nach AppleInsider könne diese Technologie möglicherweise in der nächsten Mäuse-Generation verbaut werden.

Neue Fotocommunity: Piqs.de

Die frisch aus der Taufe gehobene Fotocommunity piqs.de stellt tausende Fotos zur Verfügung, die der Creative Common Lizenz unterliegen. Bereitgestellt von der Community dürfen die Bilder auch zu kommerziellen Zwecken frei verwendet werden - allerdings unter der Einschränkung, dass bei jeder Veröffentlichung eines Bildes der Name des Fotografen genannt wird.

Apple: Strafe wegen Luftverschmutzung

Im April 2006 wurde im Werk von Elk Grove das Notstromaggregat über mehrere Tage lang hinweg betrieben, ohne dass ein zwingender Grund wie etwa Wartung oder Stromausfall vorlag. Ein lokales Unternehmen, das die Aufgabe hat, die Emissionen zu überwachen, wurde auf das Werk aufmerksam. Apple muss nun eine Strafe in Höhe von 43'200 Dollar bezahlen.

Zum Tod von Felix Thomann



Felix Thomann, so wie wir ihn in Erinnerung haben:

Als Referent bei einem MUS Meeting 1995 in Zürich.

Mir fällt die traurige Aufgabe zu, Euch über den Tod unseres früheren Redaktors, Vorstandsmitgliedes und Präsidenten Felix Thomann zu informieren. Am 21. März dieses Jahres, in seinem 63. Lebensjahr, verlor er den langen Kampf gegen seine schwere Krankheit, die er tapfer ertragen hat. Bis zuletzt hatte er die Hoffnung nicht aufgegeben.

Felix war im Januar 1989 zu MUS gestossen und engagierte sich schon bald darauf als Redaktor des MUS „Newsletter“, dem Vorläufer des Fallers. Als Journalist und Redaktor der Basler Zeitung brachte er das nötige Rüstzeug mit, um den Newsletter zu einem professionellen Organ zu machen. Von 1993 bis 1996 hatte er zusätzlich das Amt des MUS Präsidenten inne. In diese Zeit fiel auch der Beginn des „Internetzeitalters“ bei MUS, für das er sich stark engagierte. Nach seinem Rücktritt aus dem MUS Vorstand widmete sich Felix zuerst dem Aufbau eines Internet Providers in der Region Basel, bevor er zusammen mit seiner Frau Maria das gemeinsame Hobby zum neuen Beruf machte. Ihre Liebe zu den Weinen aus dem Languedoc-Roussillon führte zur Gründung des „Cave du soleil“, einer Weinhandlung mit Direktimport aus dem Languedoc. In Bages (Südfrankreich) hatten sie inzwischen auch ihre zweite Heimat gefunden, dort wollten Sie sich nach der Pensionierung niederlassen.

Felix' Asche liegt nun auf einem Hügel bei Bages mit Sicht bis zum Meer. Er hat diesen Platz selber ausgewählt.

Viele Erinnerungen bleiben uns...

an einen lieben Menschen, von dem kaum je ein böses Wort zu hören war

an seinen feinsinnigen Humor

an seine Warmherzigkeit und Hilfsbereitschaft

an seine Fähigkeit, zu geniessen

an gemeinsame Tage in Bages

an Wochenenden im Jura

an den gemeinsamen Kampf gegen Goliath

an stundenlange Gespräche über alles und nichts.

Erinnerungen, die unser Herz berühren, gehen nicht verloren.

Werner Widmer

Age of Empires III

Von Marco Fava

Spielspass für Nachwuchs-Imperialisten

Vollmundig wird *Age of Empires III* auf der Packung als Nachfolger eines der «meistverkauften Macintosh-Spiele aller Zeiten» angepriesen. Macht es aber auch zum dritten Mal noch Spass, sich ein eigenes Imperium aufzubauen?

Age of Empires III ist ein historisch grösstenteils in der Kolonialzeit angesiedeltes Strategiespiel, das den Fokus einerseits auf die Besiedlung «neuer Welten» (mehrheitlich auf dem amerikanischen Kontinent) legt, andererseits aber auch auf militärische Aktionen ausgerichtet ist. Denn wer mit seinen Siedlern neue Länder erobern will, kann dies offenbar nicht tun, ohne gelegentlich den einen oder anderen Eroberungskrieg vom Zaun zu brechen. Homo homini lupus. Denn gilt es, Rohstoffe ab- und neue Märkte aufzubauen, weckt dies bekanntlich das Interesse so mancher Zeitgenossen. Während sich das erste *Age of Empires* zwischen Steinzeit und Antike abspielte und der Nachfolger sich mehrheitlich auf das Mittelalter fixierte, sind wir beim dritten Teil nun historisch zwischen Kolonialzeit und Imperialismus angelangt. Geographisch dreht sich praktisch alles um die «Neue Welt»: von den Rocky Mountains bis nach Patagonien müssen Kolonisten angesiedelt, Rohstoffe abgebaut und Gebäude errichtet werden. Die einzige Konstante scheint die menschliche Macht- und Geldgier zu sein, denn nach wie vor geht es darum, Kriege zu führen, um der eigenen Expansionslust ungehemmt nachgehen zu können. Die Kolonisten anderer Nationen müssen zurückgedrängt und ausgestochen werden, und dies wird in *Age of Empires III* mehrheitlich über militärische Interventionen erledigt.

Entwickelt wurde das Spiel von den Ensemble Studios, für die Mac-Portierung war unter anderem MacSoft zuständig.

Age of Empires III ist ein sogenanntes «Echtzeit-Strategiespiel». Die eigenen sowie die gegnerischen Spielzüge laufen also jeweils zur gleichen Zeit ab. Dies sorgt für einen flüssigen Spielverlauf, lässt das Spiel aber mitunter auch etwas hektisch werden. Das Programm stellt unterschiedliche Spielmodi zur Verfügung. Einerseits kann online gegen andere Spieler angetreten werden, andererseits kann im Kampagnen- und Gefechts-Modus auch alleine gespielt werden. Am einfachsten lässt sich das Spielprinzip anhand des Einzelspieler-Gefechts erklären. Der Spieler entscheidet sich für eine von 8 Nationen (Holländer,



Deutsche, Franzosen, Briten, Spanier, Portugiesen, Russen, Osmanen). Die Siedler jeder dieser Nationen haben verschiedene Stärken und Schwächen. Die Briten beispielsweise verfügen über relativ starke militärische Einheiten, die von der Heimat in die Kolonie geliefert werden, während die französischen Siedler wiederum sehr gut darin sind, Rohstoffe abzubauen etc. Zuerst muss sich der Spieler entscheiden, wo sich das jeweilige koloniale Abenteuer abspielt. Sind die ersten Siedler (diese Miniaturfiguren können per Mausclick instruiert werden und agieren danach selbständig) in der neuen Kolonie angekommen, muss zuerst ein Dorfzentrum gebaut werden. Erst dann kann mit dem eigentlichen Aufbau der Kolonie begonnen werden. Gut beraten ist, wer sein Dorfzentrum an strategisch geeigneten Stellen platziert, z.B. in der Nähe von grösseren Gewässern und Ressourcen. Denn die Ressourcen, die in Form von Holz, Metallen und Nahrung (Tiere, Pflanzen) gesammelt werden müssen, sind der Dreh- und Angelpunkt von *Age of Empires III*. Siedlerinnen und Siedler können jeweils einen der drei Rohstoffe «abbauen». Füllt sich der jeweilige Bestand, können neue Siedler «erschaffen» werden (entsprechende Details werden optisch ausgespart, es genügt, im Dorfzentrum per Mausclick einige neue Kolonisten zu «bestellen»), die dann wiederum Häuser, Marktplätze, Häfen, militärische Anlagen etc. aufbauen. Schon hier zeigt sich, wieviel Wert die Entwickler auf Details gelegt haben. Erteile ich einem deutschen Siedler via Mausclick den Befehl, Holz zu fällen, ertönt ein zackiges «Holzfäller» aus den Lautsprecherboxen, weise ich eine portugiesische Siedlerin an, für die Kolonie ein paar Kilo Erz abzubauen, bestätigt diese die neu erhaltene Aufgabe auf Portugiesisch etc. Das Sammeln und Verwalten der Rohstoffe geht recht einfach von sich: erhält ein Siedler beispielsweise die Anweisung, Holz zu beschaffen (Mausclick auf die entsprechende Spielfigur und dann auf auf einen Baum), begibt sich dieser an den jeweiligen Arbeitsplatz und die Holzlager werden automatisch gefüllt. Mitunter können die Siedler auch kleine Abenteuer erleben, wenn sie beispielsweise Schätze heben oder gegen Banditen und wilde Tiere kämpfen müssen. Allerdings ist hierbei Vorsicht angesagt, denn so leicht lassen sich weder wilde Bären noch mit allen Wasser gewaschene Strauchdiebe vertreiben. Je nach Entwicklungsstufe kommen neue Einrichtungen hinzu. Je schneller die Rohstoffe akkumuliert werden, desto schneller schreitet auch die technische Entwicklung voran.

Auch Handelszentren müssen errichtet werden. Diese präsentieren sich als weisse Punkte auf der Landkarte, bei denen der Spieler jeweils eine Niederlassung bauen lassen muss. Allerdings ist hier Eile angesagt, denn die Anzahl solcher Niederlassungen ist jeweils begrenzt, und der Gegner (sei er nun vom Computer gesteuert oder nicht) schläft natürlich auch nicht. Ebenso befinden sich auf den meisten Karten Indianersiedlungen. Errichtet der Spieler dort eine Handelsniederlassung, entsteht automatisch ein Bündnis mit der jeweiligen indigenen Bevölkerung. So profitiert der Spieler einerseits von technischen Entwicklungen wie Schokolade, kann andererseits aber auch egeborene Krieger für militärische Zwecke ausbilden. Irgendwann erreicht der Spieler das Stadium, in dem auch Kasernen und andere militärische Einrichtungen erbaut werden können, die wiederum Soldaten ausbilden. Diese können im Laufe der Zeit weiter "aufgerüstet" und teilweise auch mit Einheiten aus der fernen Heimat verstärkt werden. Je nach gewählter Landkarte können auch Häfen errichtet werden, die dem Spieler Fischerboote und Kriegsschiffe zur Verfügung stellen.

Damit keine Siedlerin und kein Siedler untätig bleibt, macht das Spiel automatisch darauf aufmerksam, wenn ein Mitglied der Kolonie untätig bleibt, z.B. ein Haus fertiggestellt hat etc. Diesen Figuren kann dann jeweils eine neue Aufgabe zugewiesen werden. Militärische Einheiten wiederum können in eine neue Schlacht geschickt oder auf Entdeckungsreise geschickt werden, da sich die jeweilige Landkarte dem Spieler nur «eröffnet», wenn er diese schon einmal erkundet hat. So wird die «terra incognita» der neuen Kolonie langsam aufgedeckt, was natürlich immer einige Überraschungen bietet, z.B. gegnerische Kolonien, die plötzlich auf der Landkarte auftauchen. Unweigerlich wird es irgendwann zu Konflikten mit anderen Kolonialmächten kommen. Je nachdem können auch einzelne Bündnisse eingegangen

werden, aber die Bildung von Imperien ist zwangsläufig damit verbunden, den Gegner auszustechen..

Spiele mit *Age of Empires III* beginnen als wirtschaftliches Aufbauspiel und entwickeln sich immer mehr zum Strategie- und Kriegsspiel, bei dem es darum geht, eigene militärische Einheiten auszubilden und mit diesen Teile der Landkarte zu erobern, die sich die Gegner unter die ebenso macht- und geldgierigen Nagel gerissen haben. Gegnerische Gebiete lassen sich erst besiedeln, nachdem die entsprechenden Dörfer vernichtet sind. Rohstoffe sammeln, Einheiten bauen, Armeen gegen den Gegner einsetzen und den eigenen Machtbereich vergrössern. So lässt sich das Spielprinzip von *Age of Empires III* am einfachsten umschreiben. Die Steuerung der einzelnen Einheiten ist sehr einfach: einen Kolonisten oder Soldaten (oder ganze Gruppen) auswählen, mit der Maus auf ein entsprechendes «Ziel» klicken (sei dies nun ein zu fallender Baum, ein zu bauendes Gebäude oder eine anzugreifende gegnerische Einrichtung) - fertig. Hier liegt denn auch der eigentliche Reiz des Spiels. Alle Gegner, seien dies nun Menschen oder teilweise durch den Computer übernommene andere Parteien, teilen sich die gleiche Landkarte mit den selben begrenzten Ressourcen. Es muss strategisch vorgegangen werden, um jeweils das Rennen zu machen. Verfügt ein Spieler über viele Erze, nützt dies unter Umständen nichts, wenn nicht auch genügend Nahrung vorhanden ist, um Häuser zu bauen, in denen sich neue Siedler niederlassen können etc. Erst wenn ein Gleichgewicht zwischen den Ressourcen gefunden ist, kann expandiert werden. Die Gegner verfolgen natürlich die gleichen Ziele.

Somit kommt es erst im späteren Spielverlauf zu den für Spiele der Reihe üblichen Schlachten. *Age of Empires III*, ist - wenig überraschend - kein gewaltfreies Spiel. Gegnerische Siedlungen werden überfallen, Schlachten zu Lande und zu Wasser ausgefochten, Pfeilbögen,

Musketen und Kanonen eingesetzt etc. Ein kleiner Krieg en miniature, der hier auf dem Bildschirm ausgefochten wird, immer angelehnt an tatsächliche historische und (waffen-)technische Entwicklungen. Dennoch gehören Spiele wie dieses nicht zu den sogenannten «Killer-Spielen». Zwar geht es auch hier nicht unblutig zu und her, doch die Gewaltdarstellung verstrickt sich nicht in allzu grobe Details. Zudem liegt der Schwerpunkt hier klar auf Strategie. *Age of Empires III* erstreckt sich über 5 verschiedene Zeitalter, was sich vor allem auf der Ebene der technischen und wirtschaftlichen Neuerungen bemerkbar macht. Je weiter der Spieler voranschreitet, desto fortschrittlichere Technik steht zur Verfügung. Seien dies nun verbesserte wirtschaftliche Abläufe, der Einsatz von Dampflokomotiven, die Einführung des Merkantilismus oder stärkere Kanonen und Kriegsschiffe usw. Ein anderer Spielmodus ist die sogenannte «Kampagne», die sich über 24 Missionen dreht. Mehrere mehr oder weniger «historische» Szenarien müssen hier durchgespielt werden, die jeweils durch einige «Cutscenes» (computergenerierte und zeichentrickfilmähnliche Kurzfilme) miteinander verbunden werden. *Age of Empires III* besticht durch eine schöne 3D-Graphik aus der Vogelperspektive. Man kann sich relativ nah ins Geschehen hineinzoomen, dennoch ist es eher zu empfehlen, sich einen so grossen Überblick wie möglich zu beschaffen. Je nach Stärke können dynamische Schatten, Bumpmapping und andere Graphikdetails ein- und ausgeschaltet werden. Auch die hübschen Wassereffekte können sich sehen lassen. Die Karte kann auf Wunsch gedreht werden, und auch auf meinem Intel-Macbook liess die Performance nichts zu wünschen übrig.

Auf der akustischen Ebenen überzeugen die vielen fremdsprachigen Kommandos und Äusserungen der Siedlerinnen und Siedler, was dem Spiel einen weiteren Hauch von Lebendigkeit verleiht. Auch die musikalische Untermalung des Spielgeschehens lässt nichts zu wünschen übrig. *Age of Empires III* ist eine gelungene und kurzweilige Kombination aus Strategie- und Aufbauspiel. Das Game hat das Potential, auch Leute, die sich ansonsten nichts aus Spielen dieses Genres machen, an den Bildschirm zu fesseln.

Und wer sich schon für die Vorgänger begeistern konnte oder wem *SimCity* immer zu langweilig war, könnte hier ebenso genügend Stoff bieten, um auch den langweiligsten Abend zeitverschwendenderweise vor dem Bildschirm zu verbringen.



Age of Empires III Systemanforderungen:

G4/G5 oder Intel-Mac mit 1,2 GHz oder schneller.
OS X 10.3.9, DVD-Player,
Breitband-Internetverbindung für Online-Modus

Ein Fighter am Cutten

Von Graziano Orsi

Der Filmer Phil Küng switchte vor kurzem vom PC zum Mac und arbeitet nun intensiv mit Final Cut Studio Pro. Man darf gespannt sein auf die zukünftigen Produktionen des 28-jährigen Luzerners, der im 2005 mit *Ping Fighter* an der Slam-Movie-Night in Winterthur den ersten Platz gewann. Gegenwärtig arbeitet er an einem Clip über die verstorbene Künstlerin Josephine Troller.

Das Kunstmuseum Luzern widmet der Luzerner Künstlerin Josephine Troller (1908-2004) vom 28. April bis 29. Juli 2007 eine Ausstellung. Gemälde und Zeichnungen aus dem Nachlass der Sammlung des Kunstmuseums und von privaten Leihgebern werden erstmals einen umfassenden Rückblick auf das Schaffen der Künstlerin ermöglichen. Der Luzerner Filmer Phil Küng wird für die Ausstellung im Kunstmuseum einen sechsminütigen Clip produzieren. Seine Hauptaufgabe besteht darin, vergangene Video-Aufnahmen über die Künstlerin in einer neuen Collage zu zeigen. Der Arbeitsaufwand beträgt zirka 10 Stunden, wobei darin Sitzungen, Visualisierung und Konzeptionierung enthalten sind. «Die erste Version ist erstellt. Jetzt kommt der Feinschliff», sagt Phil Küng, der 2002 zwei Monate lang in Los Angeles die New York Film Academy besuchte. Für die Ausbildungszeit an der Filmschule musste er 5800 Dollar zahlen, wobei darin die Kosten für die Filme nicht inbegriffen waren.

Visuelle Effekte à la Hollywood

Der Luzerner arbeitet mit einem PowerMac G5, benötigt als Speichermedien drei Harddisks (HD I: 372 GB, HD II: 372 GB, externe HD: 250 GB) und benützt intensiv das Bundle Final Cut Studio (Version Pro). Mit den Worten «Fünf Programme. Eine leistungsstarke Lösung» beschreibt Apple das Software-Paket und bezeichnet dieses als «(. . .) Komplettlösung in der neuen Ära der Postproduktion». Der Preis: 1799 Franken (Universal Version 5.1.).

Phil Küng lobt die Software ebenfalls und unterstreicht einen eminent wichtigen Aspekt. «Alles funktioniert tadellos miteinander.» Vom Importieren der Video-Daten bis zur Produktion der DVD kann auf professionellem Niveau gearbeitet werden. Und dank der Schnelligkeit des PowerMac G5 können die eingesetzten Bildübergänge und Filter sofort am Bildschirm angeschaut werden. «Es findet kein Vorrendering statt. Die Berechnung in Echtzeit ermöglicht ein rasant schnelles Arbeiten. «Das schätzt Phil

Küng enorm. Er kann mittlerweile seit 2006 von seiner Arbeit als Filmer und Regieassistent im Theater leben, wobei er weiterhin der einzige Mitarbeiter seiner Firma Philms Productions ist. Auf ein Problem mit Final Cut Studio ist Phil Küng gestossen, als er die «Advanced Digital Compositing»-Software Shake 4 von Apple installierte, die beispielsweise beim Film *King Kong* eingesetzt wurde, um reale Studio-Aufnahmen mit künstlich generierten 3D-Modellings zu kombinieren. «Durch die Installation von Shake 4 wurde auch eine neue Version vom Qmaster von Apple mitinstalliert. Und dies hatte zur Folge, dass der Compressor vom Final Cut Studio beim DVD-Filmexport nicht mehr funktionierte», erklärt Küng. Pikant ist, dass der Qmaster im Prinzip Leistungsprobleme behebt und die Stabilität verbessert – sofern alles stimmt. Das Programm ermöglicht beispielsweise auch, dass Renderaufgaben auf mehrere Rechner verteilt werden. Ein Apple-Spezialist löste das Qmaster-Problem bei Phil Küng, so dass nun dank Shake 4 faszinierende visuelle Effekte im Stil von Hollywood-Produktionen möglich sind. Der Luzerner denkt auch darüber nach, im 3D-Animationsbereich aufzurüsten. Daher befasst er sich zurzeit mit dem Kauf von spezifischen 3D-Software-Programmen wie Maya oder Cinema 4D.

Seile und Speed-Pingpong-Ball

Der Einsatz von komplexer und professioneller Software ersetzt aber nicht die Kreativität. Ganz im Gegenteil. Not macht bekanntlich erfinderisch, und ein Mangel an Software und Rechnerleistung können zu sehr originellen Lösungen führen. Küng erinnert sich beispielsweise an die Dreharbeiten für seinen Kurzfilm *Ping Fighter* (Länge: 3 min. 34 sec), der im Jahr 2005 den 1. Platz an der Slam-Movie-Night in Winterthur gewann und in einer gekürzten Fassung im 20-Minuten-Filmwettbewerb ebenfalls den 1. Platz eroberte (November 2006). Ein PC und die Videoschnittsoftware Adobe Premiere Pro v7.0 und Adobe After Effects 6.5 standen zur

Verfügung. Die visuellen Speed-Effekte beim Tischtennis-Spiel konnten erzielt werden, da vier bis fünf Leute die Tischtennis-Spieler mittels Seilen in die Höhe hieften. «Alles ist in Realgeschwindigkeit abgelaufen, nichts ist beschleunigt worden», betont Küng. Der Film war nach zwei Drehtagen im Kasten. Für die Nachbearbeitung benötigte der Regisseur Phil Küng weitere 100 Stunden. Zeitintensiv war die Einzelbildbearbeitung, da die Seile retuschiert werden mussten. Und die Animation der Echtheit war schwierig, da die Bewegungen der Tischtennis-Spieler zum Teil zu langsam waren im Vergleich zum schnell animierten Pingpong-Ball, der im Nachhinein in den Film integriert wurde. Nichtsdestotrotz bereitete die Arbeit grossen Spass, da die Vorstellungen umgesetzt und viele Erfahrungen beim Filmen und bei der Nachbearbeitung gesammelt werden konnten. «Da ich beim Schneiden realisierte, zu wenige unterschiedliche Einstellungen zu haben, mussten Einstellungen verdoppelt oder gespiegelt werden», erinnert sich Phil Küng. *Ping Fighter* wurde für den Verein Nobis produziert, der einmal pro Jahr ein Tischtennis-Turnier organisiert. Ursprünglich steckte hinter Nobis eine Luzerner Funk-Band, die sich mittlerweile aufgelöst hat.

Nun steht die Realisierung des Videoclips über die Luzerner Künstlerin Josephine Troller auf dem Programm. Und was kommt danach? «Der abendfüllende Kinofilm», sagt Phil Küng nicht ohne Ironie und fügt hinzu, dass es sich dabei immer noch um einen Traum handelt. Es fehlt noch die zündende Idee, um diese Herausforderung in Angriff zu nehmen.

Der Apfel rollt

Phil Küng hat ein Faible für Animationseffekte. Der 28-jährige Luzerner beschreibt nun stichwortartig, wie das MUS-Logo animiert werden kann.

1. Das MUS-Logo als Bild speichern und in Photoshop nachzeichnen.
2. Für die Animation wird das Bild mit zwei zusätzlichen Layern ergänzt.
3. Das Bild wird in Motion 2 importiert. Danach wird der MUS-Schriftzug erstellt, eine weisse Fläche darüber gezeichnet und vertikal animiert.

Ping Fighter bestellen:

DVD *Ping Fighter* mit Making-of.

Preis: 10.– (zzgl. Versand)

Bestellung: unter der nobis-Homepage kann das Bestellformular ausgefüllt werden: <http://www.nobisweb.ch/soundfilm/pingfighter.html>

Links:

<http://www.philms.ch/>
Homepage von Phil Küng

<http://www.internettv.ch/> (im Suchfeld „Ping Fighter“ eingeben)
Video des prämierten Films *Ping Fighter*

<http://www.kunstmuseumluzern.ch/ausstellungen/troller/index.php>
Kunstmuseum Luzern, Ausstellung über Josephine Troller (1908 – 2004)

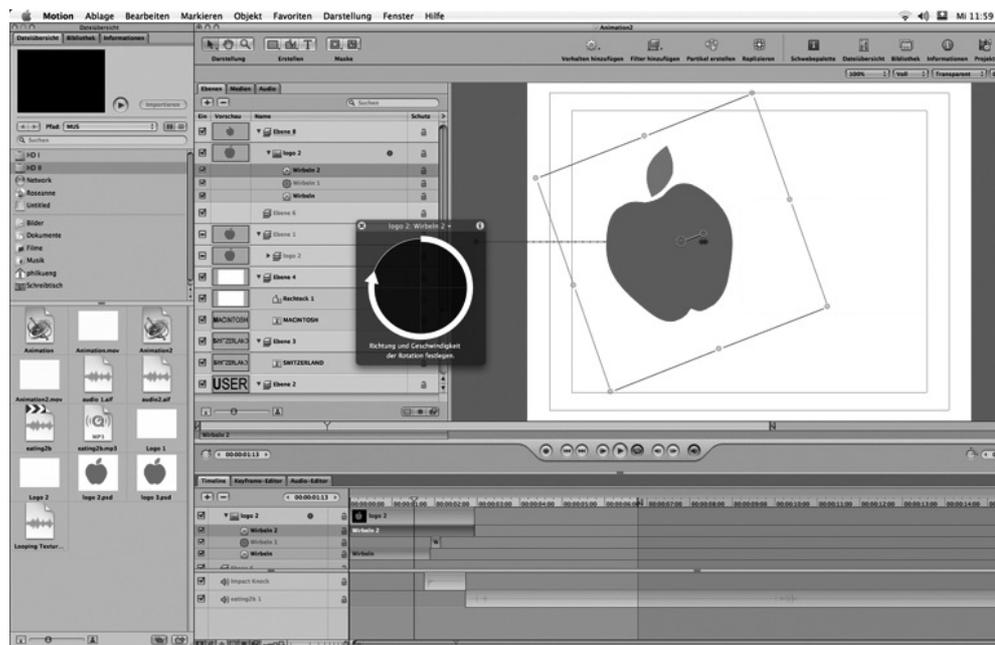
<http://www.apple.com/de/finalcutstudio/>
Final Cut Studio Pro, Seite von Apple

<http://www.final-cut-pro.de/>
Das deutsche Portal für Videobearbeitung



4. Horizontale Bewegung des Apfels animieren.

5. Rotation animieren.



6. Die zwei zusätzlichen Layers werden weganimiert.

7. Der Clip wird als Film auf der Festplatte gespeichert bzw. exportiert.

8. In Soundtrack Pro kommt noch die Musik hinzu.

Second Life und andere virtuelle Welten

Faszination einer erlebten virtuellen Welt

Von Michel Huber

Neben *WOW (World of Warcraft)* gehört auch *SL (Second Life)* zu den derzeit aktuellen Online-Rollenspielen, an denen sich auch Mac-User beteiligen können. Und in den Startlöchern steht ebenfalls *Myst URU Live*. Somit gibt es bereits drei namhafte Spiele welche um die Gunst des Mac-Zockers buhlen.

World of Warcraft

World of Warcraft ist ein absolutes Fantasy Rollenspiel, bei dem es gilt, sich verschiedene Fähigkeiten anzueignen, um dann die gestellten Aufgaben lösen zu können. Einfach mal auf die Homepage gehen.



Link:

<http://www.wow-europe.com/de/index.xml>

Myst URU Live

Myst ist das Adventure Game schlechthin. 5 Folgen gibt es davon, stundenlang vermochten diese Spiele mit ihrer ruhigen „sphärischen“ Art uns an den Bildschirmen zu fesseln. Mitunter haben sie uns auch mal kurzfristig beinahe in den Wahnsinn getrieben, denn nicht alle Rätsel lassen sich leicht lösen. Dank Gametap geht das Abenteuer weiter. Leider konnte ich noch keinen Einblick nehmen, da Gametap erst für Kanada und USA online ist.



Link:

<http://www.gametap.com/home/myst/index.html>

Second Life, das „zweite“ Leben

Kommen wir zu *Second Life*. Dieses als blosses Spiel zu bezeichnen, ist nicht falsch, aber eben auch nicht ganz korrekt. Eine bessere Umschreibung wäre zum Beispiel „spielerische Lebenssimulation“. Ein Vergleich mit *Sims 2* ist naheliegend. Es gibt jedoch zwei fundamentale Unterschiede. *Sims 2* ist ein reines Simulationsspiel, *Second Life* hingegen beinhaltet alle verschiedenen Arten von Spielen. Dies hängt mit den verschiedenen «Welten» zusammen, die *Second Life* ausmachen. Je nachdem, wer die Welt kreiert hat, kann man verschiedene Spiele wie Ego Shooter, Rollenspiele, Adventures und unter anderem auch Simulationen spielen. Der zweite grosse Unterschied liegt im Führen der Spielfiguren. Bei *Sims* steuere ich meine eigenen Figuren und die anderen werden vom Computer gesteuert. Allerdings lassen sich die Welten via Internet zusammenhängen. Bei *Second Life* hingegen wird jede einzelne Figur von Menschen gesteuert.

Der Einstieg in *Second Life* ist einfach und ohne Kostenfolgen. Einfach den Software Client von der Homepage herunterladen und installieren. Nun gilt es, sich anzumelden und einen Account zu errichten. Man wird jedoch gut durch das ganze Prozedere geführt. Nun kann ich die Applikation



starten und mich anmelden.

Der erste Schritt ist nun, seinen eigenen Avatar (virtueller «Stellvertreter» in *Second Life*) zu gestalten. Mit dieser Grundausrüstung kann ich nun ohne Probleme ins Spiel einsteigen und die vielen Welten erforschen. Anfangs erscheint noch vieles ungewohnt, wenn man jedoch geschickt kommuniziert, bekommt man schnell Hilfe von versierten Avataren.

Wie im richtigen Leben geht vieles ohne Geld gar nicht. Allerdings gibt es sogenannte Freebie Welten in welcher du allerlei Gegenstände gratis bekommen kannst. Du kannst auch an verschiedenen Orten mit tanzen oder vor Spielautomaten sitzend Geld verdienen. Dieser Weg ist aber sehr zeitintensiv. Alternativ dazu kann ich Linden\$ kaufen (die in *Second Life* übliche Währung), damit geht es wesentlich flotter voran. Ich kann ein Grundstück erwerben und ein Haus bauen. Ich kann mir eine Arbeit suchen, um Geld zu verdienen, entsprechende Angebote erhalte ich bei Arbeitsämtern. Ich kann jedoch auch beginnen, verschiedene Gegenstände selber herzustellen und zu verkaufen. So baut man sich Stück für Stück ein zweites Leben auf.

Jedoch geht nichts ohne Spass. Es gibt genug Festivals und Dancefloors wo ich einfach „Fun“ haben kann.

Anlässlich einer Pressemitteilung der Zeitung *Heute* habe ich mich entschieden, in *Second Life* einzusteigen. Die Abendzeitung hat ihre eigene Insel in der virtuellen Welt. Zur Eröffnungsparty kamen so viele Besucherinnen und Besucher, dass einige sogar draussen bleiben mussten. PET-Recycling Schweiz hat, wie bei allen grossen Events, für die Party auf der heute-Insel einen PET-Sammelcontainer zur Verfügung gestellt, denn der Verein gibt dem Littering auch in *Second Life* keine

Chance.

So gibt es in den verschiedenen Welten von *Second Life* ungeheuer viel zu entdecken. Von brav bis in die tiefsten Untergründe der menschlichen Seele.

Fazit

Second Life ist ein Spiel oder eben eine Simulation, deren Einfluss auf die «reale» Welt noch nicht abzusehen ist. Im Moment ist ein regelrechter Hype zu verzeichnen. Viele Firmen drängen mit virtuellen Filialen als Niederlassung auf eine dieser Welten. Private verbringen Stunden im Netz, um Gegenstände herzustellen, zu verkaufen und dadurch «reich» zu werden - zumindest in der virtuellen Welt. Es herrscht eine richtige Goldgräberstimmung.

Doch nicht immer geht es gesittet zu und her. Deshalb empfiehlt es sich, Kinder von *Second Life* fernzuhalten. Den oft sind unter dem Suchbegriff «beliebteste Orte» Freizeitparks oder Tierchen zu finden. Dafür gibt es extra eine Version, welche jugendfrei ist (siehe Homepage von *Second Life* (weiter unten)). Allerdings sollten sich Eltern gut überlegen, ob sie ihre Kinder einfach ohne Begleitung in eine virtuelle Welt entlassen wollen.

Auch kämpft die Serverfarm oft mit Kapazitätsproblemen. Das hindert den Spielfluss mitunter. *Second Life* ist eine absolut ressourcenfressende Applikation. Denn es wird alles Echtzeit berechnet. Es empfiehlt sich deshalb, nur wenige Programme neben dieser Software offen zu halten.

Trotz allen Mängeln macht *Second Life* Spass und ist unterhaltsam. Zudem lernt man jede Menge neue Menschen kennen. Die Offenheit ist im *Second Life* wesentlich grösser als im realen Leben.

Link: <http://www.secondlife.com/world/de/>

APPLE UND UMWELT

Umweltschützer klagen an - ist der Apfel grün oder giftig?

Greenpeace sieht Apple nach wie vor auf einem der letzten Plätze, wenn es um das Thema Umweltschutz geht

Laut Greenpeace-Sprecherin Iza Kruszezka hat es der Mac-Hersteller bereits mehrmals versäumt, die Verwendung von giftigen Materialien zu stoppen. Anders als andere Unternehmen habe Apple bisher auch noch keinen Zeitplan genannt, um diese Stoffe aus der Produktion zu verbannen. Apple-Sprecherin Sheryl Seitz allerdings dementiert.

Greenpeace beklagt weiter: Apple verwende bei der Produktion von Displays PVC Brandschutzmittel, die sich auch durch wesentlich weniger schädliche Chemikalien ersetzen liessen. Und auch bei anderen Punkten bestehe noch immer Nachholbedarf. Zudem seien die Beziehungen zu Apple seit der Umsetzung der Webseite «Green my Apple» (<http://www.greenmyapple.org>) gestört. Cupertino nähme zwar an Telefonkonferenzen mit Greenpeace teil, wenn es um das Bewertungssystem für umweltfreundliche Hersteller gehe, würde seine Praktiken aber nicht stärker ändern als vom Gesetzgeber gefordert. Apple-Sprecherin Sheryl Seitz gab als Reaktion in einer Pressekonferenz bekannt, dass das Unternehmen nicht mit dem von Greenpeace veröffentlichten Platzierungs-System (siehe Kasten) einverstanden sei. Apple sei eines der umweltfreundlichsten Unternehmen und habe bereits giftige Substanzen wie Quecksilber, Kadmium, Chrom-Verbindungen und bromierte Brandschutzmittel aus der Produktion verbannt. Die bei Apple verwendeten Substanzen seien nicht unbedingt giftig, da das Unternehmen sich an die vom «Institute of Electrical and Electronics Engineers» aufgestellten Richtlinien halte. Zudem berücksichtige Greenpeace nicht, dass Apple auf die Produktionsmenge bezogen weniger giftige Abfallprodukte produziere als grössere Mitbewerber.

Nicht mit allen Computerherstellern ist Greenpeace unzufrieden: Lenovo, die 2005 IBMs Consumer-Elektronik-Sparte aufkauften, schafften es von einem der hinteren Plätze an die Spitze der Greenpeace-Liste. Die Greenpeace-Sprecherin führt dies auf mehrere Initiativen des

Unternehmens zurück, beispielsweise auf die Rücknahme von Altgeräten, um sie der Wiederverwertung zuzuführen.

«Grüne Elektronik»

Im August 2006 veröffentlichte die Umweltschutzorganisation Greenpeace die erste Version seiner Liste «Grüne Elektronik». Dazu vergibt Greenpeace in insgesamt 9 Kategorien Punkte, maximal 10 Punkte kann ein Unternehmen erreichen. Die Umweltschutzorganisation bewertet dabei nicht einzelne Produkte und nimmt auch keine Schadstoffmessungen vor. Vielmehr sichtet Greenpeace das auf Webseiten veröffentlichte Material und nimmt so eine Wertung der Umweltpolitik der einzelnen Firmen vor. Apple landete in der ersten Liste mit 2,7 von 10 Punkten auf Platz 11 von insgesamt 14 Unternehmen – ein Ergebnis, das kein Hersteller gerne sehen möchte. Schlechter schnitten nur noch Acer, Motorola und Lenovo ab.

Apple hat auf die schlechten Noten reagiert, in einer Stellungnahme lässt der Mac-Hersteller ausrichten, dass die Greenpeace-Kriterien nicht überein zu stimmen. Apple habe immerhin CRT-Monitore komplett aus seiner Produktreihe verbannt. Röhren enthielten Umwelt schädigendes Blei, in der Produktion der CRTs würden zudem Cadmium und sechswertiges Chrom eingesetzt. Noch enthielten TFTs Spuren von Quecksilber, das man für die Hintergrundbeleuchtung der Flachbildschirme benötige. Eine Alternative suche Apple bereits. Zuletzt hatte Apple sich selbst auf der Jahreshauptversammlung im April für sein Umweltprogramm gelobt. Die meisten Verbesserungen geschähen hinter den Kulissen und würden daher in der Öffentlichkeit kaum auffallen.

Der Daten-Gau kommt - früher oder später

Von Werner Widmer

Eines Tages hat es auch uns erwischt, und zwar richtig happig. Kurz vor Weihnachten hat sich eine externe Festplatte voller Daten verabschiedet, einfach so, ohne Vorwarnung. Nach einigen Stunden Loggen, Schneiden, Rendern und Bearbeiten mit Final Cut Pro habe ich den Mac in den Ruhezustand versetzt und mich schlafen gelegt. Am nächsten Tag liess sich die Festplatte nicht mehr mounten, mit keinem Trick, an keinem Mac. «Initialisieren», «Ignorieren» oder «Auswerfen», das waren die einzig verfügbaren Optionen, keine davon wirklich attraktiv. 200 GB Filmclips von DAT Bändern, Rohschnitte und Endschnitte im Final Cut Pro Format - endgültig ins digitale Nirwana entschwunden? Und kein Backup vorhanden, nicht mal von den FCP Schnittdateien! Der viel zitierte GAU (grösster anzunehmender Unfall). Der Schock fuhr mir tüchtig in die Knochen. Und das musste ausgerechnet uns passieren, den Spezialisten für Datenrettung! Wo wir doch zeitweise fast täglich verzweifelte Kunden erleben, deren Datenbackup nicht existent oder uralt ist. Und für die wir dann die letzte Hoffnung für die Wiederauferstehung ihrer Daten sind...

Selbstverständlich habe ich sofort alle unsere gängigen Werkzeuge zur Datenrettung eingesetzt - erfolglos. Erst ein relativ neues Tool, mit welchem wir bisher kaum brauchbare Ergebnisse erzielt hatten, brachte erste Hoffnungsschimmer: Zumindest konnte ich die Festplatte und den Inhalt aufgelistet sehen, ein kurzer Test liess eine Wiederherstellung der Daten in den Bereich des Möglichen rücken.

Nach 16 Stunden war es soweit, die Daten schienen erfolgreich wieder hergestellt. Aber ein Doppelklick auf die erste Final Cut Schnittdatei brachte mich jäh auf den harten Boden der Realität zurück: «Unbekanntes Datenformat» oder «fehlerhafte Datei» war alles, was ich zu sehen kriegte. Und dabei blieb es in der Folge, was immer ich mit Dateien anzustellen versuchte. So weit, so schlecht. Die Frage ist in so einem Fall einfach, ob man noch weitere Zeit in den Versuch der Wiederherstellung investieren soll. Oder ob es besser ist, einfach wieder bei Null anzufangen und alles neu zu machen. Aus psychohygienischer Sicht eine schwierige Entscheidung. Aber eines ist klar: Ein Backup werde ich künftig auch von den Video Festplatten machen - auch wenn ich das bisher wegen der schieren Datenmenge ausgeschlossen habe (ca. 500 GB, Tendenz schnell wachsend). Zumindest die Schnittdateien lassen sich eigentlich sehr einfach sichern, die sind bloss ein paar MB gross. Und dort drin steckt die ganze Arbeit. Der Rest ist bloss Computerrechenzeit. Aber diese Überlegungen macht man sich offenbar erst

nachdem dem ersten grossen Schaden...

Damit war dann auch gleich das Thema für den LocalTalk Bern vom Januar gegeben: Backup und Datenrettung.

Backup oder Datenrettung?

Auf mein InfoMail vom Dezember, in dem der obige Text erstmals veröffentlicht wurde, habe ich ungewöhnlich viele Rückmeldungen erhalten. Ich möchte mich an dieser Stelle bei allen bedanken, die Tipps und Ratschläge beisteuerten oder Trost spendeten. Letzteres war vor allem gefragt, denn eigentlich geht es in einem solchen Fall darum, sich mit den (vielleicht unabänderlichen) Tatsachen abzufinden. Aus Mitgefühl für meinen Datenverlust liess mir Marc Hänsenberger von Musique Simili (<http://www.simili.ch>) eine witzige Version von «Yesterday» von den Beatles zukommen, die er im Internet gefunden hat:

*Yesterday,
All those backups seemed a waste of pay
Now my database has gone away
Oh, I believe in yesterday*

*Suddenly,
There's not half the files there used to be
There's a deadline hanging over me
The system crashed so suddenly*

*I - pushed - something wrong
What it was I could not say*

*Now - all my data's gone
and I long for yesterday-ay-ay-ay*

*Yesterday,
The need for backups seemed so far away
I knew my data was all here to stay
Now I believe in yesterday*

Daten können fast immer gerettet werden, es ist meist bloss eine Frage des Aufwands an Zeit und Geld. Für unsere Kunden treiben wir diesen Aufwand natürlich - immer im Rahmen des vereinbarten Kostendaches. vor kurzem hatten wir u.a. eine kleine 2.5" Festplatte in Bearbeitung. Während 5 Tagen liefen praktisch ununterbrochen allerhand Wiederherstellungsverfahren, 24 Stunden am Tag. Was erst absolut hoffnungslos aussah gewann mehr und mehr an Struktur. Die Platte war in einem sehr schlechten physischen Zustand, der Lesekopf liess sich selten richtig positionieren, die Spindellager stöhnten und ächzten manchmal im Betrieb, dass einem Angst und Bange werden konnte. Es zeigte sich, dass die Festplatte äusserst sensibel auf Temperatur- und Lageänderungen

reagierte und ihr Verhalten schon bei kleinsten Abweichungen sprunghaft änderte.

Also bauten wir eine Vorrichtung, um die Platte im laufenden Betrieb in allen Richtungen frei im Raum bewegen zu können, millimeterweise, und das bei permanenter Kühlung. Eine Art rotierende Kühlbox mit konstanter Temperatur. Nach endlosem Probieren und 4 erfolglosen Tagen endlich ein Lichtblick: Ein Strukturscan konnte erfolgreich und innert weniger Stunden durchgeführt werden (vor diesen Massnahmen veranschlagte das entsprechende Tool mehr als 21'000 Stunden für den Scan und nochmal soviel für die Wiederherstellung - aber wer will schon 5 Jahre auf seine Daten warten?). Zuletzt konnten wir 99% der relevanten Daten und über 90% der restlichen «privaten» Files (Preferences, Einstellungen, Archive etc.) wiederherstellen. Bei diesem Aufwand kann man leicht ausrechnen, wieviel ein tagesaktuelles Backup wert gewesen wäre...

Was es für ein Backup braucht steht gleich hier anschliessend. Wenn es dafür schon zu spät ist machen wir gerne eine Offerte für die Datenrettung: Mail an werner@wwe.ch genügt.

=> Alles fürs schnelle Backup zwischendurch

Unsere Favoriten für Einzelplatzanwendungen:

Software: Intego Personal Backup X4, einfache Datensicherung, englisch/deutsch, CHF 89.-

Dazu eine schnelle, grosse Festplatte, z.B.:

Rayo AluLine FireWire 400, 3.5", 7200 U/Min, 34MB/s
250GB à 218.-, 320GB à 278.-, 400GB à 318.-, 500GB à 428.-, 750GB à 840.-

Alles, was es für ein Backup braucht, ist im MUS Shop zu finden:

<<http://www.mus.ch/shop/shop.shtml>>, insbesondere:

Festplatten unter <<http://www.mus.ch/shop/shop.shtml#Festplatten>>

Backup-Software <<http://www.mus.ch/shop/shop.shtml#MustHaves>>

(Diese Texte erschienen erstmals im InfoMail vom 19.12.2006 und vom 14.2.2006. InfoMail ist ein Gratisdienst von Widmer informatik und erscheint in unregelmässigen Abständen. Man kann diesen Service abonnieren: Mail an <info@wwe.ch> mit dem Betreff "Start InfoMail").

EU eröffnet Kartellverfahren gegen Apples Musikpreise

Von Corinne Michalski

Apple und die vier Musik-Majors wurden von der EU wegen der unterschiedlichen Preise in europäischen iTunes-Stores angeschrieben.

In der vergangenen Woche hat die EU-Kommission Apple sowie EMI, Sony BMG, Universal Music und Warner Music Kopien eines so genannten «Statement of Objections» zugestellt, berichtet das «Wall Street Journal». Stein des Anstosses ist die Tatsache, dass über iTunes verkaufte Tracks in einigen europäischen Ländern mehr kosten als die von Apple eigentlich angestrebten 99 Cent. Die Bürger dieser Länder würden dementsprechend benachteiligt, findet Brüssel.

Kommissionssprecher Jonathan Todd bestätigte, die Dokumente seien am vergangenen Freitag übersandt worden. Die Regulierer fokussierten sich auf die Vertriebsverträge zwischen Apple und den Plattenfirmen. Diese seien wettbewerbsfeindlich und schaden den Verbrauchern. In Grossbritannien und Dänemark etwa müssten diese mehr für iTunes-Songs zahlen als in angrenzenden Ländern.

Apple ist sich in der Angelegenheit jedenfalls keiner Schuld bewusst - und in der Tat: Was kann Apple dafür, dass es trotz Europäischer Union

immer noch in jedem Mitgliedsland eine eigene Verwertungsgesellschaft für Musikrechte mit eigenen Tantiemenregelungen gibt und die Labels entsprechend länderspezifische Preispolitik betreiben? «Apple wollte immer einen einzigen paneuropäischen Store betreiben, der für jedermann aus einem Mitgliedsland zugänglich ist», sagt Firmensprecher Steve Dowling. «Wir gehen nicht davon aus, dass Apple in irgendeiner Weise gegen EU-Recht verstossen hat.»

Von den Plattenfirmen nahm bis zum heutigen Zeitpunkt einzig EMI zu der EU-Aktion Stellung. «Wir werden voll mit der Kommission kooperieren», heisst es aus London. «Wir glauben nicht, dass wir gegen europäisches Kartellrecht verstossen haben, und werden uns vehement gegen die Vorwürfe zu Wehr setzen.»

EMI und Apple haben nun einen Vorstoss beim DRM-freien Online-Musikverkauf angekündigt. Die übrigen Labels können sich für diese Idee noch nicht begeistern - insbesondere der langjährige EMI-Antagonist Warner Music pocht weiter auf sein Digitales Rechte-Management. Bei Apple gibt es die «Premium»-Tracks mit auf 256 kbps verdoppelter AAC-Sampling-Rate ab Mai 2007 zu je 1,29 Euro. Die Preise für komplette Alben bleiben unverändert.

Modbook: Doch erst im Mai im Handel

Das ModBook – eine der interessantesten Neuvorstellungen auf der Macworld Expo 2007 in San Francisco - kommt später in den Handel als erwartet.

Ursprünglich sollten die Geräte bereits im April 2007 bei den ersten amerikanischen und kanadischen Bestellern ankommen. Nun aber teilt der Hersteller Axiotron mit, dass die Interessenten ihr Modbook frühestens im Mai 2007 erhalten werden. Im Gegenzug steigern sich dafür die technischen Daten ein wenig: Das verbaute Wacom-Tablett kann anstatt 256 nun 512 verschiedene Druckstufen erkennen. Wann der Tablet-Mac den Sprung über den grossen Teich und in unseren Handel schaffen wird, ist zur Zeit noch nicht bekannt.

Spezifikationen:

Das ModBook ist so gross wie ein MacBook, nur zwei Millimeter dicker und hat den gleichen Unterbau: unter einem neuen LC-Display, das sich wie ein Grafiktablett mit einem Stift beschreiben lässt, steckt ein MacBook. Je nach Konfiguration des Original-Macs kostet das ModBook zwischen 2'279 und 2'849 US-Dollar und ist mit Combo- oder SuperDrive-Laufwerk zu haben. Es wird drei verschiedene Modelle geben. Neben Modifikationen am Gehäuse hat Axiotron vor allem drei Funktionen hinzugefügt. Der Hersteller spendiert dem ModBook einen neuen Bildschirm, der bei gleicher Auflösung mehr Kontrast bietet und Einblicke aus einem grösseren Winkel ermöglicht. Schliesslich soll man



das ModBook auch noch verwenden können, wenn es flach vor einem auf dem Tisch liegt. Das ModBook wird mit Technik von Wacom ausgerüstet, die es erlaubt, mit einem speziellen Stift auf dem Bildschirm zu schreiben und zu malen. Zusätzlich enthalten die zwei teureren Modelle (2'579 und 2'699 Dollar) jeweils einen GPS-Empfänger.

Expo-Gewinner „Best of Show“ der amerikanischen Macworld

Jedes Jahr küren die Redakteure der amerikanischen Zeitschrift Macworld einige der zahlreichen auf der Macworld Expo ausgestellten Produkte zu den „Best of Show“.

Die Gewinner:

- ModBook
- iPod-Wecker "George"
- Parallels
- Adobe Photoshop CS3
- Roxio Toast 8
- NECs MultiSync LCD2690WUXI
- IntekkiScanner mini
- Adobe Premiere Pro

LocalTalk Bern

Datum: 10.5.07
(Achtung: Wegen Auffahrt um eine Woche vorverschoben!)
Thema: „Musik am Computer“
Referent: Stephen Steiner

An diesem Abend sollen Laien von einem Musiker in die Grundlagen der „Musik am Computer“ eingeführt werden. Themen wie MP3, Midi oder Harddisk Recording werden angeschnitten. Fortgeschrittene können sich ein Bild über die momentan verfügbare freie Software machen. Der Referent stellt aktuelle, freie Musikprogramme und deren Anwendungen vor, er wird dabei ausschliesslich Freeware oder Open Source Programme besprechen.

Datum: 21.6.07
Thema: Automator - der persönliche Automatisierungsassistent
Referent: Werner Widmer

Wohl kaum eine Neuerung von OS X Tiger wird mehr unterschätzt und vernachlässigt als Automator. Mit Automator Arbeitsabläufen lassen sich viele zeitaufwändige, wiederkehrende manuelle Aufgaben schnell und ohne großen Aufwand erledigen. Automator ist mit einer Bibliothek von hunderten von Aktionen ausgestattet. Jede dieser Aktionen dient der Ausführung einer einzelnen Aufgabe.

Eigene Arbeitsabläufe erstellt man ganz einfach, indem man Objekte entsprechend bewegt. Das Umbenennen einer großen Anzahl von Dateien, das Anpassen dutzender Bilder an die Größe einer iPhoto Diashow oder das Erstellen von iCal Ereignissen basierend auf Kontaktinformationen im Adressbuch kann man einmal festlegen und dann ganz nach Wunsch beliebig oft wiederholen. Die Bausteine dieser Funktion sind einfach verständliche Aktionen, sodass man keinen Code schreiben muss. Das wollen wir uns mal näher ansehen und ein bisschen damit spielen. Vielleicht kommt Ihr dabei auf den Geschmack am Experimentieren?

Allgemeine Infos zum LT Bern:

Wir treffen uns immer am dritten Donnerstag des Monats. Die weiteren LocalTalk Daten 2007: 10. Mai, 21. Juni, 19. Juli, 16. August, 20. September, 18. Oktober, 15. November, 20. Dezember

Ab 18.30 Uhr - HelpLine live: Fragen & Antworten rund um den Mac, 19 Uhr - Hauptvortrag

Ort: inove GmbH, Breitenrainplatz 28, 3014 Bern. Ein Plänchen findest du unter <http://www.inove.ch/adresse.html>.

LT Bern Seite:

<<http://www.mus.ch:8080/termine/LTBern/>>

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, das zu tun. Mail an werner@mus.ch genügt.

Werner Widmer

LocalTalk Zürich

Datum: 31. Mai 2007
Thema: Excel
Referent: Toni Widmer

Excel birgt unzählige Fähigkeiten, die ausschliesslich im Funktionsumfang einer normalen Tabellenkalkulation zu verstehen sind. Der Nutzen dieses Funktionsumfangs beginnt beim bewussten Einsatz von Zahlenformaten. Worin besteht der Unterschied zwischen dem Format „Zahl“ und „Prozent“? Dass mit einer Tabellenkalkulation gerechnet werden soll, ist selbsterklärend, es gibt Ausdrücke die komplexer als „=23/5“ sind, nebenbei erwähnt sollten Formeln keine Zahlenwerte als Konstanten enthalten sondern sich, wann immer möglich, aus „Variablen“ zusammensetzen. Die Idealform für das obige einfache Formelbeispiel könnte, unter der Voraussetzung, dass in den Zellen a3 und b48 verwertbare Zahlen vorhanden sind, wie folgt aussehen: „=Sum (a3/b48)“. Die Begriffe absoluter und relativer Bezug müssen bekannt sein, damit einerseits mit Formeln gearbeitet werden kann und andererseits das Kopieren von Formeln in andere Tabellenbereiche das gewünschte Resultat zeigt. Diese Grundlagen öffnen dir den Zugang in die grosse „Formelwelt“ von Excel. Funktionen für logische Abfragen wie {wenn(), usw.} möchte ich ebenso ansprechen wie einfache mathematische Funktionen für die Berechnung von Prozentwerten. Wenn die Zeit reicht, werden wir gemeinsam ein rudimentäres Terminprogramm erarbeiten. Sehr gerne möchte ich die Gelegenheit nutzen und für die Dauer von 15 bis 20 Minuten eure individuellen Fragen zu Excel beantworten. Was ich nicht ansprechen werde, sind VBA und Makros, da habe ich einfach keine Erfahrungswerte!

Allgemeines zum LT Zürich:

Der LocalTalk beginnt um 19.15 Uhr und dauert bis ca. 22.00 Uhr. In der Regel wird über ein bestimmtes Thema und über Neues aus dem Hause Apple referiert. Türöffnung ist jeweils ab 18.45 Uhr. Wer einen Computer im Computerraum benützen will, muss seine eigene USB - Maus mitbringen!

Wenn sich neue Mitglieder und Ein-, Um- oder AufsteigerInnen auf die Macintosh-Plattform angesprochen fühlen, beginnen wir um ca. 18.45 Uhr mit einer „Live-Help-Line“. Dabei kümmern wir uns speziell um eure Anliegen und Fragen. Wir freuen uns auf zahlreiche TeilnehmerInnen. Der LocalTalk Zürich bietet Anfängern und Freaks die Gelegenheit, sich zu treffen, zu diskutieren und spannende Geschichten auszutauschen.

Auf euer zahlreiches Erscheinen am LocalTalk Zürich freuen wir uns und grüssen euch bis dahin herzlich.

Das LocalTalk Zürich Team: *Andreas, Thomas und Marit*

Ort/Zeit: Punkt G. Gestaltungsschule Zürich, Räfelstrasse 25, 8045 Zürich, Anfang um 19.15 Uhr

Auskunft: Marit Harmelink Tel. 079-4208163 oder <marit.harmelink@mus.ch>

Ortsplan und weitere Informationen:

<<http://www.mus.ch:8080/termine/%20LocalTalk/LTZuerich/>>

LocalTalk Basel

Christoph Baumann wird uns am 8. Mai mit einer einfachen Adressdatenbank in die Welt der relationalen Datenbanken einführen. Ein Merksatz in der Datenbanktheorie lautet: Mehrfacheingaben von gleichen Daten sollten, wenn immer möglich, vermieden werden. Wie vom Name die Verbindung zur Adresse, von dort zum Ort zustande kommt, wird Christoph erklären. Anhand einer schlechten Datenbank wird begründet, warum die Idealform anzustreben ist. Der Workshop ist für Datenbankeinsteiger geeignet, sicherlich lässt Christoph hin und wieder auch tiefergehende Fragen zu.

Im 12. Juni werde ich zeigen, wie weit sich der Mac nur mit der Tastatur, also ganz ohne Maus oder Trackpad, handhaben lässt. Im Finder lassen sich sehr viele Funktionen mit Tastatur-Kurzbefehlen ausführen.

Um nur einige Funktionen zu nennen, bei denen die Möglichkeit der Tastatursteuerung besteht sind: Kopieren und Einfügen, der Programmwechsel, Bildschirmfotos anstossen (bei Ausschnitten muss dann der Bereich mit der Maus definiert werden, Screenshots vom ganzen Schreibtisch lassen sich vollständig per Tastatur anlegen), das Öffnen und Schliessen von Ordnern/Dateien/Programmen, die Navigation durch die Ordnerstruktur, das Drucken in den Anwendungen, usw. ... Wir werden uns in den Programmen Safari und Mail die Möglichkeiten zur Optimierung ansehen. Das Anlegen von Lesezeichen und die Verwendung von Tabs in Safari werden wir uns ebenso ansehen. Im Mail-Programm werde ich eine sinnvolle Programm-Erweiterung, ein sog. Add-On, vorstellen, damit dieses Regeln erst nach dem Anstossen per Tastaturbefehl anwendet.

Ein Programm das ich noch überhaupt nie verwendet habe ist auf allen neueren Macs dabei, „Garage Band“ nennt es sich. Diesen weissen Flecken auf meiner Mac-Karte möchte ich mit Farbe füllen. Da ich ein leidenschaftlicher, engagierter und hoch motivierter Musikzuhörer bin, habe ich keinerlei Zugang zu diesem Programm und benötige dazu die entsprechende Hilfe. Daher der Aufruf in die MUS-Runde: gibt es jemanden, der uns in Basel das Programm „Garage Band“ mit einem Workshop vorführen und uns damit arbeiten lassen kann? Unsere Zielperson sollte sich doch bitte bei Edi oder bei mir zur Kontaktaufnahme melden. Vielen Dank.

Vor dem LocalTalk treffen sich einige MUS-er bereits ab 18:30 Uhr im nahe liegenden Restaurant Central, Ecke Baslerstrasse / Bettenstrasse, zum kleinen Abendessen oder nur zum Schwatz.

Die Tür zum Informatikzimmer des Bettenacker-Schulhauses öffnet ca. 19:00 Uhr. Siehe <http://map.search.ch/4123-allschwil/steinbuehlweg-41>
Der Workshop beginnt pünktlich um 19:30 Uhr und dauert ca. 2 Stunden.

Allfällige Programm-Umstellungen werden unter www.mus.ch/localtalks publiziert, bzw. in der Einladung entsprechend korrigiert mitgeteilt. Die monatliche Einladungen zum LT Basel erhalten MUS-Mitglieder und Interessierte per E-Mail.

Bestellen: Email an toni.widmer@mus.ch. Eingabe in Betreffzeile: „Newsletter JA“, darunter Kurzadresse (eigener Name, Vorname, PLZ).

Abbestellen: gleiches Vorgehen, aber Eingabe in Betreffzeile: „Newsletter NEIN“. Die Angaben bleiben unter Verschluss.

Die LT-Daten im Jahr 2008 sind:

- 08. Mai
- 12. Juni
- 10. Juli (in den Schul-Sommerferien BS/BL!)
- 14. August
- 11. September
- 16. Oktober
- 13. November
- 11. Dezember

Für das Basler LocalTalk-Team

Toni Widmer, toni.widmer@mus.ch, Leitung

Edi Joliat, e.joliat@balcab.ch, Schulkoordinator

LocalTalk Innerschweiz

Datum: Dienstag, 22. Mai 2007

Themen: Apple TV, Schriftverwaltung mit dem Mac und Pulp Motion

Am Local Talk vom 28. November 2006 konnte ich erstmals ein paar Dinge über Apple TV berichten. Damals war vieles noch Spekulation, inzwischen ist das Gerät aber bei den Händlern eingetroffen und konnte ausgiebig getestet werden. Dabei möchte ich auf folgende Schwerpunkte eingehen:

Technische Daten und Einsatzgebiet

- Systemvoraussetzungen und Lieferumfang
- Die unterstützten Videoformate und wie kann ich weitere hinzufügen?
- Einbindung mit iTunes und im WLAN
- Ersetzen der kleinen Festplatte und weitere Ausbaumöglichkeiten
- Apple TV in der Praxis

Zusätzlich möchte ich euch auch noch eine Alternative zu Apple TV zeigen. Vielleicht habt ihr auch das Problem, dass noch alte unbenutzte Festplatten herumliegen. Wie könnten diese aber noch sinnvoll weiterverwendet werden? Vielleicht könnte der Sarotech Multimedia Player eine Lösung sein:

- Verwendung als normaler Datenspeicher über USB 2.0 am Mac

- Filme am Fernsehgerät ohne Mac anschauen
- Hochauflösender Video-Ausgang für digitale Filme, Musik und Fotos
- HD Component (Progressive-1080i/720p 480p/480i) mit Composite- und S-Video Ausgang
- Enthält Fernbedienung, Videokabel, Stromversorgung und Standfuss
- Modelle auch für den Einsatz von 2,5" oder 3,5" Festplatten
- Navigation am TV Gerät und Einsatzgebiet

Im zweiten Teil des LocalTalks befassen wir uns mit dem Thema Schriftenverwaltung. Von Haus aus bringt Apple mit OS X ein Programm dafür mit. Leider wird es selten benutzt. Vielfach könnte es helfen, die Schriften am Mac besser zu verwalten:

- Wo ist das Einsatzgebiet und gibt es Grenzen?
- Wo werden die Schriften unter Mac OS X oder 9 abgelegt?
- Welche Typen von Schriften gibt es und was muss ich beim Arbeiten beachten?
- Kann ich alte Schriften aus Mac OS 9 ohne Probleme integrieren?
- Wie kann ich aus meiner Handschrift einen eigenen Schriftsatz erstellen?
- Weitere Bemerkungen und Tipps

Den Abschluss an diesem Abend macht das Programm Pulp Motion. Bald einmal sind die Animationen und Übergänge aus iPhoto bekannt. Wie kann ich meine Diashow besser und wirkungsvoll gestalten. Pulp Motion ist ein einfach zu bedienendes Programm und hat schon zahlreiche Preise gewonnen:

Kurze Einführung ins Programm und das Erstellen einer kleinen Diashow Integration zu iLife 06 und externe Einbindung von Fotos, Filmen und Musik Themenauswahl und wo finde ich weitere Themen Export als Film und brennen auf DVD

Der Local Talk beginnt um 19 Uhr und dauert bis ca. 22 Uhr.

Ihr seht, wiederum ist viel Interessantes für alle dabei. Auf euer zahlreiches Erscheinen zum Local Talk im Mai 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 h)

Auskunft

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

Ortsplan: <http://www.jauch-stolz.ch>

Weitere Infos und Veranstaltungsdaten unter:

<http://userpages.centralnet.ch/reichmuth> oder www.mus.ch/LocalTalk/LU/innerschweiz.html

Die Ecke oben rechts

Seit Anfang Jahr erscheinen in der Ecke oben rechts auf der MUS-Homepage keine Nachrichten mehr von MacWeb. Aus diesem Grund drängte es sich auf, diese wichtige Position mit einer neuen Rubrik aufzuwerten. Nach Absprache und einem kurzen Brainstorming mit dem Vorstand war das kleine Projektziel definiert: Einmal pro Woche soll in der Ecke oben rechts ein Link der Woche präsentiert werden. Das vierköpfige Internet-Team nahm die Programmierarbeit im Verlaufe eines Abends in Angriff, und seit Anfang März habe ich als Online-Redaktor das Vergnügen, neben den aktuellen Meldungen etwas Spezielles, Nützliches, Kurioses, Originelles aus der Mac-Welt zu publizieren. Der erste Link der Woche verwies auf einen Klassiker: „Mac OS X Tips“ von Scott Kelby (www.apple.com/pro/tip). Es folgten Links zu den Themenbereichen Apple-Mail, Switch und auch zu einer Internet-Seite, die tagtäglich Tipps und Tricks rund ums Betriebssystem von Apple veröffentlicht (<http://osxdaily.com>).

Beruhigend für mich und für die MUS-Homepagebesucherinnen und -besucher ist, dass das Internet-Team mir beim Einrichten der Ecke oben rechts die Möglichkeit gab, vor dem „Scharfstellen“ auf einer separaten Seite im Content Management System Manila meinen fabrizierten Link der Woche inklusive Bilder und Text im Vorfeld zu prüfen. Effizient ist zudem, dass sich das Handling beim Schreiben einer normalen News und dem Gestalten der Ecke oben rechts sich in weiten Teilen gleichen. Der Hauptunterschied besteht in der Pfadangabe der geladenen Bilder. Apropos Bilder. In der Regel mache ich Screenshots und definiere die Grösse (maximal 171 Pixel breit) mit der Freeware ImageWell.

Es genügen HTML-Grundkenntnisse und ein wenig Praxis mit dem CMS von Manila, um den Link der Woche zu platzieren und auch mit Bildern optisch aufzuwerten. Beim „Abfüllen“ des Feldes Link der Woche spielt das AddedValues eine wichtige Rolle. Es handelt sich dabei um ein Manila Plug-in. Im Gegensatz zu den News, die vollständig archiviert werden (<http://www.mus.ch:8080/discuss/>), muss man jedoch den Link der Woche in einem „Formularfeld“ im AddedValues jeweils überschreiben und somit kann der Inhalt nicht für jedermann zugänglich archiviert werden. Ich kann jedoch meine Link-der-Woche-News auf einer separaten Web-Seite von MUS speichern, da das Internet-Team mir eine sogenannte „CMS-Spielwiese“ eingerichtet hat. Das ist überaus praktisch, da ich dort beispielsweise mein persönliches Archiv für die „Ecke oben rechts“-Meldungen aufgebaut habe.

Wer daran interessiert ist, mich bei meiner Arbeit als Online-Redaktor zu unterstützen, kann mir eine E-Mail schreiben (graziano.orsi@mus.ch). Hinweise auf interessante Mac-News oder Tipps und Tricks rund um den Mac nehme ich ohnehin gerne entgegen, so dass die Ecke oben rechts und auch der Newsteil auf der Homepage möglichst aktuell, spannend und nützlich gestaltet werden können.

Graziano Orsi



Der erste Link der Woche verwies auf die OS X Tips und Tricks von Scott Kelby.



Vor dem Link der Woche wurden MacNews publiziert.

Referenznummern-Gau

In diesem Falter ist ja auch von einem Daten-GAU die Rede. Der Grösste anzunehmende Unfall (oder zumindest ein relativ grosser) ist leider auch beim diesjährigen MUS Rechnungsversand aufgetreten.

Schon wenige Tage nach dem Versand der Jahresrechnungen gingen die ersten Fehlermeldungen ein von Leuten, die die Zahlung online erledigen wollten: Ihr Offline-Zahlungsprogramm, Yellownet oder die eBanking-Software akzeptierte die Referenznummer nicht. Wir gingen der Sache auf den Grund - und die ersten Resultate waren beunruhigend. Der VESR Code und die Prüfziffer waren seit vielen Jahren nach der gleichen Methode berechnet worden, das hatte auch immer zuverlässig funktioniert. Plötzlich wurde nun die Prüfziffer, also die letzte Ziffer der Referenznummer, falsch berechnet. Das Problem trat - so viel stand bald fest - NUR auf Maschinen mit Intel-Prozessoren auf! Das liess sich zu 100% reproduzieren, auf einem MacPro Intel und einem iMac Intel war die Prüfziffer falsch, auf einem PowerBook G4 und einem iMac G5 der allerletzten Generation war sie richtig. Dabei wurde die FileMaker-Datei auf einem G4 Server gehostet, das schien aber keine Rolle zu spielen. Unser Verdacht war naheliegend: Waren wir nun auch Opfer von falsch rechnenden Prozessoren geworden? Das gab es doch schon mal bei Intel...

Als erste Massnahme sandten wir ein E-Mail an alle <...@mus.ch> Adressen mit dem Hinweis auf das Problem. Als temporäre Lösung für Leute, die ihre Zahlungen online erledigen stellten wir eine Liste (Textdatei und PDF) mit den Mitgliedernummern und den zugehörigen Referenznummern auf die MUS-Website*.

Nun ist es aber offenbar so, dass viele Leute ihre <...@mus.ch> Adresse gar nicht abfragen. Täglich wurden wir mit Anfragen zum Problem bombardiert. Nicht wenige Leute haben ihre Zahlung auf abenteuerlichen Wegen trotzdem getätigt. Das ist zwar lobenswert, in diesem Fall aber mit Umtrieben und Folgekosten verbunden, weil wir diverse Zahlungen ohne Mitgliedernummer und ohne Namen nicht zuordnen können. Unsere Bitte: wartet die erste Mahnung ab, die mit einem korrekten Einzahlungsschein verschickt wird. Wer schon bezahlt hat und trotzdem eine Mahnung bekommt soll sich bitte bei Regina unter sekretariat@mus.ch melden mit Zahlungsdatum und Mitgliedernummer, damit wir die Zahlungen zuordnen können.

Herzlichen Dank und sorry für die Umtriebe!
Werner Widmer

PS: Inzwischen habe ich den Server unter OS X Server 10.4.7 komplett neu aufgesetzt - und das Problem ist spurlos verschwunden. Wo da der logische Zusammenhang bleibt entzieht sich meinem Verständnis. Mysteriös...

*Hier sind sie noch zu finden:

<http://www.mus.ch/shop/pdf/MUS_Ref_Nr.txt>

<http://www.mus.ch/shop/pdf/MUS_Ref_Nr.pdf>

Bitte sucht Eure Mitgliedernummer, daneben steht die entsprechende, korrekte Referenznummer.

Die grosse MUS-Umfrage: 2. Teil der Ergebnisse

Anlässlich der Umfrage von 2005 werden auf dieser Seite nochmals einige Ergebnisse präsentiert.

Der Verein wird von unseren Mitgliedern grundsätzlich sehr positiv bewertet: 73% haben lobende Worte dafür („gut“ bis „exzellent“). Interessant sind auch die Nutzer-Statistiken zu den verschiedenen MUS-Dienstleistungen.

Dass längst nicht alle Mitglieder ihren MUS Mail-Account abfragen, konnten wir jüngst wieder feststellen, anlässlich des GAU mit den falschen Referenznummern auf den Einzahlungsscheinen der Mitgliederbeitragsrechnungen. Obwohl wir mehrfach über diesen Kanal informiert haben, erreichten uns tagtäglich etliche Anrufe zu diesem Thema. Da selbst der geachtete Falter nicht regelmässig von allen gelesen, sowie auch die MUS Website nicht von allen besucht wird, bleibt die grosse Herausforderung, wie wir alle Mitglieder in dringenden Fällen schnell und kostengünstig erreichen können. Irgendwelche Vorschläge?

Jetzt aber zu den Zahlen:

Zu welcher Kategorie Benutzer würdest du dich selber zählen?

Ich bin EinsteigerIn	19	3%
Ich bin Fortgeschritten	397	65%
Ich bin Profi	180	30%
keine Antwort	12	2%

Wie lange bist Du schon bei MUS Mitglied?

1 - 2 Jahre	54	9%
3 - 5 Jahre	104	17%
6 - 8 Jahre	100	16%
9 - 10 Jahre	100	16%
10 - 15 Jahre	154	25%
mehr als 15 Jahre	70	12%
keine Antwort	26	4%

Wie bist Du zuerst auf MUS aufmerksam geworden? (nur eine Nennung)

beim Kauf eines Mac	6	11%
durch Coupon in der Schachtel	0	0%
durch ein MUS Mitglied	188	31%
durch ein Inserat	19	3%
durch Artikel in einer Zeitung	40	7%
durch Firma/Arbeitsort	11	2%
durch Schule, Uni	28	5%
an einem Kurs, Workshop	10	2%
über Internet	32	5%
an einer Messe (Orbit, etc.)	75	12%
sonstiges	59	10%
keine Antwort	80	13%

Aus welchem Grund hast du dich für einen MUS Beitritt entschieden?

Beratung Hard- Software-Einkauf	176	29%
Technische Hilfe (Hotline)	197	32%
Kontakt zu anderen BenutzerInnen	196	32%
Neuigkeiten rund um den Mac	399	66%
Günstige Angebote	105	17%
Weiterbildung, Kurse	129	21%
andere	64	11%
keine Antwort	20	3%

Wie beurteilst/findest du MUS?

6 exzellent	24	4%
5 gut	421	69%
4 genügend	107	18%
3 verbesserungswürdig	40	7%
2 mangelhaft	1	0%
1 unbefriedigend	1	0%
keine Antwort	14	2%

Benutzt Du die folgenden MUS Dienstleistungen und wenn ja, wie oft pro Jahr?

Falter

mehr als 10mal	391	64%
4 -10 mal	123	20%
1-3 mal	30	5%
nie	8	1%
keine Antwort	56	9%

Nationale Meetings

mehr als 10mal	1	0%
4 -10 mal	3	0%
1 - 3 mal	128	21%
nie	294	48%
keine Antwort	182	30%

LocalTalk

mehr als 10mal	15	2%
4 -10 mal	37	6%
1 - 3 mal	77	13%
nie	322	53%
keine Antwort	157	26%

Workshops

mehr als 10mal	0	0%
4 -10 mal	1	0%
1 - 3 mal	96	16%
nie	323	53%
keine Antwort	188	31%

MUS Shop

mehr als 10mal	4	1%
4 -10 mal	29	5%
1 - 3 mal	312	51%
nie	143	24%
keine Antwort	120	20%

MUS Helpline (Telefon)

mehr als 10mal	4	1%
4 -10 mal	16	3%
1 - 3 mal	102	17%
nie	316	52%
keine Antwort	170	28%

MUS Infoline (Mailingliste)

mehr als 10mal	93	15%
4 -10 mal	28	5%
1 - 3 mal	64	11%
nie	243	40%
keine Antwort	180	30%

MUS News

mehr als 10mal	36	6%
4 -10 mal	65	11%
1 - 3 mal	111	18%
nie	180	30%
keine Antwort	216	36%

MUS aktiv

mehr als 10mal	18	3%
4 -10 mal	13	2%
1 - 3 mal	35	6%
nie	269	44%
keine Antwort	273	45%

SIG Special Interest Group

mehr als 10mal	53	9%
4 -10 mal	24	4%
1 - 3 mal	49	8%
nie	279	46%
keine Antwort	203	33%

MUS Newsgroup

mehr als 10mal	18	3%
4 -10 mal	18	3%
1 - 3 mal	43	7%
nie	295	49%
keine Antwort	236	39%

MUS Website

mehr als 10mal	76	13%
4 -10 mal	160	26%
1 - 3 mal	148	24%
nie	83	14%
keine Antwort	141	23%

Kleininserate

mehr als 10mal	23	4%
4 -10 mal	59	10%
1 - 3 mal	161	26%
nie	204	34%
keine Antwort	161	26%

MUS Mail-Account

mehr als 10mal	134	22%
4 -10 mal	25	4%
1 - 3 mal	32	5%
nie	255	42%
keine Antwort	162	27%