

Mac Rewind

Das wöchentliche Magazin für Apple- und Technikfans



Hier kommt die Maus!

Test: Logitech MX1100 Lasermaus

Quo vadis, Mini DisplayPort



Hick-Hack um Apples neue Monitorschnittstelle



Liebe Leser

Samstag, 6. Dezember 2008, 10:00 Uhr.
Exakt zum Erscheinungstermin dieser Ausgabe Mac Rewind öffnet in München der erste deutsche Apple Store seine Pforten. Was für viele Fans der Marke ein freudiges Ereignis ist, kann sich für die örtlichen Fachhändler als fatal erweisen. Sinkt ihr Umsatz, fackelt Apple nicht lange und entzieht ihnen die Lizenz. Hoffen wir, dass es nicht so weit kommt.

Herzlichst Ihr
Frank Borowski
alias sonorman 

APP-ECHE

Cro-Mag Rally befand sich wochenlang in den Top 25, bis es schließlich nach hinten durchgereicht wurde. Dank der Preissenkung auf 1,59 Euro wird das Steinzeit-Spiel jetzt aber erneut zum Verkaufsschlager und rangiert seit mehreren Tagen ganz oben in den Download-Charts. Für diesen Preis kann Cro-Mag jedem, der gerne Rennen fahren möchte, besonders empfohlen werden.

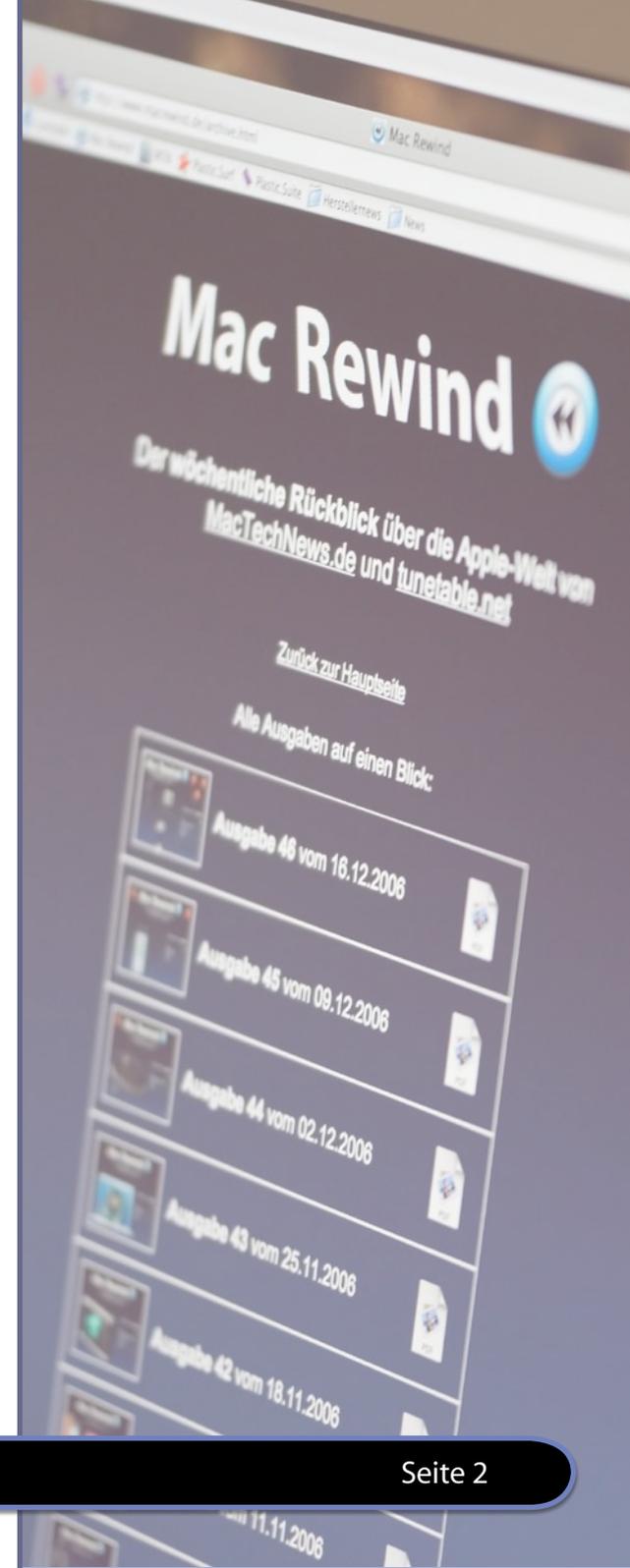
Als Soldat der 101. US-Luftlandedivision im 2. Weltkrieg und nur mit einem iPhone oder einem iPod touch bewaffnet. Mit „**Brothers in Arms - Hours of Heroes**“ bietet gameloft ein actiongeladenes Spiel für alle Freunde Shootern oder Titel

wie Star Wars: The Force unleashed. Granaten lassen sich über die Bewegungssteuerung werfen, animiert wird alles mit hoch auflösender 3D-Grafik. Das Spiel ist als Download 81,6 MB groß und kostet 7,99 Euro.

teXXas - TV-, Kino- und Eventprogramm: In dieser Woche auf Platz 1 der Download-Charts bei den kostenlosen Programmen. Der Benutzer kann sich mit dem kleinen Programm das aktuelle TV- und Kino-Programm anzeigen lassen, auch Tourdaten stehen zur Verfügung. Die Kinodaten werden aus 30 großen Städten abgerufen, Tourneedaten beziehen sich auf deutschlandweite Tourneen. (fen)

INHALT

Editorial	2
Tools, Utilities & Stuff	3
Nikon D3x schließt auf	3
Me, myself and my iPhone.....	4
WD goes FW.....	5
Aus der Abteilung: Unfassbar!.....	5
Noch mal Mini DisplayPort	6
Die Rechnung bitte	8
Kind, geh spielen.....	8
Hier kommt die Maus!	10
Bilder der Woche	15
Impressum	16



Tools, Utilities & Stuff

TipsUtilitiesStuffWidgetsFancyThingsSuperDuperGadgetStuffItems.*

Der Adventspreis für das am schlechtesten gehütete Geheimnis des Monats geht an Nikon.

Nikon D3x schließt auf

Das Erscheinen einer Profi-Nikon-SLR mit ca. 24 Megapixeln Auflösung konnte man sich an fünf Fingern abzählen. Trotz allergrößter Geheimhaltung über den wahren Hersteller der neuen Nikon Bildsensoren ist es mehr als wahrscheinlich, dass diese von Sony stammen. Da Sony erst kürzlich mit der A900 einen Vollformat-Boliden mit 24,4 Megapixeln Auflösung auf den Markt gebracht hat, und weil die Konkurrenzsituation es einfach erfordert, war der Schritt zur D3x die logische Konsequenz.

Kurz vor der offiziellen Vorstellung des neuen Nikon-Flaggschiffes sickerten im Web mal wieder In-

formationen über das neue Modell durch. Inzwischen kann man es bei manchen Kameraherstellern schon fast als Tradition ansehen, das durch gezieltes Streuen von Informati-



onshäppchen der Hype um ein neues Produkt gesteigert wird. Obwohl es im Falle der D3x eigentlich

gar nichts wirklich aufregendes zu vermelden gibt, denn im Wesentlichen handelt es sich, wie erwartet, um eine D3 mit höher auflösendem Sensor und den damit verbundenen Konsequenzen. Darüber hinaus birgt die D3x keine Überraschungen á la „One more thing“. HD-Video sucht man beispielsweise vergeblich.

Hier also die wesentlichsten Abweichungen zur bekannten D3:

Als Sensor kommt ein CMOS mit einer nutzbaren Auflösung von 24,385 Megapixeln zum Einsatz – wahrscheinlich eine spezielle Nikon-Variante des erwähnten Sony-Chips, der exakt die selbe Bildgröße von 6048 x 4032 Bildpunkten erzeugt. Im Gegensatz zur A900 beherrscht die D3x aber die

Analog/Digital-Wandlung wahlweise mit 14 Bit. Für Nicht-Eingeweihte: Die Bildsensoren digitaler

Foto-Kameras sind tatsächlich rein analoge Empfänger, die – vereinfacht ausgedrückt – auftreffendes Licht in elektrische Spannung umwandeln. Erst anschließend werden diese analogen Spannungswerte digitalisiert, wobei dies heute zumeist noch mit einer Auflösung von 12 Bit geschieht, was 4096 Farbabstufungen pro RGB-Farbe bedeutet. Einige neuere DSLRs nehmen die Digitalisierung inzwischen mit 14 Bit pro Farbkanal vor (16384 Abstufungen). Die bekannte D3 gehört zu den 14-Bit-Vertretern. Bei der neuen D3x kommen nun wahlweise 12 oder 14 Bit Auflösung bei der Wandlung zum Einsatz, wie es bei der semiprofessionellen D300 auch der Fall ist. Warum sollte man aber weniger Auflösung als möglich verwenden? Die Antwort liegt ganz einfach in der zu verarbeitenden Datenmenge. Die Unterschiede sind später nur unter gewissen Bedingungen direkt sichtbar, zumal JPEGs sowieso nur eine Ausgabe mit 8 Bit



Farbtiefe erlauben. Für den Dynamikumfang und die Signalverarbeitung (die sogar mit noch höherer Auflösung erfolgt) und das Post-Processing ist eine höhere Auflösung aber immer von Vorteil. Die D3x erzeugt bei voller Auflösung und mit 14 Bit Farbtiefe pro Kanal RAW-Files von rund 50MB Dateigröße, die in 140 MB großen TIFF-Files resultieren können. In ein paar Jahren sind derart große Foto-Dateien vielleicht Normalität, aber zur Zeit erfordert eine derartige Datenmenge noch eine Menge Rechenpower, hohen Datendurchsatz und viel Speicherplatz.

Das ist auch der Grund, warum die D3x nicht mit 9 Bildern pro Sekunde arbeitet, wie die D3, sondern mit 5 Bildern/s bei voller Auflösung auskommen muss. Für noch höhere Geschwindigkeiten würde die Mechanik zwar ausreichen, aber nicht die Signalverarbeitung des aktuellen EXPEED-Prozessors. Auch der Datenpuffer wäre bei noch höherer Geschwindigkeit zu schnell voll, so dass nur wenige Bilder in Serie geschossen werden könnten. Für die anvisierte Zielgruppe (Studio-/Por-

traitfotografen etc.) ist eine derart hohe Bildfrequenz jedoch auch nicht erforderlich. Eine ähnliche Strategie fährt auch Konkurrent Canon seit Jahren. Neben der 10 Bilder/s schnellen 1D Mark III gibt es da schon seit einiger Zeit die 1Ds Mark III, die sich



mit 21,1 Mio. Pixeln um die Klientel für hohe Auflösungen kümmert und die sich ebenfalls auf 5 Bilder/s beschränkt.

Wie die Canon 1Ds Mark III hat aber auch die neue Nikon D3x eine üble Spaßbremse eingebaut. Mit rund

7000 Euro Einstandspreis ist die D3x im Verhältnis zu beispielsweise einer Sony A900 oder einer Canon EOS 5D Mark II so viel teurer, dass es sich wohl nur für wenige Profis lohnt, die geforderte Differenz zu entrichten. Die Canon EOS 1Ds Mark III kam zu einem Zeitpunkt auf den Markt, als sie noch absolut einsam an der Spitze

der Auflösungsriesen unter den DSLRs stand. Inzwischen erwarten aber viele User entweder einen deutlichen Preisnachlass für die Kamera, oder vermuten einen baldigen Nachfolger mit nochmals deutlich höherer Auflösung. Dass Nikon zur Markteinführung der D3x nun einen derart hohen Preis ansetzt, überrascht schon ein wenig. Es wird sich zeigen, wie schnell der Marktpreis auf ein im Vergleich zur D3 (und auch zur noch deutlich günstigeren D700) vertretbares Niveau sinkt.

Die restlichen Unterschiede zur D3 sind übrigens schnell aufgezählt: Neben der bereits erwähnten höheren Auflösung und der geringeren Serienbildgeschwindigkeit liegt der Standard-ISO-Bereich der D3x zwischen 100 und 1600 (D3 = 200-6400) mit Erweiterung auf ISO 50 bis ISO

6400 (D3 = ISO 100 bis 25600). Andere Unterschiede verbergen sich höchstens noch im Detail. Ungeklärt ist beispielsweise noch, ob die Serienbildgeschwindigkeit der D3x im 14-Bit-Modus sinkt, so wie es bei der D300 der Fall ist, oder ob sich dadurch nur die Anzahl der Serienbilder verringert, bis der Puffer voll ist. Zumindest hat Nikon mit der D3x nun endlich die Lücke zu anderen Anbietern mit höher auflösenden Modellen geschlossen und führt in dieser Kategorie vorerst das Feld gemeinsam mit Sony an. Nikon-Kunden, die verzweifelt auf ein derartiges Modell gewartet haben, können also aufatmen.

(son)

Me, myself and my iPhone

Herr Angelo würde vielleicht sagen: „Isch 'abe gar kein iPhone“. Jedenfalls bezieht sich der Titel nicht auf mich, sondern auf ein recht vielversprechend klingendes Buch für iPhone-Besitzer.

Unter dem Titel „[Mein iPhone & Ich](#)“ bietet der amac-buch-Verlag Ochsenkühn ein 324 Seiten starkes Kompendium mit reichlich Hintergrundinformationen zu Apples Kult-Handy an. (Darf man eigentlich „Handy“ sagen, wenn man vom



iPhone spricht?) Ich selbst habe das Buch mangels iPhone nicht gelesen, aber andere haben es schon geistig importiert und es ebenfalls für kult-würdig befunden.

Für rund 20 Euro erhält man ein echtes Buch (keine PDF-Datei) mit geprägtem, UV-beschichtetem Cover und Seiten aus echtem Papier. Macht sich sicher auch als Weihnachtsgeschenk gut. (son)

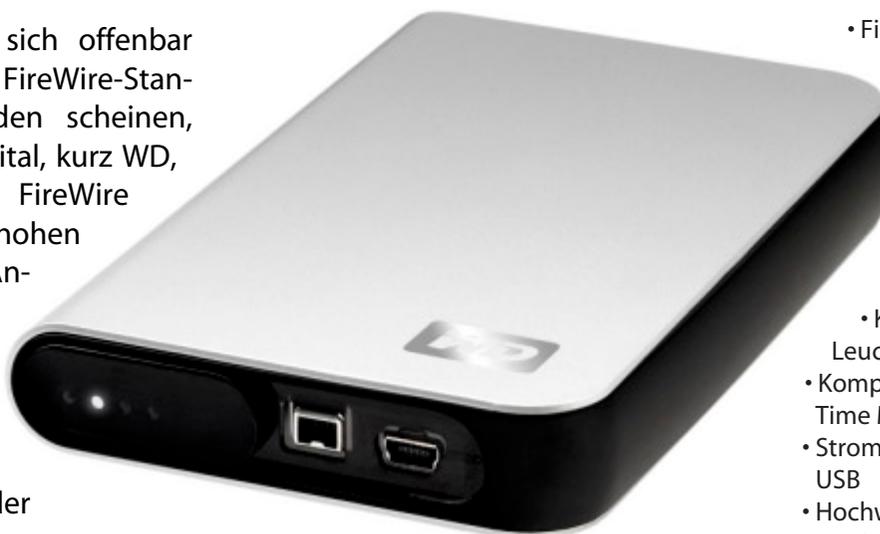
WD goes FW

Während Andere sich offenbar ganz langsam vom FireWire-Standard zu verabschieden scheinen, steht für Western Digital, kurz WD, außer Frage, dass FireWire nach wie vor einen hohen Stellenwert bei den Anwendern hat. Darum stattet der Hersteller ab sofort seine Modelle der My Passport-Serie mit der 800er-Variante der FireWire-Schnittstelle aus.

Mac-Nutzer können ihre Daten somit jetzt noch schneller und bequemer sichern und transportieren. Die neue My Passport Studio ist ab Dezember mit den Kapazitäten 320 GB, 400 GB und 500 GB in Deutsch-

land erhältlich. Die unverbindliche Preisempfehlung beträgt je nach Kapazität 129 Euro, 139 Euro und 169 Euro.

Die My Passport Studio ist für Mac formatiert und neben dem FireWire 800/400 auch mit einer USB-Schnittstelle ausgestattet. Das neue Interface und das schlichte Metallic-Design machen die portable Festplatte zum idealen Begleiter des neuen Apple MacBook Pro.



„Fotografen, Filmemacher, Designer und andere Mac-Nutzer haben aufgrund ihres Berufs oder ihrer Hobbies einen besonderen Bedarf an schnellen und mobilen Speicher-

lösungen“, erläutert Jim Welsh, Senior Vice President und General Manager von Western Digital's Branded Products und Consumer Electronic Groups. „Die FireWire 800 Schnittstelle beschleunigt den Datentransfer und das Bearbeiten von großen Dateien wie zum Beispiel hochauflösenden Videos.“

Die Features der My Passport Studio-Festplatte auf einen Blick:

- FireWire 800/400 und USB 2.0 Anschlüsse
- Verfügt über „Hochleistungsturbotreiber“ für eine maximale Leistung (nur für Mac)
- Mac-formatiert – Kompatibel mit Mac durch HFS+ Journaled-Formatierung[1]
- Kapazitätsanzeige mit LED-Leuchten
- Kompatibel mit der Backup-Software Time Machine von Apple
- Stromversorgung über FireWire oder USB
- Hochwertige Schutzhülle zum Schutz vor Schmutz und Kratzern
- 5 Jahre Garantie

(son/Pressemeldung, editiert)

Aus der Abteilung: Unfassbar!

Apple macht ja seit geraumer Zeit ganz auf Grünes Gewissen und

Öko-Bewusstsein. So vergaß Jobs bei der Vorstellung der neuen MacBooks und des neuen 24" Cinema Displays nicht zu betonen, welche Anstrengungen man unternommen habe, um Ressourcen zu schonen, beispielsweise indem man die Verpackung der MacBooks auf das Wesentliche verkleinert hat. Gut so! Aber was Apple sich jetzt mit dem neuen Mini DisplayPort Adapter erlaubt, ist schon ein wahrer Hohn.

In den USA wurden jetzt erste Stückzahlen dieses Adapters ausgeliefert, bei dem es sich im Wesentlichen um einen kleinen Stecker, wenige Zentimeter Kabel und einen kleinen Kasten in streichholzschachtelgröße handelt. Die Verpackung hierfür besteht aber aus einem Kunststoffbeutel, verpackt in einem Karton, der offenbar größer ist, als der für ein neues MacBook. Plus eine weitere Umverpackung für den Versand natürlich.

Bei [Gizmodo](#) kann man den Wahnsinn in Bildern betrachten. Falls Sie, liebe Leser, in Kürze ebenfalls einen Mini DisplayPort Adapter erhalten sollten, teilen Sie uns doch bitte mit, ob auch hierzulande derartige Monsterverpackungen zum Einsatz kommen.



Noch mal Mini DisplayPort

Manche Entscheidungen von Apple sind für den Verbraucher wirklich nur schwer nachzuvollziehen, und Apples „Anti-Kommunikations-Politik“ macht die Sache nicht wirklich transparenter. Auch bei dem in den neuen MacBooks eingesetzten Mini DisplayPorts stellt sich die Frage, was dieser Unsinn eigentlich soll.

DisplayPort (ohne „Mini“) ist bei Wikipedia für jeden nachzulesen „ein durch die VESA genormter universeller und lizenzfreier Verbindungsstandard für die Übertragung von Bild- und Tonsignalen.“ Soweit, so gut. Lizenzfrei ist hier zunächst einmal das Zauberwort, denn der offensichtliche Konkurrenzstandard HDMI ist nicht lizenzfrei. Aber Apple war der normale DisplayPort zu groß und entwickelte deswegen basierend darauf den eigenen Standard **Mini DisplayPort**, der im Grunde genommen nur auf eine kleinere Steckverbindung setzt.

Um dem Zubehörmarkt Auftrieb zu verschaffen, gab Apple diese Woche bekannt, kostenlose Lizenzen an Hersteller zu vergeben, die Stecker, Anschlüsse oder Geräte mit Mini DisplayPort entwickeln möchten. Auf Apples Entwicklerseiten

lassen sich weitere Informationen zum Anschluss finden, zudem stellt Apple hier die Lizenzinformationen bereit. Auch gut. Aber die Frage bleibt dennoch ungeklärt, warum Apple nicht den längst in der Unterhaltungselektronik etablierten HDMI-Anschluss verwendet. Schaut man sich diesen Standard einmal näher an, kann der im Prinzip alles, was auch (mini) DisplayPort kann. Auf meine Nachfrage bei der Apple Pressestelle bekam ich ein paar sehr unbefriedigende Antworten zu dem Thema. Ein heiß diskutierter Punkt ist beispielsweise, wie es mit der Tonübertragung beim Mini DisplayPort in den MacBooks aussieht. Die Antwort darauf lautete:

„Ja, die Mini DisplayPorts unterstützen die Audio-Übertragung. Mini Display Port ist ein offener Standard (<http://www.vesa.org/>) der Audio unterstützt.“

Für das 24“ LED Cinema Display müssen Sie jedoch auch das USB Kabel anschließen um eine



Audio-Übertragung zu bekommen.“

Was leider nichts darüber aussagt, warum die MacBooks zur Audio-Übertragung dennoch USB benötigen. Wer tiefer in den Spezifikationen der jeweiligen Display-Anschlussarten gräbt, findet den Hinweis, dass Grafikkarten mit HDMI (und damit wahrscheinlich auch die mit DisplayPort) über einen dedizierten Chip verfügen müssen, der das Audio-Signal über die Grafikschnittstelle auszugeben vermag. Die Empfangsgeräte, also beispielsweise das neue 24“ Cinema Display, müssen wiederum über einen entsprechenden Decoder verfügen. Ich habe keinen konkreten Hinweis finden können, dass die Grafikkarten in den neuen MacBooks über derartige Audio-Chips verfügen und gehe davon aus, dass dies der Grund für die fehlende Audiofähigkeit der Mini DisplayPorts in den MacBooks ist. Wenn jemand konkrete anderslautende Hinweise hat, nehme ich diese mit Freuden entgegen.

Auf die Frage, welche sonstigen Gründe zu der Entscheidung für Mini DisplayPort und gegen beispielsweise HDMI geführt haben, antwortete mir die Pressestelle:

„Gründe für den Mini DisplayPort sind:

- die klare, digitale Verbindung
- erheblich kleinere Größe (10 % der Größe von DVI), dies kommt dem neuen Design der MacBooks zugute.
- es gibt uns die Möglichkeit dass alle neuen Notebooks (MacBook, MacBook Air und MacBookPro) selbst ein 30“ Cinema Display unterstützen können
- es kann eine größere Auflösung als HDMI unterstützt werden.“

Auch diese Antworten sind leider alles andere als befriedigend.

> Die „klare, digitale Verbindung“ bezieht sich offenbar auf den Vergleich zu analogen Verbindungsarten. Gegen das ebenso digitale HDMI ist das natürlich kein Argument.

> Die geringere Größe zieht auch nur gegenüber DVI oder den normalen DisplayPort, nicht aber gegen HDMI, das ebenfalls sehr kompakte Stecker und Buchsen ermöglicht.

> Die letzten beiden Punkte impli-



zieren, dass HDMI nicht in der Lage wäre, Monitore mit der Auflösung eines 30" Cinema Displays (2560 x 1600 Bildpunkte) zu betreiben. Nach meinen Recherchen schafft aber die aktuellste Revision HDMI 1.3+ fast die selbe Bandbreite wie DisplayPort und sollte damit durchaus in der Lage sein, diese Auflösung (und sogar noch höhere) zu bedienen. Gegenteilige Beweise liegen mir nicht vor. Sollte es diese geben, lassen Sie es mich bitte wissen.

Vorausgesetzt, dass meine Nachforschungen den korrekten Sach-

verhalt zeigen, lässt sich Apples Entscheidung für den (Mini) DisplayPort nur auf einen Punkt reduzieren: Die Lizenzkosten. Doch sind die wirklich so relevant? In der Unterhaltungselektronik gibt es inzwischen massenhaft billige Komponenten mit HDMI. Die Mehrkosten für den Verbraucher können sich eigentlich nur im Cent-Bereich abspielen und sind damit irrelevant. Bleibt also nur die Möglichkeit, dass Apple einfach sein „eigenes Ding“ durchziehen will, um seine Unabhängigkeit in jeder Hinsicht zu festigen. Der Verbraucher bleibt dabei

aber auf der Strecke und muss sich mit teuren und eigentlich unnötigen Adaptern wie den im Bericht zuvor genannten herumschlagen. Im Falle des 30" Cinema Displays ist sogar ein Adapter notwendig, für den Apple gezogene 99 Euro verlangt (und der noch nicht lieferbar ist). Worauf das Ganze im Extremfall hinauslaufen kann, zeigt das Bild unten links von MacTechNews-User „Trampa“:

Zur Zeit gibt es (nach meinem Kenntnisstand) noch kein einziges Produkt von Fremdherstellern, das über Apples **Mini** DisplayPort verfügt. Die kostenfreie Lizenzierung wird daran auf absehbare Zeit nur wenig ändern.

Es gibt allerdings noch eine weitere Unstimmigkeit bei der Frage, warum nicht durchgehend auf HDMI gesetzt wird. Wie es scheint, ist die Computerindustrie insgesamt nicht allzu sehr daran interessiert, eine Schnittstelle zum Standard zu erheben, die eine einfache Verbindungsaufnahme mit Komponenten aus der Unterhaltungselektronik ermöglicht. Zwar kommen auch immer mehr Monitore und (im PC-Sektor) Grafikkarten mit HDMI auf den Markt, aber gleichzeitig wird der (normal große) DisplayPort in immer



Photo: Trampa

maconcept

ihr partner für 3d, apple, wacom, service und mehr...

modo 302 Holiday Promo

Bestellen Sie modo 302 im Dezember 2008 und sparen 190,00 €

Statt 829,00 € zahlen Sie nur 639,00 €. Nutzen Sie Holiday Promo und steigen ein in die faszinierende Welt 3D. Bestellen Sie einfach im maconcept Online Store und wir schicken Ihnen die Software auf DVD (als Backup).

Greifen Sie jetzt zu!



www.maconcept.de
info@maconcept.de
Gronauer Str. 17
61184 Karben
t. +49 6039 46790 64
f. +49 6039 46790 74



mehr Monitoren eingesetzt. Wozu? Und wie sieht die Zukunft aus? Gibt es bald Monitore mit zwei praktisch gleichwertigen Anschlüssen, HDMI und DisplayPort, eventuell auch noch mit Mini DisplayPort? Und wo genau liegen die Hindernisse bei der Audio-Übertragung, die sowohl DisplayPort, als auch HDMI prinzipiell beherrschen?

Fragen über Fragen. Falls ein Insider mitliest und all diese Fragen plausibel und nachweisbar aufklären kann, ließen sich sicher unzählige Streitgespräche in den Internetforen zu einem friedlichen Ende bringen.

(son)

Die Rechnung bitte

Piereck-Datentechnik stellt zum Jahreswechsel die neueste Version seiner Software PiDA faktura 2009 (V5) vor, mit der sich Aufträge besonders einfach verwalten lassen sollen.

Mit einem neuen ansprechenden Interface sowie neuen zahlreichen Features, vereinfacht PiDA faktura die so oft nervige Büroarbeit. Die bereits seit einem guten Jahr bestehende Fakturierung wurde durch viele Neu-

erungen noch einfacher, schneller und übersichtlicher.

Hier die wichtigsten Neuerungen:

- Integration einer Historie im Adressmodul. Alle Vorgänge, die zu einem Kunden bestehen werden aufgelistet.
- Direkte Auswahl eines Ansprechpartners im Angebots-, Auftrags-, Liefererschein- und Rechnungsmodul.
- Zu allen Vorgängen können die Adressdaten nachträglich aktualisiert und editiert werden.
- Eine direkte Auswahl der Ansprechpartner zu allen Vorgängen ist möglich.
- Alle Vorgänge können dupliziert werden, wodurch wiederkehrende Rechnung schnell anzulegen sind.
- Übernahme von mehreren Liefererschein in eine Rechnung.
- Anlage eines Einmalkunden, zur Verhinderung von „Karteileichen“.
- Anlage eines Kontoauszuges im Rechnungsmodul für die offenen Posten eines Kunden.



- Veränderbare Reihenfolge der Verkaufspositionen in allen Vorgängen.
- Für alle Ausdrücke können eigene Briefbögen zur Erstellung von PDF-Dateien hinterlegt werden.
- Ein Wächter mit akustischem Signal erinnert an offene Aufgaben und Vorgänge, so dass nichts in Vergessenheit geraten kann.



Weitere Infos sowie Bilder und Testversionen finden Sie unter www.piereck-datentechnik.de oder www.pida-faktura.de.

(Pressemeldung, editiert)

Kind, geh spielen!

Für alle, die nicht wissen, wohin mit der vielen Freizeit über die Weihnachtsfeiertage, hier noch ein Spieletipp. Ich persönlich bin ja nicht so der Rollenspiel-Typ, der sich Tage- und

Wochenlang mit WoW und Konsorten aus der Realität verzieht. Ich bevorzuge zur spielerischen Entspannung am Mac eher „Quickies“. Wie beispielsweise eine schöne, klassische Flippersimulation. Ein paar Minuten, oder vielleicht auch mal ein paar Stunden die Tastatur zum Glühen bringen

und richtig herzlich am virtuellen Tisch rütteln ist mir persönlich lieber, als langwierige „Entwicklungen“ in Fantasiewelten durchzumachen, die letztlich zu keinem echten Ziel führen. Aber bitte nicht falsch verstehen: in der Computersteinzeit habe ich eine ähnliche Leidenschaft gehegt um mir die Nächte mit „Hanse“ um die Ohren geschlagen, oder mit anderen Simulationen der primitiven Art.

Mein Tipp für die Flipperfreaks ist [Dream Pinball 3D](#), welches gerade ein Update auf Version 1.02 erfahren hat, der vor allem die Performance auf nVidia-basierten Mac-Systemen erheblich verbessern soll. Dream Pinball 3D bietet reichlich Flipperspass und kostet 20 Euro bei Application Systems Heidelberg (ASH).

(son)





Die unverzichtbare Komplettlösung
um Windows auf dem Mac zu nutzen.

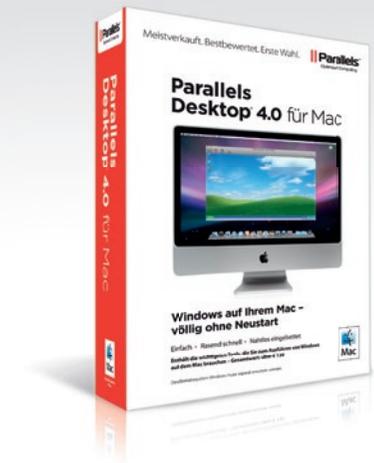
Einfach. Schnell. Leistungsfähig.

#1 Mac Utility
Über 1.500.000
Anwender

Mit dem **neuen Parallels Desktop® 4.0 für Mac** holen Sie ab sofort noch mehr aus Ihrem Mac. Ohne Neustart können Sie mit nur einem Mausklick jede Windows-Anwendung in Ihrer gewohnten Mac-Umgebung ausführen – und das jetzt noch einfacher, schneller und sicherer.

Über 50 neue Funktionen und Verbesserungen machen Parallels Desktop 4.0 für Mac zu dem, was es schon immer war: **die absolute Nr. 1 unter den Macintosh Dienstprogrammen.**

Neugierig? Dann lassen auch Sie sich überzeugen. Besuchen Sie uns einfach im Internet unter: www.win-win-on-mac.de



Parallels™
Optimized Computing™

Hier kommt die Maus!

Praxistest: Logitech MX1100 Lasermaus

In dieser Woche feiert Logitech ein erstaunliches Jubiläum. 40 Jahre nachdem Douglas C. Engelbart die Computermaus zum ersten Mal der Öffentlichkeit präsentierte, erreicht Logitech einen Meilenstein und liefert seine milliardste Maus aus. Grund genug, diesen Erfolg mit einer Besprechung von Logitechs aktueller Master-Maus (neben der MX Revolution) zu feiern. Der MX1100.

Die Computermaus hat wirklich eine erstaunliche Erfolgsgeschichte durchgemacht. Zu den einschneidendsten Erinnerungen in meinem Computerleben gehört ein uraltes Titelblatt einer Computerzeitschrift (den Namen weiß ich nicht mehr), auf dem die Frage gestellt wurde, wem die Zukunft gehört: der Computermaus des Apple Macintosh, oder dem berührungsempfindlichen Bildschirm, wie ihn Hewlett Packard zu

der Zeit propagierte – mit einer abenteuerlichen Monitorkonstruktion, bei der im Rahmen rund um die Bildröhre „Lichtschranken“ eingebaut waren, mit deren Hilfe die Position des Fingers auf der einfarbig grünen Mattscheibe grob ermittelt werden konnte. Ich lag damals völlig falsch und setzte auf den „Touchscreen“, weil das irgendwie cooler war. Heute wissen wir, wer das Rennen gemacht hat. Obwohl die Touch-Technologie ja gerade eine Renaissance erfährt und vielleicht doch noch zu spätem Ruhm gelangt – wenn auch deutlich weiterentwickelt, als seinerzeit das Schätzchen von HP.

Im Gegensatz zu der uralten Fingerbedienung des HP hat die Computermaus seit ihrer Erfindung allerdings kaum grundlegende Weiterentwicklungen erfahren. Okay, von der Kugel zur optischen Abtastung bis hin zur heute gängigen Lasermaus

könnte man schon von einer dramatischen Weiterentwicklung sprechen, aber das Grundprinzip ist doch im Grunde genommen immer noch das Gleiche: Mittels einer Abtastvorrichtung wird die Bewegungsrichtung und -geschwindigkeit auf einer Oberfläche gemessen und in die Mauszeigerbewegung auf dem Bildschirm umgesetzt.

That's it. Damals wie heute. Trotzdem war es von Doug's Holzmaus bis zur MX1100 ein weiter Weg, der hauptsächlich durch Optimierung und Spezialisierung geprägt war. Logitech hat sich dabei als emsigster Mauser hervorgetan und wurde dafür mit der Marktführerschaft unter den Mausherstellern belohnt. Eine Position, die sie bereits seit vielen Jahren innehaben.



Maus mit Gimmick: Unter der Daumenablage verbirgt sich eine weitere Taste, die nur durch drei leicht hervorgehobene „Gefühlsnoppen“ gekennzeichnet ist.



Die hier getestete MX1100 stellt Logitechs jüngsten Spross unter den für den lokalen Einsatz entwickelten High-End-Mäusen dar. Sie ist der wahre Nachfolger der MX1000, die seit über vier Jahren bei mir tagtäglich ohne zu murren ihren Dienst verrichtet. Bis zu 15 Stunden pro Tag. Dabei hat sie sicher so einige Kilometer auf meinem Schreibtisch zurückgelegt und diverse Mausmatten überlebt. Natürlich sieht man ihr die Jahre inzwischen deutlich an, aber sie schaut dennoch erstaunlich frisch aus. Besonders wichtig: sämtliche Bedienelemente funktionieren wie am ersten Tag und sogar die Gleitfüße und der Akku haben bis heute durchgehalten. Einziger und ständiger Kritikpunkt an der MX1000 sind die Kontakte der Ladestation und an der Unterseite der Maus. Trotz Reinigung artet es immer in ein lästiges Geduldspiel aus, die Maus so auf die Station zu stellen, dass der Akku zuverlässig geladen wird. Der Akku hält übrigens auch heute noch gut eine Arbeitswoche durch, bis er an die Saftbar muss.

Stellt sich die Frage, was der Nachfolger besser kann. Im Gegensatz zur kurz erwähnten MX Revolution, die ich übrigens in [Ausgabe 31](#) ausführ-

lich getestet habe, ist die MX 1100 nicht ganz so „radikal“. Ihre Form ist weniger ausgeprägt als die der Revolution, liegt aber besser in der Hand, auch gegenüber der MX1000. Die Neue lässt insbesondere den Daumen nicht ganz so weit nach innen rutschen und fasst sich dadurch noch ein wenig besser an. Sie ist quasi weniger stark tailliert. Die Hand liegt noch entspannter. Wer wie ich lange mit der MX1000 gearbeitet hat, wird mit der leicht veränderten Form keinerlei Schwierigkeiten haben. Die MX1100 sitzt wie angegossen und ist bei weitem nicht so gewöhnungsbedürftig, wie die MX Revolution.

Kommen wir zu den technischen Änderungen. Von ihrem Vorgänger erbt die MX1100 neben einer gelungenen Form die grundlegende Bedienung und natürlich die Laserabtastung, die seinerzeit mit der MX1000 eingeführt wurde. Der neue Abtaster der 1100 zeichnet sich in erster Linie durch einen deutlich geringeren Energiebedarf aus, die Präzision hat sich hingegen nicht geändert, doch daran gab es schon bei der MX1000 nichts zu bemängeln. Bei der Neuen kann man allerdings die Auflösung, und damit die Geschwindigkeit des Mauszeigers

auf dem Bildschirm, mittels einer Taste auf dem Gehäuse umschalten. Ich persönlich habe dafür noch keine Verwendung gefunden, aber für manche Gamer mag das von Belang sein.

Als Stromversorgung kommt bei der MX1100 kein fest eingebauter Akku mehr zum Einsatz, sondern sie arbeitet mit zwei herkömmlichen Mignon Batterien (AA), die für bis zu 9 Monate Mausbetrieb ausreichen sollen. Wer mag kann auch handelsübliche NiMH-Akkus verwenden, muss dann aber mit einer deutlich kürzeren Laufzeit rechnen. Nach dem Einschalten der Maus mittels Schiebeschalter an der Unterseite wird der Ladezustand für einige Sekunden per LED an der Oberseite angezeigt. Später leuchtet diese Anzeige nicht jedes mal auf, wenn man die Maus bewegt, so wie es bei der MX1000 der Fall war. Wozu auch.

Eine Ladestation, oder auch nur einen Halter zum Parken gibt es bei der „Elfhundert“ nicht, was im Grunde genommen auch ganz gut ist. Ein Steckernetzteil und ein Gegenstand weniger auf dem Tisch. Im Lieferumfang findet sich neben zwei Batterien, der Anleitung und der Treiberdisk lediglich ein USB-Stick,



MERIDIAN

KRELL

audio research

Velodyne

Sonus faber

Vienna acoustics

AVID

PrimaLuna

van den Hul

GOEÄTZ

EXACTPOWER

Millennium audio vision

Iter audio cable

EAT

Mac-User wissen, nur das Beste ist gerade gut genug, und Kompromisse können andere machen.

AudioReference bietet kompromisslose AV-Lösungen der renommiertesten Hersteller weltweit.

Wir informieren Sie gern.



AUDIO REFERENCE

Alsterkrugchaussee 435
22335 Hamburg
T: 040 / 533 20 - 359, Fax: -459
info@audio-reference.de
www.audio-reference.de



der den Empfänger für Logitechs eigene Funktechnik enthält. Ich sehe schon die Kommentare einiger User, die sich darüber beschwerten werden, warum es die MX1100 nicht mit Bluetooth gibt, doch solange es diese Forderung schon gibt, kann ich sie nur bedingt nachvollziehen. Logitechs eigene Funktechnik ist eindeutig flotter, zuverlässiger und braucht praktisch keine Zeit für die Verbindungsaufnahme. Dass dafür ein USB-Slot geopfert werden muss, ist ein geringer Preis, insbesondere bei stationären Systemen, wo sowieso meistens mit Hubs gearbeitet wird. Eher frage ich mich da, warum Logitech der MX1100 nicht einen dieser winzig kleinen USB-Empfänger mit auf den Weg gibt, die bei den hauseigenen Mobil-Mäusen mitgeliefert werden, sondern stattdessen einen immerhin 4 cm aus dem Gehäuse ragenden Stick. Die einzig sinnvolle Erklärung, die mir dafür einfällt, ist eine bessere Empfangsleistung des größeren Sticks, aber das ist eine Vermutung, die ich leider nicht überprüfen kann. Zwar habe ich von einer anderen Lo-

gitech-Maus noch einen dieser Winzig-Stecker vorliegen, doch ich habe keine Möglichkeit gefunden, die MX1100 an diesem anzumelden. Im Gegensatz zu älteren Logi-Mäusen haben die neuen keinen „Connect“-



Button mehr und arbeiten offenbar nur noch mit dem mitgelieferten Stick zusammen. Das ist bedauerlich. Noch ärgerlicher an diesem Umstand ist aber, dass man beispielsweise keine schnurlose Logitech Tastatur, wie die in [Ausgabe 145](#) vorgestellte diNovo Mac

Edition an dem Stick der MX1100 anmelden kann. Will man diese beiden Produkte gemeinsam an seinem Mac betreiben, muss man tatsächlich beide mitgelieferten USB-Sticks anschließen. Die einzig mir bekannte Lösung, bei der nur ein Empfänger für Tastatur und Maus benötigt wird, ist der Kauf einer von Logitechs

Desktop-Bundles, wie der [Cordless Desktop Wave Pro](#). Liebe

Logitechler, nach einer milliarde Mäusen solltet ihr etwas erfahrener sein und euren Usern keinen derartigen

Unsinn zumuten. Falls es eine Marketingstrategie ist, dürfte die nur für einen begrenzten Zeitraum erfolgreich und eurem Ruf sicher nicht zuträglich sein.

Falls doch jemand eine Möglichkeit kennen sollte, die Geräte an anderen Sticks als den eigenen anzumelden, dann bitte eine Mail an mich.

Kommen wir zu den Funktionselementen. Eine Besprechung der Logitech Treibersoftware erspare ich mir an dieser Stelle mal. Ältere Versionen des Logitech Controll Centers haben mich nie überzeugt und hat-

ten damals auch einige Probleme verursacht, weshalb ich schon seit mehreren Jahren mit [SteerMouse](#) des japanischen Entwicklers Plentycom arbeite. Dieser Treiber unterstützt auch im (fast) vollem Umfang die MX1100, so dass ich mir den Austausch der Treiber spare. Sie wissen schon: Never change a running system. Allerdings habe ich mir sagen lassen, dass der Logi-Treiber inzwischen problemlos funktionieren soll. Wenn Sie dennoch Ärger damit haben sollten, keinen Sie ja jetzt einen möglichen Ausweg.

Neben der linken und rechten Haupttaste und dem bereits angesprochenen Umschalter für die Auflösung bietet die MX1100 zwei seitlich angebrachte Tasten, und als Besonderheit eine unter dem Daumen liegende unsichtbare Taste. Die lässt sich einwandfrei bedienen, benötigt unter gewissen Umständen aber etwas Gewöhnung und Vorsicht. Ist man beispielsweise in Photoshop konzentriert dabei eine manuelle Freistellung per Lasso vorzunehmen, sollte man darauf achten nicht zu verkrampfen, da man sonst unter Umständen versehentlich die versteckte Taste bedient. In meinem Falle liegt darauf der Befehl „Com-

mand-H“, also Ausblenden der Applikation. Wenn das beim Freistellen passiert ist das weniger schön. Aber den Bogen hat man schnell raus und Fehlbedienungen sind kein Thema.

An der Oberseite zwischen den Haupttasten findet sich Logitechs mit der MX Revolution eingeführtes MicroGear-Tastenrad, welches sich zwischen gerastert und freilaufend umschalten lässt. Das geschieht bei der MX1100 zum Glück nicht mehr durch einen Druck auf das Tastenrad, das damit eine mögliche Funktion verlieren würde, sondern durch einen separaten, hinter dem Rad liegenden Schalter. Eine Kippfunktion hat das Rad ebenfalls. Was gegenüber der MX1000 fehlt ist die Wippe direkt vor und hinter dem Rad. Zumindest die hintere, gut erreichbare Seite dieser Wippe vermisse ich bei der Neuen ein wenig. Sie dient bei mir dazu, bei sehr langen Webseiten mit einem Klick ans Ende der Seite zu gelangen.

Nochmal zu der Funktion der umschaltbaren Auflösung. Mit besagter

Tastenwippe – ein einfacher Schalter hätte es eigentlich auch getan, da es nur zwei Schaltstufen gibt – wird die Auflösung des Lasersensors zwischen 800 und 1600 DPI umgeschaltet. Diese Auflösungen haben aber in



der Praxis nichts mit der Genauigkeit der Maus zu tun. Die ist nämlich in jedem Modus für jedwede Anwendung hoch genug. Man ändert mit der Einstellung lediglich die Relation zwischen der Mausbewegung und der Cursorgeschwindigkeit, ohne dazu

extra die Einstellung im Maustreiber bemühen zu müssen. Hier liegt übrigens auch der derzeit einzige Nachteil von SteerMouse. Die Tastenwippe zum Umschalten der Auflösung lässt sich in der aktuellen Version 3.9 nicht mit anderen Funktionen belegen. Das wird hoffentlich bald behoben und dann gibt es auch adäquaten Ersatz für die fehlenden Tasten vor und hinter dem Rad.

Fazit

Unterm Strich ist die MX1100 ein würdiger Nachfolger der altgedienten MX1000. Sie übertrifft meiner Ansicht nach in der Praxistauglichkeit auch die MX Revolution deutlich, so dass für mich kein Zweifel besteht: die MX1100 ist die derzeit beste Desktopmaus der Welt. Die im Text genannten Unstimmigkeit mit den Empfängersticks trüben den Gesamteindruck zwar ein wenig, aber das ändert nichts daran, dass die MX1100 ein ehrwürdiger Stammhalter der fruchtbaren Rasse der Tischnager ist. Hut ab für eine Milliarde Mäuse!

(son)

Testergebnisse und Daten:

Logitech MX1100 Lasermaus Schnurlos-Desktopmaus

Verarbeitung.....	sehr gut
Ausstattung	gut
Bedienung/Ergonomie.....	exzellent
Praxistauglichkeit.....	exzellent
Preis/Leistung.....	gut
Listenpreis	69 Euro
Marktpreis	ab ca. 50 Euro

Gesamtergebnis

Hardware..... HIGHLIGHT

Plus/Minus

- + hervorragende Ergonomie
- + zuverlässige Schnurlosverbindung
- + Praxistauglichkeit

- USB-Empfänger funktional eingeschränkt

Vertriebsadressen

Deutschland, Österreich und Schweiz, siehe: <http://www.logitech.de/>



Eine Gigamaus

Das Unternehmen Logitech, das im Jahre 1981 auf einem Bauernhof im Schweizer Apples gegründet wurde und schon kurz danach enge Beziehungen zum Silicon Valley aufbaute, brachte 1985 ihre erste Maus in den Einzelhandel und erreichte 1998 die Marke von einhundert Millionen verkauften Mäusen. Bereits sieben Jahre später lieferte Logitech seine fünfhundertmillionste Maus aus. Heute vertreibt Logitech Mäuse in mehr als 100 Ländern weltweit und fertigt im Durchschnitt 376.000 Stück pro Tag bzw. 7,8 Millionen pro Monat.

Am Mittwoch dieser Woche hat Logitech nach eigenen Aussagen seine milliardste Maus ausgeliefert. Aneinandergereiht würden diese die Erde mehr als drei mal umspannen.

MICE

MICE

<p>Wheel Mouse The original Logitech Mouse. It was the first mouse to use a scroll wheel. It was introduced in 1999.</p> 	<p>Multi-Port Computer Mouse The first mouse to have a multi-port connector. It was introduced in 1999.</p> 	<p>TactiMax The first mouse to have a tactile feedback system. It was introduced in 1999.</p> 	<p>Logitech G7 The first mouse to have a programmable button. It was introduced in 1999.</p> 	<p>First Mouse The first mouse to have a cord. It was introduced in 1981.</p> 	<p>Mini Mouse The first mouse to have a mini connector. It was introduced in 1999.</p> 	<p>TrackManuX The first mouse to have a trackball. It was introduced in 1999.</p> 	<p>Carbon Mouse The first mouse to have a carbon-based sensor. It was introduced in 1999.</p> 	<p>Carbon Presenter The first mouse to have a presenter function. It was introduced in 1999.</p> 	<p>MX™ 1000 Laser Cordless Mouse The first mouse to have a laser sensor. It was introduced in 2000.</p> 	<p>MX™ 1000 Laser Cordless Mouse The first mouse to have a laser sensor. It was introduced in 2000.</p> 	<p>MX™ 1000 Laser Cordless Mouse The first mouse to have a laser sensor. It was introduced in 2000.</p> 	<p>MX™ 1000 Laser Cordless Mouse The first mouse to have a laser sensor. It was introduced in 2000.</p> 	<p>MX™ 1000 Laser Cordless Mouse The first mouse to have a laser sensor. It was introduced in 2000.</p> 	<p>MX™ 1000 Laser Cordless Mouse The first mouse to have a laser sensor. It was introduced in 2000.</p> 	<p>MX™ 1000 Laser Cordless Mouse The first mouse to have a laser sensor. It was introduced in 2000.</p> 	<p>MX™ 1000 Laser Cordless Mouse The first mouse to have a laser sensor. It was introduced in 2000.</p> 
--	--	--	---	--	---	--	---	---	--	--	--	--	--	--	--	--

<p>Pre-1985</p> 	<p>1985</p> 	<p>1989</p> 	<p>1990</p> 	<p>1991</p> 	<p>1993</p> 	<p>1995</p> 	<p>1996</p> 	<p>2000</p> 	<p>2001</p> 	<p>2002</p> 	<p>2003</p> 	<p>2004</p> 	<p>2005</p> 	<p>2006</p> 	<p>2007</p> 	<p>2008</p> 
---	--	--	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--



hausfreund



BILDER DER WOCHE

Mac Rewind



Impressum

Herausgeber:

Synium Software GmbH • Robert-Koch-Straße 50 • 55129 Mainz-Hechtsheim
Tel.: 06136 / 4970 0 • <http://www.synium.de>

Geschäftsführer: Mendel Kucharzeck, Robert Fujara
Amtsgericht Mainz (HRB 40072)

.....

Text & Redaktion: Frank Borowski (son)
sonorman@mactechnews.de

Layout: Mendel Kucharzeck, Frank Borowski

Mitarbeiter: Frank Borowski (son), Martin Kalinowski (tinelli)

.....

Ihr Kontakt für Anzeigenschaltungen:

Benjamin Günther
benjamin@mactechnews.de

.....

Trotz sorgfältiger inhaltlicher Kontrolle übernehmen wir keine Haftung für die Korrektheit der Inhalte auf unseren Seiten, noch für die Inhalte externer Links. Für die Inhalte der verlinkten Seiten sind ausschließlich deren Betreiber verantwortlich.

Alle Rechte vorbehalten.

Vervielfältigung im Ganzen oder in Teilen ist nur mit ausdrücklicher Genehmigung erlaubt.
Inhaltlich Verantwortlicher gemäß § 6 MDSStV: Mendel Kucharzeck.

© Synium Software GmbH 2008

Teilnahmebedingungen "Bilder der Woche"

Bitte senden Sie ihren Bildbeitrag ausschließlich im Format **JPEG**. Die Dateigröße sollte **1,5 MB** nicht übersteigen. Das Bild selbst sollte nicht kleiner sein, als ca. **1,3 Megapixel**, je nach Seitenverhältnis. Das entspricht beispielsweise rund 1440 x 900 Bildpunkten, wie bei einem 17" Cinema Display. Pro Teilnehmer und Ausgabe sind maximal 2 Bilder zur Teilnahme zugelassen.

Rechtliche Hinweise:

Teilnahmeberechtigt sind alle Leser von Mac Rewind. Mit seiner Teilnahme bestätigt der Einsender, dass die eingereichten Fotos von ihm selbst in den letzten zwölf Monaten aufgenommen wurden und erklärt sich mit der unentgeltlichen Veröffentlichung und der namentlichen Nennung in Mac Rewind einverstanden. Ein Rechtsanspruch auf Veröffentlichung besteht nicht.

Abgesehen von der Veröffentlichung in Mac Rewind verbleiben sämtliche Rechte am Bild beim Urheber!

Einsendungen für die Teilnahme an "Bilder der Woche" bitte ausschließlich an:

macrewind@synium.de

