

November 2016

DER STANDARD

RONDO

DIGITAL



Ich seh, ich seh!

Warum unsere Realität
immer virtueller wird

WAS IST MORGEN?



ZURÜCKBLÄTTERN UND SPAREN.



In diesem Heft

VON • STEPHAN HILPOLD

Er war ganz schön im Einsatz. Kaum schlug er in der Früh seine Augen auf, meldete sich die Smartwatch: „Es ist Zeit für dein Training!“ War das absolviert, ging es weiter mit der Beantwortung der Anfragen auf den diversen Datingplattformen. Ein kleiner Chat mit Claudia E., dann ein längerer Flirt mit Simone A. Kein Wunder, dass Redakteur **Sascha Aumüller** in den vergangenen Tagen recht spät und mit hängender Zunge in der Redaktion auftauchte. Aber wie soll man über all die neuen Gerätschaften und Anwendungen fundierte Artikel schreiben, wenn man sie nicht selbst ausprobiert hat? Wie das dagegen bei Kollege **Markus Böhm** war, darüber können wir nur spekulieren. Für dieses Heft schrieb er einen Artikel über Virtual-Reality-Brillen, von denen sich vor allem die Pornoindustrie neue Märkte verspricht. So genau wollen wir es vielleicht auch nicht wissen. Anders bei **Fabian Schmidt**. Nachdem der Kollege aus der Webredaktion die weiten Sphären des Internets sein zweites Zuhause nennt, hielt sich die außertourliche Recherche in Grenzen. Kein Thema, bei dem er nicht Bescheid weiß. Den Artikel über die Bewertungsdiktatur im WWW schüttelte er einfach so aus dem Ärmel. Hut ab, Herr Redakteur! ✘

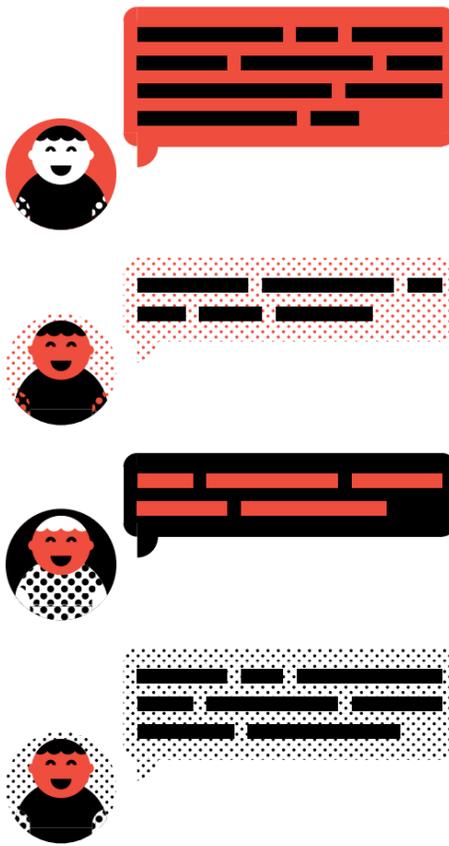
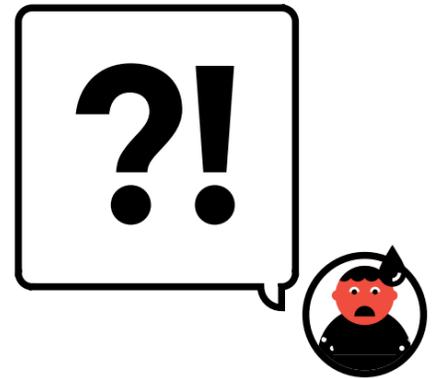


ILLUSTRATION • Magdalena Rawicka



Whatsapp-Gruppen

Ein Paar fragen

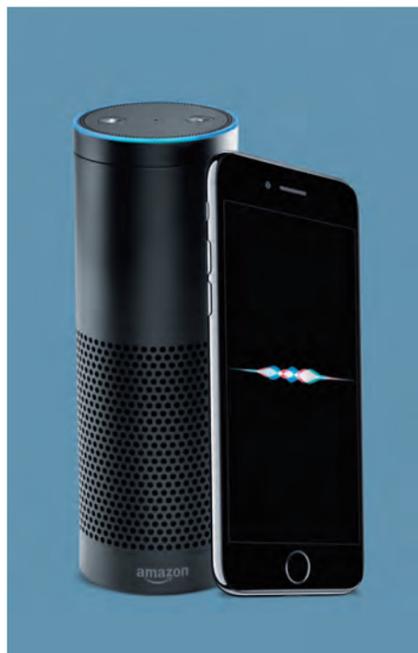


FOTO • Christian Benesch

Zu Hause, am Mittwoch um 23.30 Uhr

Alexa • Sie weiß immer, wo es langgeht, auch wenn sie manchmal schlecht hört.
Siri • Es tut mir leid, Alexa, das habe ich nicht verstanden.



VON • ANDREA SCHURIAN

Facebook? Twitter? Nein danke, nichts für mich, ich leide nicht an Sprechdurchfall und brauche auch keine Hundertschaften an Followern und teils anonymen „Freunden“, die ich an meinen Morgenritualen und Abendessensplänen teilhaben lassen will. Abgesehen davon, dass ich die Daumen-Rauferei für einigermaßen albern halte. Und dann bin ich außerdem ja sowieso in der glücklichen Lage, meinen ausgebildeten Mitteilungsdrang beruflich ausleben zu können. Also nein, ich zähle mich nicht zu den autochthonen Natives der digitalen Klatschwelt. Einerseits.

Andererseits gruppiere ich mich gern mit der über die ganze Welt verstreuten Familie um den großen, reich gedeckten Familientisch aus der Whatsapp-Serie. Auch Freundeskreise, die dank Arbeitsüberlastung von der Auflösung bedroht sind, haben als überschaubare Whatsapp-Gruppe eine größere Überlebenschance. Eine kleine Texterei geht immer, auch um zwei Uhr morgens. Und: Ich weiß, wem ich was sage und wer mitlesen kann. Familie. Gute Freunde. Keine Follower. ✘



VON • OONA KROISLEITNER

„Jakob hat dich zur Gruppe Dr. Strange hinzugefügt“, steht auf dem Handydisplay. Eine Minute später: „Jakob hat ein Bild gesendet.“ Ein Screenshot, der alle Informationen über den Kinofilm, den wir uns am Vorabend ausgemacht haben anzusehen, beinhaltet. „Welches Kino?“, fragt Jonas. „Wann?“ Dass in der Whatsapp-Gruppe nur vier Leute sind, macht die Masse an Nachrichten, die gepusht werden, nicht weniger. Auch nicht dass eigentlich alles bereits besprochen ist. Im Minutentakt vibriert das Telefon. Gibt es nichts mehr zu sagen, wird auf Gifs und Smileys gewechselt.

Whatsapp-Gruppen treten wie Gelsen auf. Hat man einmal ein Fenster für die lästigen Massennachrichten geöffnet, werden sie immer mehr. Und je mehr sie werden, desto mühsamer sind sie. Man erfährt von Nummern, die man nicht kennt, dass sie leider keine Zeit für die Party haben. „Sorry, grade in Florenz.“ – „Schade.“ Ja, wirklich sehr schade. Schmeißt man die Nerven weg und verlässt die Gruppe, riskiert man den Zorn der Missachteten. Also bleibt man. Was ist schon ein Gelsenstich? Herzchen. <3. ✘



Junger Typ mit VR-Brille, fotografiert von Jan-Otto für Getty Images.

IMPRESSUM UND OFFENLEGUNG

Redaktion: Mag. Stephan Hilpold (Leitung), Mag. Petra Eder (Stellvertretung) • **Sekretariat:** Helga Gartner, Tel.: 01 53170-427, Fax-Durchwahl: -205, E-Mail: rondo@derStandard.at • **Layout:** Armin Karner, Claudia Machado, Magdalena Rawicka • **Anzeigen:** Mag. Parisa Hamidi Faal, Bakk. • **Herausgeber:** Oscar Bronner, Dr. Alexandra Förderl-Schmid • **Geschäftsführung:** Mag. Wolfgang Bergmann, Mag. Alexander Mitterracker • **Verlagsleitung:** Thomas Letz • **Chefredaktion:** Dr. Alexandra Förderl-Schmid, Stellvertretung: Mag. Rainer Schüller • **Eigentümerin (100 %) / Medieninhaberin, Verlagsort, Redaktions- und Verwaltungsadresse:** Standard Verlagsgesellschaft m.b.H., A-1030 Wien, Vordere Zollamtsstraße 13 • **Hersteller, Herstellungs- und Erscheinungsort:** Leykam Druck GmbH & Co KG, 7201 Neudorf, Bickfordstraße 21

RONDO berichtet wöchentlich über die Themen Mode, Kosmetik, Reise, Design, Musik, Essen, Trinken als Supplement der Tageszeitung DER STANDARD.

Folgende Produkte wurden von Herstellern zur Verfügung zu Testzwecken gestellt: Spielkonsolen, Seite 8

Offenlegung gem. § 25 Abs. 2 und 3 MedienG siehe <http://derStandard.at/Offenlegung>



FOTO • Getty Images / iStock / shironosov

Mit der VR-Brille zur Ekstase: Die Pornobranche verspricht täuschend echte Erotikerlebnisse in 3-D.

Echt im Kommen

Die Pornoindustrie gilt als Technologietreiber. Sie hat Homevideo und WWW zum Erfolg verholfen. Nun setzt die Branche auf Virtual Reality – und könnte mitentscheiden, welches System den Markt erobert.

TEXT • MARKUS BÖHM

Wollen wir wetten? Wenn von einem Tag auf den anderen sämtliche Pornoseiten im Internet gelöscht würden, gäbe es wenige Minuten später nur noch eine Website. Auf dieser würde folgende dringliche Forderung zu lesen sein: Gebt uns die Pornos zurück! Dieser Monolog stammt – sinngemäß wiedergegeben – aus der US-Comedyserie *Scrubs*. Er treibt auf die Spitze, was viele ahnen oder längst wissen: Ohne Pornografie wäre das Internet nie so erfolgreich und populär geworden, wie es heute ist.

Denn die Adaption neuer Technologien für die eigenen Zwecke ist der Branche nicht fremd. Wir alle kennen die Geschichte, dass sich das Heimvideosystem ohne die schlüpfrigen Filme niemals in diesem Ausmaß verbreitet hätte, wie wir es erlebt haben. Aber weder die Videokamera noch den Videorekorder hat die Pornoindustrie so schnell und so gründlich für sich genutzt wie das Internet. Die meisten der frühen Internetdienste wurden zum Austausch pornografischer Inhalte geschaffen bzw. genutzt. Das hat schließlich dazu beigetragen, dass später das World Wide Web (und nicht das Internet, um präzise zu sein) schneller wurde, sprich mehr Bandbreite erhielt.

Auch wenn es keine verlässlichen Zahlen darüber gibt, wie viele einschlägige Websites tatsächlich existieren, so steht fest, dass pornografische Inhalte für einen großen Teil der Datenmenge im Netz verantwortlich sind. Rund 30 Prozent des gesamten Datenverkehrs sollen es sein. Das lässt sich mit nackten Zahlen untermauern. Sie stammen vom Londoner Marktforschungsunternehmen Similar Web. So

haben allein bei einem der größten Anbieter – Pornhub aus Kanada – die Nutzer im vergangenen Jahr rund 4,4 Mrd. Stunden verbracht und dort fast 88 Mrd. Filme angeklickt. Im statistischen Mittel sind das rund zwölf pro Erdenbewohner. Pornhub gilt als weltweit drittgrößter Anbieter mit 458 Mio. Nutzern im Monat. An der Spitze steht XVideos mit 640 Mio. Besuchern, gefolgt von XHamster mit 533 Mio. Weltweit landen 7,7 Prozent aller Klicks auf Pornoseiten, in den USA sind es 8,3 Prozent.

Jede Menge Verkehr • Was die Pornoindustrie für das WWW getan hat, scheint nun auch für die nächste Sau, die durch das digitale Dorf getrieben wird, zu gelten: Virtual Reality (VR). Es ist der Tech-Trend der vergangenen Monate. Vor kurzem ist ein VR-System für die Sony-Playstation erschienen, HTC bietet eine VR-Brille an, Samsung, Google und natürlich der Veteran Oculus, der 2014 von Facebook gekauft wurde. „Nachdem der vermeintlich große Durchbruch der VR-Brillen in den vergangenen Jahrzehnten schon zweimal gefeiert wurde, wächst die Nachfrage jetzt rapide“, sagt Klaus Böhm von der Beratungsgesellschaft Deloitte. Der Markt für virtuelle Realität soll noch heuer um mehr als das Vierfache auf ein Volumen von rund drei Milliarden Euro wachsen.

Auch dank der Pornoindustrie, die in ihrer Rolle als größter Technologietreiber überhaupt vitales Interesse an einer Technik hat, mit der Nutzer Inhalte nicht mehr nur konsumieren, sondern erleben können. Sie wird vermutlich auch entscheiden, welches VR-System sich letztendlich durch-

setzen wird. Stichwort: 360-Grad-Pornovideos, die ein täuschend echtes Erotikerlebnis in 3-D mit sich bringen. So zumindest die Verheißung. In der (virtuellen) Realität sieht es dann aber doch ein bisschen anders aus, wie Nutzer berichten. In einigen Clips wirke der vermeintlich eigene Körper so passiv, dass man ihn für eine Puppe oder eine Leiche hält, heißt es. Denn eine Interaktion ist auch mit VR-Brille nicht möglich, der Ablauf wird von den Filmemachern vorgegeben – von der Frau bis zum „eigenen“ Penis. Denn die meisten VR-Pornos sind zum einen aus der Ich-Perspektive gefilmt und zum anderen aus der Sicht des Mannes, der mit einer oder mehreren Frauen oder Männern Sex hat. Für die Schauspieler soll es ungewohnt sein, weil die Frau den dominanteren Part übernimmt und der Mann idealerweise möglichst wenig im Bild auftaucht.

Nach Prognosen von US-Analysten wird bei VR-Pornos bis 2025 ein Jahresumsatz von einer Mrd. Dollar (rund 900 Mio. Euro) erwartet. Auch wenn die Kosten für die Herstellung eines 360-Grad-Videos doppelt so hoch sind wie bei herkömmlichen Pornos, wie Dinorah Hernandez von der spanischen Produktionsfirma BaDoinkVR sagt. Das Unternehmen wird es verkraften. Als größte VR-Pornoseite, gestartet im Juli 2015, konnte *badoinkvr.com* allein zwischen Jänner und Februar 2016 einen Traffic-Zuwachs von 695.000 Visits auf rund 8,2 Mio. verzeichnen. Das entspricht, laut Similar Web, einem Zuwachs von sagenhaften 1083 Prozent. Im ersten Quartal kam die Seite auf rund 23,6 Mio. Visits, davon 93 Prozent von mobilen Endgeräten. Da ist eindeutig noch Luft nach oben. ✕

Cartier



DRIVE DE CARTIER

GROSSDATUM, RETROGRADE ZWEITE ZEITZONE, TAG/NACHTANZEIGE 1904-FU MC

DIE NEUE KOLLEKTION DRIVE DE CARTIER IST EIN MANIFEST DER ELEGANZ. EIN STILOBJEKT IN PRÄGNANTER KISSENFORM, DAS VON DEM HAUSEIGENEN MANUFATUR-UHRWERK 1904-FU MC ANGETRIEBEN WIRD. DIE DREI KOMPLIKATIONEN WERDEN DIREKT ÜBER DIE KRONE EINGESTELLT. SEIT 1847 ENTWICKELT CARTIER AUSSERGEWÖHNLICHE UHREN, DIE GEWAGTES DESIGN UND HOHE UHRMACHERKUNST PERFEKT MITEINANDER VERBINDEN.

#WHATDRIVESYOU



THUMBS UP



Like mich doch!

Herzerl, Retweets, Daumen hoch: Bewertungssysteme sind zentraler Bestandteil unseres digitalen Lebens. Die Like-Diktatur ist näher, als es scheinen mag – manche erleben sie schon jetzt.

TEXT • FABIAN SCHMID

Sie ist wohl die am schlechtesten bewertete App aller Zeiten: Peepie hält im App-Store bei gerade einmal einem von fünf möglichen Sternen. „Absoluter Müll“, kommentiert ein Nutzer. „Einfach furchtbar – schade, dass man Entwickler nicht bewerten kann“, bemerkt ein anderer. Dabei würde die verhasste App genau das erlauben. Mit Peepie können User andere Menschen mit einem Wert zwischen null und zehn Punkten versehen. Die Erfinder der Anwendung behaupten, mit der App Menschen für „Freundlichkeit“ belohnen und „positive Interaktionen“ inspirieren zu wollen. Das beurteilte eine überwältigende Mehrheit der Nutzer jedoch als naiv bis zynisch. Erfolg ist die App Monate nach ihrem Start jedenfalls keine.

Doch ist es nicht eigentlich naiv, so allergisch auf diese App zu reagieren? Tatsächlich hält Peepie dem Verhalten

der User in sozialen Netzwerken doch nur einen Spiegel vor. Schon jetzt wird gelikt, geherzt, geteilt und gehasst, was das Zeug hält. Facebook, das mit 1,7 Milliarden Nutzern größte soziale Netzwerk, ging teils aus einer Webseite hervor, auf der Harvard-Studentinnen nach ihrer Attraktivität bewertet werden konnten. Auch Youtube, das weltgrößte Videoportal, entstammt einer ähnlichen Idee. Der Gedanke, andere Menschen zu bewerten, ist in der DNA sozialer Netzwerke fix eingeschrieben.

Noch heute stellen „Gefällt mir“-Angaben oder die Verweilzeit beim Betrachten von Profilbildern wichtige Daten dar, die von den Unternehmen zu Geld gemacht werden können. Gleichzeitig werden Nutzer dahingehend gepolt, ihren „Content“ immer besser für ihre Freunde oder Follower zu optimieren. Natürlich hat das schon jetzt spürbare Konsequenzen: Wer viele Likes abstaubt, wird in den

Timelines seiner Facebook-Freunde viel prominenter platziert und ist ihnen daher vielleicht präsenter. Die Datingplattform Tinder – berühmt wie berüchtigt dafür, dass Nutzer potenzielle Dates nach links oder rechts wischen können, je nach Attraktivität – bewertet ihre Nutzer intern nach einem geheimen Algorithmus. Der bestimmt wiederum, wann die Nutzer welchen möglicherweise für sie attraktiven Personen angezeigt werden. Als bekannt wurde, wie Nutzer auf ihre eigene, bislang geheime Bewertung zugreifen können, wurde so manches Selbstbild angekratzt.

Kein Job ohne Sterne • Wie wir uns im Netz präsentieren – und in weiterer Folge: wie unsere Präsentation bewertet wird –, spielt in einigen Unternehmen schon jetzt eine wichtige Rolle bei der Auswahl von Bewerbern. Referenzen und Kontakte auf Plattformen wie Xing oder LinkedIn



Die Möglichkeit,
andere Menschen zu
bewerten, ist in der
DNA sozialer
Netzwerke fix
einprogrammiert.

ILLUSTRATION • Aleksandar Savić

werden natürlich herangezogen, um eine Entscheidung zu fällen. Versicherungen und Banken greifen auf intransparente Bewertungen zurück, um Kredite zu vergeben. Der Score eines Menschen berechnet sich angeblich auch aus seinem Vornamen. Klingt der ausländisch, sinkt sein Kreditwert. Unternehmenstools erlauben es Vorgesetzten, die Arbeit ihrer Angestellten nach unterschiedlichsten Kennzahlen festzulegen. Wenn man den Bogen von einer neoliberalen Wirtschaftsdeologie, die den Menschen quantifizierbar macht, zu sozialen Netzwerken spannen möchte, könnte man das an dieser Stelle tun.

Fakt ist, dass soziale Netzwerke in vielen Nutzern ein Gefühl der Unzulänglichkeit auslösen. Studien zeigen einen Zusammenhang zwischen Angstzuständen sowie Depressionen und intensiver Social-Media-Nutzung. Wir werden ständig mit den schönsten Fotos, den tollsten Erlebnissen und feinsten Speisen unserer Freunde konfrontiert – und viele haben das Gefühl, da nicht mithalten zu können. Wir bewerten uns selbst im Spiegel der anderen, der Ausschnitt in deren Leben ist jedoch sorgsam ausgewählt und optimiert. Natürlich sind bereits Subkulturen entstanden, die fordern, das „wahre Leben“ in Social Media abzubilden. Doch die überwältigende Mehrheit der Nutzer will sich online keine Blöße geben.

Markt der Eitelkeiten • Am eigenen Leib erfahren die Konsequenzen der Bewertungskultur momentan vor allem Dienstleister jeglicher Art. Services wie Yelp, Foursquare, Tripadvisor, aber auch Google oder Herold bieten Nutzern die Möglichkeit, ihre Erlebnisse in Restaurants oder bei Ärzten als Kennzahl wiederzugeben. Das kann schnell existenzbedrohend werden: Hat ein Lokal drei, vier Bewertungen, bei denen nur wenige Sterne vergeben wurden, hat es

nur schlechte Chancen, aus dem Kreislauf der üblen Bewertungen auszurechnen. Denn wer Apps wie Tripadvisor benutzt und also bereit wäre, Bewertungen zu schreiben, vermeidet wohl gering eingeschätzte Etablissements. Werden Fahrer beim Fahrtenvermittler Uber von ihren Kunden zu oft schlecht bewertet, dürfen sie nicht mehr arbeiten.

Vor allem Ärzte wehren sich dagegen, online auf eine Sternenzahl reduziert zu werden. Der subjektive Eindruck weniger Nutzer kann schnell die Reputation der Mediziner zerstören. Da heißt es bei Ärzten dann, sie hätten eine „komische Art“, manchen dauert die Wartezeit zu lang, andere fühlen sich nur oberflächlich untersucht.

Mehrere Mediziner zogen gegen derartige Bewertungsportale sogar vor Gericht. Prinzipiell sei die Aufnahme von Ärzten in ein öffentliches Bewertungsportal aber auch gegen deren Willen möglich, urteilte der deutsche Bundesgerichtshof. Mit Belegen müssten derartige Webseiten aber prüfen, ob die Bewertung „nachvollziehbar“ sei. Subjektiv bleibt sie aber jedenfalls – und sie strahlt wiederum aus: Denn natürlich prahlt man auf Facebook damit, in jenem Lokal diniert zu haben, das zu den zehn am besten bewerteten des Urlaubsorts gehört.

Natürlich könnte man jetzt einwenden, dass es sich dabei keinesfalls um neue Phänomene handle. Klar: Schon vor den sozialen Medien, ja lang vor dem Internet gab es Ärzte, die als Koryphäen galten, oder Lehrer, vor denen man sich im ganzen Ort fürchtete. Doch die sozialen Medien machen es uns um einiges leichter, anderer Reputationen zu zerstören. Bildete sich ein „schlechter Ruf“ früher über lange Zeit durch Getuschel und Geflüster, genügen jetzt einige Klicks, um jemanden für alle sichtbar herunterzumachen. Auch wenn der Gesetzgeber mit datenschutzrechtlichen Maßnahmen wie dem Recht auf Vergessen im Netz Menschen

vor den Langzeitwirkungen der schlechten Nachrede im Internet beschützen will – was einmal im Internet steht, kann kaum wieder daraus entfernt werden.

Lästerfreiheit • Einen dystopischen Ausblick darauf, was eine Massenverbreitung von Apps wie Peeples auslösen könnte, bot unlängst eine neue Folge der Scifi-Serie *Black Mirror*. Sie zeigte eine Zukunft, in der auf unseren Smartphones stets eine Bewertung unserer Gegenüber erscheint. Nach jeder Interaktion wird die andere Person bewertet. Topscorer erhalten dann Vergünstigungen in Restaurants oder zahlen weniger, wenn sie in ein Hotel einchecken. Doch die Systematik erfolgt auch in umgekehrter Reihenfolge: Wer von seinen Mitmenschen nur wenige Sterne erhalten hat, darf keine Flugreisen antreten und gilt als Paria.

Die Sympathieträgerin der Folge ist natürlich eine Person, die verheerende Bewertungen erhalten hat und jetzt als Fernfahrer arbeiten muss. Ob sie es nicht leid sei, ständig den sozialen Normen zu folgen und sich so zu verhalten, wie andere es wohl von ihr erwarten, fragt die Truckerin die Hauptdarstellerin der Folge, die verzweifelt darum kämpft, von 3,9 auf über vier Sterne zu springen – und deshalb ihr ganzes Leben einem „Like-Regime“ unterworfen hat.

Es ist durchaus logisch, dass die jüngste Generation, die mit Facebook und Konsorten aufgewachsen ist, einen Hang zu „flüchtiger“ Kommunikation wie bei Snapchat entwickelt hat, die sich nach einer Weile selbst zerstört. Nehmen wir uns daran ein Beispiel: Likes, schlechte Bewertungen und Herzerl sind oft Momentaufnahmen, die man nicht allzu ernst nehmen muss. Oder, wie die Hip-Hopper von Deichkind in einem Song vorschlugen: „Danke für den Kommentar, das gefällt mir – Like mich am Arsch.“ ✕



Spielmacher

Zu Weihnachten locken vier neue Gaming-Systeme in virtuelle Dimensionen.

TEXT • ZSOLT WILHELM



PS4 Pro

Drei Jahre nach dem Marktstart hat Sony ein stärkeres Modell der Playstation 4 herausgebracht. Die PS4 Pro unterstützt die gleichen Games, kann diese aber dank doppelter Rechenleistung mit hübscherer Grafik ausgeben. Davon profitieren vor allem Besitzer von 4K-Fernsehern. Viel Power zu fairem Preis. UVP: € 399



Nintendo Classic Mini

Die winzige Neuauflage von Nintendos 1983 erschienener erster Spielkonsole NES lässt 30 Klassiker von *Super Mario Bros.* bis *Donkey Kong* auf aktuellen Fernsehern wiederentdecken. Eine unkompliziert charmante und preiswerte Reise in die Vergangenheit mit allen Ecken und Kanten der Gaming-Anfänge. UVP: € 69,99



Xbox One S

Das S steht für „schlank“, der Inhalt wurde für Cineasten aufgemotzt: Die elegante Revision von Microsofts Spielkonsole Xbox One macht sich nicht nur gut im TV-Regal, sondern bietet nun auch die Möglichkeit, Netflix-Videos und Blu-rays mit 4K-Auflösung zu genießen. Ein entsprechender Fernseher vorausgesetzt. UVP: € 299



Playstation VR

Virtual Reality steckt noch in den Kinderschuhen und ist dementsprechend teuer. Sonys Lösung Playstation VR ist ein komfortabler und überzeugender Einstieg in die Zukunft der Videospiele, bietet bereits einige interessante Games und ist zumindest im Vergleich zu High-End-Systemen für PC halbwegs leistbar. UVP: € 399

Nah am Ohr

Trotz explodierender Handys teilt sich Samsung den Handymarkt mit Apple. Doch junge Anbieter versuchen den beiden Platzhirschen den Rang abzulaufen. Ein Überblick.

TEXT • MARKUS SULZBACHER



SORGLOS Samsung Galaxy S7

Das Samsung Galaxy S7 gilt schon fast als Rundumsorglos-Paket. Schickes Design, die Kamera liefert verdammt gute Fotos, und der Prozessor ist einer der schnellsten am Markt. Nur die Android-Version von Samsung mag nicht allen Nutzern gefallen. Berichte von explodierenden S7 gab es bisher keine. Preis: ab € 495 www.samsung.at



LEICA-KAMERA Huawei P9

Der chinesische Hersteller Huawei hat sich in den letzten Jahren zum drittgrößten Handyhersteller der Welt aufgeschwungen. Begleitet wurde er dabei vom legendären Kamerahersteller Leica, der auch die Kamera des P9 lieferte. Dementsprechend sind gute Fotos das Markenzeichen des Android-Smartphones. Preis: € 460 www.huawei.com



PLATZHIRSCH Apple iPhone 7

Entweder man liebt Apple, oder man hasst den US-Konzern. Dazwischen gibt es bei vielen Menschen keine Position. Liebhaber haben mit dem neuen iPhone ihre Freude. Es ist schneller, macht bessere Fotos, hat ein cooles Design, und das mobile Betriebssystem iOS gilt als extrem sicher und wird mit Updates versorgt. Kritiker finden das neue iPhone, wie jedes Apple-Produkt, viel zu teuer. Auch regt die fehlende Anschlussmöglichkeit für gängige Kopfhörer auf, obwohl Apple einen Adapter mitliefert. Apple-Fans schätzen dafür, dass ihr Handy endlich wasserdicht ist. Preis: ab € 759 www.apple.at



PURES ANDROID Pixel von Google

Mit dem Pixel wird Android-Entwickler Google selbst zum Smartphone-Hersteller. Top-Performance kombiniert mit einer hervorragenden Kamera und der besten Update-Versorgung im ganzen Android-Feld locken zum Kauf. Wermutstropfen bleiben der hohe Preis und die fehlende Wasserdichtigkeit. Preis: ab € 795 www.google.com



NERDIG OnePlus3

Ein guter Preis, ein schneller Prozessor, eine überdurchschnittliche Kamera und ein ansprechendes Design – und schon ist das Smartphone für Nerds und Fans des Google-Betriebssystems Android fertig. Allerdings kann das Smartphone nur über Online-Shops erworben werden. Preis: € 350 www.oneplus.net



Miele
IMMER BESSER



Fotos: Miele

Miele@home ist einfach wie komfortabel. Um Miele Hausgeräte miteinander zu vernetzen, werden sie mit entsprechenden Kommunikationsmodulen bzw. Nachrüstsets ausgestattet. Per Smartphone, Tablet-PC oder Laptop können alle vernetzbaren Hausgeräte kontrolliert und gesteuert werden.

Haushaltsgeräte intelligent vernetzen mit Miele

Miele@home verbindet moderne Hausgeräte mit intelligenter Vernetzungstechnik und smarterer Nutzung zu einem einzigartigen System für mehr Wohnkomfort und Sicherheit im Haus.

Mit der Systemlösung Miele@home sind Miele Geräte per Funk oder WLAN miteinander vernetzt und tauschen Informationen aus – ohne lästige Verkabelung und ohne jede bauliche Veränderung. Die Vernetzung erfolgt einfach und komfortabel über Kommunikationsmodule bzw. Nachrüstsätze. So können Hausgeräte nicht nur bequem über ein mobiles Endgerät (Smartphone, Tablet-PC) gesteuert, sondern auch jederzeit weitere vernetzbare Miele Hausgeräte problemlos integriert werden.

Con@ctivity 2.0 – Kommunikation zwischen Dunstabzugshaube und Kochfeld

Dank der Automatikfunktion Con@ctivity kann die Dunstabzugshaube direkt mit dem Kochfeld kommunizieren. Dabei werden die Kochfeldinformationen erfasst und an die Dunstabzugshaube übermittelt. Die Dunstabzugshaube wählt automatisch die richtige Betriebsstufe und sorgt so für ein optimales Raumklima.

Miele@mobile App – alles im Griff
Die App bietet bei WLANfähigen Geräten oder in Kombination mit dem Miele

Gateway die Möglichkeit, alle vernetzbaren Miele Hausgeräte schnell und bequem per Smartphone oder TabletPC anzusteuern. So kann z. B. direkt auf die Waschmaschine, den Geschirrspüler, Kochfelder, Herde, Dampfgarer oder Kühlschrank zugegriffen werden, Funktionen angewählt oder Statusinformationen erfragt werden. Die Geräteprogramme können per Smartphone geräteabhängig gestartet, gestoppt oder verändert werden, ausgenommen sind sicherheitsrelevante Funktionen wie das Einschalten und Ausschalten eines Kochfeldes. Ein Waschlexikon gibt Tipps zur Wäschepflege und Beseitigung von hartnäckigen Flecken. Hilfe für die richtige Programmwahl beim Spülen und Waschen bieten neue Assistenten in der App. Beispiel Geschirrspüler: Hier einfach die Art des Geschirrs und den Verschmutzungsgrad in einer Auswahl markieren sowie weitere Optionen wie „extra sparsam“, „extra trocken“, „kurz“ oder „hygienisch“ anklicken. Die App schlägt dann das dazu passende Programm vor. Ebenfalls in die App integriert sind Beispielanwendungen für die drei

Bratstufen der TempControl-Induktionskochfelder. Auf welcher Stufe etwa Spiegeleier, Palatschinken oder auch Steaks idealerweise in die Pfanne kommen, verrät die Anwendung auf einen Blick. Neu sind auch Links zu den Gebrauchsanweisungen für die Geräte. Dank ShopConn@ct zeigt das Gerät zusätzlich, wenn z. B. Geschirrspüler-Tabs zur Neige gehen oder Flüssigwaschmittel der TwinDos-Kartuschen demnächst leer sind. Das jeweilige Gerät meldet sich automatisch per Smartphone. Von dort sind es nur wenige Klicks zur bequemen Nachbestellung im Miele Online-Shop.

SmartStart – Ressourcenschonende Nutzung von Energien

Miele Hausgeräte mit SmartStartFunktion arbeiten in einem vom Nutzer definierten Zeitraum und starten automatisch zu dem Zeitpunkt, wenn der Strom zu günstigen Preisen verfügbar ist* oder die eigene Photovoltaikanlage ausreichend Strom liefert. Es ist lediglich der späteste Endzeitpunkt festzulegen, das Gerät startet automatisch zum günstigsten Zeitpunkt.

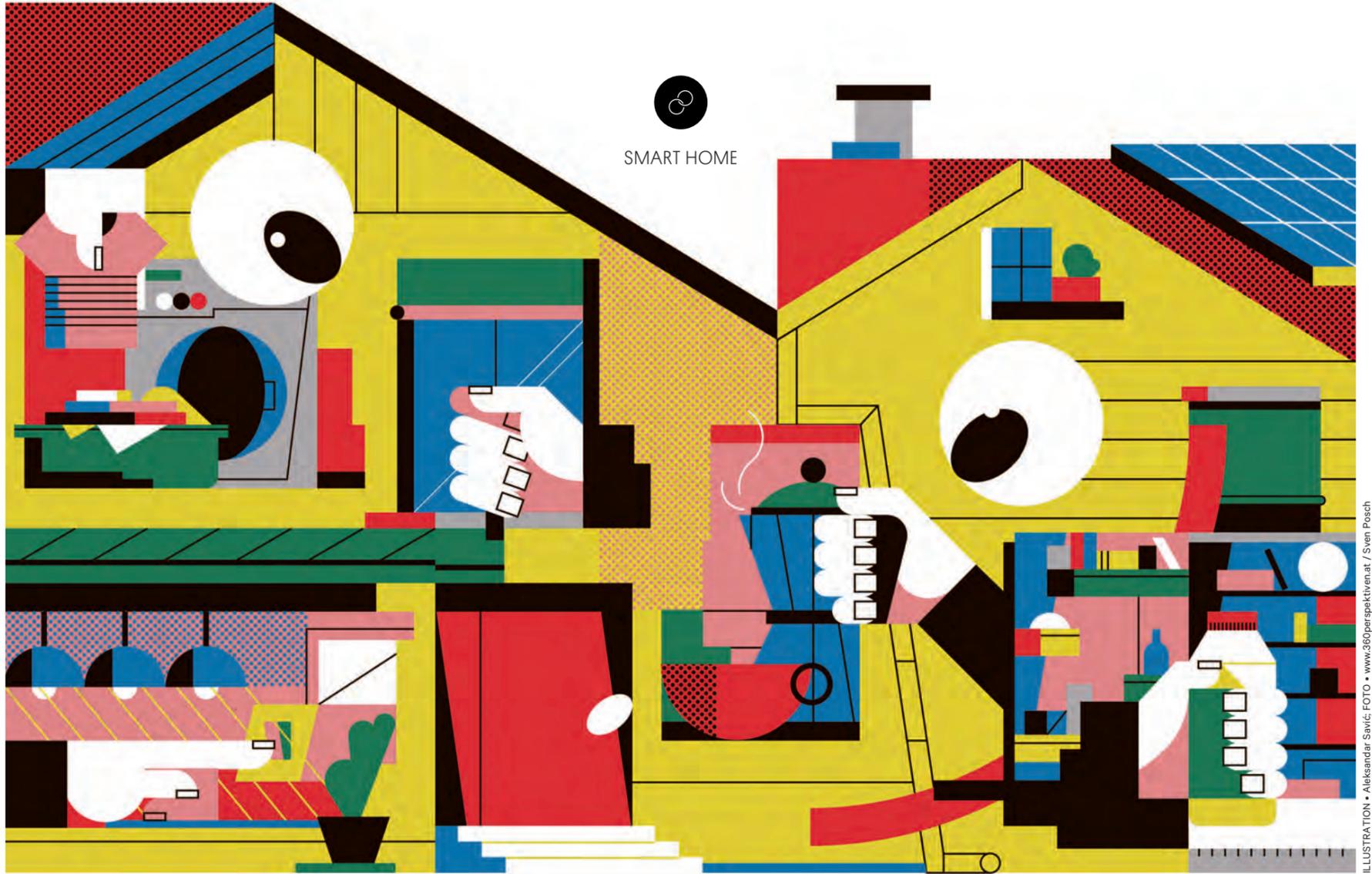
Das ganze Haus intelligent vernetzt

Im privaten Wohnungsbau werden zunehmend verschiedene Funktionen im Haus miteinander vernetzt. So sind mit Miele@home nicht nur die Hausgeräte miteinander vernetzt, sondern es ist durch moderne Hausbussysteme gleichzeitig auch die Rollladensteuerung auf die Heizungs- und Klimasteuerung abgestimmt um Energie zu sparen und/oder zusätzliche Komfortfunktionen zu schaffen. Für eine bestmögliche Übersicht, sollten idealerweise alle in einem Haushalt befindlichen Geräte in eine zentrale Visualisierung und Steuerung integriert sein. Mittels dem Miele Gateway lassen sich auch die intelligenten Miele Hausgeräte in bestehende Hausbussysteme einbinden. So können die gesamte Haustechnik, Heizung, Klimaanlage, Hausgeräte oder Licht – in allen Räumen komfortabel gesteuert und verwaltet werden – per Smartphone, TabletPC oder Laptop.

Infos unter www.miele.at.

*abhängig vom Stromanbieter

ENTGELTLICHE EINSCHALTUNG



„Die Technik versteht nicht alles“

Smart-Home-Experte Marius Marek über Dash Buttons, intelligente Systeme und warum die Herausforderung, unterschiedliche Technologien zu vernetzen, neue Jobs entstehen lässt.

INTERVIEW • ALOIS PUMHÖSEL

Mit Produkten wie Google Home und Amazon Echo kommen Sprachassistenten in die Häuser, die auf Zuruf Videos abspielen oder Online-Einkäufe erledigen. Ist gesprochene Sprache die Eingabeform der Zukunft, die Touchscreens im Smart Home ablösen wird?

Die Sprachsteuerung wird definitiv dazu führen, dass man mit Smart-Home-Systemen auf komfortablere Art interagieren kann. Doch die Technik ist noch weit davon entfernt, dass sie alles versteht. Man stelle sich nur ein Abendessen mit mehreren Gästen, die durcheinanderreden, vor. Wenn man da die Musik per Sprachkommando lauter oder leiser haben will, funktioniert das nicht. Aber auch die Interaktion über Bildschirme wird sich verändern. Oberflächen und ganze Gegenstände werden zu Bedienoberflächen werden. Wände werden vielleicht erkennen, wo ich sie berühre.

Der einfache Schalter, der heute etwa das Licht regelt, hat im Smart Home der Zukunft ausgedient?

Ganz im Gegenteil. In vielen Fällen wird ein einfacher Tastschalter, der mit einer genau definierten Funktion verbunden ist, die bessere Alternative sein. Wenn der Kaffee aus ist, bestellt man per Knopf neben der Kaffeemaschine Nachschub – via Amazon Dash Buttons ist das bereits gängige Praxis. Dieses Prinzip ist für viele weitere Aktionen denkbar. Die Herausforderung ist, sie so zu positionieren, dass sie Sinn ergeben und benutzt werden.

Aktionen können nicht nur durch aktive Eingabe, sondern auch aufgrund von Sensordaten ausgelöst werden.

Anwesenheits- und Positionserfassung von Personen und Geräten im Raum ist ein großes Thema. Mit entsprechender Sensorik können Heizung, Licht und Musik automatisch geregelt werden und das Umfeld kann intelligenter reagieren – wobei die Hilfestellung über das einzelne Gebäude hinausgehen wird: Wenn ich zwei Tage nicht da bin, werden daheim eventuell Geräte abgeschaltet. Wenn ich abends nach Hause komme, weiß das System durch Smartphonedaten vielleicht, dass ich noch nichts gegessen habe, und schlägt vor, etwas beim Lieblingschinesen zu bestellen. Meine Einstellungen, wie das Wohnumfeld reagieren soll,

kann ich gegebenenfalls auch in andere Immobilien mitnehmen. Viele wesentliche Aspekte eines Smart Homes werden für den Nutzer aber überhaupt nicht präsent sein.

Was zum Beispiel?

Die Energietechnik. Smart Homes der Zukunft werden über ein komplexes Regelsystem mit den Energieversorgungsnetzen verbunden sein. Geräte werden sich einschalten, wenn die Photovoltaik Strom liefert oder der Energiepreis gering ist. Das ist allerdings kein Thema, das sich gut verkaufen lässt. Die Multiroom-Musikanlage für die Partybeschallung ist viel attraktiver als die optimierte Ladestation fürs Auto, die sich mit heutigen Strompreisen ohnehin nicht rechnet. Die Ladestation braucht zumindest eine Visualisierung, die die Stromersparnis anzeigt, um sie für Käufer attraktiv zu machen.

Eine wirtschaftliche Motivation für Smart-Home-Produkte gibt es also kaum?

Produkte, die dem Komfort dienen, die ich herzeigen und über die ich Status transportieren kann, bieten Nutzern einen emotionalen Wert. Manche freuen sich daran, die Putzfrau zu ärgern, wenn sie aus der Ferne die Musikanlage einschalten. Aber auch die unscheinbaren Dinge werden sich durchsetzen, ähnlich wie früher das ABS-Bremsystem in Fahrzeugen. Da gab es auch Leute, die die Sinnhaftigkeit infrage gestellt haben.

Für viele potenzielle Nutzer ist die Technik viel zu komplex, um sich dafür zu interessieren.

Es kommen immer mehr Einzelsysteme auf den Markt, die aber immer nur Teilbereiche abdecken. Wenn man die automatische Jalousiensteuerung nun sinn-

voll mit anderen Technologien im Haus vernetzen möchte, scheitert man schnell an der Komplexität der Sache. Ich glaube, dass sich hier über kurz oder lang ein Dienstleistungssektor entwickeln wird, der aus den Teilsystemen individuell und nach Bedarf schlüssige Gesamtkonzepte entwirft. Dabei werden sie auf ein Netzwerk an Spezialisten – vom Architekten über den Elektroinstallateur bis zum Netzwerktechniker – zurückgreifen.

IT-Sicherheit wird im Smart Home auch für Türschlösser und Heizungstechnik relevant. Wie weit ist das Bewusstsein gediehen?

Das Problem ist, dass sich hier viele Hersteller mit IT befassen, obwohl das nicht ihre Kernkompetenz ist. Ein Produzent von Garagentorantrieben versieht sein Produkt eben auch mit Netzwerktechnik. So entstehen viele Schwachstellen. Auf der anderen Seite geben die Benutzer nach wie vor der Einfachheit Vorzug gegenüber der Sicherheit – Hauptsache, es lässt sich einfach installieren und per App steuern. Es gibt aber auch nur wenige schwerwiegende Angriffe. Noch.

Unterstützende Technik im Haus wird oft nur im Sinne von Ambient Assisted Living als Sache für gebrechliche oder pflegebedürftige Personen gesehen. Ist das sinnvoll?

Automatische Türöffner, die für Pflegebedürftige ein Muss sind, sind für einen nicht-gebrechlichen Menschen einfach nur Komfort. Wird man zum Pflegefall, wird die Technologie wichtiger. Der Übergang von Komfort zu Bedarf ist fließend. Deshalb würde ich sagen: Designen wir diese Technologien doch so, dass wir sie schon gerne verwenden, solange wir sie noch nicht unbedingt brauchen! ✕



ZUR PERSON

Marius Marek

Marius Marek (44) ist Gründer des Wiener Unternehmens m-smartsolution, das sich dem Design von individuellen Smart-Home-Konzepten widmet. Zuvor war der studierte Wirtschaftsingenieur Geschäftsführer des Smart-Home-Ausstatters Integius Systems.

D3400



I AM WHAT I SHARE



I AM THE NEW NIKON D3400. Beeindrucke Freunde und Familie mit der hervorragenden Nikon-Bildqualität des großen Bildsensors mit 24,2 Megapixel und der vielseitigen NIKKOR-Objektive. Mit der Nikon-App SnapBridge können Bilder schon während des Fotografierens automatisch via Bluetooth® an kompatible Smartgeräte* übertragen werden. Das Teilen hochwertiger Bilder ist einfacher als je zuvor. Ich bin, was ich teile. nikon.at

Die Wortmarke Bluetooth® und die Bluetooth®-Logos sind eingetragene Marken von Bluetooth SIG, Inc. Android® und Google Play® sind Marken von Google Inc.

*Die integrierte Bluetooth®-Funktion dieser Kamera kann nur mit kompatiblen Smartgeräten genutzt werden. Die D3400 ist nicht Wi-Fi-kompatibel, folgende SnapBridge-Funktionen sind daher nicht verfügbar: Fotografieren per Fernauslöser mit einem Smartgerät, Übertragen von Fotos in Originalgröße, Übertragung von Filmsequenzen. Die Nikon-App SnapBridge muss auf dem Gerät installiert werden, damit es in Verbindung mit dieser Kamera verwendet werden kann. Informationen zur Kompatibilität sind in Google Play® und im App Store verfügbar. Dort kann die App auch heruntergeladen werden.

At the heart of the image





PRODUKTE

Inspektor Gadget

Dinge, die wir haben wollen sollen.



STAUBSAUGER

Roboterperle

Mit Staubsaugern ohne Beutel wurde der britische Erfinder James Dyson berühmt. Nun gibt es den ersten Roboter des Unternehmens. Der **Dyson 360 Eye** bahnt sich seinen Weg mithilfe einer 360-Grad-Kamera und Infrarotleuchten intelligent durch die Wohnung. Seine Sensoren beraten ihm, wo sich Hindernisse oder Stiegen befinden. Per App lässt sich ein Zeitplan festlegen, wann der Roboter täglich loslegen soll. 40 Minuten hält der Akku bei hoher Saugkraft. Im Leise-Modus schafft er 75 Minuten. Der robotische Haushaltsgehilfe ist mit 999 Euro allerdings recht kostspielig in der Anschaffung. **br**

www.dyson.at

BLUETOOTH-TRACKER

Vergissmeinnicht

Wer sein Smartphone verlegt, kann sich darauf anrufen lassen, um es wiederzufinden. Bei Schlüssel oder Geldbörse wird es schwieriger. Abhilfe schafft **Tile Mate**. Die kleinen Bluetooth-Tracker können an Gegenständen befestigt werden, die sich im Haushalt gerne verstecken. Verlegt man etwa den Schlüsselbund, ruft man in der dazupassenden App den entsprechenden Tile auf, und der Tracker macht mit einem Ton auf sich aufmerksam. Findet man ihn trotzdem nicht, kann in der App auch der letzte Standort auf einer Karte angezeigt werden. Der Viererpack kostet 85 Euro, einzelne Tiles 27 Euro. **br**

www.thetileapp.com



EXPERIMENTIERKASTEN

Smart-Kinderzimmer

Eine Alarmanlage für das Sparschwein, eine geräuschaktivierte Lampe oder einen automatischen Wurfarm basteln und dabei technische Grundlagen lernen. Das ist mit dem **Rule Your Room Kit** von Littlebits möglich. Der Experimentierkasten richtet sich an Kinder zwischen acht und zwölf Jahren und beinhaltet mehrere Bausteine wie Sensoren, Energieversorgung oder Soundmodul, mit denen sich hunderte Projekte umsetzen lassen. Mit dem „Makey Makey“ genannten Baustein können Alltagsgegenstände sogar in Touchoberflächen verwandelt werden. Der Baukasten ist um 125 Euro erhältlich. **br**

eu.littlebits.cc

SPIELE-BUCH

Pixeltraum

Vor langer, langer Zeit, in den 1970er-Jahren, als man noch per „Vierteltelefon“ statt Smartphone kommunizierte, kamen Konsolen und Homecomputer für daheim auf den Markt, die mit wenigen Pixeln virtuelle Spielwelten schufen. Genau diesen widmet sich der Band **„8-Bit GEEKcore – Die ultimative Gamer-Bibel“** (€ 51,10) von Stephan Günzel. Er versammelt darin Spiele im Zeitraum zwischen 1975 und 1993, beschreibt, worauf sie liefen, welchen Erfolg die Spiele hatten und wovon sie beeinflusst waren. Ein wunderbarer Blick zurück in die Zeiten von Atari und C-64, zu Space Invaders, Pac-Man und Tetris. **ped**

www.edel.com

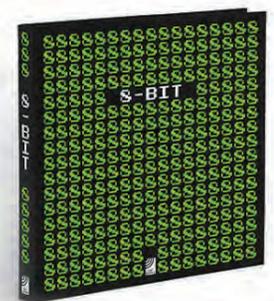


WLAN-LAUTSPRECHER

Vernetzungsprofi

Wer heutzutage seine Musik noch über die klassische Stereoanlage hört, darf sich durchaus als Retro-Fan bezeichnen. Seine Lieblingsmusik kabellos zu jeder Zeit in jedem Raum der Wohnung zu hören ist mit dem **Sonos Play** schon lange kein Problem mehr. Im Gegenteil. Seit kurzem sind die Lautsprecher sogar direkt mit der Spotify-App ansteuerbar. Und selbst wenn das Smartphone nicht mit dem WLAN verbunden ist, kommuniziert die Box mit der App. So kann man das Album, das man gerade auf dem Heimweg gehört hat, zu Hause im Wohnzimmer weiterhören. Der kleinste Lautsprecher ist ab 210 Euro erhältlich. **stra**

www.sonos.com



FOTOS • Hersteller



UHREN

Die Apple Watch 2 mit Nike-Branding und Sportarmband ab € 419 ist vor allem für Läufer konzipiert.

Bewegungsmelder

Im zweiten Anlauf ist die Apple Watch eine Sportuhr geworden. Lästig genug bei der Aufforderung zu mehr Bewegung, aber technisch nicht so nervig, dass einem die Freude daran vergeht.

TEXT • SASCHA AUMÜLLER

Wer auf die Uhr schaut, bleibt fit. Schon um zehn nach sieben meldet sich eine kleine Nervensäge namens Sworkit auf der Apple Watch: „Es ist Zeit für dein Training, leg jetzt los!“ Diese Fitness-App hat sich doch glatt gemerkt, wann sich der Uhrenträger üblicherweise aus dem Bett quält und mit seinen Verrenkungen beginnt.

Sworkit, eine Sammlung von kurzen Filmchen für Yoga-, Kraft- und Cardio-Übungen, ist nur eine von vielen Motivatoren für mehr Bewegung, die mittlerweile für die Apple Watch verfügbar sind. Man könnte sogar sagen, der Apfel ums Handgelenk hat sich zu einer abwechslungsreichen und portablen Muckibude samt Einpeitscher entwickelt. Und seit etwas mehr als einem Monat ist die Smartwatch in Version zwei verfügbar – mit Funktionen, die ihr der Hersteller schon zum Geburtsjahr 2015 hätte mitgeben sollen. Nach einem Monat im Dauertest ist es nun Zeit, einen Blick auf ihre Praxistauglichkeit für Bewegungstalente zu werfen.

Zu den wichtigsten Nachbesserungen zählen ein GPS-Sensor zur Streckenaufzeichnung und die Wasserdichtheit bis 50 Meter. Dass Läufer und Schwimmer nicht bereits bei der Urversion der Uhr damit bedacht wurden, muss Apple im Nachhinein als das größte Versäumnis angelastet werden. Denn welcher auch nur halbwegs aktive Mensch ist schon so wasserscheu wie seine Watch? Und welcher engagierte Läufer, der sich extra eine teure Laufuhr kauft, will für die volle Funktionalität zusätzlich das Smartphone eingesteckt haben müssen?

Spuckt Wasser wieder aus • Bei der neuen Version sind die Funktionen für Schwimmer aber nun gut durchdacht. Draußen im Badeteich zeichnet das GPS-Modul die Strecke auf, drinnen im Pool gibt man einfach dessen Bahnlänge an. Vorher wird aber noch per Knopfdruck der berührungsempfindliche Bildschirm gesperrt, damit bei heftigen Tempi nicht das Wasser ungewollt Eingaben auf dem Touchscreen macht. Nachher dann, am Poolrand, drückt man erneut einen Knopf, und „pfft“ – der Lautsprecher der Uhr spuckt das Wasser wieder aus, das er während des Bades schlucken musste.

In der neuen Version ist die Apple Watch tatsächlich erstmalig eine vollwertige Laufuhr. Schaltzentrale für alle sportlichen Aktivitäten – so auch für das Joggen – ist die hauseigene App Workout. Wer damit in Laufschuhen vor



Alternativen gibt es genug. Für Läufer, die keine Smartwatch brauchen: die TomTom Spark 3 Sportuhr ab € 129. Für stilbewusste Smartwatch-Träger: die Moto 360 von Motorola ab € 299 und als ausgeklügelte Fitnessuhr: die Fitbit Surge um € 250.

der Haustür steht und möglichst rasch loslaufen will, erlebt einige positive Überraschungen und eine negative: Die App merkt sich die letzte Aktivität – wer also zuvor auch joggen war, kann ohne weitere Einstellungen losrennen. Selbst die bei vielen Sportuhren übliche Wartezeit bezüglich des GPS-Signals entfällt, die Apple Watch kann sofort die Laufroute aufzeichnen. Wer nun allerdings beim Laufen gerne Musik hört (sie lässt sich direkt auf der Uhr speichern und wird kabellos in Bluetooth-Kopfhörer übertragen), wird unnötig aufgehalten: Man kann das motivierende Gedudel nicht direkt aus der App Workout starten, sondern muss dafür zuerst in die Musik-App wechseln. Das ist ärgerlich, weil alternative Lauf-Apps die Musikfunktion integriert haben. Warum also nicht eine dieser Apps verwenden?

Orientierungslos mit Drittanbietern • Bei beliebten Anwendungen wie Runtastic spricht dagegen, dass sie nicht auf den GPS-Sensor der Apple Watch zugreifen dürfen – man muss also erst recht wieder das Smartphone mit haben, um Routen aufzeichnen zu können. Apple verwehrt Drittanbietern den Zugriff auf GPS mit der Begründung, dass deren Apps zu stark am Akku saugen könnten. Einzige Alternative mit GPS-Aufzeichnung ist derzeit die mit Apple verbandelte App Nike Run Club, die auch individueller einstellbar und besser ablesbar ist als Workout.

Wer seine Laufdaten später gerne detaillierter auswertet, ist weder mit der Anwendung von Nike noch mit der von Apple gut beraten – das kann Runtastic viel detaillierter und übersichtlicher. Die perfekte Lauf-App auf der Apple Watch gibt es also nicht, sondern nur eine der geringsten Übel. Übellaunig wird so mancher fortgeschrittene Bewegungsfanatiker zudem deshalb sein, weil alle seine Daten in der zentralen Apple-App Aktivität landen. Die ist zwar hübsch bunt, kann aber Läufern nicht verraten, welche Fortschritte sie während der vergangenen Monate gemacht haben.

Diese verspielte App mit den drei farbigen Ringen ist im Alltag trotzdem genau das, was sie sein soll: lästig. Da bekommt man schon am Vormittag die erste Schimpfe, wenn man seinen Hintern seit über einer Stunde nicht mehr vom Bürosessel erhoben hat; oder auch einmal ein Wort des Lobes am Abend, wenn man das eingestellte Ziel zum Verbrennen von Kalorien übertroffen hat. Kindisch? Ja, sicher. Aber wer seinen inneren Schweinehund nicht überwinden will, mit dem muss man reden wie mit einem Gschrappen. ❌

Dating-Apps

Brieffreundschaften waren einmal: Wer heute nach seinem Herzbuben oder seiner Pikdame sucht, der landet häufig auf einer Dating-Seite. Auch für Mobiltelefone gibt es jede Menge Apps. Wir haben die kostenlosen Basisversionen getestet.

TEST • SASCHA AUMÜLLER
& STEPHAN HILPOLD

Gewischtes Interesse

Dass „tindern“ so wie „googeln“ noch nicht im Duden steht, ist erstaunlich: Längst ist Tinder Deonym für die Kontaktsuche per Smartphone. Um einem Menschen Interesse zu signalisieren, muss man ihm auf dem Touchscreen mit dem Finger ins Gesicht fahren und in Richtung „like“ wischen. „Liket“ er einen auch, kann losgeplaudert werden. Plus: viele Menschen zum Kennenlernen. Minus: nur mit Facebook-Account möglich, und das Rückgängigmachen einer zuvor erteilten Ablehnung („nope“) kostet Geld.

Tinder, iOS und Android, Plus-Version € 19,99/Monat



Blaue Seite

Es ist hierzulande das schwule Einwohnermeldeamt: Wer kein Profil auf Gayromeo hat, ist entweder unter der Haube oder lebt im analogen Zeitalter. Die Handy-App der „Blauen Seiten“ ist eine abgespeckte Version des deutschen Kontaktportals, die allerdings immer noch mehr Funktionen bietet als die meisten Mitbewerber. Das Kacheldesign ist übersichtlich, die Bedienung einfach. Ein Pluspunkt gegenüber der Mutterseite: Der Chatverlauf bleibt erhalten. Minus: Man sieht nicht, ob der Empfänger die Nachricht gelesen hat.

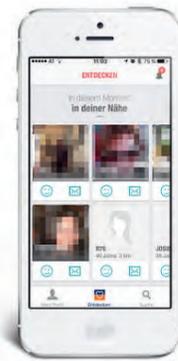
Gayromeo-App, iOS und Android, Plus-Version € 7,99/Monat



Ungewisse Überfüllung

LoveScout24 ist optisch ähnlich ansprechend wie ein Gebrauchtwagenportal. Kein Wunder: Die Entwickler betreiben tatsächlich beides. Schon nach der Registrierung nervt die App, weil die Mailbox sofort überfüllt ist mit nichtsagenden „Jemand interessiert sich für Sie“-Meldungen. Möchte man nämlich nur wissen, wer dieser Jemand ist, muss man bereits bezahlen. Pro: Enorm gut besuchtes Portal, und das ist zugleich sein Contra: Wer der oder die Richtige sein soll, ist nur mit erheblichem Aufwand zu klären.

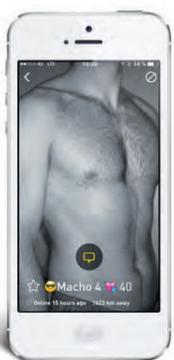
LoveScout24, iOS, Android, Plus-Version € 42,60/Monat



Schnelle Sache

Diese App hat das schwule Leben verändert. 2009 vom Kalifornier Joel Simkhai gegründet, geht es bei Grindr darum, andere Gays und Bis in der näheren Umgebung zu lokalisieren – und sich bei Gefallen mit ihnen zu verabreden. Bei der Gratisversion sieht man die hundert nächsten Männer, sortiert nach Entfernung. Die App bietet nur Basisfunktionen, die Bedienung ist einfach. Der Großteil der User ist jüngerer Semesters, in erster Linie geht es um Sex. Ein ebenso gemeinsames wie praktisches Feature: Man kann User blockieren.

Grindr, iOS und Android, Plus-Version € 11,99/Monat



Feindliches Plaudern

OKCupid stellt eingangs ziemlich viele Fragen, die auch Rückschlüsse auf den Charakter ermöglichen sollen. Übereinstimmungen möglicher Lebensabschnittspartner werden dann in Prozent angegeben. Lustig zum Plaudern: Die als „Enemy“ bezeichnete Kategorie für Menschen, mit denen man angeblich 0 % gemeinsam hat. Bei wechselseitiger Zustimmung kann man sofort losschreiben, über einseitiges Interesse wird man verständigt. Wer wissen will, wer sich da gemeldet hat, muss dafür zahlen.

OKCupid, iOS und Android, Plus-Version ab € 9,99/Monat



Geflüsterte Komplimente

Whisper kommt von einem Wiener Start-up und stellt weniger die Profilfotos als vielmehr die Stimme ins Zentrum der Aufmerksamkeit. Das ist charmant und ausgesprochen treffsicher. Nach Anhören einer 30-sekündigen Aufnahme empfindet man sofort Sympathie oder Unbehagen, inhaltsleeres Gebrabbel lässt sich schnell enttarnen: „Ich möchte mich auf diesem Wege recht herzlich ...“ – und danke, eine einsame Politikerin suche ich momentan nicht! Nur in der Bezahlversion können Audiophile anonym miteinander telefonieren.

Whisper, iOS und Android, Plus-Version € 19,99/Monat





REPUBLIC OF
GAMERS



DAS NEUE ROG

G752

DESKTOP-GRAFIK IM
NOTEBOOK-FORMAT

POWERED BY NVIDIA® GEFORCE® GTX 1060/1070-GRAFIK

- ▶ Intel® Core™ i7-6700HQ Prozessor
- ▶ Windows 10 Home
- ▶ Entspiegeltes 17,3" FHD Wide-View Display mit G-SYNC
- ▶ NVIDIA® GeForce® GTX 1060/1070 (8 GB)
- ▶ PCI-e Gen3 x4 SSD (RAID0) + bis zu 2 TB HDD
- ▶ USB 3.1 Typ-C mit Thunderbolt 3
- ▶ Anti-Staub Hochleistungs-Kühlsystem mit Dual-Lüftern



Windows 10

ASUS

asus-rog.de

Windows 10. Durchstarten, dranbleiben, schneller am Ziel.

superbob



20 gb
2000 min
2000 sms
inklusive LTE

exklusive roaming, limitiert auf die
ersten 10.000 anmeldungen, mehr
unter www.bob.at oder 0800 680 680

