NEUHEITEN

VHS auf DVD rippen

Sony hilft mit einem externen DVD-Brenner all jenen, die ihre analoge VHS-Sammlung auf DVDs archivieren möchten. Der Brenner versteht so ziemlich alle DVD-Brennformate und zeigt sich äusserst anschlussfreudig.

Sony DVD-Brenner VRD-MC5, USB 2.0-, SD Card-Slot, 2,5 Zoll-LCD, Dolby 2.1/5.1-Unterstützung, PAL/NTSC, MPEG 1-4, 379 Franken, www.sony.ch

Linux-Notebook

Das T61-Notebook von Lenovo gibts mit vorinstalliertem Ubuntu Linux und Windows Vista Business. Die technische Ausstattung kann sich sehen lassen.

Lenovo T61-Notebook, Intel Core 2 Duo-Prozessor, 2 GB DDR 2 RAM, 160 GB Festplatte, 14,1-Zoll-Display, Nvidia Quadro NVS-Grafikkarte, LAN/WLAN-, Bluetooth, 3x USB 2.0, Firewire, 3 Jahre Garantie, 2278 Franken (Modell/Typ: ND21FMZ-L), www.tell-it.ch

Digitaler Pöstler

Der Medienadapter DMA-1000W schickt Sound- und Videodaten kabellos im Haus auf Reisen. Er wandelt digitale Inhalte (Videos, Bilder, Musik) um und gibt sie auf dem TV aus. Nebst S-Video-Ausgang wird auch HDMI für HD-Video unterstützt.

Zyxel DMA-1000W, S-Video-, HDMI-, S/PDIF-, USB 2.0-Anschlüsse, Auflösung: 1080i, 720p, Video: WMV9, AVI, Xvid, Mpeg 1-4, Audio: MP3, WMA, WAV, AAC, Bilder: JPEG, BMP, PNG, TIFF, GIF, 320 Franken, www.studerus.ch

HDMI-Verkuppler

An HD-Fernseher kann man auch HD-Geräte wie neue Spielkonsolen oder Camcorder anschliessen. Leider sind die TVs aber mit den dazu benötigten HDMI-Anschlüssen meist spärlich bestückt. Der HMDI-Umschalter von Pearl schafft hier Abhilfe: Er verbindet bis zu drei HD-Gadgets mit dem TV, auch wenn er nur über einen HDMI-Anschluss verfügen sollte. *(chb)*

Auvisio HDMI-Digital-Umschalter, 3 HDMI-Eingänge, HD-Auflösungen von 480i bis 1080p unterstützt, Fernbedienung, 68.90 Franken, www.pearl.ch

BILD PD

Videokonsolen stossen bei Spieleherstellern und Konsumenten zunehmend auf grössere Akzeptanz als Computer.

Die Lieblinge der Stubenhocker

Der PC hat es bis heute nicht ins Wohnzimmer geschafft – im Gegensatz zu den Videokonsolen. Sie sind es, die das viel beschworene «digitale Heim» endlich verwirklichen könnten.

Von **Christian Bütikofer**

Jahrelang waren die grauen Kisten die Trendsetter der digitalen Unterhaltungsbranche. Doch seit die neuen Videokonsolen (Xbox 360, Nintendo Wii, Playstation 3) auf dem Markt sind, verliert der klassische Computer als Gamegerät immer mehr an Boden. Zwischen 2004 und 2007 schrumpfte der Anteil in der Schweiz verkaufter PC-Games von 34 Prozent des Gesamtmarkts auf heute noch 24,7 Prozent. Dies geht aus Zahlen der Swiss Interactive Entertainment Association (SIEA) hervor.

Keine Raubkopien, billiger als PCs

Der Trend weg vom PC ist weltweit zu spüren, immer mehr Hersteller konzentrieren sich auf reine Konsolengames oder deren Umsetzungen für den PC. Ehemalige Entwicklerstudios, die nur für Computer programmierten, wenden sich von ihm ab und den Konsolen zu. Spiele-Genres, die noch vor wenigen Jahren nur PCs vorbehalten waren (Egoshooter, Echtzeitstrategie), tauchen plötzlich als Exklusivtitel für Konsolen auf.

Die Gründe für die Trendwende sind vielfältig. Hersteller lieben Konsolengames, da sie auf Grund ihrer speziellen Trägermedien weit gehend immun gegen Raubkopien sind. Im Gegensatz zum PC muss ein Konsolentitel auch nicht für x verschiedene Konfigurationen durchgetestet werden. Konsumenten mögen Konsolen, weil sie einfach zu bedienen und im Grundpreis viel günstiger sind als ein hochwertiger PC. Die grossen TV-Bildschirme (HDTV) ermöglichen Konsolenspielern zudem ein ganz anderes Erlebnis als die höchstens 30 Zoll grossen Computermonitore.

Konsole wird zur digitalen Zentrale

Zudem wandeln sich die Konsolen von reinen Spielgeräten in richtige multimediale Unterhaltungszentren, die man bequem vom Sofa aus bedient. Seit Jahren versucht die IT-Industrie erfolglos die Wohnzimmer zu digitalisieren («digital home») – mittels abgespeckter PCs. Wenn vom «digital home» die Rede ist, so sind damit Geräte gemeint, die Musik, Filme, Games, Bilder oder Webdienste zentral anbieten und im Haus verteilen. 2008 wird das Jahr sein, wo Grössen wie Hewlett Packard oder Fujitsu Siemens mit speziellen Computern das «digital home» verwirklichen wollen. Ob das gelingt, ist fraglich, denn die einzigen IT-Geräte, welche die Konsumenten bisher anstandslos in ihre Stube liessen, waren die Videokonsolen.

Sony und Microsoft arbeiten mit ihren Geräten Playstation 3 und Xbox 360 daran, digitale Inhalte wie Filme zentral übers Internet in die Stube zu senden. Sony will ab diesem Jahr TV-Serien zum Download anbieten – die Filmabteilung hat der Konzern gleich im eigenen Haus. Zudem denken die Japaner laut darüber nach, wie man Handys mit der Playstation 3 verbinden könnte. Der kleine Bruder der Playstation 3 – die tragbare Playstation (PSP) – ist schon jetzt ein MP3-Player, Fotoapparat, Bildbetrachter, Gamekonsole, Webbrowser und wird wohl bald auch ein Skype-Telefon.

Vorreiter für die Verteilung von digitalen Inhalten über Konsolen ist jedoch nicht Sony, sondern Microsoft. Mit der Xbox erkannte die Firma schon sehr früh das grosse Potenzial der Internetverbindung. Microsoft bietet inzwischen für die Xbox 360 Filme zum Download an, wenn auch nicht in der Schweiz. Es wäre nicht überraschend, wenn die Videogamekonsolen einen erheblichen Beitrag zum Durchbruch des «digital home»-Konzepts leisten würden, wie dies in der Vergangenheit der PC fürs Informationszeitalter tat: Generationen von Leuten lernten Computer nicht etwa dank drögen Excel-Tabellen kennen, sondern weil man damit spielen konnte.

DIGITAL-TIPP DER WOCHE

Computer-Games von den Nachwuchstalenten

An der weltgrössten Spielemesse werden Games unabhängiger Entwickler gekürt. Einige der Top-Titel können vorab gratis getestet werden.

Von **Matthias Schüssler**

Die Spielindustrie ist ein Milliardengeschäft. Die Grossen der Branche, Sony, Konami, Electronic Arts, Activision oder Microsoft, stampfen ihre Titel mit viel Geld und grossen Entwicklungsabteilungen aus dem Boden. So entstehen technisch perfekte, aber nicht unbedingt innovative Games.

Wie beim Film oder in der Musikindustrie kommen belebende Impulse häufig von ausserhalb. Unabhängige Produzenten realisieren mit wenig Geld innovative Konzepte und trauen sich, Ideen abseits des Mainstream umzusetzen. Nebst den kleinen, gewinnorientierten Softwareherstellern sind es auch Studenten oder Schüler, die mit eigenen Gratisspielen frischen Wind in die Game-Landschaft bringen.

Das «Independent Games Festival» ist die Leistungsschau der unabhängigen Spielentwickler. Sie findet seit zehn Jahren als Teil der weltgrössten Spielemesse an der Game Developers Conference in San Francisco statt. Zentral sind die Preise, die in sechs Kategorien vergeben werden, u. a. für technische Ausgereiftheit, Grafik, Sound und Game-Design. Der Hauptpreis ist mit 20 000 US-Dollar dotiert. Wer 2008 einen Preis erhält, entscheidet sich im Februar dieses Jahres. Die Nominationen sind aber bereits bekannt und auf der Homepage des Festivals, auf *www.igf.com* bei «Finalists & Winners» aufgeführt.

SCREEN TA

«Samorost 2»: Bezaubernd-surreales Weltraumabenteuer.

Kreatives Panoptikum

An dieser Stelle können Spielfans das kreative Schaffen der Unabhängigen in Augenschein nehmen. Einige der Anwärter-Titel (leider nicht alle) stehen als kostenlose Testversionen zur Verfügung. Unter «Entrants» sind alle Titel zu finden, die für die Ausmarchung angemeldet wurden – 173 Spiele sind es, in einem bunten Panoptikum abseits der Blockbuster wie «Halo 3», «Fifa 08» oder «Need for Speed». Ein Vertreter aus der Schweiz ist «Battle For Independence» von Jeremy Chatelaine aus Zug.

«Battleships Forever» bietet eine Mischung aus Strategie- und Weltraum-Ballerspiel – nur für Leute, die jederzeit die Übersicht bewahren (*www.wyrdysm.com*).

«Clean Asia!» heisst ein schräges Spiel mit Vektorgrafik, das sich am Arcade-Klassiker «Asteroids» orientiert (*www.cactus-soft.co.nr*).

«Globulos.com» ist ein Multiplayer-Sportspiel für den Browser. Es gilt, mit Gummibällen Tore zu schiessen, sich bei «Tic Tac Toe» zu bewähren oder eine Partie Curling oder Volleyball der anderen Art auszutragen (*www.globulos.com*).

«Synaesthete» (*www.synaesthetegame.com*) lädt man gratis. Das Spiel ist für die beste Grafik nominiert. Der Clou ist die Wechselwirkung zwischen Musik und Spielfigur.

«Empyreal Nocturne» gehört zu den von Studenten entwickelten Spielen. Es gilt, fliegende Monster mit einer Vogellegion zu bekämpfen (*www.empyreal-nocturne.com*).

«Tri-achnid» präsentiert ein dreibeiniges Wesen, dem man bei der Bewegung, beim Spinnen von Netzen und beim Jagen hilft (*www.triachnid.com*).

«Rückblende», die Arbeit eines deutschen Uni-Absolventen, ist eher interaktiver Animationsfilm als Spiel. Sie kombiniert eine reale Modell-Landschaft mit Kreide-Animationen.

Es lohnt sich auch, in die Rubriken der Vorjahre zu schauen: «Samorost 2» ist ein bezaubernd schönes Adventure, das 2007 den Preis für das beste Browser-Spiel abgeräumt hat. Es ist für 6.90 US-Dollar unter *www.amanita-design.net* zu erwerben (der erste Level ist gratis). «Aquaria» ist der Gewinner des Hauptpreises 2007 und ein märchenhaftes Unterwasser-Abenteuer, zu kaufen für 30 Dollar unter *www.bitblot.com/aquaria.*

Das Spiel «De Blob» von holländischen Studenten aus Utrecht war 2007 nominiert – und wird heute vom Spielstudio THQ für die Nintendo-Konsole Wii produziert.

DIGITAL-KUMMERBOX

Matthias Schüssler beantwortet Fragen zu PCs und ihren Marotten: Windows und Mac, Sicherheit, Internet, Mail und Multimedia.

IE ruft Redmond

Ich habe im Internet Explorer als Startseite Bluewin eingestellt. Trotzdem erscheint stehts «runonce.msn.com/runonce2.aspx».
Peter Eugster, Unterbözberg

Der Internet Explorer (IE) hat die Unart, sich nach der Installation bei seinem Hersteller zu melden. Das sollte nur einmal geschehen – «run once» heisst in Deutsch nämlich so viel wie «einmal auszuführen». Allerdings ist dem nicht immer so. Sie können Microsofts Browser aber beibringen, dass er seine Pflicht, sich bei Microsoft in Redmond zu melden, bereits getreulich erfüllt hat. Dazu melden Sie sich als Admin an und öffnen über «Start > Ausführen» und die Eingabe «regedit» den Registry-Editor. Gehen Sie zum Ast «Hkey_current_user\Software\Microsoft\Internet Explorer\Main» und markieren Sie ihn. Betätigen Sie «Bearbeiten > Neu > Dword-Wert» und benennen Sie den Schlüssel «RunOnceHasShown». Doppelklicken Sie darauf und weisen Sie den Wert «1» zu. Wiederholen Sie das Ganze, aber benennen Sie den Schlüssel nun «RunOnceComplete».

Visitenkartentausch

Kann das Adressbuch von Windows in jenes des iMac überführt werden?
Thomas Zogg, Zug

Ja. Ohne viel Umstandskrämerei lassen sich Adressen als «vCard» austauschen. Das ist eine digitale Visitenkarte in Form einer Datei mit Endung «.vcf». Die meisten Mailprogramme verstehen sich auf vCards. Selbst Mobiltelefone wissen mit «.vcf»-Dateien umzugehen; die meisten jedenfalls. Solche etablierten Standards machen das Leben definitiv leichter!

Sie exportieren die Adressen aus dem Windows-Adressbuch (dem von Outlook Express) per Drag&Drop: Das tun Sie, indem Sie die Kontakte markieren, anklicken und bei gedrückter linker Maustaste auf den Windows-Desktop ziehen. Die so exportierten «.vcf»-Daten bringen Sie auf den Mac und ziehen Sie wiederum per Maus ins Adressbuch. Die Adressen werden in einem Rutsch importiert.

Dieses Vorgehen klappt analog mit vielen anderen Mailprogrammen. Outlook allerdings exportiert Kontakte als «.msg»-Datei. Damit kann aber kein anderes Programm etwas anfangen. Hier öffnen Sie einen Kontakt und wählen «Datei > Speichern unter». Als Dateityp geben Sie «vCard-Dateien (*.vcf)» an. Das müssen Sie allerdings für jeden Kontakt einzeln machen. Bei vielen Kontakten lohnt sich der Einsatz von MessageSave. Dieses Programm exportiert ganze Kontaktordner als vCards. Es kann auch E-Mail-Nachrichten exportieren, kostet 49.95 US-Dollar und ist *unter www.techhit.com/message-save* erhältlich.

Thunderbird kennt sich mit vCards nicht aus. Hier tauschen Sie Adressen via «LDIF»-Format aus. Oder Sie beheben das Manko über die Erweiterung MoreFunctionsForAddressBook. Nach deren Installation gibt es im Menü «Extras» unter «Kontakte» Befehle zum Ex- und Importieren von vCards (gratis unter *https://nic-nac-project.org/~kaosmos/morecols-en.html*).

Verkleinerung scheitert

Wenn ich einen ZIP-komprimierten Ordner erstelle und Bilder hineinverschiebe, bleibt die Grösse der Datei im ZIP-Ordner gleich gross. Wie kann ich die Datei wirklich verkleinern? Frank Weidele, Oetwil am See

Datenkompressionsverfahren wie ZIP reduzieren Datenmengen durch Entfernen redundanter Informationen. Solche gibt es bei Multimedia-Dateien aber kaum. Daher bewirkt die Datenkompression bei Bildern im JPG-Format oder auch bei Video- und Musikdateien nur wenig. Um Bilddateien zu verkleinern, setzen Sie die Auflösung herab oder verwenden Sie eine stärkere JPG-Komprimierung. Eine Funktion wie «Fürs Web speichern», wie es sie in Adobe Photoshop Elements gibt, hilft, den optimalen Kompromiss zwischen kleiner Bildgrösse und Bildqualität zu finden.

Haben Sie Fragen an die Kummerbox? Stellen Sie sie per E-Mail: kummerbox @tages-anzeiger.ch