BASIC

GADGET

Julian Reischl

Kindle Fire

Lesen, surfen, mailen, spielen, Musik hören, Videos schauen und mehr

Auch für Kindle Fire HD



ALWAYS LEARNING

PEARSON

BASIC

GADGET

Julian Reischl

Kindle Fire

Lesen, surfen, mailen, spielen,
Musik hören, Videos schauen und mehr

PEARSON

Higher Education
München • Harlow • Amsterdam • Madrid • Boston
San Francisco • Don Mills • Mexico City • Sydney
a part of Pearson plc worldwide

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über *http://dnb.dnb.de* abrufbar.

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien. Die gewerbliche Nutzung der in diesem Produkt gezeigten Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig.

Fast alle Hard- und Softwarebezeichnungen und weitere Stichworte und sonstige Angaben, die in diesem Buch verwendet werden, sind als eingetragene Marken geschützt.
Da es nicht möglich ist, in allen Fällen zeitnah zu ermitteln, ob ein Markenschutz besteht, wird das ®-Symbol in diesem Buch nicht verwendet.

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

15 14 13

ISBN 978-3-8273-3246-2 (Print), 978-3-86324-757-7 (PDF), 978-3-86324-260-2 (ePUB)

© 2013 by Pearson Deutschland GmbH,
Martin-Kollar-Straße 10–12, D-81829 München/Germany
Alle Rechte vorbehalten
www.pearson.de
A part of Pearson plc worldwide
Lektorat: Michael Krimmer
Fachlektorat: Michael Krimmer
Korrektorat: Frauke Wilkens
Covergestaltung: Marco Lindenbeck, mlindenbeck@webwo.de
Herstellung: Philipp Burkart, pburkart@pearson.de
Satz: Nadine Krumm, mediaService, Siegen (www.mediaService.tv)
Druck und Verarbeitung: GraphyCems, Villatuerta

Printed in Spain

Inhaltsverzeichnis

Vorwort 9

1 Ihr Kindle Fire HD 11

1.1 Auspacken 11
1.1.1 Die Box 11
1.1.2 Das erste Öffnen 13
1.1.3 Inspektion 15
1.1.4 Oben und unten 16
1.1.5 Grundsätzliches zur Bedienung 17

1.2 Das erste Einschalten 19
1.2.1 Grundeinstellungen vornehmen 19

2 Grundlagen der Benutzung 23

2.1 Die Hardware 23
2.1.1 Der USB-Anschluss 23
2.1.2 Der Hauptschalter 26
2.1.3 Der Lautstärkeregler 28
2.1.4 Der Kopfhöreranschluss 29
2.1.5 Screenshots machen 30
2.1.6 Abschaltung erzwingen 30

2.2 Die Software 31
2.2.1 Der Startbildschirm und das Karussell 31
2.2.2 Die globale Navigation 36
2.2.3 Suchen auf dem Kindle 36
2.2.4 Die Favoriten 41
2.2.5 Die Bibliotheken 44

3 Einstellungen am Kindle 49

3.1 Die Menüleiste 49
3.2 Schnelleinstellungen 50
3.2.1 Entsperrt/Gesperrt 51
3.2.2 Lautstärke 52
3.2.3 Helligkeit 52
3.2.4 Drahtlos 53
3.3 Weitere Einstellungen 57
3.3.1 Hilfe und Feedback 58
3.3.2 Mein Konto 59
3.3.3 Anwendungen 61
3.3.4 Kindersicherung 66
3.3.5 Töne und Bildschirm 66
3.3.6 Drahtlosverbindung 67
3.3.7 Gerät 67
3.3.8 Standortbasierte Dienste 68
3.3.9 Sprache und Tastatur 69
3.3.10 Sicherheit 70
3.3.11 Rechtliches und Compliance 71
3.4 Einstellungen von Apps 73

4 Die Tastatur 75

4.1 Das klassische Eintippen 75
4.1.1 Akzente und diakritische Zeichen 77
4.1.2 Alternative Zeichen 77
4.1.3 Wechsel der Tastatursprache 78
4.1.4 Sonderzeichen 79
4.2 Wortvorschläge 79
4.3 Das persönliche Wörterbuch 81
4.4 Swype 82
4.5 Externe Tastaturen 83
4.6 Korrigieren, Ausschneiden, Kopieren und Einfügen 84
4.6.1 Korrigieren 84
4.6.2 Kopieren, Ausschneiden und Einfügen mit dem Finger 85
4.6.3 Kopieren, Ausschneiden und Einfügen mit der Tastatur 86

5 Dateien übertragen 89

5.1 Per USB unter Mac OS X 89
5.2 Per USB unter Windows 92
5.3 Über die Cloud 97
5.4 Per Mail 99
5.4.1 Über die Kindle-E-Mail-Adresse 99
5.4.2 Über das Mailprogramm 100
5.5 Per Bluetooth 101
5.6 Per WLAN 101
5.7 Welche Dateien in welchen Ordnern? 102
5.7.1 Audible 102
5.7.2 Books 102
5.7.3 Documents 103
5.7.4 Movies 103
5.7.5 Music 104
5.7.6 Pictures 104

6 Die Cloud 105

6.1 Was ist die Cloud? 105
6.2 Die Amazon Cloud Drive Desktop-App 108
6.3 Fotos in der Cloud 108
6.4 Dokumente in der Cloud 110
6.5 Videos in der Cloud 110
6.6 Musik in der Cloud 111
6.7 Weitere Cloud-Anwendungen 115
6.8 Das Kindle-Archiv und Mein Kindle 115
6.8.1 Das Kindle-Archiv 115
6.8.2 Mein Kindle 116
6.9 Whispersync 116

7 Spezialangebote 117

7.1 Was bitte sind Spezialangebote? 117
7.2 Die Spezialangebote entfernen 119

8 Apps auf dem Kindle 121

8.1 Vorinstallierte Apps 122
- 8.1.1 Bei Amazon einkaufen 122
- 8.1.2 Email 123
- 8.1.3 Hilfe und Feedback 125
- 8.1.4 IMDb 125
- 8.1.5 Kalender 127
- 8.1.6 Kontakte 128
- 8.1.7 OfficeSuite 129
- 8.1.8 Persönliche Videos 129
- 8.1.9 Der Internet-Browser Silk 130

8.2 Apps laden, installieren und wieder löschen 135
- 8.2.1 Das Laden und Installieren von Apps 135
- 8.2.2 Kein Kaufrücktritt möglich 137
- 8.2.3 Apps vom Kindle entfernen bzw. wiederherstellen 138

8.3 Weitere Apps 139
- 8.3.1 Twitter 140
- 8.3.2 Facebook 141
- 8.3.3 Skype 142
- 8.3.4 Taschenrechner 144
- 8.3.5 Nachrichten 145
- 8.3.6 Radio 148
- 8.3.7 Fernsehen 149
- 8.3.8 Kamera 150
- 8.3.9 Banking 151
- 8.3.10 Und noch mehr Apps 153

9 Spiele 159

9.1 (Eine kurze) Geschichte der Computerspiele 160

9.2 Spieltypen 163
- 9.2.1 Singleplayer 163
- 9.2.2 Multiplayer 164
- 9.2.3 MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) 164

9.3 Spielgenres 167
- 9.3.1 Action 168
- 9.3.2 Action-Adventure 169

9.3.3 Adventure 169
9.3.4 RPG (Role Playing Game) 170
9.3.5 Strategiespiele 171
9.3.6 Simulationen 173
9.3.7 Sonstige 174

9.4 GameCircle 182
9.4.1 Benutzername wählen 184
9.4.2 Freunde 184
9.4.3 Spielstand 184
9.4.4 Achievements 184
9.4.5 Highscores und Leaderboards 185
9.4.6 Gekaufte Inhalte 185
9.4.7 Unlocked Content 185

10 Lesen auf dem Kindle 187

10.1 Technischer Hintergrund 187

10.2 E-Books versus Books 188

10.3 E-Books und Reader, aber kein Überblick 188

10.4 E-Books auf dem Kindle 189

10.5 Die Bücher-Bibliothek 191
10.5.1 Bücher im Shop kaufen 191
10.5.2 Bücher zurückgeben 194
10.5.3 Bücher ausleihen 196
10.5.4 Kopierschutz und Bücher aus anderen Quellen 197

10.6 Bücher lesen 198
10.6.1 Durchblättern 198
10.6.2 Der Index 200
10.6.3 Positionen und Seitenzahlen 200
10.6.4 Die Einstellungen 202
10.6.5 Gehe zu... 203
10.6.6 Notizen, Markierungen und das Lexikon 204
10.6.7 X-Ray 208
10.6.8 Empfehlen 208
10.6.9 Lesezeichen 209
10.6.10 Bilder heranzoomen 210

11 Musik 211

11.1 Musik kaufen und laden 211
11.2 Eigene Musik auf den Kindle spielen 214
11.3 Playlisten zusammenstellen 214
11.4 Musikwiedergabe und Multitasking 217

12 Video und HDMI allgemein 221

13 Fotos 223

13.1 Fotos übertragen 223
13.2 Mit dem Kindle fotografieren 223
13.3 Fotos ansehen und vorführen 224
13.4 Fotos per Email senden 227

14 Zubehör für Ihren Kindle 231

14.1 Headsets, Kopfhörer 231
14.2 Eingabestifte 232
14.3 Reinigungsmaterialien 232
14.4 Hüllen und Taschen 232
14.5 Displayschutzfolie 233
14.6 Staubschutz für die Buchsen 233
14.7 Handschuhe 233
14.8 USB-Ladegeräte 233
14.9 Peripherie 234
14.10 Versicherungen 234

Zu guter Letzt 235

Stichwortverzeichnis 237

Vorwort

Dieses Buch ist nicht für *digital Natives* geschrieben, sondern für alle, die als Kinder noch praktisch ausschließlich im Freien gespielt haben. Wer sich nicht ganz trittsicher fühlt bei der heutigen Fülle technischer Gerätschaften aller Art, dem seien Ratgeber wie dieser ans Herz gelegt. So kann man sich in aller Ruhe und vor allem in einem genehmen Tempo in das jeweilige Thema einarbeiten.

Ich habe dieses Buch so geschrieben, wie ich denke, dass ein Einsteiger seinen Kindle Fire bzw. seinen Kindle Fire HD (dazu im Anschluss mehr) kennenlernen sollte. Wenn Sie es also klassisch von vorn nach hinten lesen, sollten Sie auf keine nennenswerten Hürden treffen.

Außerdem habe ich mit fortschreitendem Kenntnisstand des Lesers immer mehr Bedienungsschritte weggelassen, damit ich Sie im siebten Kapitel nicht immer noch zum Beispiel darauf hinweise, dass es im Kontextmenü weitere Optionen gibt. Natürlich können Sie auch nur die Kapitel lesen, die Sie interessieren; es sollte auch so gut möglich sein, die Bedienung des Kindle zu erlernen.

Ebenso wird nicht jeder Fachbegriff oder jede Anekdote erklärt bzw. die entsprechende Webseite genannt. Ich möchte Sie damit ermutigen, diese weiterführenden Informationen selbst im Internet herauszufinden. Wikipedia ist eine mächtige Enzyklopädie und Google eine großartige Suchmaschine. Und mit dem Kindle haben Sie alles in der Hand, was Sie dazu brauchen. Ich verspreche Ihnen, Sie werden gut zurechtkommen.

Kindle Fire oder Kindle Fire HD?

Geschrieben ist dieses Buch speziell für den Kindle Fire HD, es lässt sich aber fast deckungsgleich auch für den Kindle Fire nutzen. Dieser Anleitung liegt die Systemversion 7.2.3 zugrunde.

Hier die Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen den Geräten:

Der Kindle Fire ist der Vorläufer des Kindle Fire HD.

Der Kindle Fire HD ist etwas größer und hat daher eine längere Akkulaufzeit, die Bildschirmgröße ist bei beiden Geräten jedoch gleich. Die Bildschirmauflösung des HD ist mit 1280 x 800 Bildpunkten besser als die 1024 x 600 des Vorläufers. Das Multi-Touch-Display erkennt bis zu zehn Finger (der Kindle Fire nur zwei). Zu-

dem verfügt nur der Kindle Fire HD über einen HDMI-Ausgang (zum Anschluss an den Fernseher) und eine Kamera. Beim Kindle Fire HD wurden die Lautsprecher verbessert, außerdem lässt sich Android-Software aus anderen Quellen als dem App-Shop von Amazon aufspielen. Der Kindle Fire HD verfügt mit seinen 16 bzw. 32 GB auch über wesentlich mehr Speicher als der Kindle Fire (8 GB). Auch ist der Prozessor des Kindle Fire HD fortgeschrittener, doch sind Unterschiede im Alltagsgebrauch so gut wie nicht bemerkbar. Bei der Software gibt es keine Unterschiede, diese passt sich stets automatisch an die Auflösung an.

1 Ihr Kindle Fire HD

1.1 Auspacken

1.1.1 Die Box

Vorfreude ist ja bekanntermaßen die schönste Freude. Nach langem Warten klingelt endlich der Postbote. Und nach krakeligem Unterschreiben an der Haustür halten Sie schließlich das Paket in der Hand: Was für ein Glücksgefühl!

Der Kindle Fire HD (im Folgenden der besseren Lesbarkeit halber oft auch einfach nur Kindle genannt) wird in einer besonders schmucken Box geliefert: eine schwarze Schatulle aus festem Karton, mit einer abgeschrägten Kante. Auf dem Deckel prangt das Amazon-Logo, fast unsichtbar glänzend auf mattschwarz, beinahe wie eine Einlegearbeit.



▶ *Abbildung 1.1: Bequem auf dem Sofa sitzen und dabei Bücher, Musik, Filme und sogar das Internet in einem Gerät zur Hand haben – ganz einfach mit dem Kindle Fire HD. (Foto: Amazon)*

Übrigens: Man spricht Kindle korrekterweise aus wie das „Kindl" in „Christkindlmarkt" oder „Münchner Kindl". „Kindel" hingegen ist falsch. Das englische Verb „to kindle" bedeutet „entfachen" und bezieht sich auf die Leselust, die mit den ursprünglich nur als E-Book-Reader gedachten Kindles der ersten Generation entfacht werden soll.

Sie finden das Aufreißband an der abgeschrägten Frontseite der Packung sowie weitere Beschriftungen an den Seiten und auf der Unterseite. Dort wurde auch das Etikett bzw. die Dokumententasche für den Versand aufgeklebt.

Auf der Rückseite befindet sich das Logo „Certified Frustration-Free Packaging", was eine effektive Verpackung ohne viel Schnickschnack und aus nachhaltigen, recyclingfähigen Materialien verspricht. In den englischsprachigen Hilfeseiten von amazon.com gibt es zu diesem Punkt ausführliche Erläuterungen.

Neben dem Logo befinden sich zwei Aufkleber: ein handelsüblicher EAN-Strichcode sowie der FSN-Code mit der Seriennummer dieses Kindle. Die Nummer können Sie jederzeit auch im Gerät selbst nachschlagen, doch ist es sinnvoll, sie sich so früh wie möglich zu notieren, für den Fall, dass einmal eine Reklamation nötig oder das Gerät gestohlen wird.

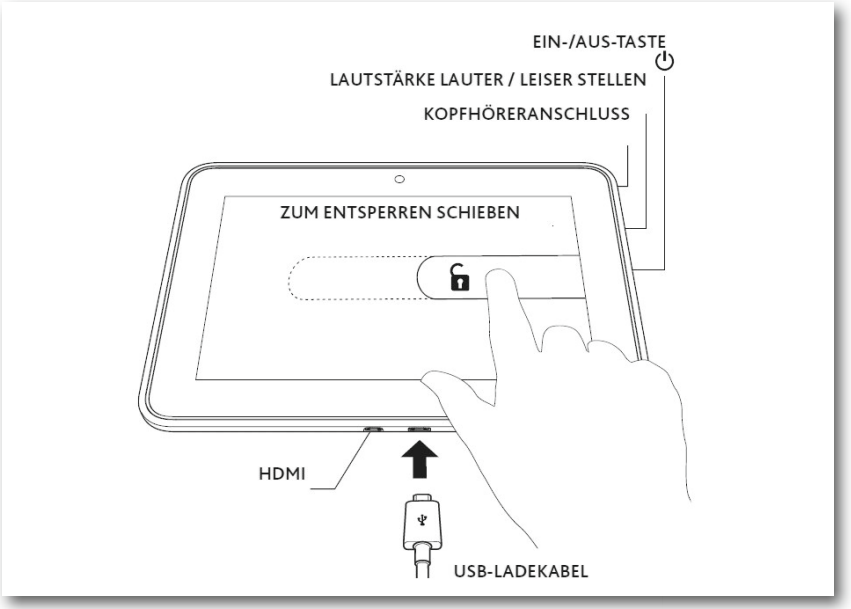
1.1.2 Das erste Öffnen

Öffnen Sie die Verpackung des Kindle mithilfe des Aufreißbandes und einer entschlossenen, gleichmäßigen Bewegung. Die Versiegelung ist damit gebrochen, Sie können den Deckel der Packung nun wie eine Motorhaube aufklappen. Der Kindle Fire HD liegt, verpackt in einem Folienumschlag, in einer Mulde, aus der man ihn leicht herausnehmen kann.



▸ *Abbildung 1.2: Schon bald sind Sie ein gewiefter Kindle-Kenner. (Foto: Amazon)*

Im Deckel befindet sich eine kleine Dokumententasche, aus der zwei Papiere ragen. Es handelt sich um die Lizenzvereinbarung mit Garantieerklärung in verschiedenen Sprachen sowie um die minimalste aller Gebrauchsanleitungen, ebenfalls in vielen Sprachen. Am besten überfliegen Sie kurz die Gebrauchsanleitung und kehren dann zu diesem Buch zurück, so verpassen Sie nichts.



▸ *Abbildung 1.3: Schaubild der Gebrauchsanleitung mit Anschlüssen, Tasten und einer Anleitung zum Entsperren des Kindle. (Foto: Amazon)*

Sollten sich die Papiere nicht aus ihrer Tasche in der Packung ziehen lassen, haben sie sich wahrscheinlich verkantet. Mit einem Brieföffner oder einem Buttermesser und etwas Fingerspitzengefühl können Sie dieses Problem leicht beheben, ohne Packung oder Papiere zu beschädigen. Heben Sie die Papiere am besten zusammen mit der Seriennummer auf.

Heben Sie nun vorsichtig den Kindle aus seiner Mulde. Fühlen Sie die angenehme Schwere des kleinen Geräts.

Unter dem Kindle finden Sie eine weitere Mulde, in der ein USB-Kabel verstaut ist. Hierbei handelt es sich um ein Standard-USB-Kabel mit einem USB-Stecker Typ A für den Anschluss an Computer, Hub oder Ladegerät und einem Micro-B-USB-Stecker für den Kindle. Das Kabel dient zum Aufladen des Akkus des Kindle, aber auch zum Datentransfer. Der Kindle verfügt über USB 2.0, was eine verhältnismäßig schnelle Datenübertragung ermöglicht.

Sollte das Kabel einmal verloren gehen oder defekt sein, kann es durch jedes beliebige andere USB-Kabel mit diesen Steckern ersetzt werden.

1.1.3 Inspektion

Um den Kindle aus dem Folienumschlag zu nehmen, empfiehlt es sich, den Umschlag vorsichtig entlang der Klebung zu öffnen. So bleibt er wiederverschließbar und kann auch für ein eventuelles Weitergeben des Kindle aufbewahrt werden. Legen Sie den Umschlag am besten gleich in die Packung zurück, bevor er beginnt, durch statische Aufladung Staub anzuziehen.

Ziehen Sie den Kindle also aus der Folie.

Bevor Sie ihn zum ersten Mal einschalten, sollten Sie ihn einer kleinen Inspektion unterziehen:

- Hat das Glas Kratzer oder andere Beschädigungen? Betrachten Sie die Oberfläche im Streiflicht, um dies festzustellen.
- Ist das Glas ebenmäßig und rundum bündig in das Gehäuse eingesetzt? Fahren Sie mit der Fingerspitze einmal um den Rand und fühlen Sie, ob es Unregelmäßigkeiten oder Niveauunterschiede gibt.
- Sind die Gehäuseteile bündig zusammengefügt? Auf der Rückseite gibt es einen eingelassenen Schmuckstreifen mit *kindle*-Schriftzug, doch auch der Rand ist ein eigenes Bauteil.
- Ist das Gehäuse frei von Kratzern und Beschädigungen? Kontrollieren Sie auch, am besten mit einer Lupe, ob das Gehäuse an den Öffnungen für die Buchsen und an dem kleinen Loch an der Oberseite, unter dem sich das Mikrofon befindet, keine Risse hat.
- Stehen die Tasten womöglich hervor? Fühlen Sie dies am besten, ohne den Kindle dabei einzuschalten.
- Ist die Kopfhörerbuchse in Ordnung? Bitte nicht hineinblasen, der menschliche Atem ist viel zu feucht für so feine Elektronik. Mit einem kurzen Blick in hellem Licht prüfen Sie am besten, ob die Buchse ordentlich verbaut wurde.
- Sind die Buchsen an der Unterseite des Geräts ebenfalls ordentlich verbaut und staubfrei?
- Ist das Gerät verwindungssicher? Greifen Sie den Kindle so, als wollten Sie ihn verwinden, und üben Sie die Ihnen minimalst mögliche Belastung aus. Es sollten keine Geräusche zu hören sein. Seien Sie extrem vorsichtig, denn dafür ist der Kindle natürlich nicht gemacht. Prüfen Sie dies sowohl in Längs- als auch in Querrichtung.

Nehmen Sie nun die Features in Augenschein, erkennen Sie auf den ersten Blick die typische runde Öffnung einer Kamera unter dem Glas des Displays auf der

Oberseite. Im Rand oberhalb der Kamera befindet sich ein kleines Loch im Gehäuse, unter dem das Mikrofon sitzt.

Gegenüber, auf der Unterseite, sind im Rand zwei Buchsen eingelassen. Die linke (und schmälere der beiden) ist ein HDMI-Micro-D-Ausgang zum Abspielen von Inhalten zum Beispiel auf einem Fernseher, die rechte eine USB-Micro-B-Buchse für das Datenkabel, über das der Akku des Kindle auch geladen wird.

Ebenfalls im Rahmen, auf der rechten Seite, befinden sich drei Tasten und eine Buchse: Die einzelne Taste ist der Hauptschalter, die Ein-/Aus-Taste. Mit ihr wird der Kindle ein- und ausgeschaltet oder in den Ruhezustand versetzt bzw. aus diesem erweckt. Mit der Wipptaste daneben steuern Sie die Lautstärke.

Daneben befindet sich der Kopfhöreranschluss, eine klassische, weitverbreitete Buchse für einen 3,5-mm-Stereo-Klinkenstecker. Diese Buchse dürfte übrigens das letzte Relikt aus der Zeit der ersten Walkmen sein, alle anderen Bauteile haben sich seither extrem verändert. Der Klinkenstecker ist quasi der Hai unter den Steckverbindungen – schon so lange ausgereift, dass weitere Evolution nicht mehr nötig ist. Diese Verbindung allerdings verfügt über einen weiteren Pol, sodass zum Beispiel Headsets mit Mikrofon angeschlossen werden können.

Auf der Rückseite des Geräts befindet sich der bereits erwähnte Schmuckstreifen mit dem *kindle*-Schriftzug. Hinter den Schlitzen an den Seiten des Streifens befinden sich die Lautsprecher.

Unterhalb dieses Streifens in der Mitte befinden sich, kaum sichtbar dunkelgrau auf schwarz gedruckt, das Amazon-Logo sowie ein paar Angaben, von der benötigten Stromspannung über die Typenbezeichnung bis zum allgegenwärtigen „Assembled in China“.

1.1.4 Oben und unten

Bevor es ans erste Einschalten geht, noch ein Wort zur Ausrichtung des Geräts: Man kann bei einem Tablet wie dem Kindle Fire HD nicht pauschal von „oben“ oder „unten“ sprechen, da das Gerät in der Lage ist, je nach Anwendung und Ausrichtung den Bildschirminhalt zu drehen.

E-Books liest man sicher bevorzugt vertikal, während man zum Beispiel einen Videochat eher im Querformat bevorzugt.

Natürlich kann man argumentieren, dass „oben“ sich durch die Position der Kamera und insbesondere durch die Beschriftung auf der Rückseite definiert, doch ist dies zu kurz gegriffen. Stellen Sie sich vor, ich beschreibe die Funktionen des E-Book-Lesens und müsste davon reden, dass die Bedienelemente „rechts am Bildrand“

liegen, was einem aber nur wegen der vertikalen Haltung des Geräts wie oben vorkommt. Ich werde daher umgangssprachlich und direkt bleiben und im jeweiligen Kontext einfach von oben und unten sprechen. Wie Sie das Gerät dann tatsächlich für Ihre Bedürfnisse hindrehen, sei Ihnen überlassen. Das automatische Drehen können Sie übrigens auch in den Einstellungen deaktivieren.

1.1.5 Grundsätzliches zur Bedienung

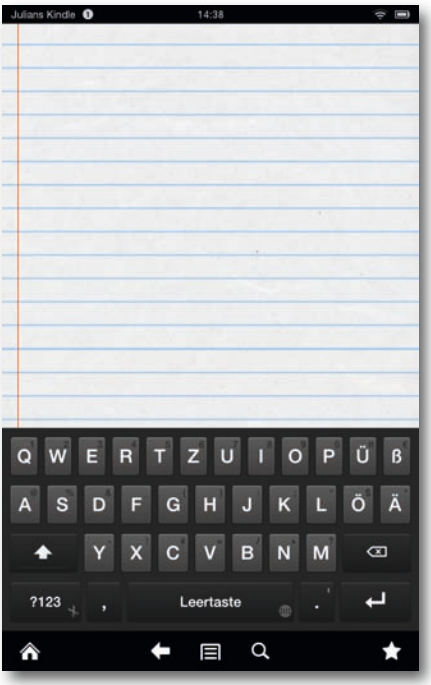
Drei Dinge müssen Sie über die Bedienung des Kindle wissen, bevor Sie mit dem Gerät loslegen können. Zu weiteren Feinheiten der Bedienung kommen wir weiter hinten im Buch.

- Touchscreen-Display: Der Kindle wird mit dem Finger über den Touchscreen bedient. Sie können also mit einer Fingerkuppe auf virtuelle Knöpfe, Tasten oder Icons tippen oder diese Bedienelemente „anfassen“ und „ziehen“, indem Sie den Finger auf das Display setzen und dann über das Glas fahren. Der Touchscreen ist hochempfindlich, es ist daher nicht nötig, Druck auszuüben. Das Display ist übrigens multi-touch-fähig, was bedeutet, dass mehrere Finger zugleich (bis zu zehn) erkannt werden können und komplexe Gesten möglich sind.
- Entsperren: Der Kindle verfügt über eine Bildschirmsperre (auch „Sperre“ oder „Tastensperre“ genannt). Diese verhindert, dass unbedachte Bewegungen beim Tragen des Geräts oder andere Berührungen Chaos auf dem Kindle anrichten. Sobald die Bildschirmsperre aktiviert ist, wird ein symbolisches Vorhängeschloss angezeigt. Um die Sperre aufzuheben, berühren Sie das Vorhängeschloss und ziehen es nach links.



Abbildung 1.4: Sperrbildschirm des Kindle (es kann auch sein, dass Werbung angezeigt wird; dazu mehr in Kapitel 7)

› Die Tastatur: Um Text eingeben zu können, bietet der Kindle systemweit eine virtuelle Tastatur an. Wann immer eine Texteingabe benötigt wird, wird die virtuelle Tastatur des Kindle aufgerufen. Sie ist fast so einfach zu bedienen wie die einer Schreibmaschine oder eines PCs. Die Tastatur wird in Kapitel 4 genau erklärt.



▸ *Abbildung 1.5: Wird Texteingabe benötigt – wie hier beim kostenlosen Notizblock notePad free –, erscheint die Tastatur.*

Für den ersten Buchstaben des einzugebenden Wortes ist bereits die Großschreibung aktiviert. Hinter der Taste [?123] unten links finden sich die Sonderzeichen und auch das @. Dieses wird jedoch bei Eingabefeldern speziell für E-Mail-Adressen neben der [Leertaste] angeboten (siehe Abbildung 1.10). Links neben dem [Y] findet sich die [⇧]-Taste zur Großschreibung (sie ist auch feststellbar), rechts vom [M] die [⌫]-Taste zum Löschen und unter ihr die [↵]-Taste für die Zeilenschaltung. Wird ein Akzent benötigt, wie zum Beispiel in Café, verbleiben Sie einfach mit dem Finger auf dem entsprechenden Buchstaben und wählen dann unter den angebotenen Zeichen das gewünschte aus.

1.2 Das erste Einschalten

Nun ist es an der Zeit, das Gerät einzuschalten. Drücken Sie dazu die Ein-/Aus-Taste.

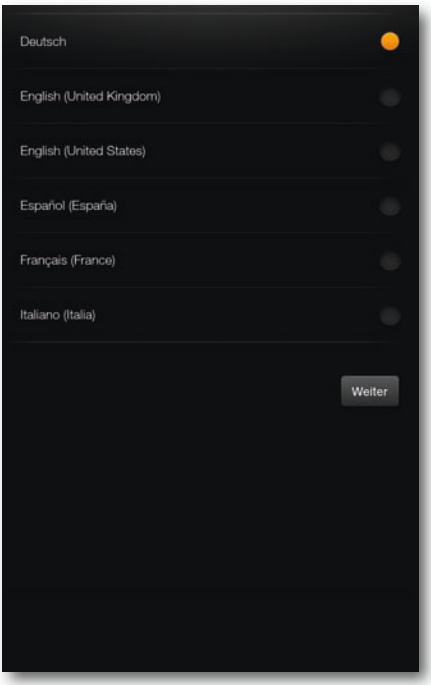
Während des Hochfahrens wird das Kindle Fire-Logo angezeigt. Was danach erscheint, hängt davon ab, ob ab Werk schon ein Benutzer voreingestellt wurde. Sie erkennen das daran, dass oben links steht, dass dies Ihr Kindle ist (siehe Abbildung 1.5).

Sollte dies der Fall sein, überspringen Sie getrost den nächsten Abschnitt.

1.2.1 Grundeinstellungen vornehmen

Ist im Gerät noch kein Nutzer voreingestellt oder wurde es auf Werkseinstellungen zurückgesetzt, werden zunächst einmal automatisch die Grundeinstellungen abgefragt.

Als Erstes müssen Sie die Sprache auswählen (siehe Abbildung 1.6).



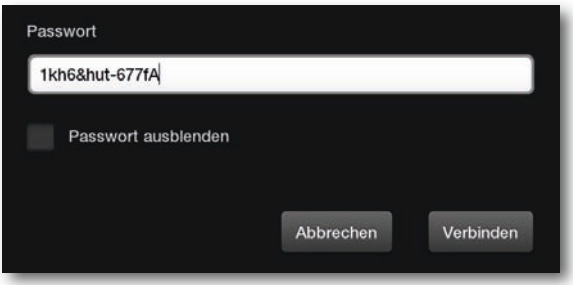
▸ *Abbildung 1.6: Wählen Sie die bevorzugte Sprache, indem Sie den gelben Punkt setzen und dann auf* **Weiter** *tippen.*

Als Nächstes sucht der Kindle nach verfügbaren WLAN-Netzwerken. Sollte Ihr Netzwerk sichtbar sein, wählen Sie es aus und geben das Passwort ein. Haben Sie Ihr Netzwerk auf unsichtbar gestellt, können Sie sich über **Ein anderes WLAN-Netzwerk eingeben** mit Ihrem Netzwerk verbinden. Diesen Punkt können Sie aber auch mit dem Tippen auf **Einrichtung später abschliessen** überspringen.

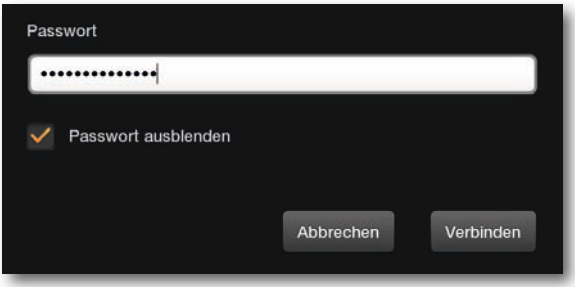


▸ *Abbildung 1.7: Der Kindle zeigt die verfügbaren Netzwerke an und bietet die Möglichkeit, auch Zugangsdaten für beispielsweise unsichtbare Netzwerke einzugeben.*

In jedem Fall haben Sie die Option, Ihr Zugangspasswort offen oder verdeckt einzugeben. Wählen Sie die Option **Passwort ausblenden**, wenn Sie nicht möchten, dass Ihr Passwort auf dem Display lesbar ist. Auf die Speicherung Ihres Passworts oder zukünftige Logins hat Ihre Auswahl keinerlei Einfluss.

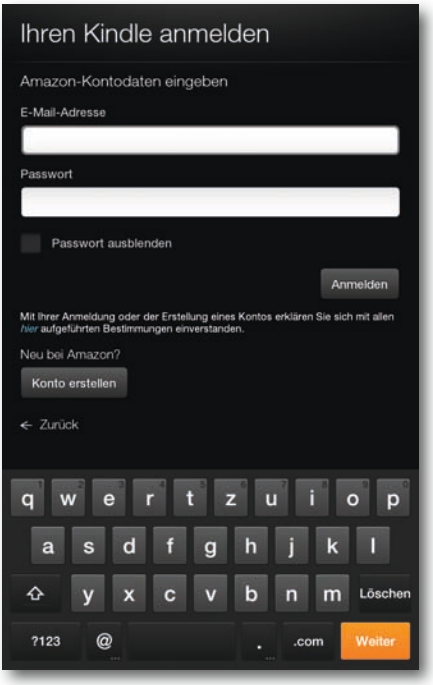


▸ *Abbildung 1.8: Ein sehr sicheres Passwort – auf dem Display des Kindle während der Eingabe aber leider für jedermann sichtbar*



▸ *Abbildung 1.9: Wenn Sie vor der Eingabe die Funktion* **Passwort ausblenden** *aktivieren, können die eingegebenen Zeichen nicht mehr gelesen werden. Allerdings wird der zuletzt eingegebene Buchstabe immer für kurze Zeit sichtbar gehalten, damit Sie kontrollieren können, ob Sie sich vielleicht vertippt haben.*

Im nächsten Schritt melden Sie Ihren Kindle bei Ihrem Amazon-Konto an. Wurde Ihnen der Kindle geschenkt und Sie haben noch gar kein Amazon-Konto, können Sie auch ein neues Konto anlegen. Den Kindle mit dem Amazon-Konto zu verknüpfen ist nötig, weil Sie nur so in den Amazon App-Shop kommen, E-Books, Videos oder Musik kaufen können und Zugang zur Cloud haben. Geben Sie also die E-Mail-Adresse Ihres Amazon-Kontos und das dazugehörige Passwort ein und bestätigen Sie mit **Anmelden**.



▶ *Abbildung 1.10: Melden Sie den Kindle bei Ihrem Amazon-Kundenkonto an.*

Als Nächstes müssen Sie Ihre Zeitzone festlegen und bekommen in einem weiteren Schritt die Möglichkeit, auch gleich Ihre Zugänge für Facebook und Twitter zu konfigurieren. Wenn Sie diese Einstellungen nicht oder lieber später vornehmen wollen, können Sie den Punkt auch überspringen.

Nun startet noch ein kurzes Tutorial, bei dem Sie sich in wenigen Schritten durch die Basics tippen. Sobald diese Einführung durchlaufen ist, sind die Grundeinstellungen des Kindle eingerichtet.

2 Grundlagen der Benutzung

2.1 Die Hardware

2.1.1 Der USB-Anschluss

Der USB-Anschluss des Kindle dient zwei Funktionen: Dem Übertragen von Daten zwischen dem Kindle und einem Computer sowie dem Aufladen des Akkus des Kindle. Widmen wir uns zunächst einmal nur dem Aufladen; Informationen zur Datenübertragung finden Sie in Kapitel 5.

Der Kindle hat laut Amazon eine Akkulaufzeit von über elf Stunden. Sie sehen den aktuellen Ladezustand oben rechts in der Menüleiste, aber auch genauer in den Einstellungen (siehe hierzu Kapitel 3).

Grundsätzlich ist es für akkubetriebene Geräte besser, wenn sie nicht ständig am Ladekabel hängen. Idealerweise halten Sie es mit dem Laden Ihres Kindle (aber auch Ihres Notebooks, Smartphones, Handys und so weiter) wie mit dem Tanken beim Auto: Erst wenn der Tank nahezu leer ist, tanken Sie wieder voll. Akkus sollte man aber stets ganz aufladen, auch wenn der Memory-Effekt bei modernen Akkus nicht mehr auftritt.

Es gibt drei unterschiedliche Sorten von USB-Anschlüssen, an die Sie den Kindle mit seinem USB-Kabel anstecken können. Optisch unterscheiden sich diese Buchsen nicht voneinander, wohl aber inhaltlich.

Ladegerät

Ein USB-Ladegerät ist ein Transformator, der Strom aus einer Quelle wie der Steckdose an der Wand oder auch der Buchse für den Zigarettenanzünder im Auto bezieht und für USB-Geräte zur Verfügung stellt.

Es gibt viele verschiedene USB-Ladegeräte (auch USB-Netzteil oder USB Charger genannt), manchmal findet man so eine USB-Ladebuchse auch an einem normalen Batterieladegerät. USB-Ladegeräte sind meist klein und handlich und sehen aus wie ein Stecker für die Steckdose mit einem USB-Anschluss auf der Rückseite.

Da der Ladestrom für USB-Verbindungen genormt ist, können Sie Ihren Kindle getrost an jeder beliebigen USB-Buchse anstecken, um ihn zu laden.

Das optional erhältliche Kindle PowerFast Ladegerät von Amazon selbst lädt den Kindle in nur vier Stunden vollständig auf, andere Ladegeräte brauchen laut Amazon „etwas länger". Sollten Sie den Kindle über Nacht am Ladegerät lassen, wird dem Gerät nichts passieren.



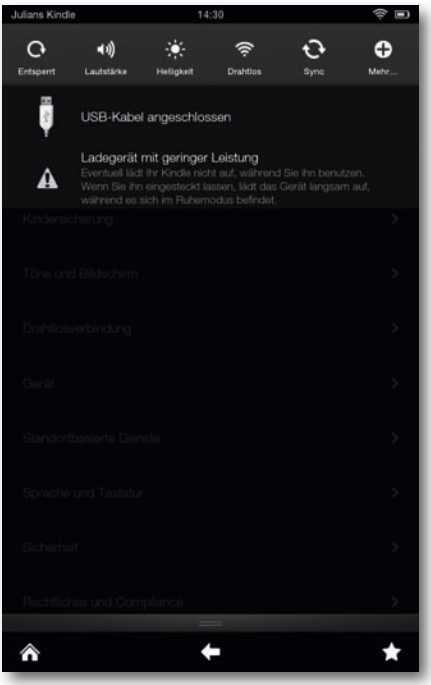
▸ *Abbildung 2.1: Über das optional erhältliche Kindle PowerFast Ladegerät von Amazon lädt der Kindle in nur vier Stunden. (Foto: Amazon)*

Aktiver USB-Anschluss

Einen „aktiven USB-Anschluss“ nennt man einen USB-Anschluss mit eigener Stromversorgung. Dies sind zum Beispiel die USB-Buchsen im Gehäuse Ihres Rechners (im Regelfall zumindest) oder die USB-Buchsen eines aktiven USB-Hubs, also eines USB-Mehrfachsteckers mit eigenem Netzteil.

Über so eine Verbindung lädt der Kindle ebenfalls auf, allerdings deutlich langsamer als über ein Netzteil. Laut Amazon dauert das vollständige Laden hierbei „ca. 13,5 Stunden“, wobei nicht spezifiziert wurde, ob damit eine aktive oder eine passive USB-Buchse gemeint ist. Grundsätzlich ist ein aktiver USB-Anschluss natürlich besser als ein passiver.

In den meisten Fällen werden Sie eine Meldung erhalten, dass der Kindle nur auflädt, wenn Sie ihn während des Ladens nicht benutzen. Sie können ihn aber ganz normal benutzen; und wenn Sie ihn in den Ruhezustand versetzen und angeschlossen lassen, wird er auch aufladen.



▸ *Abbildung 2.2: In den Einstellungen findet sich bei USB-Verbindungen zum Computer die Meldung, dass der Kindle möglicherweise nicht genug Strom bekommt, um gleichzeitig benutzt und geladen zu werden.*

Passiver USB-Anschluss

Als passiven USB-Anschluss bezeichnet man alle USB-Verbindungen, die nicht über eine eigene Stromversorgung verfügen. Es gibt zum Beispiel passive Hubs, also USB-Verteilerstecker ohne Netzteil. Auch eine USB-Buchse in Ihrer Tastatur, die wiederum selbst mit USB an den Rechner geschlossen wurde, ist passiv.

Nachdem an jedem USB-Anschluss im Computer gleichzeitig bis zu 127 USB-Geräte über Hubs und Verlängerungskabel betrieben werden können, darf man nicht erwarten, dass an den äußersten Zweiglein dieses „Baumes" von USB-Kabelverbindungen noch genug Strom anliegt, um einen Akku zu laden. Dieser müsste ja für alle Geräte zugleich von nur einer Buchse im Computer geliefert werden.

Daher gilt jede USB-Verbindung, an der nicht direkt an der nächsten Buchse Strom durch ein eigenes Netzteil anliegt, als passiv. Aus diesem Grund führt man so einem Baum auch Strom zu, indem man aktive Hubs benutzt und so den Strom für eine gute Leistung im ganzen Kabelbaum liefert.

Passive USB-Verbindungen reichen problemlos aus, um Geräte mit geringem Stromverbrauch zu betreiben, also zum Beispiel Speichersticks, Tastatur oder Maus. Alles, was nennenswert Strom braucht – vom Scanner bis zur externen Festplatte (sofern sie ohne eigenes Netzteil arbeiten), aber eben auch Geräte, die geladen werden sollen –, sollte an aktiven Hubs oder direkt am Rechner angeschlossen werden.

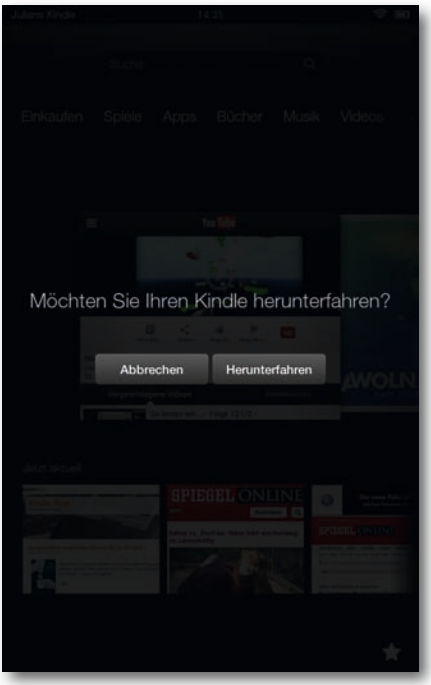
Es ist daher nicht zu empfehlen, den Kindle über einen passiven USB-Anschluss zu laden oder zu betreiben.

Sollten Sie den Kindle an einen Mac oder einen anderen Nicht-Windows-Rechner anschließen, erhalten Sie obendrein einen Hinweis zur USB-Kompatibilität. Auf diesen gehe ich beim Thema Datentransfer ein (siehe Kapitel 5); Sie können die Meldung verwerfen, sofern Sie nur den Akku laden wollen.

2.1.2 Der Hauptschalter

Der Hauptschalter, auch Ein-/Aus-Taste genannt, findet sich am Rand des Geräts oben in der Mitte, fast genau über der Uhr. Mit ihm wird das Gerät ein- und ausgeschaltet, aber auch in den Ruhezustand geschickt und wieder aufgeweckt. So geht's:

- Zum Einschalten des Kindle drücken Sie den Hauptschalter kurz – das Gerät beginnt hochzufahren (siehe auch Abschnitt 1.2). Alternativ können Sie ihn auch an eine Stromquelle anschließen, dann schaltet er sich selbstständig ein.
- Um den Kindle in den Ruhezustand zu versetzen, drücken Sie die Taste nur ganz kurz. Sofort wird das Display ausgeschaltet. Vorsicht: Musik wird nicht angehalten! Außerdem versetzt sich der Kindle nach fünf Minuten Inaktivität (so die Werkseinstellung) von selbst in den Ruhezustand. Diesen Zeitraum können Sie in den Einstellungen ändern. Kurz vorher reduziert der Kindle die Helligkeit des Displays.
- Um den Kindle aus dem Ruhezustand zu holen, drücken Sie entweder kurz den Hauptschalter oder Sie stecken den Kindle mit dem USB-Kabel an den Computer oder ein Ladegerät.
- Um den Kindle auszuschalten, drücken Sie den Hauptschalter etwa eine Sekunde lang. Sie werden gefragt, ob Sie den Kindle ausschalten wollen. Wenn dem so ist, tippen Sie auf **Herunterfahren**.



▸ *Abbildung 2.3: Der Ausschaltbildschirm des Kindle*

2.1.3 Der Lautstärkeregler

Mit der Wipptaste neben dem Hauptschalter lässt sich die Lautstärke des Kindle regeln, egal welches Medium gerade wiedergegeben wird. Sobald Sie eine der beiden Optionen drücken, erscheint ein Lautstärkeregler auf dem Bildschirm, der die aktuelle Lautstärke anzeigt.

Mit jedem Druck auf die Taste springt er ein Stückchen weiter in die gewählte Richtung, dazu wird ein kurzer Kontrollton abgespielt, dessen Lautstärke die aktuelle Lautstärke signalisiert. Wenn Sie den Finger auf der Taste lassen, fährt der Regler von selbst bis zum Maximum oder bis zum Minimum (Ton aus).



▶ *Abbildung 2.4: Dieser virtuelle Lautstärkeregler des Kindle erscheint immer, wenn Sie eine der beiden Lautstärketasten am Rand des Geräts drücken. Sie können die Lautstärke mit den Hardwaretasten regeln, aber auch den Regler direkt am Display verschieben. Der Regler wird stets für einige Sekunden über der jeweils aktuellen Anwendung angezeigt.*

Wenn Sie den Kindle vertikal und mit den Lautstärketasten nach oben vor sich halten, ist es zunächst irritierend, dass die Taste für „leiser“ die rechte und für „lauter“ die linke ist, bewegt sich doch der korrespondierende Balken auf dem Display genau andersherum.

Dies liegt daran, dass die Lautstärketasten eher für die Bedienung des Kindle im Querformat gedacht sind, also zum Beispiel beim Ansehen eines Films oder beim Videochat.

Der Lautstärkeregler auf dem Bildschirm wird jedoch stets oben angezeigt, egal wie der Kindle gehalten wird. Natürlich können Sie den Lautstärkeregler auf dem Bildschirm auch direkt mit dem Finger verstellen.

Es gibt noch weitere Lautstärkeregler in den diversen Anwendungen, ebenso in den Einstellungen. Nicht überall gibt es die Möglichkeit einer sofortigen Stummschaltung.

2.1.4 Der Kopfhöreranschluss

Am Kopfhöreranschluss des Kindle können Sie beliebige handelsübliche Kopfhörer oder Audiokabel mit einem 3,5-mm-Stereo-Klinkenstecker anstecken.

Es handelt sich um einen ungeregelten Ausgang, das heißt, die Lautstärke des Signals kann vom Kindle aus geregelt werden.

Sobald Sie einen Stecker in die Buchse stecken, beendet der Kindle die Audioausgabe über die eigenen Lautsprecher, der Ton kommt nun über die Kopfhörerbuchse.

Sobald Sie den Kopfhörerstecker abziehen, stellt der Kindle die Audioausgabe wieder auf die eingebauten Lautsprecher um. Dabei stoppt automatisch die Wiedergabe von Dateien aus Ihrer Musik- oder Filmbibliothek, so kann es nicht zu peinlichen Zwischenfällen kommen. Dies gilt aber nicht für andere Medien, also zum Beispiel Streams oder YouTube-Videos.

Auch merkt sich der Kindle zwei unterschiedliche Lautstärkeeinstellungen ganz automatisch, nämlich diejenige mit Kopfhörer und die ohne Kopfhörer. Sie können also zum Beispiel den Kopfhörer einstecken und auf volle Lautstärke drehen (was auf Dauer ungesund ist), die Kindle-Lautsprecher hingegen ohne Kopfhörer auf sehr leise. Der Kindle merkt sich dies und stellt die Lautstärke automatisch um, sobald ein Kopfhörer ein- oder ausgesteckt wird. So können Sie den Kindle quasi stummschalten und laufen nie Gefahr, dass zum Beispiel jemand Ihr YouTube-Video hört, sobald Sie den Kopfhörer abziehen und das Video nicht automatisch anhält.

Außerdem verfügt die Buchse über einen Mikrofonrückkanal. Sie können also auch Headsets anstecken.

2.1.5 Screenshots machen

Eine Funktion, die Sie wahrscheinlich so gut wie nie brauchen werden, die aber in manchen Situationen Gold wert ist (wie zum Beispiel beim Schreiben eines Buches über den Kindle Fire HD), ist das Anfertigen von Screenshots.

Ein Screenshot, auch „Bildschirmfoto" oder „Screengrab" genannt, ist eine Bilddatei, die den aktuell sichtbaren Bildschirminhalt beinhaltet (hier im PNG-Format) – gerade so, als ob Sie mit einer Kamera oder Ihrem Handy ein reguläres Foto vom Bildschirm machen, nur ohne Spiegelungen und Fingertapser.

Bei der Screenshotfunktion wird einfach das, was die Grafikkarte gerade ausgibt, als Datei gespeichert, Pixel für Pixel.

Screenhots kann man übrigens an praktisch jedem Smartphone machen, ebenso am Computer zu Hause. (Für Rechner gibt es mit spezieller Software übrigens auch die Möglichkeit, einzelne Fenster zu fotografieren oder bestimmte Ausschnitte, aber man kann auch einen sogenannten „Screencast" machen, also einen Bildschirmfilm, mit dem man zum Beispiel Lehrvideos herstellen kann.)

Um beim Kindle einen Screenshot zu machen, drücken Sie einfach die nebeneinander liegenden Tasten „Leiser" und „Ein/Aus" gleichzeitig. Dies erfordert ein wenig Übung. Halten Sie die Tasten etwa eine halbe Sekunde lang gedrückt, ertönt das Auslösegeräusch einer Fotokamera. Der aktuelle Bildschirminhalt wird kurz in einem Rahmen angezeigt und dann im Album **Screenshots** bei den Fotos abgelegt. Von dort können Sie ihn dann per Mail verschicken, ins Internet hochladen oder per USB auf Ihren Rechner übertragen.

2.1.6 Abschaltung erzwingen

Sollte Ihr Kindle einmal einfrieren oder abstürzen und nicht mehr reagieren, weil sich ein Programm in einer Endlosschleife befindet, können Sie das Ausschalten des Geräts erzwingen. Man nennt dies „reset", „hard reset", „force quit" oder umgangssprachlich (unter anderem) schlicht „abschießen". Dabei gehen natürlich alle nicht gespeicherten Daten verloren.

Halten Sie zum zwangsweisen Abschalten des Geräts die Ein-/Aus-Taste 20 Sekunden lang gedrückt. Sobald der Kindle ausgeschaltet ist, können Sie die Taste los-

lassen und ihn wie gewohnt wieder einschalten. Eine Ruhepause ist nicht nötig, außer das Gerät ist heiß. (Wenn der Kindle oder auch jedes andere akkubetriebene Gerät länger heiß ist, sollten Sie es ohnehin ausschalten und sich schnellstmöglich mit dem Service in Verbindung setzen.)

Sie können einzelne Apps auch abschießen, indem Sie in **Einstellungen** / **Anwendungen** / **Installierte Anwendungen** bei der betreffenden App auf **Stoppen erzwingen** tippen (siehe auch Kapitel 3).

2.2 Die Software

Nachdem die Grundeinstellungen bereits vorgenommen wurden und die Hardware nun ausführlich besprochen ist, kommen wir zur Hauptsache: den vielfältigen Möglichkeiten, die der Kindle mit seiner Android-Plattform bietet.

Der Kindle ist im Grunde wie der heimische Computer: eine Plattform, die mit einer Grundausstattung geliefert wurde, die aber nach Gusto mit Programmen (genannt Apps, von Application, also Anwendung) und Inhalten bestückt werden kann.

Um Ihnen einen kleinen Überblick zu geben: Für den Kindle Fire HD gibt es derzeit im Amazon App-Shop rund 26.000 verschiedene Anwendungen, im Kindle-Shop über eine Million E-Books, bei Audible.de über 80.000 Hörbücher, im Amazon MP3-Musik-Shop mehr als 20 Millionen Songs zu kaufen und bei Lovefilm eine vierstellige Anzahl aktueller Filme und Fernsehserien on Demand.

Zusätzlich können Sie Ihre eigene Musiksammlung, Ihre eigenen Filme, Ihre Fotos und Dateien aller Art auf den Kindle spielen.

Zunächst befassen wir uns aber mit den absolut notwendigen Grundeinstellungen und Funktionen, dann mit den mitgelieferten Apps und erst dann mit den Apps, die Sie zusätzlich aufspielen können.

2.2.1 Der Startbildschirm und das Karussell

Sobald Sie die Grundeinstellungen des Kindle vorgenommen haben (siehe Kapitel 1), sehen Sie den Startbildschirm, wie in Abbildung 2.5 gezeigt.



▸ *Abbildung 2.5: Der Startbildschirm des frisch eingerichteten Kindle*

In der oberen Bildschirmleiste sehen Sie links Ihren Vor- oder Benutzernamen plus „s Kindle“, in diesem Fall **Julians Kindle**. Besitzen Sie mehr als nur diesen Kindle, kann es auch sein, dass so etwas wie **Julians 2. Kindle** angezeigt wird. In der Mitte wird die Uhrzeit angezeigt, im rechten Bereich noch die Signalstärke der WLAN-Verbindung (sofern eingerichtet) und ein Batteriesymbol, das grob den Ladezustand wiedergibt.

Darunter befindet sich die Suchleiste, mit deren Hilfe Sie den Kindle systemweit nach Begriffen durchsuchen können. So tauchen E-Mails ebenso unter den Ergebnissen auf wie Musiktitel, wenn das Suchwort in der Datei, dem Dateinamen oder den Metadaten vorkommt (nicht aber im Liedtext, das wäre doch mal ein Verbesserungsvorschlag!).

Unter der Suchfunktion finden Sie den Schnellzugriff. Was aussieht wie eine einfache Textzeile, ist in Wirklichkeit eine sehr praktische Bündelung von Dateien nach ihrer Art. Sie können also zum Beispiel seitwärts bis **Musik** scrollen, dann auf **Musik** tippen – und schon befinden Sie sich in Ihrer **Musik**-Bibliothek. Diese ist zweigeteilt in Inhalte, die in der Cloud liegen (siehe Kapitel 6), und Inhalte, die auf dem Gerät vorhanden sind.

In der Mitte des Bildschirms prangt das Karussell, das zentrale Bedienelement des Kindle. In Abbildung 2.5 ist es noch fast leer, gerade mal ein Element befindet sich darin: der Begrüßungsbrief an Sie, den Neukunden, von Jeff Bezos, dem Gründer und Inhaber von Amazon.

Rein technisch ist dieser Brief übrigens ein sehr kurzes E-Book, sodass Sie daran gleich den Umgang mit E-Books üben können, wenn Sie wollen.

Unterhalb jedes Objekts im Karussell werden verschiedene Empfehlungen angezeigt, sobald das Objekt obenauf liegt. In Abbildung 2.5 sind das die Benutzeranleitung und das Einrichten der E-Mail, doch dazu später mehr.

Im Karussell zeigt der Kindle immer die zuletzt verwendeten E-Books, Musiktitel, Videos und Apps an. Nach einer Weile der Kindle-Benutzung wird das Karussell also stets prall gefüllt sein mit den letzten verwendeten Objekten.

Schieben Sie eines der Objekte mit der Fingerspitze hin und her, bewegt sich das Karussell und Sie können zu der gewünschten App navigieren. Zum Öffnen einer App oder Datei einfach einmal drauftippen. Dieses Objekt muss nicht obenauf liegen, um geöffnet werden zu können.

Wenn Sie mit dem Finger eine schnelle Wischbewegung machen, um das Karussell sozusagen „anzuschieben", dreht es sich noch eine Weile weiter, auch wenn Sie den Finger schon zurückgezogen haben. Diese Scrollfunktion gilt systemweit, Sie können also zum Beispiel auch Fotoalben, Webseiten oder Ihr Adressbuch blitzschnell durchscrollen.



▶ *Abbildung 2.6: Im Querformat sind mehr Objekte des Karussells auf einmal zu sehen. Außerdem hat sich die Suchleiste in eine kleine Lupe links neben dem Schnellzugriff verwandelt und die Empfehlungen werden nicht angezeigt.*

Sie können die Objekte im Karussell mithilfe des jeweiligen Kontextmenüs beeinflussen. Dazu tippen Sie auf eines der sichtbaren Objekte (es braucht nicht ganz oben zu liegen) und halten den Finger etwa eine Sekunde lang ruhig, ohne das Objekt zu bewegen. Es erscheint das Kontextmenü für das gewählte Objekt (siehe Abbildung 2.7).



▶ *Abbildung 2.7: Das Kontextmenü bietet nützliche Möglichkeiten, mit dem jeweiligen Objekt zu verfahren.*

- Die Option **Zu Favoriten hinzufügen** dient dazu, dieses Objekt (also diese App, aber auch dieses Foto- oder Musikalbum) zu den Favoriten hinzuzufügen. Das heißt, Sie können damit dieses Objekt in Zukunft immer ohne langes Suchen öffnen, da Sie dafür nur die Favoriten öffnen müssen.
- Die Option **Vom Karussell entfernen** löscht dieses Objekt einfach nur aus dem Karussell. Es bleibt jedoch auf dem Kindle und Sie können es jederzeit wieder aufrufen.
- Die Option **Vom Gerät entfernen** dient zum Löschen von Dateien und Deinstallieren von Apps. Wählen Sie diese Option, wird die betreffende App ohne weitere Rückfrage (!) deinstalliert, ein E-Book gelöscht. Diese Option steht aber nicht bei jedem Objekt im Karussell zur Verfügung; zum Beispiel lässt sich mitgelieferte Software nicht löschen. Mehr hierzu erfahren Sie in Kapitel 8.

Sollten Sie das Kontextmenü unverrichteter Dinge wieder verlassen wollen, tippen Sie einfach daneben, also auf eine beliebige andere Stelle des Displays. Natürlich können im Kontextmenü auch, abhängig von der jeweiligen Anwendung, andere Optionen angeboten werden.

Die Empfehlungen unter dem Karussell sind nur im Hochformat sichtbar und unterscheiden sich wie folgt:

- **Kunden haben auch gekauft:** Hier werden andere Apps beworben, die von Käufern der derzeit im Vordergrund des Karussells stehenden App auch bezogen wurden.
- **Durchsuchen:** Hier werden weitere Informationen zum ausgewählten Objekt zugänglich gemacht, beispielsweise Rezensionen.
- Es gibt noch andere Empfehlungen, zum Beispiel **Jetzt aktuell** bei Webseiten, **Weitere Fotos** bei den eigenen Bildern, **Erste Schritte** zum Beispiel beim Begrüßungsbrief für Neukunden und **Schnelle Links** bei vorinstallierten Apps.

Alles in allem sind die Empfehlungen eine Art sanfte Werbung für weitere Käufe, aber auch ein hilfreicher Algorithmus für eigene Inhalte. Sie lassen sich durchscrollen wie ein zweites Karussell und in den Einstellungen auch komplett abschalten (siehe Kapitel 3).



▸ *Abbildung 2.8: Unter dem Karussell finden sich Empfehlungen. In diesem Fall werden Kaufempfehlungen für verschiedene Apps angezeigt, da sich die Twitter-App im Karussell im Vordergrund befindet. Ganz unten rechts der* **Favoriten***-Stern in der Optionsleiste.*

Ganz unten auf dem Startbildschirm wird eine weitere Leiste angezeigt, die Optionsleiste. Befinden Sie sich auf dem Startbildschirm, sehen Sie hier nur das Sternchen für die Favoriten.

2.2.2 Die globale Navigation

Sobald Sie eine App starten, ändert sich auch die Optionsleiste am unteren Bildschirmrand. Dort finden Sie links das Symbol eines Hauses und in der Mitte einen nach links weisenden Pfeil. Dazu gibt es manchmal auch einen Karteireiter und eine Lupe oder je nach App weitere Symbole, zum Beispiel **Vollbild** oder **Vor** und **Zurück** im Browser.

- Das Haussymbol bringt Sie zurück auf die Startseite, die oberste Ebene der Benutzeroberfläche des Kindle.
- Das Pfeilsymbol bringt Sie zum vorherigen Bildschirm zurück, ähnlich wie im Browser. Im Gegensatz zu den **Vor**- und **Zurück**-Tasten des Browsers (die es dort zusätzlich gibt) können Sie hier beispielsweise vom Browser zur Suche zurückspringen.
- Das Menüsymbol sieht aus wie ein kleiner Karteireiter. Es erscheint nur dann, wenn es Einstellungen gibt, die geändert werden können. Mehr zum Thema Einstellungen erfahren Sie in Kapitel 3.
- Die Lupe bringt Sie direkt zur Suche (siehe nächsten Abschnitt).
- Der Stern bringt Sie zu den Favoriten (siehe weiter hinten in diesem Kapitel den Abschnitt „Die Favoriten“).



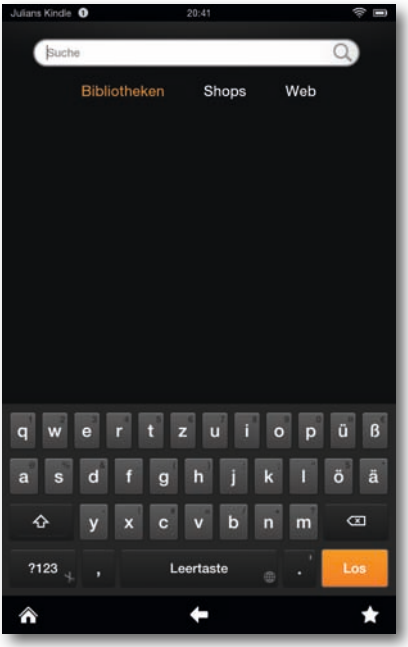
Abbildung 2.9: Die Optionsleiste umfasst meistens diese Symbole. Je nach App kommen möglicherweise noch andere hinzu; sie kann aber auch komplett ausgeblendet sein.

2.2.3 Suchen auf dem Kindle

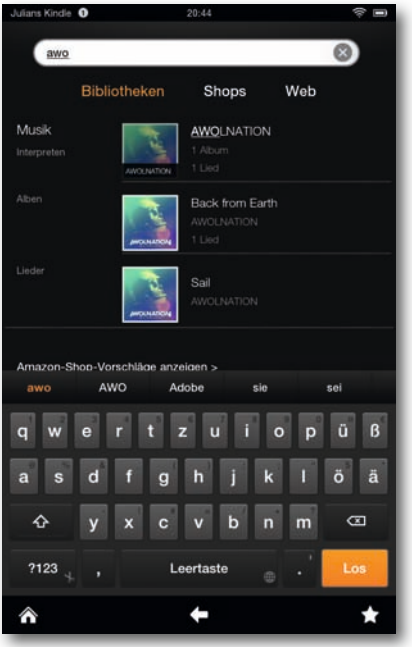
Wenn Sie auf dem Startbildschirm in die Suchleiste tippen oder die Suche anderweitig aktivieren, erhalten Sie eine Suchmaske.

Die Suche in Bibliotheken

Führen wir also eine Bibliothekensuche durch. Ich benutze den Suchbegriff `awo`, weil ich weiß, dass ich das Lied *Sail* der Band Awolnation auf den Kindle übertragen habe. Ich tippe auf **Bibliotheken** und gebe `awo` ein (siehe Abbildung 2.11).



▶ *Abbildung 2.10: Die Suchmaske des Kindle. Hier geben Sie einen oder mehrere Suchbegriffe ein und entscheiden, ob Sie in Bibliotheken (lokal oder in der Amazon Cloud), in den Shops von Amazon oder im Internet (Web) suchen möchten.*

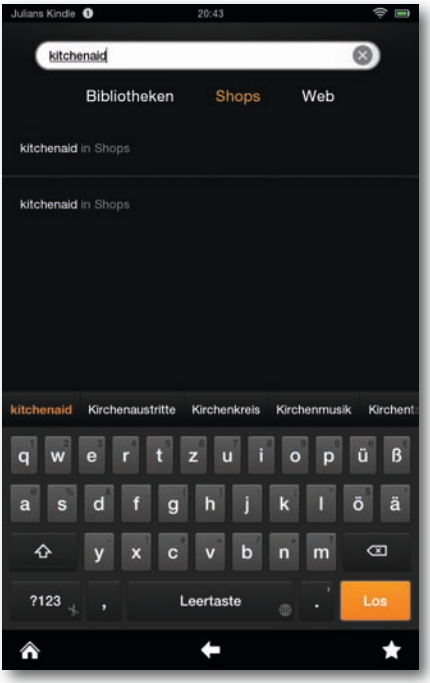


▶ *Abbildung 2.11: Suchergebnis einer Bibliothekensuche nach* `awo`. *In diesem Fall erhalte ich nur ein Ergebnis, da auf diesem Kindle derzeit keine anderen Dateien mit dieser Buchstabenkombination vorhanden sind. Beachten Sie außerdem die Wortvorschläge, die die Tastatur gemacht hat.*

Indem ich auf das Suchergebnis tippe, kann ich es auch gleich aufrufen. Das erste Ergebnis bringt mich zum Interpreten, das zweite zum Album und erst das dritte direkt zum Lied.

Die Suche in Shops

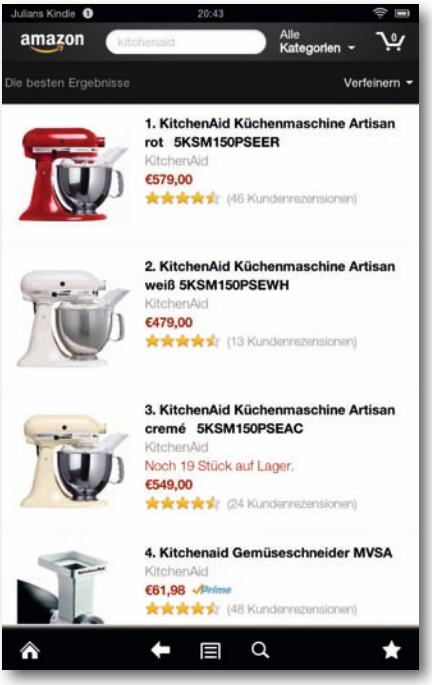
Führen wir nun eine Suche in den Shops durch. Ich bin Hobbykoch und möchte mir gerne diese eine bekannte Küchenmaschine kaufen. Ich tippe also auf **Shops** und suche nach `kitchenaid`.



▶ *Abbildung 2.12: Die Suche nach* `kitchenaid` *in* **Shops** *bringt mir neben amüsanten Wortvorschlägen (hier wird die Sprachbarriere sichtbar, denn der Kindle geht ja aufgrund der Spracheinstellung davon aus, dass ich ausschließlich auf Deutsch kommuniziere) auch zweimal dasselbe Suchergebnis. Das obere der beiden entspricht exakt dem, was ich eingebe, das untere (und jedes weitere eventuell zusätzlich angezeigte) ist das, das nach allen beim Tippen gemachten Vorschlägen übrig geblieben ist.*

Sobald man mit dem Tippen beginnt, kommen vom Kindle, wie bei Google zum Beispiel auch, jede Menge verschiedener Vorschläge, was wohl mit der Eingabe gemeint sein könnte, wie ein Wortratespiel mit übereifrigen Mitspielern.

Da der Kindle meine vollständige Eingabe `kitchenaid` nicht in weitere Vorschläge auflösen kann, ist nach der Eingabe des Wortes nur noch dieses Suchergebnis übrig. Es ist egal, ob ich das obere oder das untere Suchergebnis antippe, angezeigt wird dasselbe (siehe Abbildung 2.12).

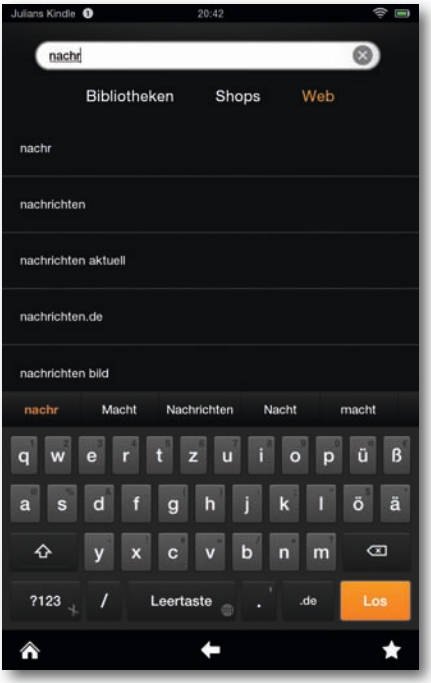


▶ *Abbildung 2.13: Das Shop-Suchergebnis für* `kitchenaid` *ist offensichtlich: Die bei Amazon erhältliche Auswahl der Artisan KitchenAid nebst Zubehör im Browser wird angezeigt. Von hier aus könnte ich nun auch den Kauf abschließen.*

Die Suche in Shops ist nur mit Amazon verknüpft, andere Webshops können Sie nur über den Browser oder über eine Suche im Web aufrufen.

Die Suche im Web

Um etwas im Web zu suchen, brauchen Sie nicht lang den Browser zu starten und eine Suchmaschine aufzurufen, Sie können einfach die Websuche des Kindle bemühen. Machen wir uns auf die Suche nach `Nachrichten` (siehe Abbildung 2.14).



▶ *Abbildung 2.14: Beim Eingeben von* `Nachrichten` *in den Suchbereich* **Web** *des Kindle werden schon nach wenigen Buchstaben nur noch verschiedene Vorschläge rund um das Thema Nachrichten angeboten.*

Bereits beim Eintippen der ersten Buchstaben des Suchbegriffs werden fast nur noch richtige Vorschläge gemacht. Natürlich, denn welcher andere vernünftige Begriff fängt denn auch noch mit `Nachr` an?

Besonders deutlich tritt hier zutage, dass die Vorschläge über der Tastatur dem Kindle selbst entspringen, während die vorgeschlagenen Suchanfragen von der Suchmaschine im Internet geliefert werden und unter anderem aufgrund ihrer Beliebtheit zustande kommen.

Unbeirrt tippe ich auf den Vorschlag **Nachrichten** und erhalte das in Abbildung 2.15 gezeigte Ergebnis.



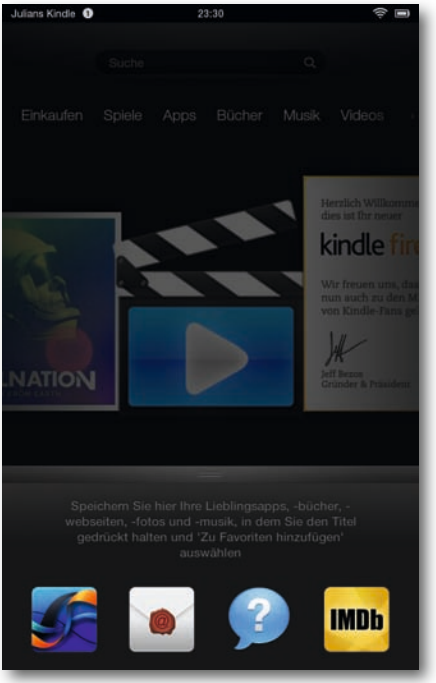
▶ *Abbildung 2.15: Das Suchergebnis zu* **Nachrichten** *zeigt, dass der Kindle standardmäßig bei Bing sucht. Dies lässt sich jedoch auch umstellen (siehe hierzu Abschnitt 3.3.3).*

Wieder befinden wir uns im Browser, die Suchergebnisse umfassen journalistisch ein breites Qualitätsspektrum und sind nach Beliebtheit geordnet. Von hier aus können Sie mit einem Tipp auf die jeweils bevorzugte Nachrichtenquelle auf die Webseite des gewünschten Medienhauses gelangen.

2.2.4 Die Favoriten

Der auf dem Startbildschirm in der unteren rechten Ecke befindliche Stern steht für die Favoriten. Bei den Favoriten handelt es sich um eine Sammlung von allem, was Ihnen gefällt. Sie können sowohl Apps als auch Dateien zu den Favoriten hinzufügen, allerdings mit kleinen Einschränkungen.

Wenn Sie die Favoriten aufrufen, sehen Sie eine Kurzanleitung. Außerdem befinden sich standardmäßig bereits vier Apps unter den Favoriten.



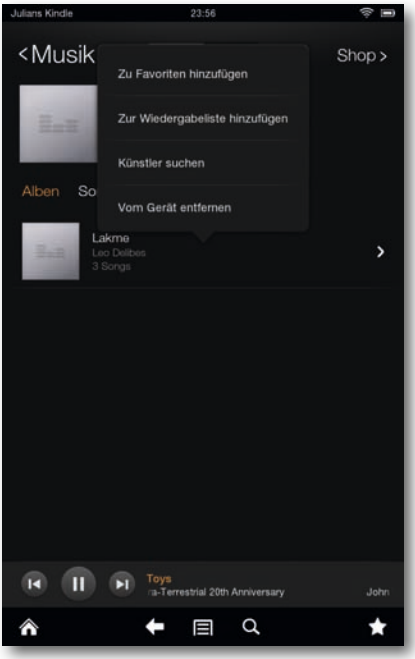
▸ *Abbildung 2.16: Beim ersten Aufruf der Favoriten erhalten Sie eine Minianleitung, außerdem sind schon der Browser Silk, das Mailprogramm Email, die Hilfe- und Feedback-Anwendung sowie die App zur Filmdatenbank IMDb als Favoriten voreingestellt.*

Um eine App, eine Webseite, ein E-Book oder auch ein Musikalbum zu den Favoriten hinzuzufügen, suchen Sie das Objekt auf, zum Beispiel im Karussell oder auch in den Bibliotheken, und tippen etwa eine halbe Sekunde lang darauf. Es erscheint das Kontextmenü, über das Sie das Objekt zu den Favoriten hinzufügen können (siehe Abbildung 2.17).

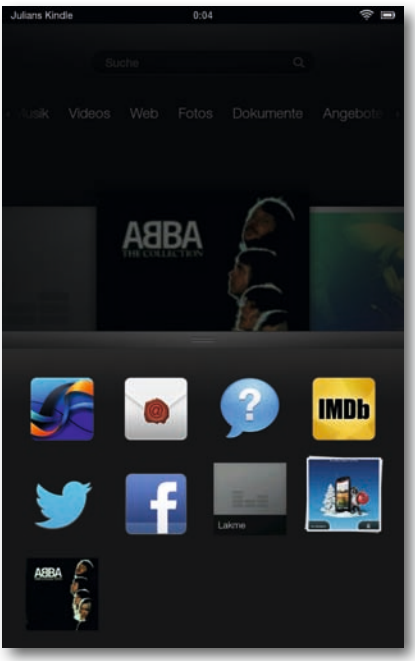
Es gibt nicht für jedes Objekt die Möglichkeit, es zu den Favoriten hinzuzufügen. So ist es zum Beispiel wegen der drohenden Unübersichtlichkeit nicht möglich, einzelne Musiktitel auszuwählen, es kann immer nur das ganze Album hinzugefügt werden – oder auch eine Playlist, die Ihre Lieblingstitel enthält.

Ebenso verhält es sich mit Fotos; nur Alben können zu den Favoriten hinzugefügt werden, nicht einzelne Bilder.

Die Objekte der Favoriten können Sie aus fast jeder Situation am Kindle aufrufen.



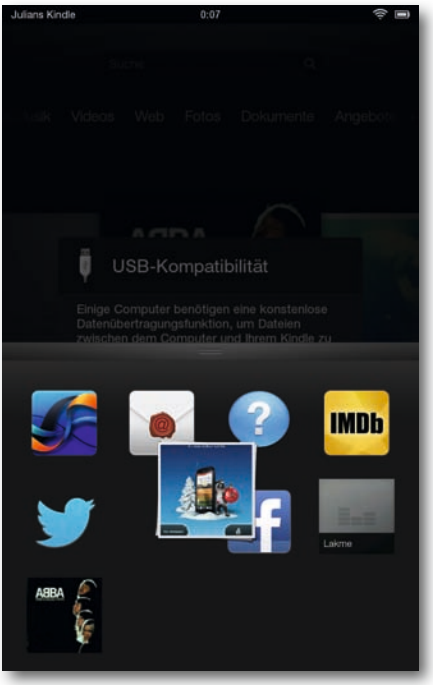
▸ *Abbildung 2.17: Um ein Objekt zu den Favoriten hinzuzufügen – in diesem Fall einen Ordner mit drei Liedern aus der Oper Lakmé von Leo Delibes, zu dem keine Covergrafik gespeichert ist –, rufen Sie das Kontextmenü auf und wählen* **Zu Favoriten hinzufügen**. *Unten im Bild übrigens der Player mit dem derzeit laufenden Musiktitel aus dem Soundtrack von E.T. – The Extra-Terrestrial.*



▸ *Abbildung 2.18: Unter den Favoriten befinden sich nun auch die Apps zu Twitter und Facebook, zwei Musikalben sowie ein Fotoalbum.*

Um einen Favoriten wieder aus der Liste zu nehmen, rufen Sie das Kontextmenü auf und wählen **Aus Favoriten entfernen**. Alternativ können Sie bei manchen Objekten auch **Vom Gerät entfernen** wählen. Sie können Objekte aber auch im Karussell und Apps auch in Ihren Bibliotheken über das Kontextmenü aus den Favoriten entfernen.

Sie können übrigens auch die Anordnung der Objekte in den Favoriten ändern (siehe Abbildung 2.19). Dazu rufen Sie das Kontextmenü auf, aber anstatt loszulassen und eine der Optionen auszuwählen, bewegen Sie nun das Objekt dorthin, wo Sie es haben möchten. Das Kontextmenü verschwindet, die anderen Objekte machen höflich Platz. Nun können Sie das Icon auch wieder loslassen. Mit ein wenig Fingerspitzengefühl haben Sie Ihre Favoriten dann schnell nach Wunsch angeordnet.



▶ *Abbildung 2.19: Um die Favoriten neu anzuordnen, ziehen Sie die einzelnen Objekte an die gewünschte Stelle. Die anderen rücken dann automatisch beiseite.*

2.2.5 Die Bibliotheken

Alles, was sich auf Ihrem Kindle befindet, wird in sogenannten Bibliotheken gespeichert. So ordnet der Kindle alle Inhalte thematisch nach Dateityp. Die verschiedenen Bibliotheken werden stets in der Bibliothekenleiste (eigentlich ja „Schnellzugriff“ genannt) auf dem Startbildschirm aufgeführt.



▶ *Abbildung 2.20: Die verschiedenen Bibliotheken des Kindle auf einen Blick*

Doch nicht jeder Punkt in der Bibliothekenleiste ist ein Ordner auf Ihrem Kindle. So versteckt sich zum Beispiel hinter **Web** der Browser.

Wenn Sie eine Bibliothek öffnen, werden die Optionen **Cloud** und **Gerät** angezeigt. Dateien, die auf Ihrem Gerät lagern, können Sie jederzeit aufrufen, Dateien in der Cloud jedoch nur, wenn das Gerät mit dem Internet verbunden ist (zur Amazon Cloud siehe Kapitel 6).

Die Bibliotheken im Einzelnen:

- **Einkaufen:** Diese Option ist bereits ein Sonderfall und definitiv kein simpler Bibliothekdateiordner. Sie bekommen großflächig Werbung für Produkte angezeigt, darunter befinden sich folgende Optionen (siehe Abbildung 2.21):
  - Die Option **Bücher** führt Sie direkt zum E-Book-Shop von Amazon. Wenn Sie dort oben rechts auf **Bibliothek** klicken, landen Sie in der Bibliothek für E-Books auf Ihrem Kindle.
  - **Musik** führt Sie zum Amazon MP3-Shop, dem Amazon-Musikladen. Auch hier bringt Sie ein Klick auf **Bibliothek** zu Ihrer persönlichen Musiksammlung.
  - **Video** öffnet Lovefilm, die Onlinevideothek von Amazon. Sie gelangen von hier jedoch nicht weiter zu Ihrer Sammlung eigener Filmdateien auf dem Kindle (siehe dazu Abschnitt 8.1.8 und Kapitel 12).
  - **Spiele** führt Sie zum Amazon App-Shop und mit einem Klick weiter zu Ihren lokalen Apps.
  - **Amazon Prime** ist Werbung für einen Dienst von Amazon, der nach dem kostenlosen Probemonat 29 Euro im Jahr kostet. Er bietet neben dem schnellstmöglichen Postversand für Bestellungen aller Art auch Preisnachlass beim Expressversand sowie Zugang zur Kindle-Leihbücherei von Amazon, in der ein E-Book pro Monat kostenlos zum Lesen ausgeliehen werden kann.
  - Die etwas umständlich formulierte Option **Physische Produkte – Weltgrösste Auswahl** führt Sie zum klassischen Amazon.de-Onlineshop, in dem ich vorhin fast die Küchenmaschine gekauft hätte.



▸ *Abbildung 2.21: Die Bibliothek* **Einkaufen** *ist ein Sprungbrett in die verschiedenen Shops von Amazon.*

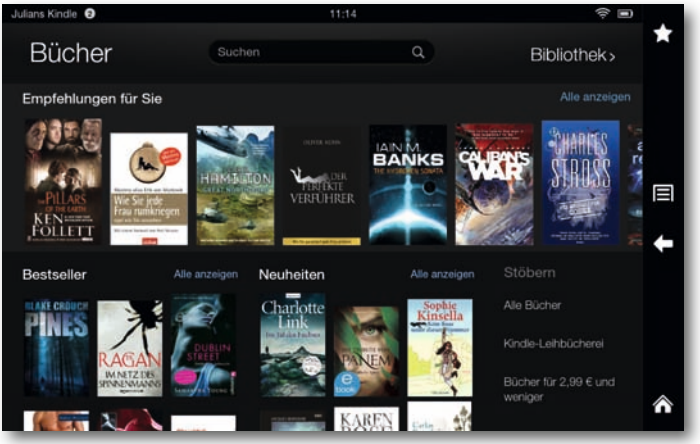
- **Spiele:** Die Bibliothek **Spiele** führt Sie zu Ihrer Bibliothek für Spiele, die Sie auf dem Gerät bzw. in der Amazon Cloud gespeichert haben. Sollte Ihre Bibliothek noch leer sein, werden Sie in den App-Shop umgeleitet. Von dort gelangen Sie über **Bibliothek** in Ihre Spielebibliothek. Umgekehrt kommen Sie aus der Spielebibliothek mit der Option **Shop** in den App-Shop für Spiele.
- **Apps:** In der Bibliothek **Apps** finden Sie alle Ihre lokalen Apps. Sie können sie nach Aktualität sortieren (dann erhalten Sie eine Sortierung wie im Karussell) oder nach Titel, also alphabetisch. Da Spiele ebenfalls Apps sind, finden sich hier auch die Spiele.

  Wie bei den anderen Bibliotheken kommen Sie auch von hier aus mit einem Tippen auf **Shop** in den Amazon App-Shop und von dort aus zurück.

  Wie im Abschnitt „Die Favoriten“ weiter vorn in diesem Kapitel erwähnt, können Sie hier über das Kontextmenü die Apps zu den Favoriten hinzufügen, aus den Favoriten entfernen und nicht zur Grundausstattung des Kindle gehörige Apps auch deinstallieren. Dies gilt ebenfalls für die meisten Inhalte der anderen Bibliotheken.
- **Bücher:** Die Bibliothek **Bücher** enthält Ihre E-Books. E-Books sind elektronische Versionen gedruckter Bücher (es gibt auch E-Books, die nur elektronisch erscheinen) und können nur auf Lesegeräten wie dem Kindle, diversen Smartphones oder einem Computer gelesen werden. Dafür können Sie aber zum Beispiel alle Ihre Bücher gleichzeitig mit in den Urlaub nehmen, ohne ein Gramm mehr schleppen zu müssen.

Man kann bei Amazon neben normalen Büchern auch E-Books kaufen, daher kommen Sie mit dem Klick auf **Shop** aus Ihrer leeren Bibliothek auch in den digitalen Buchladen (siehe Abbildung 2.22). Dort können Sie Bücher sogar günstig ausleihen.

Die Bücher in Ihrer Bibliothek – wie üblich nach dem Speicherort Cloud oder Gerät getrennt aufgeführt – lassen sich alphabetisch nach Autor oder Titel bzw. nach Aktualität sortieren. Für diverse Computer und Smartphones gibt es die Kindle-Lese-App, mit der Sie Ihre E-Books auch auf solchen Geräten lesen können.

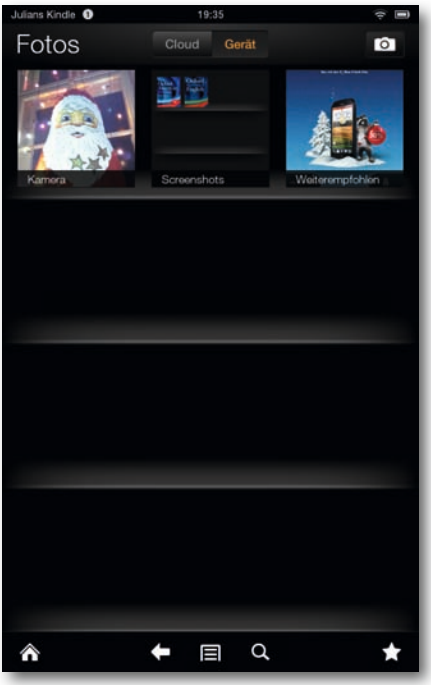


▶ *Abbildung 2.22: In den E-Book-Shop gelangen Sie über die Bibliothek* **Bücher**. *Hier können Sie nahezu jedes aktuelle Buch als E-Book kaufen, aber auch ausgewählte Titel günstig ausleihen.*

- **Musik:** Die Bibliothek **Musik** funktioniert genauso wie die anderen Bibliotheken – mit einem Fingertipp sind Sie im Shop, in der Bibliothek wird Ihre Musiksammlung nach Playlists, Künstlern, Alben oder Songs geordnet angezeigt.
- **Videos:** Eine Besonderheit unter den Bibliotheken stellt **Videos** dar. Sie ist der Zugang zu Lovefilm, einer Abovideothek von Amazon, bei der Sie zahlungspflichtig Mitglied werden können. Wenn Sie sich dafür entscheiden, haben Sie die Möglichkeit, jede Menge Filme und Serien auf Ihren Kindle zu laden und sie nach Belieben anzusehen.

  Während Sie eigene Fotos, selbst gemachte MP3s von Ihren CDs und andere Dokumente problemlos auf den Kindle spielen können, tauchen Ihre digitalen Urlaubsfilme hier nicht auf. Mehr dazu, wie Sie diese ansehen, finden Sie in Abschnitt 8.1.8 und Kapitel 12.

- **Web**: Achtung, die Bibliothek **Web** ist keine. Hiermit wird lediglich der Browser geöffnet. Dafür steht Ihnen als Ausgleich das komplette Internet zur Verfügung.
- **Fotos**: Wenn Sie **Fotos** öffnen, finden Sie eine reine Bibliothek ohne Shop. Wie üblich ist diese Bibliothek nach **Cloud** und **Gerät** sortiert, die Fotos nach Alben. Aber Sie finden hier oben rechts ein Kamerasymbol, mit dem Sie die Kamera-App öffnen können, um mit dem Kindle Fotos zu schießen.



▸ *Abbildung 2.23: Meine großartige Fotosammlung. Das Album* **Kamera** *zeigt einen der Versuche, einen Schokonikolaus abzulichten. Im Album* **Screenshots** *werden alle Bildschirmfotos, die man so macht, gesammelt und das Album* **Weiterempfohlen** *enthält alle Bilder, die man per Mail verschickt hat. Besondere Beachtung verdient die* **Kamera***-Taste oben rechts (mehr hierzu in Abschnitt 8.3.8).*

- **Dokumente**: Auch für Ihre Dokumente gibt es natürlich keinen Shop. In dieser Bibliothek finden Sie alle Dokumente, die Sie auf dem Kindle bzw. in der Cloud gespeichert haben. Mehr zur Datenübertragung auf den Kindle lesen Sie in Kapitel 5.
- **Angebote**: Die letzte Bibliothek, **Angebote**, besteht aus Werbung, die von Amazon eingespielt wird. Die Werbeangebote können Sie durch Antippen aufrufen (mehr dazu in Kapitel 7).

Einige der Bibliotheken werden im Verlauf dieses Buches noch genauer betrachtet.

Nun haben Sie aber genug an der digitalen Oberfläche des Kindle gekratzt. Lassen Sie uns ein wenig mehr in die Tiefe gehen!

3 Einstellungen am Kindle

Der Kindle ist fast so flexibel wie ein PC, daher lässt sich auch eine Vielzahl von Parametern festlegen. Es ist also nötig, diese im Gerät unterzubringen, damit der Nutzer sie ändern kann.

Einige Basiseinstellungen werden beim ersten Einrichten des Kindle (oder auch einer neuen App) abgefragt, doch diese Vorgehensweise ist nicht für alle potenziell möglichen Einstellungen zu empfehlen. Daher müssen noch einige Einstellungen vorgenommen werden, wenn der Kindle schon betriebsbereit ist.

Die Einstellungen für den Kindle und seine Apps sind an zwei Stellen untergebracht. Auf diese wollen wir uns nun konzentrieren.

3.1 Die Menüleiste

Am oberen Bildschirmrand befindet sich die Menüleiste. Die Leiste am unteren Rand nennt sich Optionsleiste (siehe hierzu Abschnitt 2.2.2). Die Menüleiste enthält die für den alltäglichen Gebrauch nötigsten Informationen:

- **Julians Kindle** ganz links zeigt, auf wen dieses Gerät angemeldet ist. Dafür wird der Vorname des Namens verwendet, der beim Einrichten des Amazon-Kontos angegeben wurde.
- Die kleine 1 daneben deutet an, dass es eine Benachrichtigung gibt; mehr zu Benachrichtigungen weiter hinten in diesem Kapitel.
- In der Mitte ist die aktuelle Uhrzeit zu sehen.
- Das linke der beiden Symbole am rechten Rand zeigt die Empfangsqualität des WLAN-Netzwerks, mit dem der Kindle verbunden ist. Je mehr Balken, desto besser.
- Ganz rechts schließlich der Ladezustand. Grün bedeutet, dass der Kindle ans Stromnetz angeschlossen ist.



Abbildung 3.1: Die Menüleiste am oberen Bildschirmrand zeigt die nötigsten Informationen an.

3.2 Schnelleinstellungen

Die Schnelleinstellungen sind die wichtigsten Einstellungen, daher lassen sie sich am einfachsten erreichen. Um sie aufzurufen, fahren Sie von oben nach unten über den Bildschirm. Achten Sie aber darauf, dass Sie den Finger bereits außerhalb des Bildes auf das Glas setzen. Am einfachsten ist es, wenn Sie versuchen, die Uhr nach unten zu ziehen. (Eselsbrücke: Die Schnelleinstellungen lassen sich immer nur dann aufrufen, wenn die Menüleiste mit der Uhr zu sehen ist.)

Es öffnet sich eine Art Schublade, und die Schnelleinstellungen werden sichtbar (siehe Abbildung 3.2).

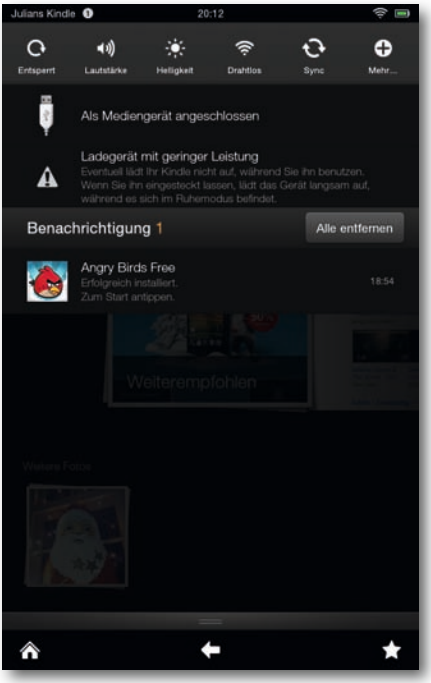


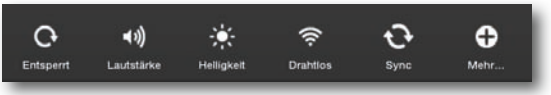
Abbildung 3.2: Die „Schublade" mit den Schnelleinstellungen. Beachten Sie, dass der Griff dieser Schublade nun ganz unten auf dem Bildschirm direkt auf der Optionsleiste ruht. Mit ihm können Sie die Schublade auch wieder schließen.

Oben in dieser Schublade ist nun eine Leiste mit Einstellungsoptionen zu sehen.

Darunter werden die beiden Meldungen angezeigt, dass der Kindle derzeit als Mediengerät an einen Computer angeschlossen und dass der Ladestrom nicht zur vollen Zufriedenheit des Kindle ist. Diese Meldungen rühren daher, dass der Kindle zum Zeitpunkt, als der Screenshot gemacht wurde, an einen Rechner angeschlossen war. Öffnen Sie die Schnelleinstellungen, während Sie mit den Kindle auf dem Sofa sitzen, erscheinen diese Meldungen nicht.

Darunter findet sich nun außerdem die bereits oben erwähnte Benachrichtigung, nämlich in diesem Fall, dass das Spiel *Angry Birds Free* erfolgreich installiert wurde (und sogar von hier aus gestartet werden kann). Mit der Taste **Alle entfernen** löschen Sie sämtliche eventuell vorliegenden Benachrichtigungen auf einmal. Sie können sie auch zur Seite „wegwischen". Damit werden keine Programme oder Dokumente verändert, Sie richten also keinerlei Schaden an, wenn Sie Benachrichtigungen löschen.

Zurück zu den Einstellungen.



▸ *Abbildung 3.3: Die Schnelleinstellungen bieten Kontrolle über fünf der wichtigsten Bereiche des Kindle.*

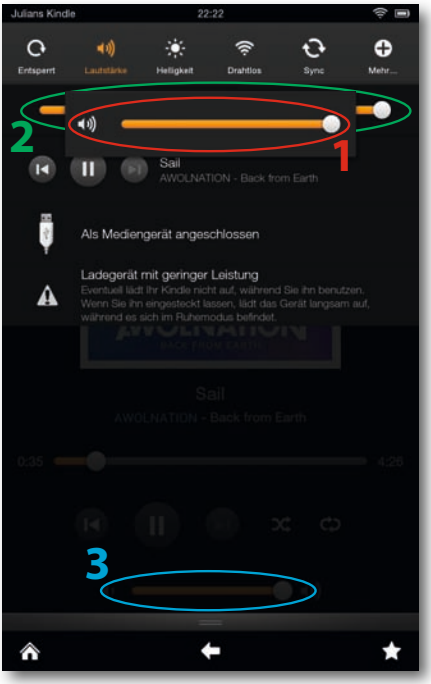
3.2.1 Entsperrt/Gesperrt

Tippen Sie auf die Option **Entsperrt**, erscheint ein kleines Vorhängeschloss in dem Pfeil, der sich im Kreise dreht, und statt **Entsperrt** steht nun **Gesperrt** darunter.

Sie können hiermit das automatische Drehen des Kindle-Bildschirms aus- und wieder einschalten. Das ist nicht nur praktisch, wenn Sie einen Film im Querformat gucken möchten, sondern auch wenn Sie zum Beispiel im Bett ein E-Book lesen, aber zwischendurch auch mal auf der Seite liegen möchten. Oder Sie bevorzugen den Kindle einfach grundsätzlich im Quer- oder im Hochformat? Hier können Sie es ganz einfach einstellen.

3.2.2 Lautstärke

Hierüber können Sie die Lautstärke Ihres Kindle regeln. Der Regler funktioniert jedoch nicht als systemweiter Master, mit dem Sie zum Beispiel eine höchste Lautstärke festlegen können, die andere Regler maximal erreichen (so wie Sie es vielleicht von Ihrem PC kennen), sondern absolut gleichwertig wie alle anderen Lautstärkeregler, auch wie die Hardwaretasten „Lauter“ und „Leiser“.



▸ *Abbildung 3.4: Hier sehen Sie drei Lautstärkeregler des Kindle gleichzeitig: (1) ist der Regler, der mit den Tasten außen am Gehäuse bedient werden kann (aber auch am Bildschirm, sobald Sie den runden Punkt „anfassen“). (2) wird zum Großteil von (1) überdeckt und ist der Lautstärkeregler, der über die Einstellungsoption* **Lautstärke** *aufgerufen wird. (3) wiederum ist der Lautstärkeregler des Musikplayers. In diesem Screenshot wird (3) von (2) überdeckt, und (2) von (1). Richtig bedient werden kann zurzeit nur (1).*

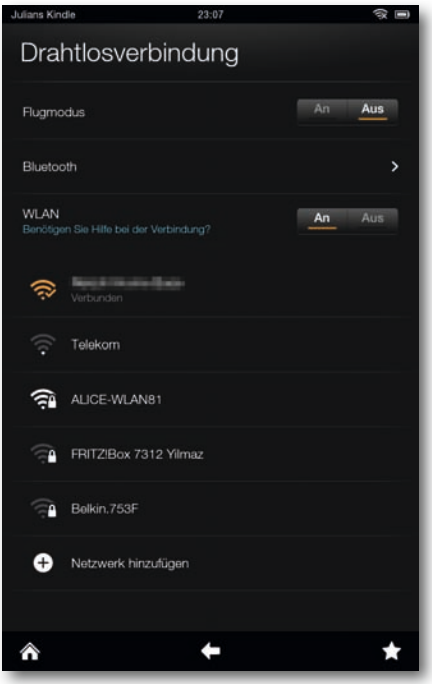
3.2.3 Helligkeit

Unter diesem Punkt können Sie die Bildschirmhelligkeit des Kindle regeln, aber auch die automatische Helligkeitsregelung einschalten. In diesem Fall stellt der Kindle die jeweils ideale Helligkeit selbst ein.

Der Sensor hierfür befindet sich etwa 2 cm links von der Kameraöffnung. Sie können dessen runde, rötlich scheinende Öffnung ausmachen, wenn Sie die Glasoberfläche bei hellem Licht untersuchen.

3.2.4 Drahtlos

Der sicherlich wichtigste Punkt unter den Schnelleinstellungen: **Drahtlos**. Hier können Sie Ihre WLAN-Zugänge verwalten. Da der Kindle ja ein äußerst mobiles Gerät ist, wird der eifrige Nutzer schnell neben **Zuhause** und **Arbeitsplatz** noch jede Menge weiterer Drahtlosverbindungen angehäuft haben.



▸ *Abbildung 3.5: Die Einstellungen für die Drahtlosverbindungen. Im unteren Bereich sehen Sie die verfügbaren Netzwerke. Das, mit dem der Kindle verbunden ist, ist orange, ist mit einem Häkchen versehen und wurde aus Sicherheitsgründen unkenntlich gemacht.*

Flugmodus

Der Flugmodus dient dazu, sämtliches Funken vonseiten des Kindle mit einem Schlag einzustellen, zum Beispiel im Flugzeug. Ist dieser Modus eingeschaltet, werden WLAN und Bluetooth sofort komplett ausgeschaltet. Das bedeutet, der Kindle sucht nicht nach verfügbaren Netzwerken, versucht nicht, sich an einem dieser Netzwerke anzumelden und so weiter; ebenso nimmt er nicht über Bluetooth Kontakt mit anderen Geräten auf oder verkündet seine eigene Anwesenheit über diese Frequenzen.

An dieser Stelle sollte nicht unerwähnt bleiben, dass bis heute noch kein Flugzeug wegen eines elektronischen Geräts vom Himmel gefallen ist. Das Problem mit Mobil-

funkgeräten in (gerade älteren) Fliegern besteht vielmehr darin, dass durch sie Störgeräusche in den Kopfhörern der Piloten entstehen können, wenn sie gerade wichtige Funksprüche verstehen müssen. Schalten Sie einmal ein Handy an, während Sie es neben ein Radio halten: Diese Geräusche sind das, was den Funkverkehr stört.

Das Benutzen elektronischer Geräte ist während der kritischen Phasen Start und Landung hauptsächlich deshalb verboten, damit die Passagiere keine Kopfhörer tragen, wenn der Pilot im Notfall eine wichtige Durchsage machen muss. Denn nur so erreicht die Anweisung „Notlandepositionen einnehmen" garantiert jeden im Ernstfall in einer Sekunde. Ein Gerät im Flugmodus zu betreiben, ist jedoch rein technisch genauso sicher wie es auszuschalten.

Daher ist mit dem Einzug der Notebooks und Handys für Passagiere das Benutzen von Elektronik aller Art an Bord pauschal und vorsichtshalber verboten worden, bis Klarheit über die Thematik herrscht. Dies steht im Luftverkehrsgesetz, erlassen vom Verkehrsministerium (und nicht vom Luftfahrtbundesamt). Auch sollen mit dem Telefonverbot terroristische Aktivitäten unterbunden werden. Die Bordelektronik und die anderen Systeme sind für elektronische Geräte jedoch bei Weitem nicht so anfällig, wie man zu glauben geneigt ist.

Ausnahmen sind möglich, das entscheidet die Fluglinie individuell anhand von Testreihen in ihren Maschinen. Elektronik, die keine Funkverbindung herstellt, wie eben ein Kindle, Smartphone oder Notebook im Flugmodus, aber auch eine Videokamera, ein Fotoapparat, ein MP3-Player oder ein GPS-Navigationssystem, darf im Regelfall während des Fluges betrieben werden, muss aber normalerweise während des Starts und der Landung ausgeschaltet bleiben. Das Benutzen von WLAN im Flugzeug ist außerdem schon heute bei vielen Airlines erlaubt. Am besten also nachfragen.

Sollte Ihr Nachbar aber unvermittelt käsebleich werden, weil Sie im Flieger plötzlich Ihren Kindle zücken, zeigen Sie ihm einfach diese Passage. Sollte er sich dennoch nicht beruhigen, tun Sie ihm den Gefallen und entspannen Sie ausnahmsweise ohne Kindle.



▸ *Abbildung 3.6: Dass der Flugmodus aktiviert ist, erkennen Sie auf einen Blick an dem kleinen Flugzeug neben der Batterie.*

Bluetooth

Die Bluetooth-Verbindung ermöglicht es dem Kindle, sich auf kurze Distanz mit verschiedenen Geräten zu verbinden. Die üblichen Anwendungen dafür sind schnurlose Kopfhörer, eine externe Tastatur zum bequemen Tippen oder Ihre Stereoanlage zu

Hause. Bitte informieren Sie sich beim jeweiligen Hersteller des Bluetooth-Geräts, ob es mit dem Kindle Fire HD kompatibel ist.

Mithilfe zusätzlicher Software ist auch die Datenübertragung per Bluetooth möglich. Dies ist jedoch eher ein Thema für Fortgeschrittene.

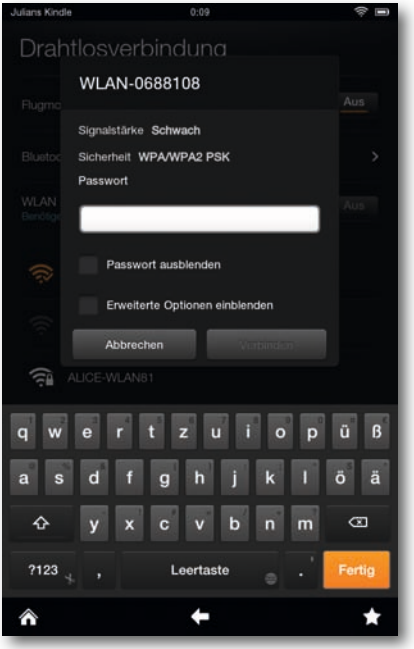
WLAN

Die WLAN-Verbindung ist die Nabelschnur zum Internet. Ohne das Internet macht der Kindle nur halb so viel Spaß. Außerdem aktualisiert Amazon die Software Ihres Kindle über WLAN automatisch.

Sofern Sie schon bei der Einrichtung Ihres Kindle eine WLAN-Verbindung konfiguriert haben, sollten Sie jetzt wenigstens ein Netzwerk angezeigt bekommen, nämlich das, mit dem Sie auch verbunden sind (siehe Abbildung 3.5).

Ist dies nicht der Fall, hängt das weitere Vorgehen davon ab, ob das WLAN-Netzwerk, mit dem Sie sich verbinden wollen, sichtbar ist oder nicht. Netzwerke können „unsichtbar" sein, das heißt, der Netzwerkname wird nicht ausgestrahlt, damit Trittbrettfahrer es doppelt so schwer haben, sich Zugang zu verschaffen.

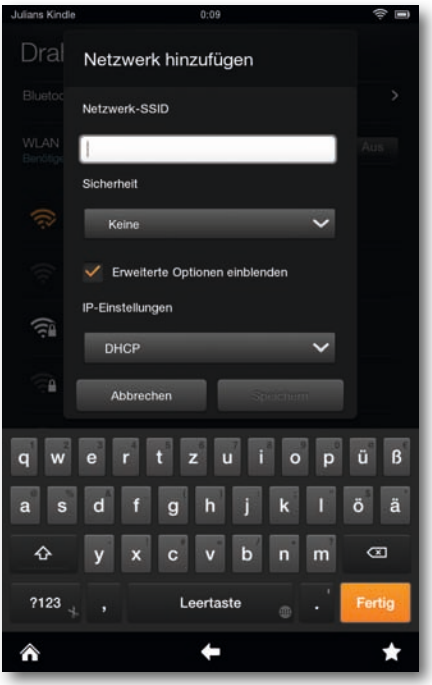
Ist das gewünschte Netzwerk sichtbar, tippen Sie es an. Daraufhin springt ein kleines Fenster auf und die Tastatur rutscht ins Bild (siehe Abbildung 3.7).



▸ *Abbildung 3.7: Um sich in ein sichtbares WLAN-Netzwerk einzuloggen, müssen Sie nur das Passwort eingeben.*

Um sich in das WLAN-Netzwerk einzuloggen, müssen Sie nun nur noch das richtige Passwort eingeben. Die passenden Verschlüsselungseinstellungen erkennt der Kindle automatisch. Die erweiterten Optionen können Sie getrost vergessen, denn immer dann, wenn Netzwerke so restriktiv sind, dass hier Einstellungen vorgenommen werden müssten, sind automatisch Leute zur Hand, die die richtigen Einstellungen auswendig wissen.

Haben Sie es jedoch mit einem unsichtbaren Netzwerk zu tun oder wollen Sie einfach nur schon einmal Ihr Büronetz zu Hause im Voraus konfigurieren, wählen Sie **Netzwerk hinzufügen**. (Eventuell müssen Sie nach unten scrollen, um zu diesem Menüpunkt zu gelangen.) Wieder erscheint ein kleines Fenster (siehe Abbildung 3.8).



▶ *Abbildung 3.8: Sie können auch Netzwerke hinzufügen, die sich derzeit nicht in Reichweite befinden.*

Diesmal müssen Sie die Einstellungen in mehreren Schritten von Hand vornehmen: Der Netzwerkname muss absolut fehlerfrei eingegeben, der Verschlüsselungsmodus festgelegt, das Passwort sorgsam eingetippt und auch hier eventuell die erweiterten Einstellungen ausgewählt werden. Ob Ihre Bemühungen von Erfolg gekrönt sind, erfahren Sie aber erst, wenn der Kindle mit dem Netzwerk in Berührung kommt und sich einzuloggen versucht.

Ein grundsätzlicher Hinweis zu WLAN-Netzwerken im Allgemeinen: Ein WLAN-Netzwerk ist noch lange keine Garantie für eine Verbindung zum Internet. WLAN ist lediglich die schnurlose Vernetzung von Computern und verwandten Geräten. Oftmals wird Internet bereitgestellt, aber genug Firmen mit Betriebsgeheimnissen oder auch Universitäten nutzen WLAN nur intern und bieten keine Verbindung zum Internet. In solchen Fällen wenden Sie sich am besten an einen lokalen Verantwortlichen, der Ihnen weiterhelfen kann.

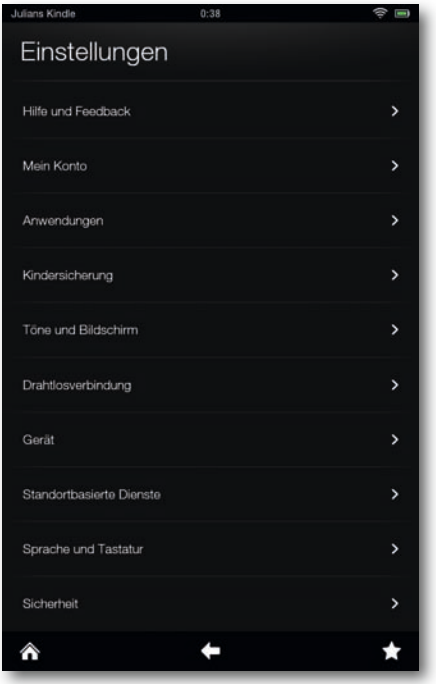
Sync

Diese Option stößt lediglich die Synchronisation der Amazon-Inhalte an.

3.3 Weitere Einstellungen

Um zu den weiteren Einstellungen zu gelangen, tippen Sie in den Schnelleinstellungen auf **Mehr**.

Es öffnet sich ein Bildschirm voller Optionen. So viele, dass sie bis über den unteren Rand hinausreichen (siehe Abbildung 3.9).



▸ *Abbildung 3.9: Das zentrale Einstellungsmenü des Kindle. Hier können Sie so gut wie alles festlegen.*

Auf die einzelnen Punkte gehe ich nicht immer in allen Details ein, da sie meist selbsterklärend sind.

3.3.1 Hilfe und Feedback

Die hier erscheinenden vier Punkte sind schnell erklärt:

Erste Schritte

Erste Schritte bringt Sie zu einem Menü mit fünf weiteren Punkten, die im weitesten Sinne das erklären, was Sie sich hier auch bereits angelesen haben. Es ist jedoch praktisch, diese Informationen stets abrufbereit auf Ihrem Kindle zu wissen. Mit dem Punkt **Tutorial** (ganz unten) können Sie das Einsteiger-Tutorial noch einmal aufrufen, das Ihnen ganz am Anfang gezeigt wurde, als Sie den Kindle erstmals einrichteten.

Benutzerhandbuch

Das Benutzerhandbuch ist ein handliches Kompendium, in dem alle Funktionen des Kindle erklärt sind. Leider liegt es nicht lokal auf Ihrem Gerät, sondern wird übers Internet abgerufen, sodass es in einigen Situationen nicht erreichbar ist. (Aber Sie haben ja zum Glück dieses Buch zur Hand.)

Kundenservice

Unter dem Punkt **Kundenservice** können Sie den Kundenservice erreichen. Dazu müssen Sie per Pulldownmenü erst einmal das Thema festlegen und das Anliegen eingrenzen, bevor Sie noch einen Tipp lesen müssen, um dann erst zu erfahren, dass Sie mal wieder außerhalb der Zeiten für eine telefonische Beratung nach Hilfe suchen (solche Situationen treten ja auch meistens mitten in der Nacht auf).

Das System bietet Ihnen aber auch an, eine Mail zu schicken. Und um ehrlich zu sein: Die Kundenhotline ist wirklich lang genug besetzt jeden Tag. Einziger Haken: Auch für den Zugriff auf den Kundenservice braucht es eine funktionierende Internetverbindung.

Feedback

Der Punkt **Feedback** ermöglicht es Ihnen, schnell und unkompliziert positive Aspekte des Kindle zu loben oder Ihrem Ärger über negative Erfahrungen Luft zu machen. Außer vielleicht darüber, dass man ohne Internetverbindung kein Feedback abschicken kann.

3.3.2 Mein Konto

In der Kontoverwaltung finden Sie drei Hauptpunkte: Ihre Kindle-E-Mail-Adresse sowie zwei Verwaltungsoptionen im Zusammenhang mit sozialen Netzwerken, E-Mails, dem Adressbuch und dem Kalender.

Die Kindle-E-Mail-Adresse

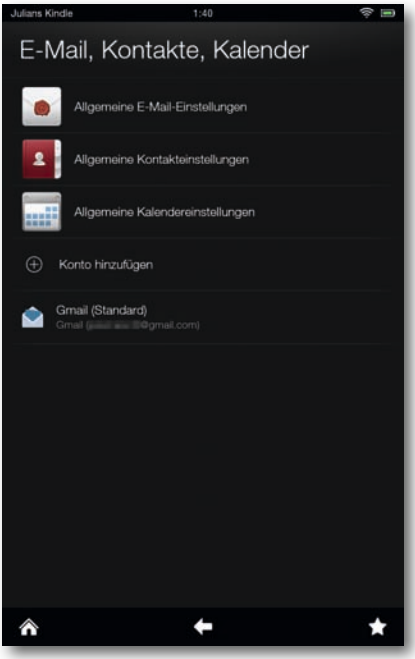
Die Kindle-E-Mail-Adresse ist eine individuelle, änderbare Adresse, mit der Sie auf dem Kindle Dateien aller Art empfangen können. Schicken Sie sich Dateien einfach per Mail an die genannte Adresse, und sie tauchen in der Bibliothek **Dokumente** im Bereich **Cloud** auf. In Wirklichkeit befinden sich diese Dokumente aber nicht in der Cloud, sondern im Kindle-Archiv (siehe Abschnitt 6.8).

Konten bei sozialen Netzwerken verwalten

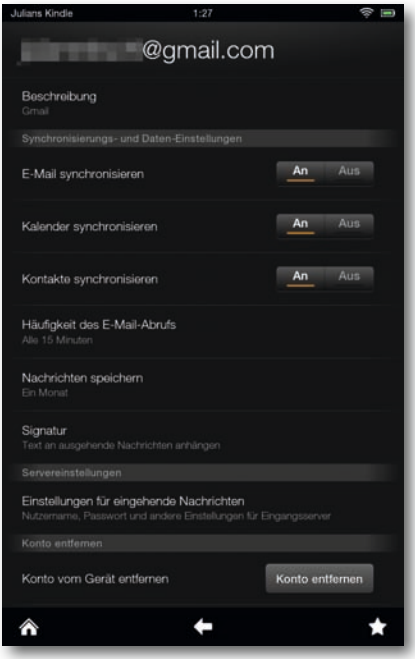
Der Punkt **Konten bei sozialen Netzwerken verwalten** ermöglicht es Ihnen, die Verknüpfung Ihres Kindle mit Facebook und Twitter herzustellen oder wieder zu lösen. So können Sie Statusmeldungen aus manchen Situationen heraus (zum Beispiel Notizen beim Lesen von E-Books) direkt abschicken statt über die Apps von Facebook und Twitter.

E-Mails, Kontakte, Kalender verwalten

Der Punkt **E-Mails, Kontakte, Kalender verwalten** sieht unscheinbar aus, ist aber recht mächtig. Hier können Sie zum einen allgemeine Einstellungen für E-Mails, Ihr Adressbuch und den Kalender vornehmen – zum Beispiel in welcher Schriftgröße die Mails angezeigt werden sollen, ob Sie Ihre Kontakte nach dem Nachnamen oder dem Vornamen geordnet haben wollen oder ob Ihre Kalenderwoche am Samstag, Sonntag oder Montag beginnen soll. Zum anderen können Sie hier auch Ihre E-Mail-Konten konfigurieren.



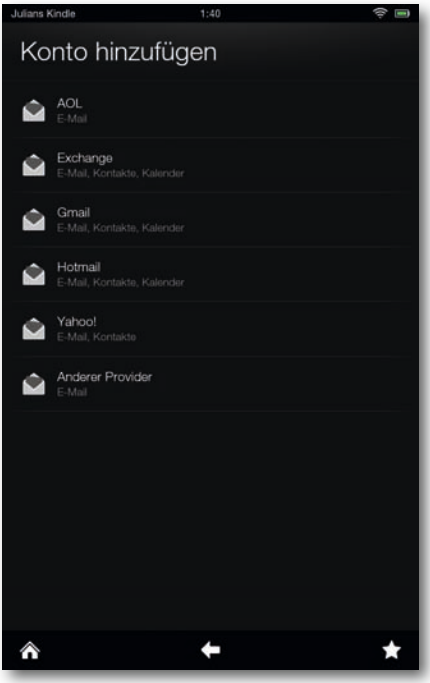
▸ *Abbildung 3.10: Sie steuern hier nicht nur das Verhalten Ihrer Mails, der Kontakte und des Kalenders, Sie konfigurieren hier auch neue Mailadressen oder löschen Mailkonten komplett.*



Um die Einstellungen für ein bestehendes Mailkonto zu ändern, tippen Sie auf den betreffenden Eintrag. Sie können anschließend all die Einstellungen vornehmen, die Sie vom PC kennen. Ebenso können Sie hierüber das Konto vom Kindle löschen.

▸ *Abbildung 3.11: Die üblichen Einstellungen für ein Mailkonto können Sie hier bequem auf einen Streich erledigen. Beachten Sie, dass Kalender und Kontakte auch synchronisiert werden können.*

Um ein neues E-Mail-Konto anzulegen, tippen Sie auf **Konto hinzufügen**. Daraufhin wird Ihnen eine Liste gängiger Mailprovider angeboten. Haben Sie bei einem von diesen Providern Ihre Mailadresse, brauchen Sie nur noch Mailadresse und Passwort einzugeben.

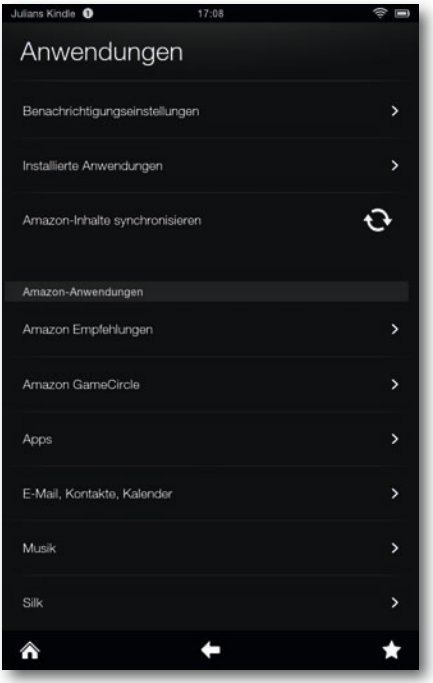


▶ *Abbildung 3.12: Das Hinzufügen von voreingestellten Konten ist ein Kinderspiel. Für ein Mailkonto eines anderen Providers brauchen Sie zunächst sämtliche Daten, Port- und Verschlüsselungsinformationen.*

Verfügen Sie aber zum Beispiel über eine eigene Domain mit eigener Website und eigener Mailadresse (zum Beispiel chef@fahrschulehuber.de) oder eine Mailadresse bei einem anderen Maildienstleister, müssen Sie die Zugangsdaten manuell eingeben. Dazu wählen Sie **Anderer Provider** und folgen den Eingabeaufforderungen. Die notwendigen Daten, die Sie nun allesamt korrekt eingeben und einstellen müssen, erfahren Sie von Ihrem Provider.

3.3.3 Anwendungen

Hinter der Option **Anwendungen** verbirgt sich ebenfalls ein mächtiges Tool zum Feineinstellen der einzelnen Anwendungen Ihres Kindle. Alle Optionen hier einzeln zu erläutern, ist unmöglich. Wenn Sie den Punkt öffnen, sehen Sie ein zweigeteiltes Menü, das zwischen den Amazon-eigenen Anwendungen und dem Rest unterscheidet.



▸ *Abbildung 3.13: Das Einstellungsmenü für Anwendungen ist eines der mächtigsten im Kindle.*

Benachrichtigungseinstellungen

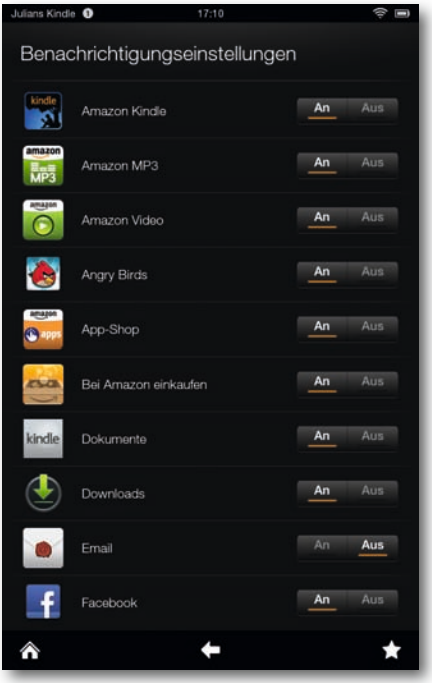
Rufen Sie **Benachrichtigungseinstellungen** auf, sehen Sie eine Liste sämtlicher installierter Apps, daneben jeweils einen Schalter zum Ein- und Ausschalten.

Mit diesen Schaltern legen Sie fest, welche Apps Ihnen Benachrichtigungen schicken dürfen. Welche das sind, hängt davon ab, wie Sie Ihren Kindle benutzen und zum welchem Typ Mensch Sie gehören. In Abbildung 3.14 sind die Einstellungen noch nie geändert worden, nach den aktuellen Einstellungen darf mir also jede App eine Benachrichtigung schicken, nur das Mailprogramm darf mir nicht mitteilen, ob ich neue Mails habe.

Was man hier einstellt, ist eine Frage der Weltsicht. Schaltet man zum Beispiel die Benachrichtigung für das Spiel *Angry Birds* aus, erfährt man beispielsweise nie, ob es nicht vielleicht gerade ein Update mit neuen Levels als kostenlosen Download gibt. Lässt man die Benachrichtigung eingeschaltet, meldet die Software alles, was sie für wichtig hält.

Meine grundsätzliche Empfehlung lautet, alle Benachrichtigungen vorerst eingeschaltet zu lassen und über die ersten Wochen der Benutzung mit dem Kindle zu

beobachten, was genau welche App denn meint, so melden zu müssen. Nach ein, zwei Monaten können Sie selbst wunderbar einschätzen, welche Benachrichtigungen für Sie nützlich sind und welche Sie nur stören. Solche Benachrichtigungen können Sie dann nach und nach selektiv ausschalten.

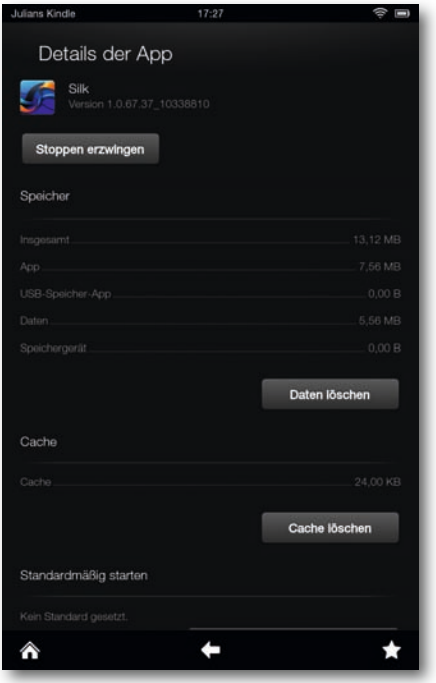


▸ *Abbildung 3.14: Die Benachrichtigungseinstellungen für die einzelnen Apps festlegen*

Installierte Anwendungen

Hinter dem Punkt **Installierte Anwendungen** findet sich eine lange Liste aller Apps, die sich auf Ihrem Kindle tummeln. Einen großen Teil davon werden Sie nur hier finden können, sie tauchen in der Bibliothek unter **Apps** nicht auf. Der Grund hierfür ist, dass das Betriebssystem des Kindle und jede Menge Hilfsprogramme (so ist zum Beispiel die Tastatur ein eigenes Programm) ohnehin immer gebraucht werden, es aber für den Nutzer keinen Sinn ergibt, sich bewusst mit der Existenz des jeweiligen Prögrämmchens auseinanderzusetzen.

Wenn Sie spaßeshalber eines der Programme antippen, sehen Sie am Beispiel des Browsers *Silk* die in Abbildung 3.15 gezeigten Informationen,



▸ *Abbildung 3.15: Details der App Silk in den Anwendungseinstellungen*

Zum einen finden Sie hier die Versionsnummer von *Silk*, darunter die Taste **Stoppen erzwingen**. Sollte Ihnen also einmal ein Programm einfrieren oder nicht mehr zu bremsen sein, können Sie es hier „abschießen" – sofern Sie nicht ohnehin einfach einen kompletten Neustart des Kindle vornehmen.

Sie finden hier außerdem einige Daten zum Speicherverbrauch der App sowie zur Menge der bewegten Daten (in diesem Beispiel wurden bis jetzt insgesamt 5,56 MB aus dem Internet geladen).

Mit der Taste **Daten Löschen** entfernen Sie sämtliche Kontoeinstellungen, Einstellungen und Ähnliches, die mit dieser App zu tun haben. (Tippen Sie sie doch einmal an, es gibt eine Rückfrage, bei der Sie **Abbrechen** wählen können.)

Der Cache ist ein praktischer Zwischenspeicher, in dem alle Dateien abgelegt werden, die immer wieder aufs Neue gebraucht werden und nicht jedes Mal neu aus dem Internet geladen werden müssen. Surfen Sie zum Beispiel gerne auf die Website der Süddeutschen Zeitung, landet deren Logo-Grafik und jede Menge andere grundsätzliche, immer wiederkehrende Bestandteile der Website hier im

Cache. In Zukunft müssen dann meist nur noch die Inhalte, also die Artikel und Fotos neu geladen werden, vereinfacht gesagt.

In manchen Situationen kann es sein, dass Fachleute Ihnen raten, den Browser-Cache zu leeren, das können Sie dann hier mit der Taste **Cache löschen** tun. (Es erfolgt keine Rückfrage.)

Weiter unten in der Aufstellung können Sie außerdem noch einsehen, welche Berechtigungen die App auf Ihrem Kindle hat.

Alles in allem ist dieser Menüpunkt hochinteressant, doch für den Alltagsgebrauch völlig unwichtig. Als normaler User hat man mit diesen Einstellungen so gut wie nie zu tun.

Amazon-Inhalte synchronisieren

Der dritte Menüpunkt, **Amazon-Inhalte synchronisieren**, tut nichts, was für den Nutzer von Wichtigkeit wäre: Er synchronisiert die aktuellen Werbeaktionen und Ähnliches mit den Amazon-Servern manuell, wenn Sie ihn antippen. Sonst wird das automatisch erledigt, wenn Sie mit dem Internet verbunden sind.

Unterhalb des Trennstrichs mit der Aufschrift **Amazon-Anwendungen** gibt es noch einige wichtige Einstellmöglichkeiten:

Amazon Empfehlungen

Unter dem Punkt **Amazon Empfehlungen** können Sie einstellen, ob der Kindle Ihnen unterhalb des Karussells Vorschläge machen darf oder nicht.

Amazon GameCircle

Die Einstellungen für den Amazon GameCircle betreffen einzig Spiele, die diese Technologie nutzen. Mehr zu GameCircle erfahren Sie in Kapitel 9 und zu Whispersync in Kapitel 6.

Apps

Bei der Einstellung **Apps** können Sie festlegen, ob In-App-Käufe erlaubt sind (also echte Kaufvorgänge aus einer App heraus, beispielsweise ein Bahnticket mit einer Bahn-App), ob Updates Ihrer Apps automatisch und im Hintergrund erfolgen sollen (Sie können auch eine Benachrichtigung darüber zuschalten) und ob der Kindle Ihre Erlaubnis braucht, wenn Käufe außerhalb des App-Shops vorgenommen werden sollen. Außerdem können Sie hier Geschenkgutscheincodes für Amazon eingeben und sie so Ihrem Gutscheinsaldo zuschreiben.

E-Mail, Kontakte, Kalender

Die Einstellung **E-Mail, Kontakte, Kalender** ist exakt dieselbe wie weiter vorn in diesem Kapitel im entsprechenden Abschnitt unter „Mein Konto“ beschrieben.

Musik

Die Einstellungen für Musik sind leicht zu überblicken, hier können Sie nur automatische Downloads gekaufter Musik aktivieren sowie den Cache des Players löschen.

Silk

In den Einstellungen für *Silk* können Sie einiges festlegen, unter anderem die bevorzugte Suchmaschine (Bing, Google oder Yahoo!). Auch hier können Sie den Cache löschen, ebenso den Verlauf (wenn Sie zum Beispiel auf der Suche nach einem Geschenk für Ihren Partner sind, den Kindle aber gemeinsam benutzen, ist es ratsam, den Verlauf zu löschen, sodass der Partner nicht anhand des Verlaufs erkennen kann, welche Webseiten Sie aufgesucht haben) und die Cookies. Die weiteren Einstellungen sind selbsterklärend oder sollten von unerfahrenen Nutzern ohnehin besser nicht verändert werden.

Videos

Bei dem letzten Punkt, der Einstellung **Videos**, geht es einfach nur um die Möglichkeit, Ihr Lovefilm-Konto zu konfigurieren.

3.3.4 Kindersicherung

Die sogenannte Kindersicherung ist die Möglichkeit, eine Gruppe von Funktionen des Kindle mit einem Passwortschutz zu belegen. Kinder (oder unbefugte Erwachsene) können dann zum Beispiel den Kindle benutzen, aber nicht ins Internet gehen oder auf Ihre Rechnung Apps kaufen.

3.3.5 Töne und Bildschirm

In dieser Einstellung können Sie einmal mehr die Lautstärke ändern. Des Weiteren können Sie Dolby Digital Plus für Ihre Lautsprecher ein- oder ausschalten, den Ton für Benachrichtigungen festlegen oder diese gleich komplett stummschalten. Außerdem können Sie hier die Helligkeit des Displays einstellen (wie in den Schnelleinstellungen auch).

Der wichtigste Punkt in diesem Menü ist jedoch die Taste **Ruhezustand**: Hierüber können Sie festlegen, nach welcher Zeit der Kindle sich selbst in den Ruhezustand versetzt. Manche Apps dürfen diese Einstellung übrigens von Haus aus ignorieren, zum Beispiel der Videoplayer: Es würde wenig Sinn ergeben, wenn der Kindle noch im Vorspann zu *Titanic* in den Ruhezustand übergeht, kaum dass Sie es sich mit Chips und Cola im Ohrenbackensessel gemütlich gemacht haben.

3.3.6 Drahtlosverbindung

Auch die Einstellungen für Drahtlosverbindungen wurden schon weiter vorn in diesem Kapitel bei den Schnelleinstellungen ausführlich besprochen.

3.3.7 Gerät

Hier finden Sie alle Informationen rund um die Hardware Ihres Kindle, zum Beispiel die Seriennummer, die Speichersituation (Gesamtmenge und Verteilung des belegten Speichers nach Art der Daten) sowie die prozentgenaue Akkuladung.

Wenn Sie auf **Datum & Uhrzeit** tippen, können Sie Ihre Zeitzone auswählen sowie zwischen dem 24-Stunden- und dem 12-Stunden-Format der Uhrzeitanzeige wählen.

Es empfiehlt sich, **Installation von Anwendungen unbekannter Herkunft zulassen** ausgeschaltet zu lassen, da sonst Malware, also Schadprogramme, auf Ihren Kindle gelangen könnte. Es gibt legitime Ausnahmen, beispielsweise Unternehmen oder Unis, die eigene Software für den Kindle entwickelt haben, diese aber nicht über den Amazon App-Shop legitimieren und öffentlich zugänglich machen wollen. Auf der sicheren Seite sind Sie, wenn Sie diesen Punkt ausgeschaltet lassen und nur bei Bedarf einschalten.

Kenner können mithilfe dieser Option passende Android-Software aus anderen Quellen als dem Kindle-Shop installieren, zum Beispiel von Google Play.

Ganz unten finden Sie **Auf Werkseinstellungen zurücksetzen**. Dieser Punkt ist besonders wichtig, wenn Sie den Kindle gebraucht weitergeben, also verkaufen oder verschenken, oder ihn zum Beispiel zurückgeben müssen. Wenn Sie diese Option wählen, wird der Kindle komplett gelöscht und in den Lieferzustand zurückversetzt. Nach dem Einschalten wird er Sie dann um die erste Einrichtung bitten; außerdem werden keinerlei Apps enthalten sein, die nicht zum Lieferumfang gehören.

Mit diesem Punkt löschen Diebe auch einen gestohlenen Kindle. Daher ist es so wichtig, sich die Seriennummer zu notieren: Diese ändert sich nicht, und nur anhand dieser Nummer ist ein gestohlener Kindle auch nach einer „Gehirnwäsche“ noch identifizierbar.



▸ *Abbildung 3.16: Im Einstellungsmenü* **Gerät** *findet sich auch die Möglichkeit, das Gerät auf die Werkseinstellungen zurückzusetzen, sozusagen der rote Knopf des Kindle.*

3.3.8 Standortbasierte Dienste

Wenn Sie die standortbasierten Dienste aktivieren, kann der Kindle anhand der Informationen von WLAN-Netzen in der Umgebung herausfinden, wo er sich ungefähr befindet. Dies ist jedoch eine relativ unpräzise Methode, die auch nicht in jedem Netzwerk funktioniert.

Der Kindle Fire HD verfügt nicht über einen GPS-Empfänger, der es ihm erlauben würde, seine Position auf dem Planeten auf wenige Meter genau auch ohne Verbindung zu einem Netzwerk zu orten.

3.3.9 Sprache und Tastatur

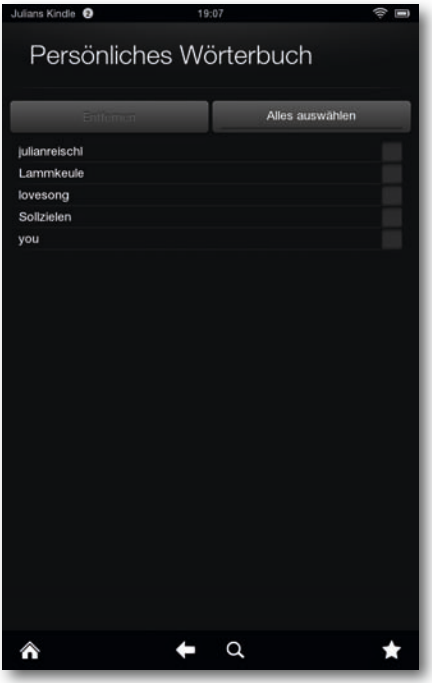
In diesem Bereich können Sie einstellen, welche Sprache Ihr Kindle benutzen soll. Die Gerätesprache hat Einfluss auf die Sprache sämtlicher Menüführungen, die Tastatursprache ist üblicherweise dieselbe. Sie können aber auch zwei unterschiedliche Sprachen einstellen.

Im zweiten Punkt unter **Tastaturen** haben Sie die Möglichkeit, die Autokorrektur abzuschalten, ebenso die automatische Großschreibung und die Wortvorschläge der Tastatur. Sie finden all diese Punkte im Bereich **Tastatureinstellungen** unter **Tastatur-Sprache wählen**. Sind Sie des Japanischen mächtig oder auch einer anderen Sprache, deren Schrift nicht das lateinische Alphabet zugrunde liegt, finden Sie hier die individuellen Einstellungen für entsprechende Tastaturen. Sollte die von Ihnen gewünschte Sprache nicht dabei sein, wenden Sie sich bitte an den Kundenservice.

Die Tastentöne bleiben am besten ausgeschaltet. Auch wenn es beim Tippen so nett nach Schreibmaschine klingt: Sie wären erstaunt über den extremen Anstieg akuter Mordlust rund um Leute, die in der Öffentlichkeit Geräte mit eingeschalteten Tastentönen bedienen. Tun Sie dem Rest der Welt den Gefallen und tippen Sie besser geräuschlos.

Hinter dem persönlichen Wörterbuch verbirgt sich eine Liste von Wörtern, die der Kindle sich im Laufe der Zeit gemerkt hat. Diese Wörter haben Sie alle einmal getippt und dann gegen den Korrekturvorschlag erzwungen (siehe hierzu Kapitel 4). Der Kindle interpretiert diese Wörter alle als legitim, sodass sich natürlich auch versehentlich falsch geschriebene Wörter in diesem zusätzlichen Wortschatz finden können. Ein typisches Beispiel für das persönliche Wörterbuch sind einmal eingegebene und gegen den Korrekturvorschlag durchgesetzte Straßen- oder Ortsnamen, die das interne Wörterbuch noch nicht kannte: Der Klassiker hier im Alpenraum ist die Verwechslung von Immenstadt (im Allgäu) mit der Innenstadt. Ein typischer Kandidat für das persönliche Wörterbuch. Jedes dem Kindle unbekannte Wort, das zweimal getippt wurde, ist hier verzeichnet.

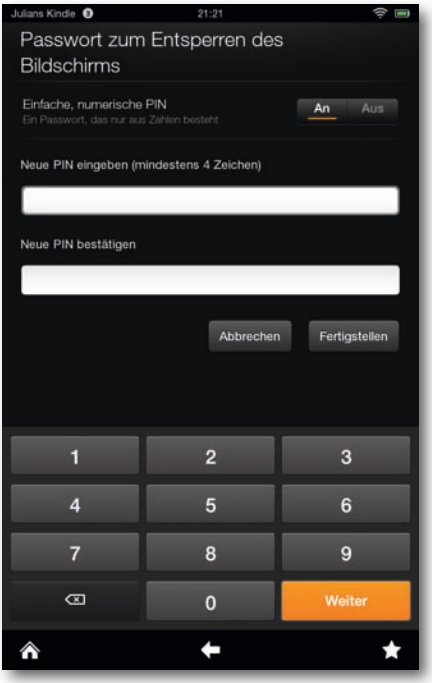
Um falsche Begriffe zu löschen (und damit zu verhindern, dass sie einem immer wieder von der Tastatur in all ihrer orthografischen Falschheit vorgeschlagen werden), markieren Sie rechts das bzw. die betreffenden Kästchen und tippen dann oberhalb der Liste auf **Entfernen**.



▶ *Abbildung 3.17: Nach nur wenigen Tagen der Benutzung des Kindle ist das persönliche Wörterbuch natürlich noch nicht gut gefüllt. Unerwünschte oder falsch geschriebene Begriffe, wie hier zum Beispiel alles außer Lammkeule, können mit wenig Aufwand gelöscht werden.*

3.3.10 Sicherheit

Im Bereich **Sicherheit** findet sich eigentlich nur ein Punkt, der für normale Kindle-Nutzer von Interesse ist: **Passwort zum Entsperren des Bildschirms**. Wenn Sie diese Option aktivieren, werden Sie aufgefordert, sich eine mindestens vierstellige Zahlenkombination auszudenken, mit der der Kindle in Zukunft vor unbefugter Benutzung geschützt ist. Jedes Mal, wenn der Ruhezustand beendet werden soll, muss zunächst dieser Code eingegeben werden. Wer den Kindle für heikle Inhalte nutzt oder auch in eine Umgebung mitnimmt, in der nicht unbedingt jeder vertrauenswürdig ist, oder wer einfach nur nicht möchte, dass die ganze Familie das Gerät benutzen kann, für den ist diese Sicherheitsoption eine gute Wahl.



▶ *Abbildung 3.18: Um den Kindle im Ruhezustand mit einem Zahlencode zu sichern, muss dieser Code in den Einstellungen festgelegt werden. Beachten Sie, dass eine Tastatur nur für Ziffern erscheint, wenn in ein Datenfeld per Definition nur Ziffern eingetragen werden können.*

Der Punkt **Anmeldedatenspeicher** erlaubt es Ihnen unter anderem, alle gespeicherten Anmeldedaten, also Zugänge und Passwörter, auf einen Schlag zu löschen.

Den Punkt **VPN** werden Sie brauchen, wenn Sie mit einem virtuellen privaten Netzwerk, also einem abgeschlossenen Netzwerk, das über mehrere Standorte verteilt ist, zu tun haben. Ihr Systemadministrator wird Ihnen die Einrichtung ermöglichen.

3.3.11 Rechtliches und Compliance

Wie zu erwarten, versteckt sich hinter dem Punkt **Rechtliches und Compliance** das Fachchinesisch der Juristen. Wie üblich sollten diese zig wichtigen Seiten allesamt aufmerksam gelesen werden, obwohl man ja sowieso machtlos ist, wenn man mit einem Punkt nicht einverstanden ist. Der Legende nach soll es sogar schon einmal vorgekommen sein, dass so ein juristischer Text einfach ignoriert wurde, was angeblich

dann zu keinerlei Schaden geführt hat. Manch einer liest so einen Text gerne abends, um geschwind einschlafen zu können, angeblich mit hoher Erfolgsquote. Auf jeden Fall müssen diese Hinweise sich wohl auf dem Kindle befinden, und irgendwo muss man sie ja unterbringen. Hier sind sie nun also.

Die Punkte **Nutzungsbedingungen** und **Datenschutz** bedürfen eines Internetzugangs und die **Rechtlichen Hinweise** sind ein Dutzende von Seiten langer englischer Text („Legalese" ist übrigens das englische Wort für „Juristenjargon"), der nicht umbricht, um sich an die Bildschirmbreite anzupassen. Daher muss man ihn beim Lesen ständig mit dem Finger hin und her schieben, was nicht umständlicher hätte programmiert werden können, selbst wenn man gewollt hätte.

Den Punkt **Sicherheit und Compliance** sollte Sie sich hingegen auf jeden Fall einmal ansehen, denn hier finden sich nützliche Hinweise zu Themen wie Reinigung des Kindle, Glasbruch, Akkutausch, Funkentstörung und Recycling. Auch einige technische Daten des Geräts sind hier untergebracht.



▸ *Abbildung 3.19: In den Tiefen der Sicherheitshinweise finden sich neben Hinweisen zum Recycling des Kindle auch einige technische Daten des Geräts.*

3.4 Einstellungen von Apps

Zusätzlich zu den soeben besprochenen Einstellmöglichkeiten gibt es die Möglichkeit, in jeder App einzeln Einstellungen vorzunehmen.



▸ *Abbildung 3.20: Die Optionsleiste einer geöffneten App. Das Karteireitersymbol in der Mitte zeigt an, dass in dieser App Einstellungen geändert werden können.*

Wenn eine App die Möglichkeit bietet, Einstellungen für sie anpassen zu können, wird sie in der Optionsleiste das Karteireitersymbol anzeigen – jedenfalls meistens. Das Mailprogramm ist hier beispielsweise eine Ausnahme.

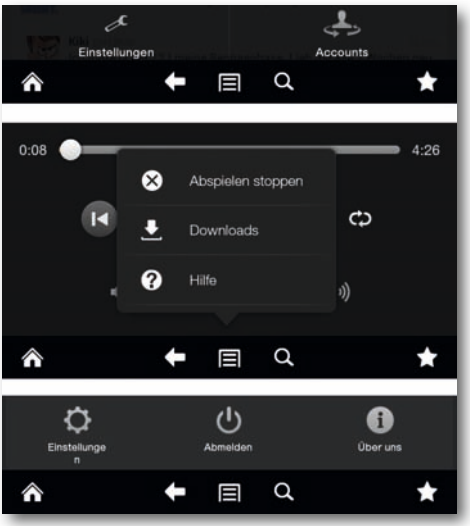
Bei Weitem nicht alle Apps bieten diese Möglichkeit an und bei nicht wenigen finden sich außerdem noch unübliche Bedienelemente in der Optionsleiste, die erforscht werden wollen. Apps, die den vollen Bildschirm ausnutzen, wie zum Beispiel Spiele, verstecken die Optionsleiste auch gern.



▸ *Abbildung 3.21: Bei voll ausgenutztem Bildschirm (hier als Beispiel der Startbildschirm des Spiels Angry Birds) wird die Optionsleiste gern versteckt. Hier finden Sie in der Mitte des rechten Bildrandes einen kleinen „Griff", mit dem Sie die Optionsleiste hervorziehen können.*

Wenn Sie das Karteireitersymbol antippen, wechselt die App in den Einstellungsmodus oder zeigt zumindest die Einstellungen an. Dies sieht nicht bei allen Apps gleich aus, daher müssen Sie sich individuell auf jede App einlassen, wenn Sie Einstellungen vornehmen wollen.

Rein technisch ist das ja auch gut nachvollziehbar: Der Karteireiter ist Kindle-Technologie und bei allen Apps der Zugang zu weiteren Optionen. Diese, und auch deren optische Gestaltung, sind jedoch Hoheitsgebiet der jeweiligen App. Sie wurde nach individuellen Gestaltungsrichtlinien des jeweiligen Herstellers programmiert, die App-Einstellungen werden beim Tippen auf den Kindle-Karteireiter aktiviert. Ein klassisches Beispiel für eine Schnittstelle zwischen Betriebssystem und Software.



▸ *Abbildung 3.22: Drei Apps, drei verschiedene Menüs für Einstellungen: Oben die Twitter-App mit dem Punkt* **Einstellungen** *(Schraubenschlüssel) links im Bild. Der Kindle-Musikplayer in der Mitte bietet kein separates Einstellungsmenü, hier können Sie direkt zwischen drei Punkten auswählen. Ganz unten die Facebook-App mit dem Punkt* **Einstellungen** *(Zahnrad), ebenfalls linker Hand. Wie Sie sehen, finden sich auch andere Optionen hinter dem Karteireitersymbol, zum Beispiel das Abmelden bei Facebook.*

4 Die Tastatur

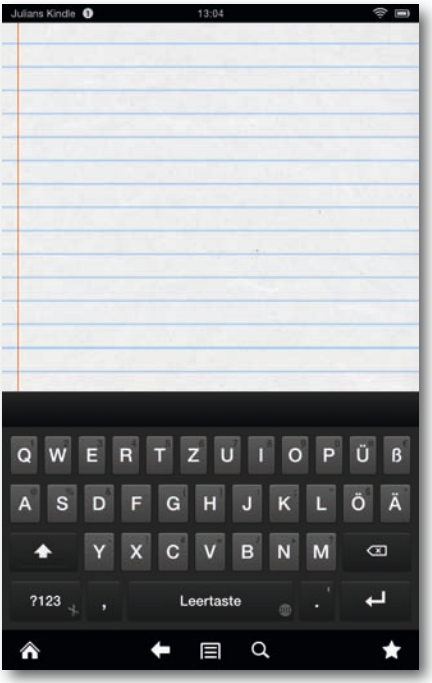
Wann immer Sie auf dem Kindle etwas schreiben wollen, erscheint eine Tastatur in der unteren Bildschirmhälfte. Sie wird aktiviert, sobald Sie mit dem Finger auf ein Feld oder in eine Zeile tippen, in das bzw. die etwas eingetragen werden soll.

Es gibt Tastaturen für verschiedenste Zeichen, zum Beispiel japanische, aber für unsere Zwecke konzentrieren wir uns nur auf das lateinische Alphabet der westlichen Welt.

Felder, in die nur Zahlen eingetragen werden können, lösen übrigens das Anzeigen einer reinen Zahlentastatur aus, sodass der Nutzer gar nicht erst in Versuchung gerät, Buchstaben einzutragen.

4.1 Das klassische Eintippen

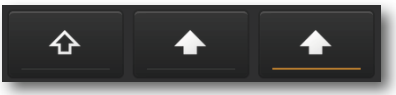
Die Tastatur, hier in Anwendung in der Notizblock-App *notePad Free* zu sehen, erscheint als Erstes mit aktivierter Großschreibung. Der Gedankengang dahinter ist der, dass Satzanfänge immer großgeschrieben werden, daher werden Sie bei einem leeren Blatt als Erstes sicherlich einen Großbuchstaben benötigen.



▸ *Abbildung 4.1: Die Tastatur, wie sie auf einem leeren Blatt einer Notizblock-App erscheint, ist auf Großbuchstaben gestellt. So hat schon Shakespeare angefangen.*

Um zwischen Großschreibung und Kleinschreibung umzustellen, tippen Sie auf die ⇧-Taste. Eine Anmerkung: Wenn das Großschreiben aktiviert, aber nicht festgestellt ist, fällt die Tastatur automatisch in die Kleinschreibung zurück, sobald Sie den ersten Buchstaben getippt haben.

Sobald Sie die ⇧-Taste antippen, ändert sich auch das komplette Alphabet auf der Tastatur.



▸ *Abbildung 4.2: Die drei Zustände der ⇧-Taste: links bei Kleinschreibung, in der Mitte bei Großschreibung (Shift oder Umschalt) des ersten Buchstabens (die Funktion deaktiviert sich automatisch nach einem Buchstaben wieder) und rechts die Shift-Lock- oder Feststellfunktion mit arretierter Großschreibung, symbolisiert durch die farbige Markierung. Sie können durch wiederholtes Antippen zwischen den Modi umschalten.*

Wenn Sie den Kindle im Querformat benutzen, wird auch die Tastatur über die ganze Breite aufgespannt. Das bedeutet, dass die einzelnen Tasten etwas größer sind. Bis man sich an das Tippen auf dem Kindle gewöhnt hat, ist dies oft eine hilfreiche Zwischenlösung.

4.1.1 Akzente und diakritische Zeichen

Möchten Sie einen Buchstaben mit Akzent oder einem diakritischen Zeichen tippen, wie zum Beispiel in François, El Niño, Déjà vu, Citroën oder Château, tippen Sie auf den betreffenden Buchstaben und lassen den Finger darauf ruhen. Zuerst kommt das alternative Zeichen (mehr dazu gleich), dann springt ein kleines Fenster mit verschiedenen Varianten dieses Buchstabens auf (siehe Abbildung 4.3). Tippen Sie nun auf das gewünschte Zeichen.



▸ *Abbildung 4.3: Um diakritische Zeichen verwenden zu können, tippen Sie lange auf den gewünschten Buchstaben. Es erscheint ein kleines Auswahlfenster, das Sie mit der Taste rechts auch wieder schließen können.*

4.1.2 Alternative Zeichen

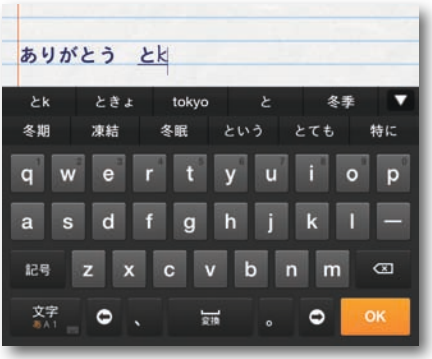
Sie sehen auf jeder Taste neben dem Buchstaben ein kleines zusätzliches Zeichen in schwarzer Schrift, neben dem a zum Beispiel das @. Um dieses Zeichen zu verwenden, tippen Sie einfach etwas länger auf die Taste, lassen dann aber los, sobald das kleine orange Kästchen aufspringt (siehe Abbildung 4.4). Sind Sie zu langsam, öffnet sich das Auswahlfenster für diakritische Zeichen, in dem Sie das Zeichen jedoch ebenso auswählen können.



▸ *Abbildung 4.4: Um die kleine 3, die auf der Taste neben dem E zu sehen ist, zu schreiben, tippen Sie etwas länger auf die Taste – aber nur, bis dieses orange Kästchen aufspringt.*

4.1.3 Wechsel der Tastatursprache

Mit dem Globus auf der Leertaste können Sie die Tastatursprache umschalten. Sollten Sie aus Spaß einmal Japanisch ausprobieren wollen (tippen Sie doch einmal `Sushi`, `Yakinori`, `Arigato` oder `Tokyo`), wird der Globus von der Leertaste verschwinden, solange das Wort noch nicht fertig zusammengesetzt ist. Um zurück zum Deutschen wechseln zu können, müssen Sie daher erst das japanische Wort mit **OK** bestätigen, dann erst gelangen Sie über den Globus zurück in heimatliche Gefilde.



▸ *Abbildung 4.5: Da asiatische Sprachen mithilfe von Silben geschrieben werden, müssen Wörter erst zusammengesetzt und bestätigt werden. Im abgebildeten Beispiel zeigen die unterstrichenen Zeichen, dass das aktuelle Wort mit* **OK** *abgeschlossen werden muss. Erst dann kann die Sprache wieder gewechselt werden.*

4.1.4 Sonderzeichen

Natürlich können Sie mit dem Kindle auch Sonderzeichen aller Art schreiben. Um die entsprechende Tastatur aufzurufen, tippen Sie auf die Taste ?123. Es macht keinen Unterschied, ob Sie diese Taste aus der Großschreibung oder der Kleinschreibung heraus antippen.



▸ *Abbildung 4.6: Die gängigsten Sonderzeichen wie auch die Zifferntasten verbergen sich hinter der ?123-Taste.*

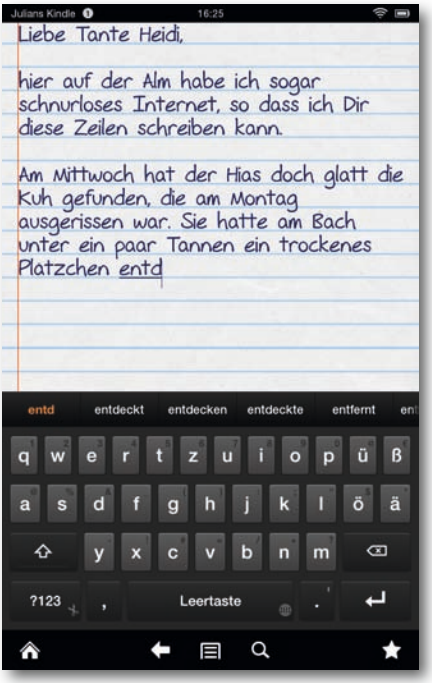
Doch es gibt noch eine zweite Ebene von Sonderzeichen. Diese erreichen Sie, wenn Sie auf dieser Tastatur die Taste ~\< antippen (siehe Abbildung 4.6).



▸ *Abbildung 4.7: In der zweiten Ebene der Sonderzeichen (hinter der ~\<-Taste) finden sich Klammern, weitere Währungssymbole und Ähnliches.*

4.2 Wortvorschläge

Wenn Sie einen Text schreiben, wird Ihnen die Tastatur (anhand eines eingebauten Wörterbuches) permanent Vorschläge machen, welches Wort Sie wohl gerade meinen könnten. Indem Sie auf den passenden Vorschlag tippen, nehmen Sie das Wort an; so können Sie sich Tipparbeit sparen. Sie können die Vorschläge auch durchscrollen wie das Karussell.



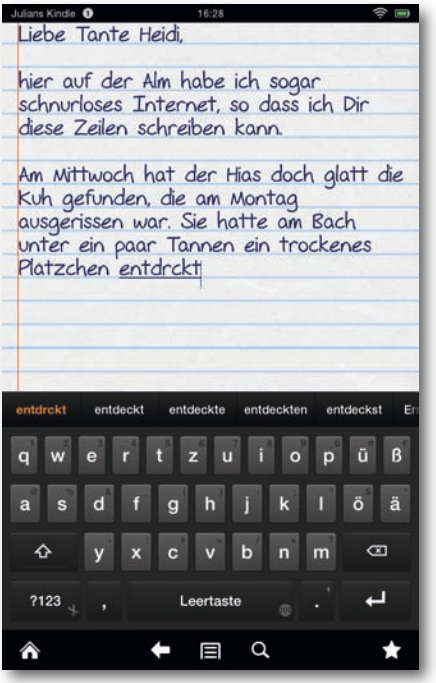
▶ *Abbildung 4.8: In diesem fiktiven (und offen gestanden recht hirnlosen) Beispiel könnten Sie nun den Vorschlag* **ENTDECKT** *antippen, um das Wort bequem zu vervollständigen.*

Wenn Sie die Vorschläge ignorieren, interpretiert der Kindle Ihre Eingaben so, dass stets das orange Markierte als gültige Version in den Text übernommen wird. Tippen Sie also im vorliegenden Beispiel als Nächstes auf die Leertaste oder den orange Vorschlag, fügt der Kindle `entd` in den Text ein.

Auf diese Weise gelangen auch Rechtschreibfehler in den Text (siehe Abbildung 4.9).

In diesem Beispiel habe ich mich vertippt. Neben dem aktuell geschriebenen, bei den Vorschlägen orange angezeigten aktuellen Wort **ENTDRCKT** steht die korrekte Version, nämlich **ENTDECKT**. Man kann dies ignorieren bzw. nicht bemerken und mit der Leertaste einfach ein neues Wort anfangen, doch rächt sich dies auf Dauer bitterlich, denn der Kindle lernt das falsche Wort demütig als neue Vokabel.

Sie können diese Funktion aber in den Einstellungen unter **SPRACHE UND TASTATUR** (siehe hierzu Abschnitt 3.3.9) auch komplett ausschalten.



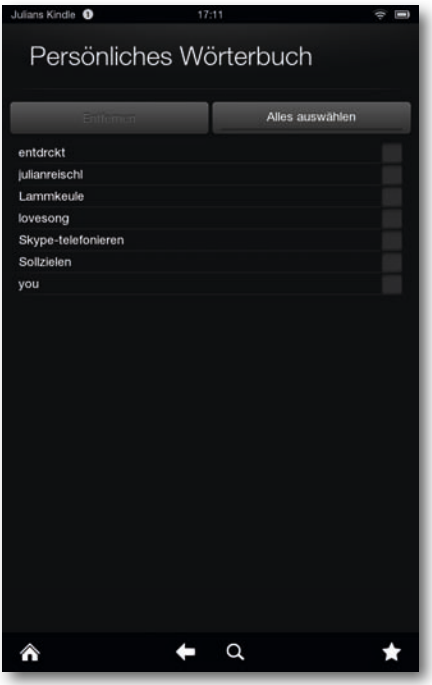
▸ *Abbildung 4.9: Ein Rechtschreibfehler schleicht sich ein.*

4.3 Das persönliche Wörterbuch

Alle Wörter, die der Kindle nicht in seinem integrierten Wörterbuch hat, lernt er dazu, seien dies Eigennamen, Orts- und Straßennamen, Mailadressen, Jugendsprache, Internetjargon („lol“) oder andere Ausdrücke, alles landet nach einer Weile im persönlichen Wörterbuch. So auch Rechtschreibfehler. Damit diese nicht allesamt sofort in Ihrem Wörterbuch für alle Zeiten als gültige Wörter gespeichert sind, werden sie dort erst nach zweimaliger Verwendung hinterlegt. Wenn Sie also im Laufe Ihrer Korrespondenz zweimal `Immenstadt` geschrieben haben, wird dieses Städtchen im Allgäu in Ihrem persönlichen Wörterbuch auftauchen und in Zukunft als legitimer Vorschlag zur Verfügung stehen, anstatt weiterhin als Rechtschreibfehler von `Innenstadt` interpretiert zu werden.

Bei einzelnen Rechtschreibfehlern brauchen Sie sich daher keine Sorgen zu machen, kritisch wird es erst, wenn Sie denselben Fehler zweimal machen.

Sie können das persönliche Wörterbuch auch von falschen und unerwünschten Begriffen befreien. Sie finden es bei den Einstellungen unter **Tastatur** (siehe hierzu Abschnitt 3.3.9).



▸ *Abbildung 4.10: Und schon hat es* `entdrckt` *in mein persönliches Wörterbuch geschafft!*

4.4 Swype

Es gibt neben dem klassischen Tippen aber noch eine elegantere Möglichkeit, Text einzugeben: Swype. Mit dieser Technologie, abgeleitet vom englischen „swipe" („streifen"), brauchen Sie nur mit dem Finger über die Tastatur zu fahren, ohne die Tasten tatsächlich anzutippen.

Der Kindle verfolgt dabei Ihren Kurs über die Tastatur und merkt sich jede Taste, bei der die Fingerspitze eine scharfe Kursänderung vornimmt. Diese Tasten gelten dann als gedrückt. Möchten Sie eine Taste zweimal drücken, müssen Sie sie auch zweimal ansteuern. Dies ist jedoch meist nicht nötig, da der Kindle die Eingabe mit dem Wörterbuch abgleicht und Buchstabenwiederholungen selbst erkennt.

Lassen Sie sich nicht hetzen, Sie können Swype auch ganz langsam bedienen und bei Kursänderungen den Finger auch anhalten, um den nächsten Buchstaben zu suchen. Lediglich beim ersten Buchstaben müssen Sie bald in Fahrt kommen, damit nicht das Menü für diakritische Zeichen aufspringt.

Allerdings ist Swype nicht perfekt, es verlässt sich nämlich ausschließlich auf das Wörterbuch. Wenn Sie einmal versuchen, absichtlich eine sinnlose Buchstabenkombination zu schreiben, wird sie stets durch ein naheliegendes Wort ersetzt.



▸ *Abbildung 4.11: Hier der Kurs meiner Fingerspitze, angefangen beim H. Anhand der scharfen Kursänderungen merkt man, dass ich* `Hallo` *geschrieben habe. Ein* `Halo` *hätte auch gereicht, der Kindle hätte es dennoch erkannt. Ebenso hätte es vom A zum L keinen Bogen gebraucht.*

Es gibt bei Swype auch einige Shortcuts:

- Swype von `?123` nach `a` = Alles auswählen
- Swype von `?123` nach `c` = Kopieren
- Swype von `?123` nach `x` = Ausschneiden
- Swype von `?123` nach `v` = Einfügen
- Swype vom `.` zur `Leertaste` fügt einen Punkt und ein Leerzeichen ein.
- Swype von `?123` nach `t` ruft die Zahlentastatur auf.
- Swype von `w` nach Punkt wird zu `www`.

Weitere Shortcuts können Sie im Internet googeln.

4.5 Externe Tastaturen

Sollten Sie mit dem Tippen am Display partout nicht zurechtkommen, ist Rettung in Sicht: Es gibt externe Tastaturen für den Kindle, die per Bluetooth angeschlossen werden können. So können Sie wie gewohnt auf einer Hardwaretastatur schreiben.

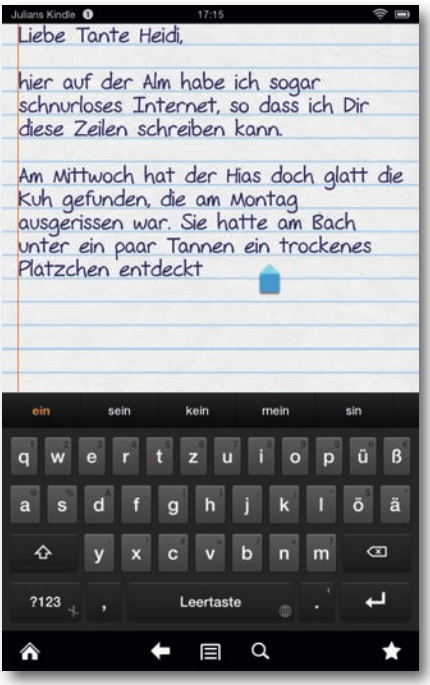
4.6 Korrigieren, Ausschneiden, Kopieren und Einfügen

Sie haben einen Text geschrieben, also entdecken Sie nachträglich natürlich auch ein paar Stellen, die noch verbesserungsbedürftig sind. Seit der Ablösung der Kombination Schreibmaschine und Tipp-Ex durch die Textverarbeitung am Computer kein Problem! Nur das Handwerkszeug für diese Bearbeitungstechniken unterscheidet sich dann doch bisweilen bei den diversen Systemen.

4.6.1 Korrigieren

Um an einer Stelle im Text etwas einzufügen, tippen Sie kurz mit dem Finger darauf. Es erscheint der Cursor und unter ihm ein blauer Pfeil. Sollten Sie die falsche Stelle oder Zeile erwischt haben, nehmen Sie den blauen Pfeil und ziehen damit den Cursor an die richtige Stelle. Anschließend schreiben Sie den fehlenden Text.

Natürlich können Sie auch Text löschen. Setzen Sie dazu den Cursor hinter den zu löschenden Text und tippen Sie auf die ⌫-Taste (rechts neben dem M). Wenn Sie den Finger auf der Taste lassen, löschen Sie flugs auch längere Passagen. Aber Vorsicht, nicht zu viel löschen! Es gibt kein Zurück!



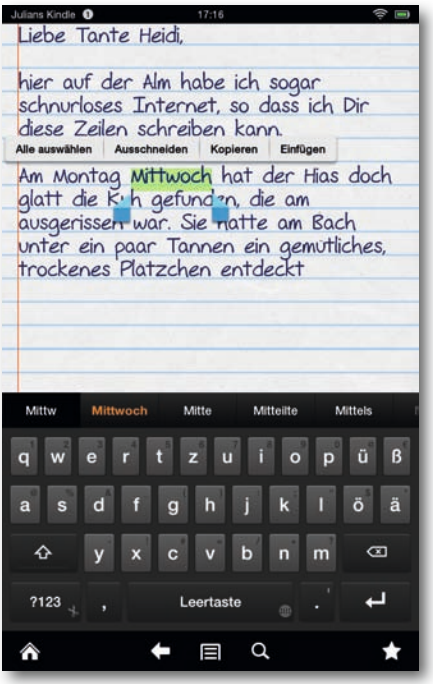
▸ *Abbildung 4.12: Der Cursor befindet sich zwischen* `ein` *und* `trockenes`*, es könnte nun* `gemütliches` *und ein Komma eingefügt werden.*

4.6.2 Kopieren, Ausschneiden und Einfügen mit dem Finger

Um eine Textpassage auszuschneiden oder zu kopieren und an anderer Stelle wieder einzusetzen, tippen Sie auf das betreffende Wort und halten den Finger darauf. Es erscheinen zwei halbe blaue Pfeile und das Wort ist grün markiert (siehe Abbildung 4.13). Darüber schwebt ein kleines Auswahlmenü mit den Optionen **Alle auswählen**, **Ausschneiden**, **Kopieren** und **Einfügen**. Die Option **Einfügen** erscheint natürlich immer nur dann, wenn sich etwas zum Einfügen im Zwischenspeicher befindet.

Bevor Sie hier eine Option wählen, können Sie aber die Auswahl noch verändern: Verschieben Sie die blauen Pfeile, bis der markierte Bereich Ihren Wünschen entspricht. Sie können mehrere Wörter oder sogar Absätze ebenso erfassen wie nur wenige Buchstaben innerhalb eines Wortes, oder auch nur ein Leerzeichen, ein falsches Satzzeichen und so weiter.

Wollen Sie die markierte Stelle nur löschen, tippen Sie einmal auf ⌫. Zum Ausschneiden oder Kopieren wählen Sie die entsprechende Option im Menü.



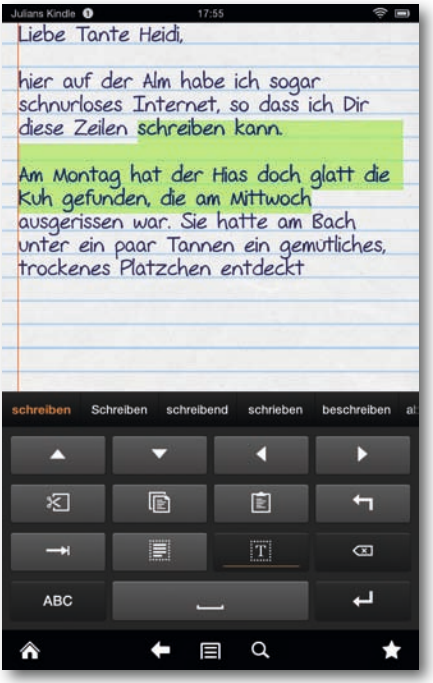
▸ *Abbildung 4.13: Tippen Sie lange auf ein Wort, können Sie Text markieren und dann ausschneiden, kopieren oder ersetzen.*

Um Text, den Sie mit **Ausschneiden** oder **Kopieren** in der Zwischenablage Ihres Kindle abgelegt haben, an anderer Stelle einzusetzen, tippen Sie kurz an die betreffende Stelle. Es erscheint der Cursor wie zuvor beschrieben, nur diesmal gibt es auch die Option **Einfügen**. Stellen Sie den Cursor an die korrekte Position und tippen Sie **Einfügen** an. Der Text aus dem Zwischenspeicher erscheint; Sie sollten die nähere Umgebung nun noch auf fehlende oder doppelte Leerzeichen und korrekte Grammatik überprüfen.

Beachten Sie, dass Sie auch ganze Passagen markieren können und dann mit dem **Einfügen**-Befehl durch den Text aus der Zwischenablage ersetzen können. So ersparen Sie sich den Arbeitsschritt, unerwünschte Bereiche mühsam löschen zu müssen. Dies lohnt sich eher bei längeren Textstellen und bei komplexem Satzbau.

4.6.3 Kopieren, Ausschneiden und Einfügen mit der Tastatur

Statt mit dem Cursor und der Fingerspitze können Sie den Text auch mit der Tastatur bearbeiten. Um diese Sondertasten aufzurufen, halten Sie die Taste ?123 gedrückt, auf der für diesen Zweck eine kleine Schere prangt.



▸ *Abbildung 4.14: Die Tastatur mit Textwerkzeugen vereinfacht das Bearbeiten von Text nicht nur für Grobmotoriker.*

Die vier Pfeiltasten in der oberen Zeile bewegen den Cursor nach Belieben durch den Text. Sie entsprechen den Pfeiltasten auf der herkömmlichen Computertastatur.

Die Tasten in der zweiten Zeile bedeuten **Ausschneiden**, **Kopieren** und **Einfügen**, der abgeknickte Pfeil ganz rechts steht für **Zurück** (zur jeweils zuvor gewählten Tastatur).

Die Tasten in der dritten Zeile sind **Tabulator**, **Alles auswählen**, **Text auswählen** sowie ⌫ zum Löschen.

Die vierte Zeile birgt keine Überraschungen: Hier handelt es sich um die Taste ABC zum Wechseln zur lateinischen Tastatur, die Leertaste sowie ↵ für die Zeilenschaltung.

Die Funktion der Tastatur erschließt sich schnell:

Mit **Alles auswählen** können Sie einen Text komplett markieren.

Alternativ bugsieren Sie den Cursor mit den Pfeiltasten an die gewünschte Stelle und tippen dann auf **Text auswählen**. Wie die ⇧-Taste für das durchgehende Großschreiben wird diese Taste nun arretiert, was die orange Markierung auf der Taste (und die niedergedrückte Optik) symbolisiert. Nun fahren Sie mit den Pfeiltasten zum anderen Ende des zu markierenden Bereichs, wobei jeder Buchstabe bzw. jede Zeile markiert wird, über den bzw. die der Cursor hinwegfährt.

Dann tippen Sie je nach Wunsch an:

- **Ausschneiden**, um den markierten Text in die Zwischenablage zu legen und aus dem vorliegenden Text herauszuschneiden,
- **Kopieren**, um den markierten Text in die Zwischenablage zu kopieren, oder
- **Einfügen**, um das, was nun markiert ist, durch das zu ersetzen, was Sie schon in der Zwischenablage haben.

Erneut ein Hinweis zur Vorsicht: Beim Kindle gibt es keine Undo-Funktion. Sie können Fehler also nicht rückgängig machen.

5 Dateien übertragen

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Dateien auf den Kindle zu bringen – oder auch vom Kindle auf den heimischen PC oder Mac.

Grundsätzlich empfiehlt es sich zu wissen, welche Dateiformate der Kindle überhaupt beherrscht, denn es ergibt meist wenig Sinn, ihn mit Dateien zu füttern, die er nicht benutzen kann. Etwas anderes ist es natürlich, wenn man den Kindle einfach nur als Speichermedium zum Transport von Dateien benutzt. Hierfür empfiehlt sich in jedem Fall das Zip-Archiv.

5.1 Per USB unter Mac OS X

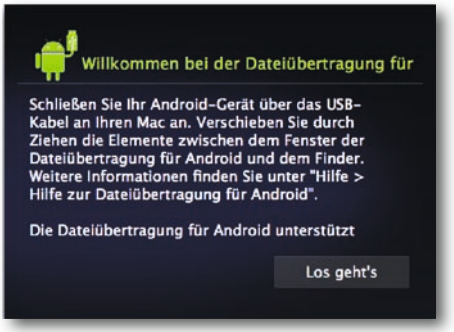
Wenn Sie einen Mac (Mac OS X 10.2 oder neuer) benutzen und den Kindle per USB anschließen, erhalten Sie die in Abbildung 5.1 gezeigte Meldung.



▸ *Abbildung 5.1: Schließt man den Kindle an den Mac an, kommt unweigerlich diese Meldung.*

Obwohl der Mac den Kindle laut System-Profiler problemlos erkennt, darf er ihn nicht als Volume im Finder mounten. Um Zugriff auf den Kindle zu bekommen, muss der Mac-User sich daher zunächst einmal unter der in der Meldung genannten Adresse die entsprechende Freeware holen.

Die *Dateiübertragung für Android* ist schnell installiert und zum Glück recht einfach zu bedienen. Nach der Erstinstallation startet das Programm automatisch, sobald Sie den Kindle anstecken, und Sie haben Zugriff auf seine Inhalte. Die Software bietet relativ wenig Features, läuft aber weitgehend stabil.



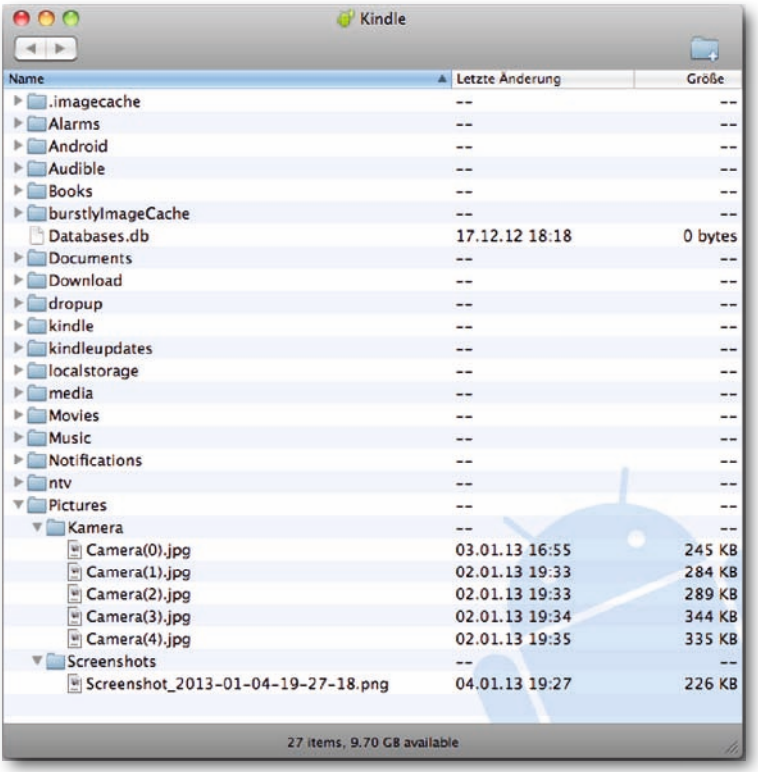
▸ *Abbildung 5.2: Der leider nicht ganz perfekt gestaltete Installationsbildschirm der Android-Software für den Mac enthält bereits eine Minigebrauchsanleitung.*

Leider lässt die Software einen gewissen Komfort vermissen, den man vom Mac gewohnt ist. So muss man den Kindle zum Aktualisieren der Anzeige der Ordnerinhalte jedes Mal aus- und wieder anstecken. Ebenso, wenn der Kindle zwischendurch in den Ruhezustand gegangen ist. Außerdem kann man keine Daten innerhalb des Kindle verschieben und das Anlegen von Ordnern ist auch nur auf der obersten Ebene möglich.



▸ *Abbildung 5.3: Die Dateiübertragung für Android beschwert sich, wenn der Kindle im Ruhezustand ist.*

Haben Sie den Kindle erfolgreich an den Mac angestöpselt, öffnet die Software brav ein kleines Fenster, in dem Sie die interne Ordnerstruktur des Kindle sehen. Nun können Sie nach Belieben Dateien zwischen Rechner und Kindle kopieren.



▶ *Abbildung 5.4: Die Ordnerstruktur des Kindle in der Software Dateiübertragung für Android unter Mac OS X – hier zur Anschauung mit den aufgeklappten Ordnern* **Kamera** *und* **Screenshots**. *Der verbleibende Speicherplatz des Kindle wird unten im Fenster angezeigt.*

Um Dateien auf Ihren Rechner zu ziehen, markieren Sie diese mit der Maus.

Um alle Dateien eines Ordners zu markieren, klicken Sie zunächst die oberste Datei einer Gruppe an (in Abbildung 5.4 zum Beispiel die Datei *Camera(0).jpg*). Halten Sie dann die ⇧-Taste Ihrer Mac-Tastatur gedrückt und klicken Sie die unterste Datei an (im Beispiel *Camera(4).jpg*). Nun sind alle Dateien in diesem Ordner markiert.

Um nicht alle, sondern nur einzelne Dateien eines Ordners zu markieren, halten Sie die ⌘-Taste Ihrer Mac-Tastatur gedrückt und klicken dann die Dateien einzeln an, die Sie markieren möchten.

Haben Sie viele Dateien zu markieren und eher einige wenige davon auszunehmen, empfiehlt es sich, umgekehrt vorzugehen und zuerst einmal alle Dateien zu markieren und dann mithilfe der ⌘-Taste die unerwünschten wieder aus der Auswahl herauszunehmen.

Per Drag & Drop können Sie die markierten Dateien nun in ein Verzeichnis Ihrer Wahl auf dem Rechner ziehen. Die Dateien werden kopiert und nicht verschoben.

Wenn Sie die Dateien nun auf dem Kindle löschen wollen, können Sie dies per Kontextmenü (rechter Mausklick bzw. ctrl + Klick) oder per ⌘+⟵ auf der Tastatur tun. Die Dateien werden nach einer Rückfrage gelöscht.

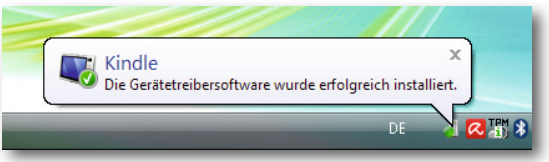
Um Dateien auf den Kindle zu übertragen, gehen Sie genauso vor: Schließen Sie den Kindle per USB an Ihren Mac an und suchen Sie sich dann das geeignete Verzeichnis, um die gewünschten Dateien darin abzulegen. Nach welchen Kriterien Sie die Dateien ablegen sollten, erfahren Sie weiter hinten in diesem Kapitel im Abschnitt „Welche Dateien wohin?“.

Achtung

Dateien, die Sie per USB auf dem Kindle ablegen, gelangen nicht in die Cloud. Dies ist für Musik, Videos und exotische Dateiformate zu empfehlen, der Rest ist in der Cloud besser aufgehoben.

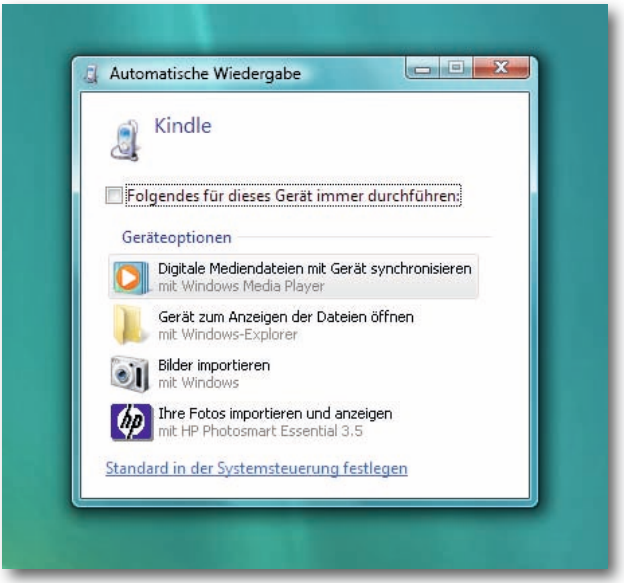
5.2 Per USB unter Windows

Wer seinen Kindle an einen Rechner mit Windows-Betriebssystem (Windows 2000 oder neuer) anschließt, braucht für gewöhnlich nichts zu tun. Das Betriebssystem installiert eventuell notwendige Treiber automatisch, dann erscheint die in Abbildung 5.5 gezeigte Meldung.



▸ *Abbildung 5.5: Windows sorgt selbst für die Kompatibilität mit dem Kindle.*

Wenn die Treiber installiert sind (oder dies nicht nötig ist), kann es sein, dass eine Abfrage wie die in Abbildung 5.6 erscheint.

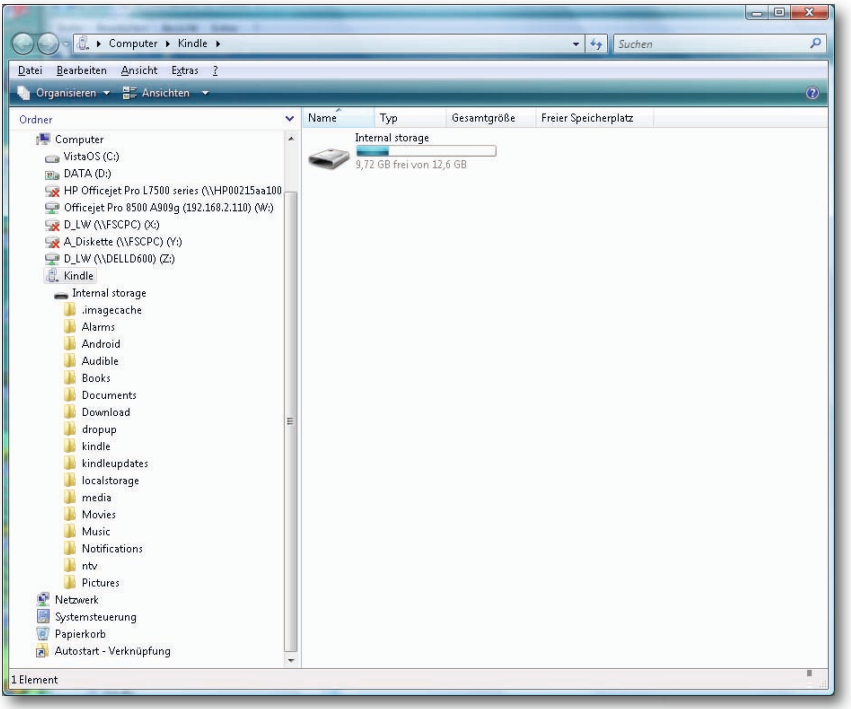


▸ *Abbildung 5.6: Windows bietet an, gewisse Vorgänge zu automatisieren, wie zum Beispiel den Bildimport vom Kindle auf den Rechner.*

Ob Sie dies annehmen, bleibt natürlich Ihnen überlassen. In dieser Anleitung beschränke ich mich ausschließlich auf die manuelle Datenübertragung.

Um die Synchronisation von Mediendateien zwischen Rechner und Kindle oder den automatischen Import von Bildern auf den Rechner zu konfigurieren, müssen Sie sich entsprechend mit Ihrem Rechner, der darauf installierten Windows-Version und den Voreinstellungen auseinandersetzen, daher kann hier kein pauschal gültiger Rat gegeben werden.

Schließlich erscheint der Kindle als Laufwerk im Windows-Explorer (siehe Abbildung 5.7).



▸ *Abbildung 5.7: Der Kindle als Laufwerk auf einem Windows-Computer; linker Hand die aufgeklappte Ordnerstruktur des Kindle, rechts das Festplattensymbol mit dem Namen* **Internal storage**, *unter dem der Kindle auf diesem Rechner auftaucht*

Zwischen den einzelnen Ordnern und Ihrem PC können Sie nun Dateien nach Lust und Laune kopieren. Haben Sie zum Beispiel eine Ladung Fotos auf Ihren PC geholt (und überprüft, ob sie sich fehlerfrei öffnen lassen), können Sie die Exemplare auf dem Kindle löschen.

Doch Vorsicht: Nicht jede Art von Datei kann in jedem Ordner liegen! Und nicht jede Datei, die auf dem Kindle liegt, kann einfach so gelöscht werden. Beachten Sie dazu bitte die Erläuterungen weiter hinten in diesem Kapitel im Abschnitt „Welche Dateien wohin?“.

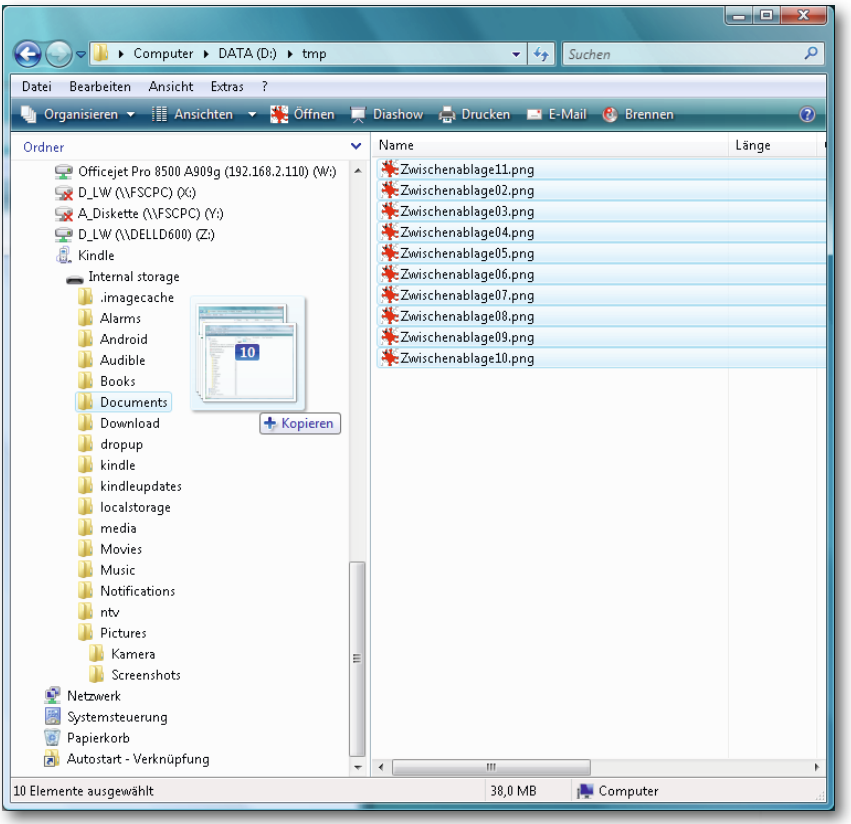


▸ *Abbildung 5.8: Zwischen Kindle (oben) und PC (unten) lassen sich Dateien wie zum Beispiel die Bilder der Kamera einfach mit der Maus übertragen.*

Auch in die andere Richtung, also vom PC auf den Kindle, lassen sich Dateien übertragen. Behandeln Sie die Kindle-Ordner dabei so wie jeden anderen Ordner im Windows-Explorer und kopieren Sie die Daten an die gewünschte Stelle.

Achtung

Dateien, die Sie per USB auf dem Kindle ablegen, gelangen nicht in die Cloud. Dies ist für Musik, Videos und exotische Dateiformate zu empfehlen, der Rest ist in der Cloud besser aufgehoben.

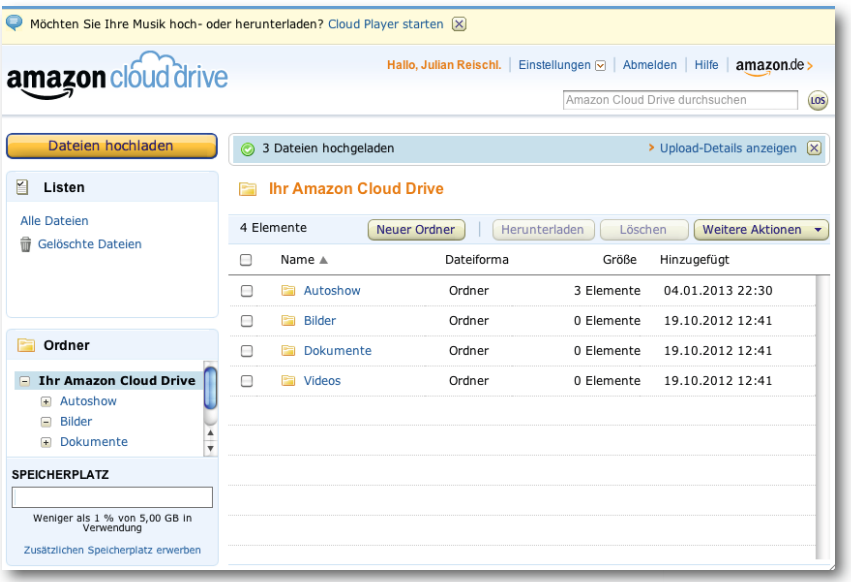


▸ *Abbildung 5.9: Mit dem Windows-Explorer lassen sich beliebige Dateien ebenso einfach auf den Kindle spielen wie vom Kindle auf den PC.*

5.3 Über die Cloud

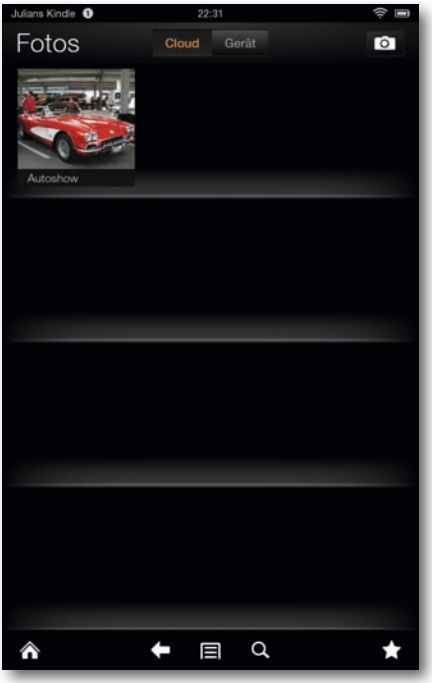
Eine weitere Möglichkeit, Dateien auf Ihren Kindle zu bekommen, ist die Cloud. Die Cloud selbst wird im Detail noch separat besprochen (siehe Kapitel 6).

Loggen Sie sich an einem PC in Ihr Amazon Cloud Drive ein. Sie finden dort die Ordner **Bilder**, **Dokumente** und **Videos**. Natürlich können Sie dort beliebige weitere Ordner anlegen und mit Dateien füllen. Zum Testen lege ich den Ordner **Autoshow** an und bestücke ihn mit drei von mir aufgenommenen Fotos von Oldtimern.



▶ *Abbildung 5.10: Der Ordner* **Autoshow** *ist neu und wurde zum Testen mit drei Fotos von Oldtimern befüllt.*

Kaum sind die Bilder im Internet, hat der Kindle sie auch schon gewittert und listet sie unter **Cloud** im Bereich **Fotos**.



▸ *Abbildung 5.11: Das neue Album erscheint schon auf dem Kindle, noch bevor die Bilder vom Rechner komplett hochgeladen sind.*

Sie können das Album nun per Kontextmenü auf Ihren Kindle kopieren, umbenennen oder löschen. Hierbei wird es auch auf dem Cloud Drive umbenannt bzw. gelöscht. Sollten Sie es heruntergeladen haben, bleibt die Version des Albums auf dem Gerät von der Löschung bzw. Umbenennung ausgeschlossen.



▸ *Abbildung 5.12: Die Optionen im Kontextmenü betreffen in diesem Fall nur die Version des Albums in der Cloud, nicht eine eventuell heruntergeladene Kopie auf dem Gerät.*

Leider ist es nicht möglich, lokale Dateien einfach in die Cloud zu verschieben. So bleibt das Übertragen von Dateien in diesem Fall eine Einbahnstraße.

5.4 Per Mail

5.4.1 Über die Kindle-E-Mail-Adresse

Wenn Sie in den Einstellungen **Mein Konto** aufrufen (siehe hierzu Abschnitt 3.3.2), sehen Sie Ihre Kindle-E-Mail-Adresse. An diese Adresse können Sie Dateien schicken, die Sie auf dem Kindle verfügbar haben wollen – allerdings nur von Adressen aus, die Sie zuvor in Ihrem Amazon-Konto freigegeben haben. Standardmäßig ist das die Mailadresse, mit der Sie Ihren Kindle bei Amazon registriert haben.

Alle Dateien, die Sie dorthin schicken, tauchen in Ihrer Bibliothek **Dokumente** unter **Cloud** auf. Von dort können Sie sie auf das Gerät kopieren. Neue Dokumente sind übrigens mit **Neu** markiert. Dateiformate, die der Kindle nicht versteht, werden ignoriert und nicht angezeigt. Für solche Fälle empfiehlt sich das Zip-Archiv.

Leider werden Bilddateien dabei vom Server in E-Books verwandelt und seitlich gedreht angezeigt.



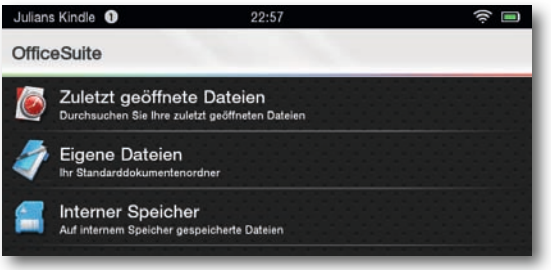
▸ *Abbildung 5.13: Dateien über die Kindle-E-Mail-Adresse hochzuladen, ist eine suboptimale Lösung: Zum Beispiel werden Bilder in E-Books verwandelt und häufig auch mit der falschen Ausrichtung angezeigt. Bildnachweis: Edith Lieselotte Reischl*

5.4.2 Über das Mailprogramm

Möchten Sie hingegen Dateien vom Kindle aus per Mail verschicken, geht dies mit einem kleinen Trick: Sie schicken sie als Anhang an eine Adresse Ihrer Wahl.

Dabei müssen Sie allerdings die maximal erlaubte Dateigröße von 5 MB berücksichtigen. Wenn Sie eine Mail verfassen und dann in dem kleinen Menü oben rechts **Anhängen** wählen, können Sie über **OfficeSuite** auf alle Dateien Ihres Kindle zugreifen. Dies ist nur ein schwacher Trost, aber unsagbar hilfreich, wenn Sie zum Beispiel eine Datei zwei Minuten vor einem wichtigen Meeting noch „quick and dirty" an das Notebook Ihres Kollegen für die Präsentation übertragen wollen.

Wenn Sie über **OfficeSuite** auf den internen Speicher des Kindle zugreifen, kommen Sie in einen wahren Dschungel von kryptischen Dateien und obskuren Verzeichnissen – also Vorsicht beim Benutzen dieser Funktion!



▸ *Abbildung 5.14: Um beliebige Dateien (bis maximal 5 MB Größe) per Mail vom Kindle zu verschicken, greifen Sie am besten beim Verfassen der Mail und Anhängen der Dateien mit* **OfficeSuite** *auf den internen Speicher des Kindle zu. Aber Vorsicht, Dschungel!*

In die andere Richtung geht das auch: Wenn Sie eine Mail mit einem Anhang empfangen, können Sie den Anhang per Kontextmenü speichern. Bilder tauchen daraufhin im Fotoalbum **Attachments** auf, Dokumente in der Bibliothek **Dokumente** und Videos bei den persönlichen Videos. Die Datei selbst liegt im Ordner **Download/Attachments**.

Ist ein Dateiformat mit dem Kindle inkompatibel, wird es auch nicht gespeichert. Während Sie inkompatible Dateien per USB hochladen und wieder herunterladen können (ohne dass diese Dateien auf dem Kindle angezeigt werden), können Sie inkompatible Dateien nicht per Mail auf den Kindle laden.

Eine Lösung für das Problem ist, inkompatible Dateiformate einfach als Zip-Datei abzuspeichern und per Mail zu schicken. Diese Art Anhang kann der Kindle dann lokal speichern und nach Belieben weitergeben.



▶ *Abbildung 5.15: Kleiner Test mit einem für den Kindle unüblichen Dateiformat: Die Datei hello.php (ein Skriptformat für Server) darf gar nicht erst auf das Gerät, der Kindle verweigert das Herunterladen. Mit Zip-Archiven umgeht man dies.*

5.5 Per Bluetooth

Die Bluetooth-Funktionalität des Kindle beschränkt sich leider auf Verbindungen zu digitalen Accessoires wie schnurlosen Kopfhörern oder externen Tastaturen. Ein Verbindungsaufbau mit einem Rechner ist zwar möglich, doch lässt sich ein Datenaustausch nicht mit Bordmitteln erreichen.

Es gibt jedoch Apps, über die ein Bluetooth-Dateiaustausch ermöglicht wird; hierbei ist wichtig, dass die OBEX-App den OPP-Standard unterstützt.

5.6 Per WLAN

Auch per WLAN lassen sich Dateien zwischen dem Kindle und anderen Geräten übertragen, doch auch dies erfordert ein wenig Erfahrung mit der Thematik und spezielle Hilfs-Apps. Wer dies versuchen möchte, sollte recherchieren, wie man eine Verbindung zu Samba-Freigaben (SMB) aufbaut.

5.7 Welche Dateien in welchen Ordnern?

Wenn Sie Daten per USB auf den Kindle laden, empfiehlt es sich, die Dateien stets in die dafür vorgesehenen Bibliotheken zu verschieben. Dies ist nicht immer möglich, weil oftmals rechtliche Hürden oder einfach nur der Hersteller verhindern, dass Fremdmaterial auf das Gerät gelangt, zum Beispiel E-Books von anderen Anbietern als Amazon.

Im Folgenden finden Sie eine Liste ausgewählter Kindle-Ordner und der Inhalte, die Sie in ihnen platzieren können. Die übrigen Ordner auf dem Gerät sollten besser unangetastet bleiben.

Manche Apps legen eigene Ordner auf dem Kindle an, es kann also sein, dass sich die Ordner auf Ihrem Kindle von denen in den hier gezeigten Abbildungen unterscheiden.

Sollten Sie verschiedene Dateitypen in einem Ordner (z.B. Documents) aufheben, zeigt der Kindle die Dateien in ihren jeweiligen Bibliotheken an, also Bilder bei Fotos, PDFs in Documents und so weiter. Doch dies sorgt letztlich nur für Chaos im Dateisystem, daher ist davon abzuraten.

5.7.1 Audible

Sollten Sie Kunde bei Audible sein, können Sie Ihre Audible-Hörbücher in diesen Ordner kopieren. Laden Sie dann die Audible-App aus dem App-Shop und melden sich mit Ihren Nutzerdaten an, können Sie Ihre Audible-Hörbücher auch auf dem Kindle hören.

5.7.2 Books

So schön die Idee auch ist, andere Formate als die Amazon-eigenen werden nicht akzeptiert. Sie können also Ihre „anderen" E-Books, die zum Beispiel im beliebten EPUB-Format vorliegen, nicht auf den Kindle spielen. Das heißt, auf den Kindle übertragen können Sie die Dateien schon, in der Bibliothek **Bücher** werden sie jedoch nicht angezeigt.

Sollten Sie Amazon-E-Books besitzen, können Sie diese natürlich über die offiziellen Methoden auf Ihren Kindle bringen (siehe Abschnitt 10.5).

5.7.3 Documents

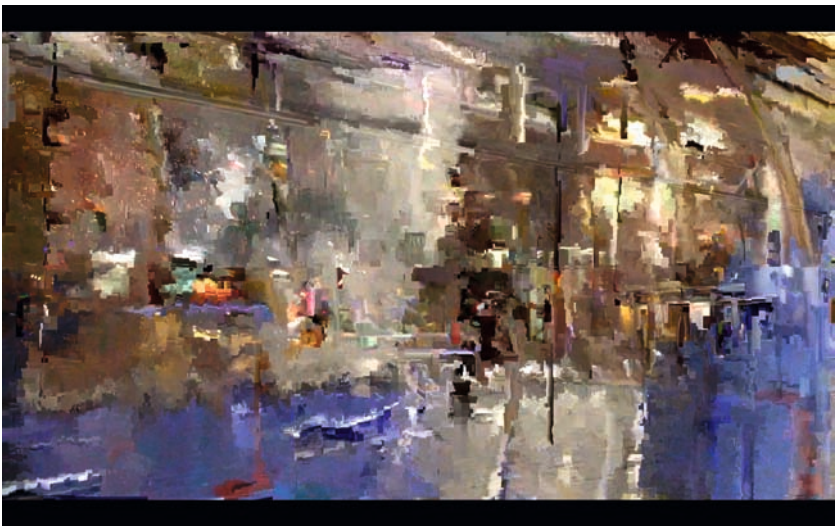
Dieser Ordner ist der beste Ort für alles, was anderswo nicht eindeutig hinpasst. Dokumente, die der Kindle lesen kann (wie zum Beispiel PDFs oder Word-Dateien), werden in der Bibliothek **Dokumente** angezeigt, alle anderen lassen sich als Datei vom Rechner aus lesen. Am besten legen Sie sich einen Ordner innerhalb von **Documents** an, den Sie zum Speichern von Dateien aller Art (außer den anderen hier genannten Inhalten) benutzen.

5.7.4 Movies

In dieses Verzeichnis speichern Sie alle Filmdateien, die Sie auf dem Kindle anschauen wollen. Leider ist diese Bibliothek nicht über die Benutzeroberfläche aufrufbar.

Stattdessen müssen Sie eine Videoplayer-App starten, von der aus Sie die Filme ansehen können. Die App *Videos* ist installiert, doch spielt sie bei Weitem nicht alle Formate ab (am sichersten fahren Sie mit MP4).

Eine der besten Apps für das Abspielen verschiedenster Videoformate auf PCs, Macs und diversen Mobilgeräten ist *VLC Player*, der für den Kindle aber derzeit (Januar 2013) leider nur in einer unfertigen Betaversion vorliegt.



▸ *Abbildung 5.16: So beliebt, bekannt und gut der VLC Player auch ist, in der Betaversion für den Kindle kommt er noch nicht mit allen Videoformaten problemlos zurecht. Immerhin lässt sich so wenigstens etwas moderne Kunst generieren.*

5.7.5 Music

Wenn Sie DRM-freie Musik auf dem Rechner haben, immer nur her damit in diesen Ordner. Sie können auch ganze Ordner in den **Music**-Ordner legen, so bleibt die Ordnung gewahrt. Allerdings bevorzugt der Kindle die ID3-Tags gegenüber der Ordnerstruktur.

Möchten Sie Ihre Musik und Ihre Playlisten synchronisiert haben, haben Sie Musik über Amazon gekauft oder verwenden Sie die Amazon Music Cloud, erfahren Sie mehr dazu in Kapitel 11.

5.7.6 Pictures

Kopieren Sie Bilddateien (in den Formaten .jpg, .png, .gif oder .bmp) in diesen Ordner, um die Bilder in der **Fotos**-Bibliothek angezeigt zu bekommen. Wenn Sie die Bilder samt Ordner auf den Kindle kopieren, wird der Ordnername gleich zum Albumnamen auf dem Kindle.

6 Die Cloud

Das Konzept der Cloud ist seit einigen Jahren das zentrale Thema rund um das Verwalten von Daten im Heimbereich. In diesem Kapitel finden Sie auch Informationen zum Kindle-Archiv und zu Whispersync.

6.1 Was ist die Cloud?

„Cloud" bedeutet „Wolke" und steht im übertragenen Sinn für Speicherplatz, der von überall aus zugänglich ist – wie eine Wolke, die man von fast überall aus sehen kann.

Der Hintergedanke beim Cloud-Konzept ist, dass sich die Anforderungen für das Speichern von Dateien jedweder Art seit der Jahrtausendwende extrem verändert haben. Gab es früher noch den Computer zu Hause als zentralen Datenspeicher, von dem aus man seine CDs brannte oder auf dem man die Bilder aus der Digitalkamera lagerte, gibt es heute eine Vernetzung von Geräten, die allesamt selbst über großen Speicher verfügen.

Heute trägt selbst jeder Schüler ein technologisches Wunderwerk in der Hosentasche, 64 oder gar 128 GB Speicher gleich eingebaut, mit eigenem Internetzugang natürlich. Daten gelangen nicht mehr nur vom heimischen Computer auf MP3-Player und andere Geräte, sondern fließen von überall nach überall – so wie der Solarstrom aus Millionen privater Anlagen ins Stromnetz statt wie früher nur vom Kraftwerk zu den Haushalten.

Um dieser Datenflut Herr zu werden, bedarf es einer mächtigen Synchronisationstechnologie, die einerseits Datenverlust durch versehentliches Löschen verhindert, andererseits aber auch die mehrfache Speicherung von Daten, reine Speicherverschwendung, unterbindet. Zudem ist auch noch der Zugang zum Internet

wirklich günstig geworden und ist, zumindest in der sogenannten Ersten Welt, so gut wie flächendeckend zu haben.

Damit die ganze Datensynchronisation nicht immer nur über den Computer zu Hause und einen Wust an Kabeln vorgenommen werden kann, wurde die Cloud erfunden.

Wer Kunde eines Cloud-Dienstes wird (es gibt einige davon), kauft damit „Speicherplatz mit Erreichbarkeit" auf den Internetservern des Anbieters. In der Amazon Cloud, genannt *Amazon Cloud Drive*, bekommen Sie 5 GB Speicherplatz kostenlos, indem Sie sich mit Ihrem Amazon-Kundenkonto anmelden. Sie können diesen Speicherplatz stufenweise bis auf ein Terabyte vergrößern und dafür von weniger als einen Euro pro Monat bis zu mehreren Hundert Euro im Jahr hinlegen.

Auf diesen Speicherplatz haben alle Ihre Geräte Zugriff, die selbst ins Internet gehen können. Die Daten werden nicht mehr lokal, sondern in der Cloud gespeichert. So stehen diese Daten all Ihren Geräten gleichermaßen zur Verfügung.

Nun muss dies natürlich differenziert betrachtet werden: Es ergibt nur wenig Sinn, wenn Ihr Smartphone ständig alle neu geschossenen Bilder auf die Cloud zu schieben versucht. Zum einen sind die Bilddateien oft noch zu groß für mobile Internetverbindungen dort draußen, wo man die besten Fotos macht (viel eher sind sie jedoch zu groß für die Datentarife), und zum anderen möchten Sie vielleicht erst einmal – ganz menschlich – in Ruhe die Fotoausbeute betrachten und nachbearbeiten, bevor Sie entscheiden, welche Bilder in den verschiedenen Alben Ihrer Cloud zu sehen sein sollen.

Aber ein Adressbuch eignet sich beispielsweise ideal dafür, um über die Technik einer Cloud verwaltet zu werden: Sämtliche Kontakte Ihres Adressbuchs liegen in der Cloud und werden als lokale Kopie mit all Ihren Geräten synchronisiert. Treffen Sie einen Ihrer Freunde in einem Café und notieren dessen neue Handynummer in Ihrem Smartphone, wird diese Aktualisierung sofort an die Cloud weitergegeben und von dort automatisch auf alle Ihre anderen Geräte übertragen, sobald diese sich bei der Cloud anmelden. Sie müssen dafür nichts weiter tun.

In der Praxis hat sich eine Mischform von lokaler Speicherung und Cloud-Speicherung eingependelt, außerdem bieten nicht alle Anbieter alle denkbaren Möglichkeiten. Manche Daten braucht man nicht auf allen Geräten (Welcher Journalist schneidet zum Beispiel seine Reportagen schon am Smartphone?), andere möchte man ganz bewusst immer zur Hand haben. Daher ist die Trennung von „Cloud" und „Gerät" auch in den Bibliotheken des Kindle allgegenwärtig.

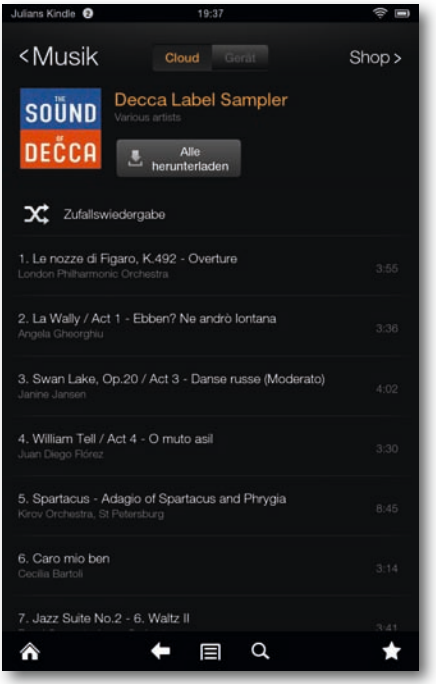
6.1 Was ist die Cloud?

Beim Kindle können Sie Daten von der Cloud auf den Kindle laden, aber nicht umgekehrt. Warum diese Einschränkung besteht, ist nicht bekannt. Überlegen Sie sich also gut, welche Daten Sie per USB auf den Kindle spielen und welche über die Cloud. Manche Programme machen eine Sicherungskopie Ihrer Daten in der Cloud, außerdem können Kalender und Adressen über die Cloud synchronisiert werden.

Obendrein dürfen Sie das Cloud Drive nicht mit dem Kindle-Archiv verwechseln, das ganz ähnlich funktioniert (siehe hierzu den Abschnitt „Das Kindle-Archiv und Mein Kindle“ weiter hinten in diesem Kapitel).

Daten aus der Cloud können Sie grundsätzlich nur über Ihren Rechner in der Cloud löschen. Dort gibt es sogar einen Papierkorb, sodass Sie versehentlich gelöschte Daten wiederherstellen (oder endgültig löschen) können. Sie können natürlich über den Browser des Kindle auf Ihre Daten in der Cloud zugreifen, aber das ist eher unkomfortabel.

Um Daten aus der Cloud auf dem Kindle zu nutzen, müssen Sie mit dem Internet verbunden sein. Damit Sie diese Dateien offline nutzen können, müssen Sie sie zuvor über das Kontextmenü auf das Gerät herunterladen.



▸ *Abbildung 6.1: Um Dateien aus der Cloud, in diesem Fall ein Klassik-Sampler, auch offline auf dem Kindle nutzen zu können, müssen sie zuvor auf das Gerät heruntergeladen werden. Dazu können Sie entweder das Kontextmenü bei einzelnen Dateien bemühen oder die praktische Taste* **Alle herunterladen** *verwenden.*

6.2 Die Amazon Cloud Drive Desktop-App

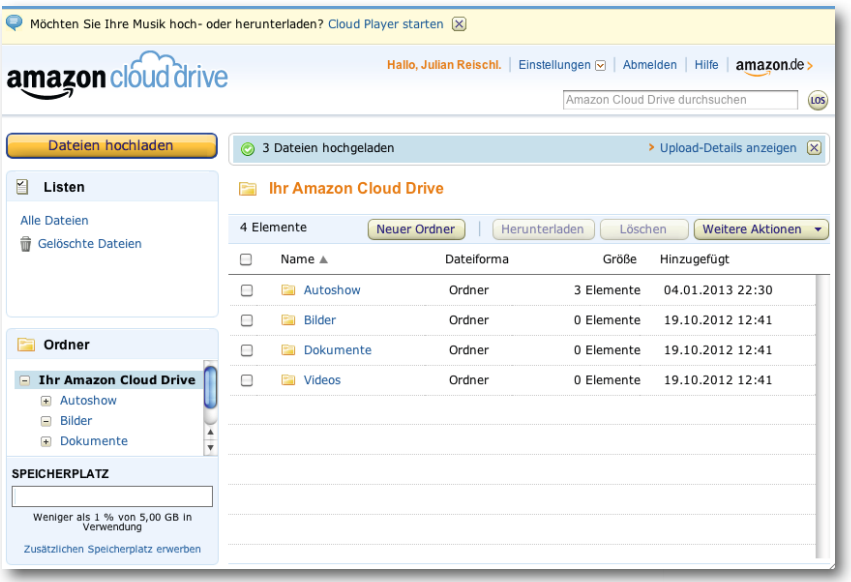
Für den Rechner zu Hause bietet Amazon die *Cloud Drive Desktop-App* an. Hierbei handelt es sich um ein Tool, mit dem Sie direkt auf das Cloud Drive zugreifen können, und nicht alles über den Browser hoch- oder herunterladen müssen. Die App gibt es für Windows Vista, Windows 7 und Mac OS X 10.6 oder neuer.

Nach der Installation melden Sie sich mit Ihrem Amazon-Kundenkonto an und können ab diesem Zeitpunkt Dateien in der Cloud verwalten, fast wie in einem lokalen Ordner. Die Daten werden im Hintergrund verschoben, Sie können den Rechner also währenddessen für andere Aufgaben nutzen.

Die vorinstallierten Ordner **Bilder**, **Dokumente** und **Videos** des Cloud Drive können Sie übrigens auch folgenlos löschen.

6.3 Fotos in der Cloud

Die Cloud ist ein idealer Ort, um Fotoalben zu lagern, denn so haben Sie nicht nur alle Alben auf dem Kindle, Sie können sie auch an jedem Rechner der Welt vorführen.



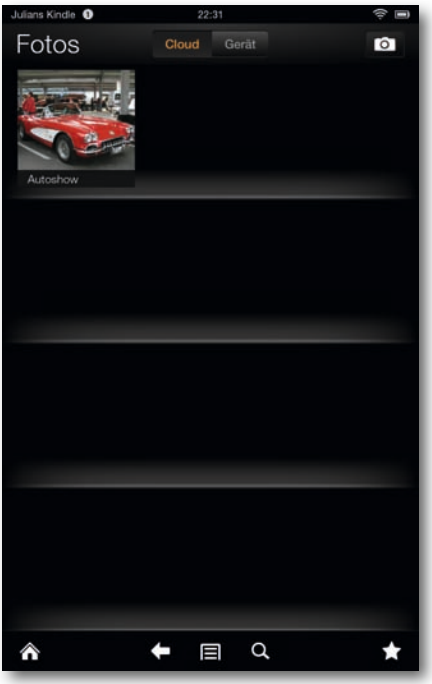
▶ *Abbildung 6.2: Hier wieder das Beispiel mit dem Ordner* **Autoshow** *in der Cloud. Beim Browser wird der Uploadstatus übrigens in dem hellblauen Balken oberhalb der Ordnerstruktur angezeigt.*

6.3 Fotos in der Cloud

Auf dem Cloud Drive gilt bei Bilddateien ein Ordner immer als Fotoalbum. Sie können den Ordner im Cloud-Ordner **Bilder** anlegen, müssen dies aber nicht – der Kindle erkennt, dass Bilder enthalten sind, und zeigt sie dann in der Bibliothek **Fotos** unter **Cloud** an.

Bei Ordnern mit gemischten Inhalten werden die Bilddateien unter **Fotos** angezeigt, die übrigen lesbaren unter **Dokumente**.

Laden Sie dann die gewünschten Bilder von Ihrem PC oder Mac in den neuen Ordner, und schon haben Sie das Fotoalbum auf dem Kindle.



▶ *Abbildung 6.3: In der Bibliothek* **Fotos** *auf dem Kindle erscheint der neue Ordner automatisch als neues Album. Der Ordner* **Bilder** *aus Abbildung 6.2 ist nicht zu sehen, weil er leer ist.*

Sie können Fotos oder ganze Alben von der Cloud über das Kontextmenü auf das Gerät kopieren, vom Gerät löschen oder auch aus der Cloud entfernen, nicht aber vom Gerät in die Cloud kopieren.

6.4 Dokumente in der Cloud

Alle Dokumente, die Sie von Ihrem Rechner auf das Cloud Drive laden, tauchen in der Bibliothek **Dokumente** auf dem Kindle auf,

- sofern der Kindle sie lesen kann und
- sofern sie nicht in einem Dateiformat vorliegen, das sie automatisch als einer anderen Bibliothek zugehörig definiert (also zum Beispiel Bilder).

Hierbei spielt es keine Rolle, ob Sie eine Datei im Cloud Drive in den Ordner **Dokumente** legen oder beispielsweise aus Versehen ein Word-Dokument in **Bilder**.

Wenn Sie sich Dateien über Ihre Kindle-E-Mail-Adresse schicken, tauchen sie auf Ihrem Kindle in der **Dokumente**-Bibliothek zwar ebenfalls unter **Cloud** auf, liegen aber nicht in Ihrem Cloud Drive, sondern im Kindle-Archiv. Dieses Archiv finden Sie über Ihren PC oder Mac in Ihrem Amazon-Konto unter **Mein Kindle**, in dem Sie die Dateien auch löschen oder herunterladen können (siehe hierzu auch den Abschnitt „Das Kindle-Archiv und Mein Kindle“ weiter hinten in diesem Kapitel).

Die Dateien aus dem Cloud-Verzeichnis der **Dokumente**-Bibliothek lassen sich allesamt über das Kontextmenü auf das Gerät herunterladen und dort auch wieder löschen. Per E-Mail weiterschicken können Sie aber nur Daten, die ursprünglich aus dem Cloud Drive stammten, aber keine Daten, die Sie über das Kindle-Archiv und somit Ihre Kindle-E-Mail-Adresse erhalten haben.

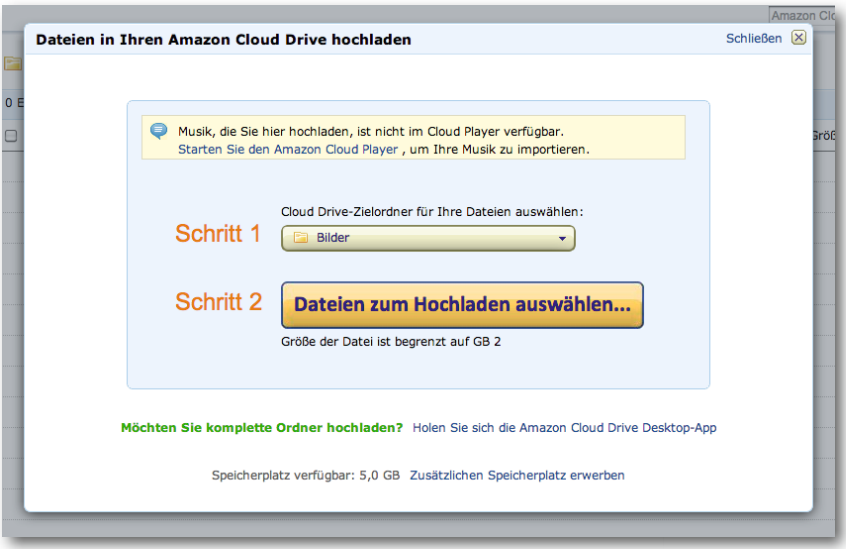
Dateien aus der Cloud oder dem Kindle-Archiv löschen können Sie nur über den Rechner, nicht aber über den Kindle.

6.5 Videos in der Cloud

Kurz und schmerzlos: Videos in der Cloud tauchen auf dem Kindle nicht auf. Sie können Videos im Amazon Cloud Drive nutzen, aber Videodateien aller Art, die Sie auf das Cloud Drive spielen, werden auf dem Kindle grundsätzlich nicht angezeigt. Die einzige Möglichkeit, eigene Videos auf den Kindle zu bringen, ist über USB. Die einzige Möglichkeit, sie anzusehen, ist ein Videoplayer.

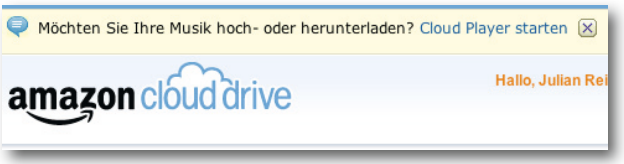
6.6 Musik in der Cloud

Musik in der Cloud ist ein spezieller Fall: Sie können Musikdateien nicht einfach in Ihr Cloud Drive laden. Ein Hinweis im Cloud Drive macht dies deutlich, wenn man Dateien hochladen möchte (siehe Abbildung 6.4).



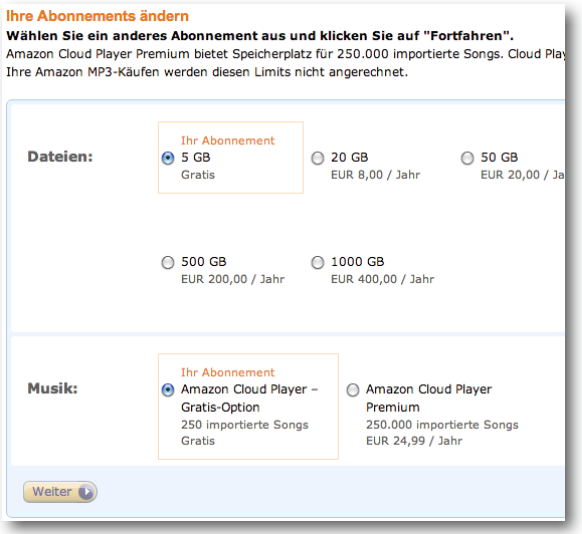
▸ *Abbildung 6.4: Ein kleiner Hinweis ganz oben zeigt an, dass auf dem Amazon Cloud Drive für Musik andere Regeln gelten als für andere Dateien.*

Um Musik über die Cloud auf den Kindle zu übertragen, müssen Sie am Rechner über den Browser in Ihrem Cloud Drive zunächst den Cloud Player aktivieren.



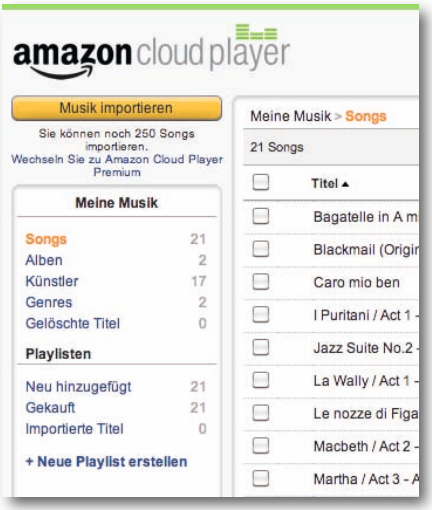
▸ *Abbildung 6.5: Am einfachsten aktivieren Sie den Cloud Player mit diesem Hinweis, den Sie in Ihrem Cloud Drive finden.*

Der Cloud Player ist das Tool, mit dem Sie im Amazon-Universum Musik abspielen können, sozusagen eine Amazon Musik-Cloud im Amazon Cloud Drive. Im Cloud Drive gibt es den Cloud Player in zwei unterschiedlichen Versionen – gratis und Premium (siehe Abbildung 6.6).



▸ *Abbildung 6.6: Der Amazon Cloud Player erlaubt in der Gratisversion den Import von 250 nicht bei Amazon gekauften Titeln, die Bezahlversion dürfte hingegen jede erdenkliche Musiksammlung problemlos schlucken.*

Es empfiehlt sich, zunächst einmal mit dem Gratis-Player zu arbeiten, bis sich herausstellt, ob Sie Musik in der Cloud und den Premium-Player wirklich brauchen. Haben Sie auf Ihrem Rechner im Browser den Player gestartet, sehen Sie auch gleich eine Liste Ihrer bei Amazon erworbenen Titel (siehe Abbildung 6.7).



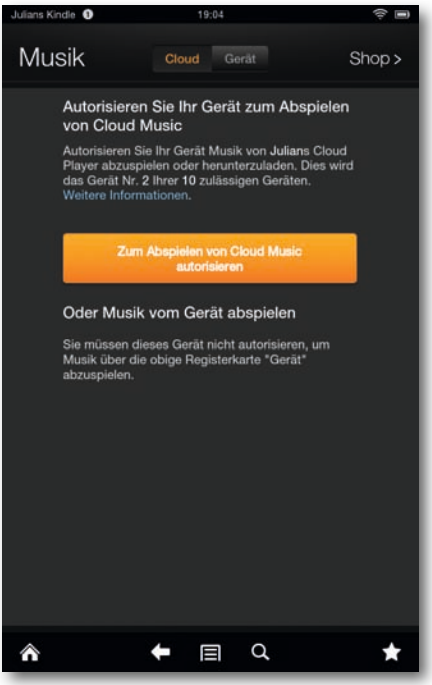
▸ *Abbildung 6.7: In diesem Beispiel liegen im Amazon Cloud Player 21 bei Amazon gekaufte Titel vor, sie sind alphabetisch sortiert und wurden noch nicht in eine Playlist gebracht.*

6.6 Musik in der Cloud

Um Ihre eigenen MP3-Dateien (oder andere Formate) in die Amazon Musik-Cloud zu importieren, klicken Sie oben auf die Schaltfläche **Musik importieren**. Sie werden dann aufgefordert, Ihre Musikdateien in die Cloud hochzuladen, von wo aus sie in Ihrer Kindle-Musikbibliothek im Bereich **Cloud** erscheinen werden.

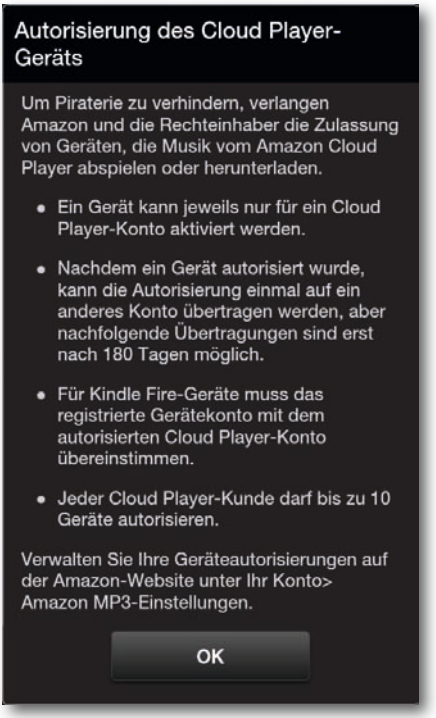
Alternativ können Sie natürlich so viele Musikdateien über USB auf den Kindle spielen, wie Sie wollen. Dieses Kapitel befasst sich jedoch mit Musik über die Cloud, daher findet USB hier nur so kurz Erwähnung.

Jetzt müssen Sie nur noch Ihren Kindle zum Abspielen von Cloud Music autorisieren, schon kann es losgehen (siehe Abbildung 6.8).



▸ *Abbildung 6.8: Um Cloud Music spielen zu können, muss der Kindle entsprechend autorisiert werden. Tippen Sie hierfür auf die nicht zu übersehende orange Taste.*

Dies mag übertrieben wirken, aber das ist nun mal der Kurs, den die Musikindustrie eingeschlagen hat, um gegen Piraterie vorzugehen. Abbildung 6.9 zeigt die weiteren Informationen, die das Gerät dazu liefert.



▶ *Abbildung 6.9: Für das Autorisieren von Geräten für den Cloud Player gelten strenge Bestimmungen.*

Sie können bis zu zehn Geräte für Ihr Amazon-Kundenkonto autorisieren und diese Geräte auch wieder freigeben, wenn auch mit kleinen Hürden (siehe Abbildung 6.10).



▶ *Abbildung 6.10: Bis zu zehn Geräte kann jeder Amazon-Kunde auf seinem Cloud Player-Konto autorisieren.*

Haben Sie die Einrichtung des Amazon Cloud Drive und des Cloud Player durchgeführt, sollten Sie nun alle Titel aus der Cloud auf den Kindle herunterladen, um sie auch abspielen zu können, wenn Sie keine Internetverbindung haben.

Wie bei den Fotos können Sie auch die auf dem Gerät gespeicherten Musiktitel (also per USB übertragene Musik) und lokale Kopien der Cloud-Musik per Kontextmenü löschen, die in der Cloud befindlichen Dateien aber nicht.

6.7 Weitere Cloud-Anwendungen

Im App-Shop gibt es keine Apps für beispielsweise die iCloud von Apple oder die Telekom Cloud. Amazon setzt offenbar allein auf das eigene Cloud Drive.

Das Adressbuch bietet zwar in den Einstellungen die Möglichkeit, ein Backup der Adressdaten in der Cloud vorzunehmen, aber weder sind diese Daten dort zu finden noch ist eine Möglichkeit zu erkennen, das Backup wieder auszulesen. Auch die anderen Programme scheinen die Cloud nicht oder nur extrem spärlich zu verwenden. Hier dürften noch einige Verbesserungen bei zukünftigen Updates zu erwarten sein.

Eine Ausnahme ist die Vernetzung bei Spielen und der GameCircle – mehr dazu in Kapitel 9.

6.8 Das Kindle-Archiv und Mein Kindle

6.8.1 Das Kindle-Archiv

Ein etwas stiefmütterliches Dasein fristet das Kindle-Archiv, das Sie auf der Webseite von Amazon unter **Mein Konto** / **Einstellungen** / **Mein Kindle** finden. Es ist eine Art Vorform einer ordentlichen Cloud.

Wie erwähnt, beinhaltet das Kindle-Archiv alle Inhalte, die über die individuelle Kindle-E-Mail-Adresse an das Gerät geschickt wurden. Dateiformate, die der Kindle lesen kann, tauchen auf dem Kindle in der Bibliothek **Dokumente** unter **Cloud** auf. Da Inhalte der Cloud ebenfalls dort angezeigt werden, kann es leicht zu Verwirrung führen, wenn man manche Inhalte nicht in der Cloud, aber auf dem Kindle findet.

Grundsätzlich können auf dem Kindle keine Daten der Cloud oder des Kindle-Archivs gelöscht werden. Dies geht ausschließlich über die Webseite.

Über das Kindle-Archiv bei Amazon finden auch Zeitungen und E-Books ihren Weg auf das Gerät, daher wird diese Technologie nur durch die Cloud ersetzt werden können, wenn es eine neue Lese-App gibt, die die E-Books und so weiter dann über die Cloud bezieht.

6.8.2 Mein Kindle

In diesem Menü auf der Webseite von Amazon können Sie Ihren Kindle verwalten, Ihre persönliche Kindle-E-Mail-Adresse ändern und auch Ihre persönlichen Dateien im Kindle-Archiv verwalten.

Da diese Funktionalität noch aus der Zeit der ersten Kindles stammt, die nicht über die Cloud angesprochen werden konnten, ist sie auch weitgehend veraltet für den Kindle Fire HD. Natürlich können Sie sie für Ihre Dateien nutzen, wenn Sie möchten, aber die Möglichkeiten mit der Cloud und USB sind weit weniger komplex.

6.9 Whispersync

Whispersync ist eine Technologie, die sich auch mit schnurloser Synchronisation befasst, daher findet sie in diesem Kapitel Platz. Sie dient unter anderem dazu, das Lesen von E-Books zu erleichtern – wenn man dasselbe Buch auf mehreren Geräten liest (es gibt Lese-Apps für Kindle-Bücher auch für den PC und Mac, für iOS-Geräte sowie für Android-Geräte).

Über Whispersync wird, sofern alle Geräte angemeldet sind, das Lesezeichen stets aktuell gehalten. Außerdem werden Notizen und Markierungen übertragen und aktualisiert.

So können Sie beispielsweise am Sonntagabend auf Ihrem Kindle einen neuen Roman bis Seite 30 lesen und am Montagmorgen in der U-Bahn mit Ihrem Smartphone bei Seite 31 weiterlesen, ohne sich Gedanken machen zu müssen, wo Sie denn wohl gestern Abend aufgehört haben mögen. (Wobei es anerkanntes Hirntraining wäre, sich die jeweilige Seitenzahl zu merken.)

Die Aktivierung erfolgt durch die Anmeldung beim Amazon-Konto über die Lese-App im jeweiligen Gerät.

Whispersync gibt es auch für den Spielstand bei Spielen und für Filme bei Lovefilm.

7 Spezialangebote

Den Kindle Fire HD kann man in verschiedenen Versionen kaufen: mit 16 oder 32 GB Speicher sowie mit oder ohne sogenannte Spezialangebote.

7.1 Was bitte sind Spezialangebote?



Amazon verfolgt ein innovatives Marketingkonzept: Den Kindle kann man um 15 Euro günstiger kaufen, wenn man bereit ist, Werbeeinblendungen zu akzeptieren. Das Gerät selbst ist exakt dasselbe wie das ohne Werbung, nur der Preis ist leicht reduziert. Dafür nimmt Amazon sich heraus, den Sperrbildschirm mit Werbung zu füllen.

Sollte Ihr Kindle keine auffälligen Werbeanzeigen im Ruhezustand schalten, brauchen Sie dieses Kapitel nicht zu lesen.

▸ *Abbildung 7.1: Eine zugegebenermaßen stilvolle Werbeanzeige für das Nespresso-Kaffeekapselsystem des Food-Giganten Nestlé auf dem Sperrbildschirm*

Diese Anzeigen ändern sich mit der Zeit, da Amazon berechtigt ist, über das Internet neue Anzeigen zu übertragen. Sie finden die aktuellen Anzeigen jederzeit in der Bibliothek **Angebote**.



▸ *Abbildung 7.2: Eine weitere Anzeige, diesmal für einen Kopfhörer der Firma Sennheiser*

Ebenso findet sich Werbung auf dem Startbildschirm unterhalb des Karussells: **Kunden haben auch gekauft**, gefolgt von Tipps für Apps oder auch E-Books.

Die Empfehlungen lassen sich durchscrollen wie das Karussell selbst, mit einem Tipp auf eines der Bücher (oder eine andere beworbene Sache) gelangen Sie direkt zum Produkt im Shop.

Die Empfehlungen lassen sich unter **Einstellungen** / **Anwendungen** / **Amazon Empfehlungen** ausschalten.



▶ *Abbildung 7.3: Bei einer Aktion gab es das obige Kochbuch umsonst, die Werbung für die anderen Bücher gibt's obendrein.*

7.2 Die Spezialangebote entfernen

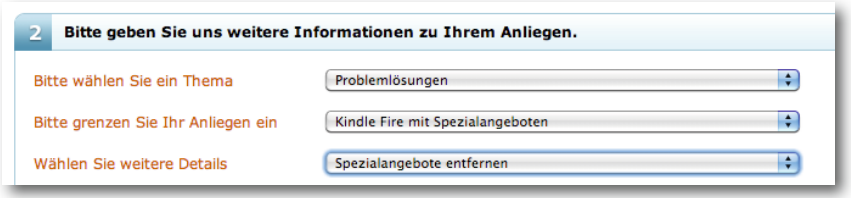
Um die Werbung komplett vom Kindle zu entfernen, wenden Sie sich bitte an den Kundenservice, und zwar beispielsweise über den Kindle selbst unter **Einstellungen / Hilfe und Feedback / Kundenservice / Kindle Fire Gerät / Andere Fragen zum Kindle Fire**, und formulieren einen entsprechenden Text.

Sie werden 15 Euro bezahlen müssen, was genau den Preisunterschied zum von Haus aus werbefreien Kindle Fire HD ausmacht. Sollten Sie sich also noch überlegen, welche Kindle-Version Sie kaufen möchten: Preislich macht es keinen Unterschied, ob Sie die Werbung sofort oder erst später abbestellen. Im Nachhinein ist es nur ein wenig aufwendiger.



▸ *Abbildung 7.4: Die Webseite von Amazon weist darauf hin, dass die Spezialangebote abbestellt werden können.*

Alternativ gehen Sie am Rechner auf die Amazon-Webseite und wählen **Hilfe** / **Themen – Kindle** / **6. Spezialangebote auf dem Kindle Fire** / **Spezialangebote bestellen und kündigen**. Dort finden Sie einen speziellen Link zum Kindle-Kundenservice. In diesem Formular müssen Sie nur noch die Option für die Entfernung der Spezialangebote finden, bevor Sie einen Chat beginnen oder eine Mail schreiben können oder die Telefonnummer für genau diese Frage angezeigt bekommen.



▸ *Abbildung 7.5: Es ist schon eine kleine Odyssee auf den Hilfeseiten von Amazon, bis die richtige Stelle gefunden ist, um die Anfrage nach dem Ende der Spezialangebote abschicken zu können.*

Ach ja: Wenn Sie eines der Spezialangebote näher interessiert, entsperren Sie den Kindle nicht mit dem Vorhängeschlosssymbol von rechts nach links, sondern mit dem **Jetzt kaufen**- bzw. **Mehr erfahren**-Feld von links nach rechts.

Sie gelangen dann entweder direkt in den Browser zum jeweiligen Produkt auf amazon.de, zu einer speziellen Landing Page auf amazon.de oder zu einer kleinen App, die Ihnen das beworbene Produkt schmackhaft macht und Sie erst im nächsten Schritt zu amazon.de befördert.

Die beworbenen Produkte können Sie übrigens auch aufrufen, wenn Sie oben in den Bibliotheken den Punkt **Angebote** antippen.

8 Apps auf dem Kindle

Lassen Sie sich nicht verunsichern von dem jungen, modernen Ausdruck „App“. Eine App ist auch nur ein Computerprogramm, das man starten kann und das eine oder mehrere Funktionen erfüllt.

Es gibt ein paar Unterscheidungsmerkmale zwischen Apps und Programmen, aber die Grenzen sind fließend, die Definitionen nicht eindeutig. Grundsätzlich sollten Sie sich dessen bewusst sein, dass Apps keiner aufwendigen Installation (mit Hilfsprogrammen, Neustart und so weiter) bedürfen, dass Programme auf mobilen Geräten wie Smartphones oder dem Kindle grundsätzlich App genannt werden und dass man Apps an Orten bekommt, die je nach Anbieter Bezeichnungen wie „App-Shop“, „App Store“ oder auch „Market“ tragen. Apps gibt es übrigens auch für den Computer.

Auf der sicheren Seite sind Sie, wenn Sie „Programm“, „App“ und die umgangssprachliche „Software“ als ein und dasselbe betrachten, nämlich als Anwenderprogramme; und „Betriebssystem“, „OS“, „Systemsoftware“ sowie „System“ als Grundlage.

Das Wort App kommt vom englischen „Application“ („Anwendung“) und steht auch in der Welt des Kindle für alle Arten von Software, die der Nutzer auf dem Kindle benutzen kann. Und davon gibt es viele.

Der Kindle wird mit einigen vorinstallierten Apps ausgeliefert; Sie können sich aber jede Menge weiterer Apps aus dem App-Shop besorgen, um Software für die eigenen Interessen zur Verfügung zu haben. Die vorinstallierten Apps können nicht vom Kindle gelöscht werden, alle anderen schon.

Spiele sind auch Apps; sie werden aber in einem separaten Kapitel besprochen (siehe Kapitel 9).

8.1 Vorinstallierte Apps

Ich gehe hier auf die vorinstallierten Apps des Kindle in alphabetischer Reihenfolge ein.



▶ *Abbildung 8.1: Verschiedene Apps auf dem Kindle. Sie finden sie auch in Ihrer Cloud, von wo aus Sie sie neu beziehen können, sollten Sie sie versehentlich vom Gerät gelöscht haben.*

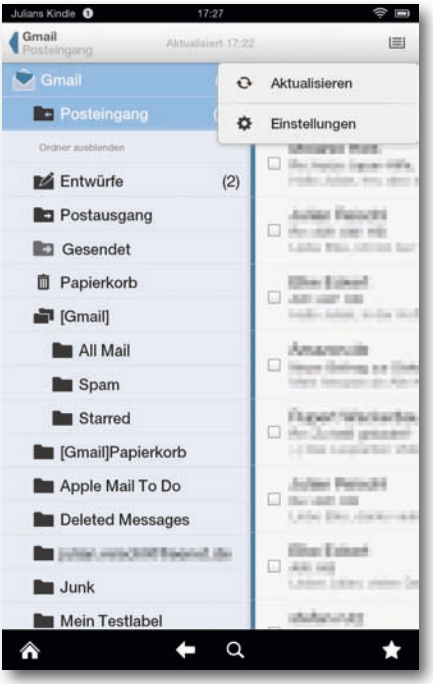
8.1.1 Bei Amazon einkaufen

Die App *Bei Amazon einkaufen* ist eine Art Browser, spezialisiert auf amazon.de. Wenn Sie sie öffnen, gelangen Sie zu amazon.de und können dort nach Lust und Laune stöbern, sich aber auch von Empfehlungen und Shoppingtrends inspirieren lassen. Rein optisch wesentlich ansprechender als das Amazon-Shopping über den Browser *Silk*.

Das kleine Karteireitersymbol in der Optionsleiste eröffnet Optionen wie den **Warenkorb**, den **Wunschzettel**, aber auch **Mein Konto** und **1-Click-Einstellungen**.

8.1.2 Email

Email ist der Mailclient des Kindle. Wenn Sie bereits die in diesem Buch erwähnten Schritte zur grundlegenden Einrichtung Ihres Kindle durchgeführt haben, haben Sie dabei auch wenigstens eines Ihrer Mailkonten eingerichtet.



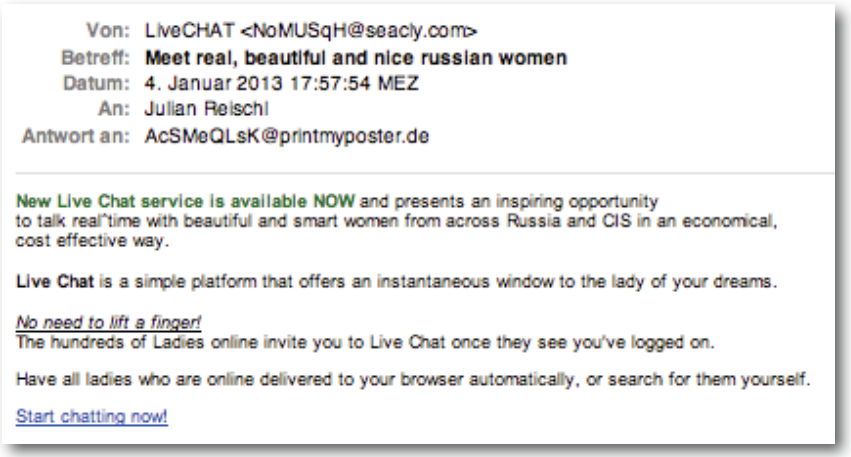
▸ *Abbildung 8.2: Die App Email mit aufgeklappter Ordnerstruktur und dem* **Einstellungen***-Menü. Dieses Menü verdeckt die bei* **Gmail** *im* **Posteingang** *vorhandenen E-Mails. Rechts der Posteingang, in diesem Bild unkenntlich gemacht.*

Im Grunde ist *Email* dasselbe wie ein Mailclient auf dem Computer: Es gibt einen Posteingang, in dem Ihre Mails ankommen; mit **Ordner anzeigen** können Sie die anderen Ordner Ihres Postfachs anzeigen lassen. Sie können Mails lesen, beantworten und weiterleiten, Anhänge auf den Kindle laden (sofern er mit dem Dateiformat zurechtkommt, sonst verweigert das Gerät die Kooperation) und vieles mehr.

Zu den Einstellungen gelangen Sie ausnahmsweise nicht über das Karteireitersymbol in der Optionsleiste (es wird nicht angezeigt), sondern über ein ganz ähnliches Symbol oben rechts. Über das Menü können Sie den Inhalt des Posteingangs aktualisieren („Ist meine Mail schon angekommen? Ich habe sie dir doch gerade eben geschickt!“) und gelangen mit einem Fingertipp auf **Einstellungen** zu den Einstellungen, die auch über das System erreichbar sind.

Ein paar allgemeine Hinweise zum Umgang mit E-Mails an dieser Stelle:

- Wenn möglich, sollten Sie einen Mailaccount mit IMAP-Server verwenden. Im Gegensatz zum veralteten POP3-Protokoll werden bei IMAP alle Mails immer auf allen Geräten synchronisiert. Was Sie im Kindle schon beantwortet haben, ist auf dem Rechner daheim auch schon als beantwortet markiert. Außerdem können Sie Ordner anlegen, die auf allen Geräten synchronisiert sind. Eine Mail, die Sie auf dem Kindle verschieben, ist dann auch auf allen anderen Geräten in diesen Ordner verschoben.
- Wenn Sie Mails mit **Allen antworten** an mehrere Empfänger beantworten oder Mails an mehrere Personen schicken, die sich untereinander vielleicht nicht allzu gut kennen, benutzen Sie das BCC-Adressfeld. Alle Adressaten in diesem Feld sind für alle anderen Adressaten unsichtbar. Der Empfänger kann also nur sehen, dass Sie die Mail abgeschickt haben, aber nicht, wer sie noch alles bekommen hat. Die Mailadressen der Empfänger bleiben somit geschützt.
- Vermeiden Sie, Texte in Großbuchstaben zu schreiben, das gilt im Internet seit jeher als Anschreien.
- Ignorieren Sie Kettenmails und ähnliche Aufforderungen. Es gibt genug seriöse Organisationen, die sich um Knochenmarkspender bemühen oder herrenlose Hunde in armen Ländern versorgen. Nicht nur machen sich Absender und Weiterleiter solcher Kettenmails bei den Empfängern eher unbeliebt, auch kann so eine Mail Schadsoftware enthalten. Die Seite *hoax-info.de* der TU Berlin bietet hier Aufklärung. Echte Spenden helfen Umweltschutzorganisationen und ähnlichen Einrichtungen mehr als alle Sympathieklicks der Welt zusammen.
- Ebenso verhält es sich beispielsweise bei angeblichen Aufrufen Ihrer Bank oder anderer Unternehmen, Ihr Konto zu überprüfen, zu verifizieren oder Ähnliches. Es gibt auch keine Leute, die ausgerechnet Ihre Hilfe brauchen, um große Geldsummen aus Nigeria, Hongkong oder Brasilien zu verschieben. Ebenso verschenken Softwarehersteller kein Geld, wenn man nur diese eine Mail weiterleitet. Wenn Sie mehr wissen wollen, googeln Sie einmal das Stichwort `Vorschussbetrug`. Wenn Sie herzlich über betrogene Betrüger lachen wollen, suchen Sie nach `419eater`. Lesen Sie die Wikipedia-Artikel zu den Themen Spam und Netiquette.



Von: LiveCHAT <NoMUSqH@seacly.com>
Betreff: **Meet real, beautiful and nice russian women**
Datum: 4. Januar 2013 17:57:54 MEZ
An: Julian Reischl
Antwort an: AcSMeQLsK@printmyposter.de

New Live Chat service is available NOW and presents an inspiring opportunity to talk real"time with beautiful and smart women from across Russia and CIS in an economical, cost effective way.

Live Chat is a simple platform that offers an instantaneous window to the lady of your dreams.

No need to lift a finger!
The hundreds of Ladies online invite you to Live Chat once they see you've logged on.

Have all ladies who are online delivered to your browser automatically, or search for them yourself.

Start chatting now!

▸ *Abbildung 8.3: So verlockend es auch sein mag, womöglich endlich die Richtige zu finden, Angebote wie diese bringen garantiert mehr Schlechtes als Gutes. Gleich als Spam markieren und weg damit!*

8.1.3 Hilfe und Feedback

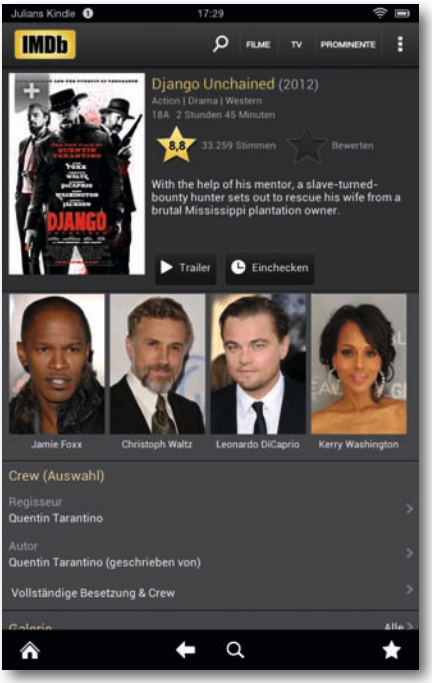
Die App *Hilfe und Feedback* ist nur ein Shortcut auf die Hilfeseite in den Einstellungen.

8.1.4 IMDb

Die **I**nternet **M**ovie **D**ata**b**ase, kurz IMDb, ist die größte Filmdatenbank der Welt, hervorgegangen aus einem Freizeitprojekt junger Studenten, die Abspänne von Filmen mit dem Computer erfassten, um so Filmografien von Schauspielern und Filmschaffenden per Querverweisen automatisch ausgeben zu können.

Das Projekt ist dank der unbezahlten Arbeit Tausender Freiwilliger (das sogenannte Crowdsourcing) zu einer vollumfänglichen Datenbank zum Thema Film und TV herangewachsen und gehört mittlerweile zu Amazon.

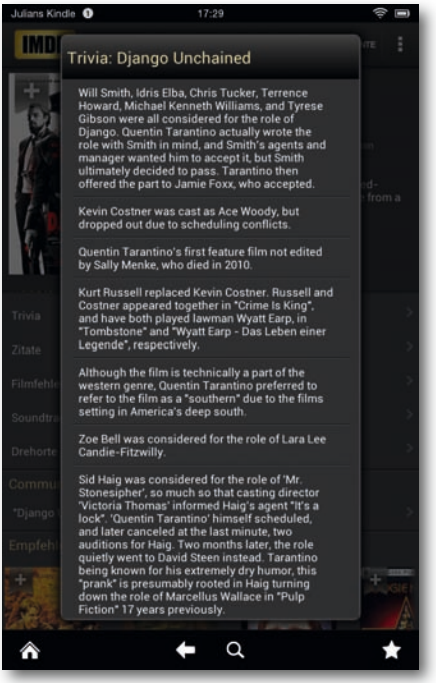
Sie finden hier Infos zu fast jedem Film, vom Drehort bis zur verwendeten Optik, zu nahezu jeder Person, die jemals irgendwo einmal durchs Bild gelaufen ist, dazu jede Menge Trivia, also Wissenswertes zu Filmen und Leuten.



▸ *Abbildung 8.4: Die IMDb-Seite zu Quentin Tarantinos Django Unchained. Man kann nicht nur den Trailer aufrufen, sondern sich auch durch Galerien tippen oder die Beteiligten aufrufen. Und das meist Monate, bevor der Film nach Deutschland kommt.*

Wussten Sie zum Beispiel, dass das Triebwerksgeräusch der Sternzerstörer in *Star Wars* der verfremdete Ton einer defekten Klimaanlage ist? Oder dass Filmfans sehnlichst darauf warten, dass Bilbo Beutlin im dritten Teil des *Hobbit* auf den Drachen Smaug trifft, weil damit die Darsteller von Dr. Watson (Martin Freeman) und Sherlock Holmes (Benedict Cumberbatch) aus der BBC-Serie *Sherlock* wieder aufeinandertreffen? Ob es da wohl eine Anspielung geben wird, mein lieber Watson? Oder kennen Sie die *Bacon Number* von George Clooney? (Es ist die 2. Wenn Sie nicht wissen, wovon ich rede, googeln Sie es!)

Diese und ähnliche Fakten finden Sie in der IMDb. Wenn Sie sich nur ein bisschen für Film interessieren, dürfte das die beste App seit Langem für Sie sein. Und wenn Sie sich dort registrieren, können Sie auch selbst Informationen beisteuern, sofern Sie welche haben, die noch nicht bekannt sind ...



▶ *Abbildung 8.5: Bei den* **Trivia** *erfahren Sie zum Beispiel, dass Kevin Costner bereits eine Rolle im Film hatte, sie aber ablehnte und durch Kurt Russell ersetzt wurde – der später auch wieder aus dem Projekt ausstieg. Wer bitte lehnt freiwillig ab, mit Tarantino zu drehen?*

8.1.5 Kalender

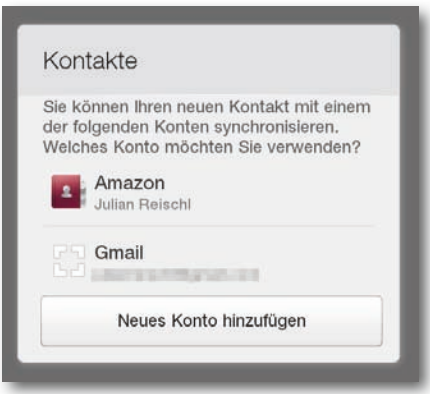
Kalender ist eine einfache Kalender-App, mit der Sie Termine aller Art verwalten können. Die Navigation ist denkbar intuitiv, zum Hinzufügen von Terminen einfach auf eine Stunde tippen. Wenn Sie ein Google-Konto haben, können Sie den Termin mit Ihrer Google-Mailadresse verknüpfen, er erscheint dann auch in Ihrem Google-Kalender. Das funktioniert auch über Microsoft Exchange. Ob dies auch mit Ihrem Provider geht, müssen Sie herausfinden.



▸ *Abbildung 8.6: Als waschechtes Münchner Kindle, äh, Kindel, habe ich natürlich schon mal die kommende Wiesn in den Kalender eingetragen, sodass ich in dieser Zeit nicht zu viel Arbeit annehme.*

8.1.6 Kontakte

Auch das Adressbuch des Kindle lässt sich über Microsoft Exchange synchronisieren. Zusätzlich importiert es noch die Kontakte aus Skype und kann neue Kontakte mit Google Mail (kurz GMail) synchron halten.



▸ *Abbildung 8.7: Neue Kontakte können über Amazon, GMail oder Microsoft Exchange synchronisiert werden. Auch manch anderer Anbieter ermöglicht dies, Sie können verschiedene Provider hinzufügen.*

Wenn Sie im Adressbuch auf eine Mailadresse tippen, wird eine neue Mail an diesen Empfänger geöffnet, ganz wie vom Computer bekannt.

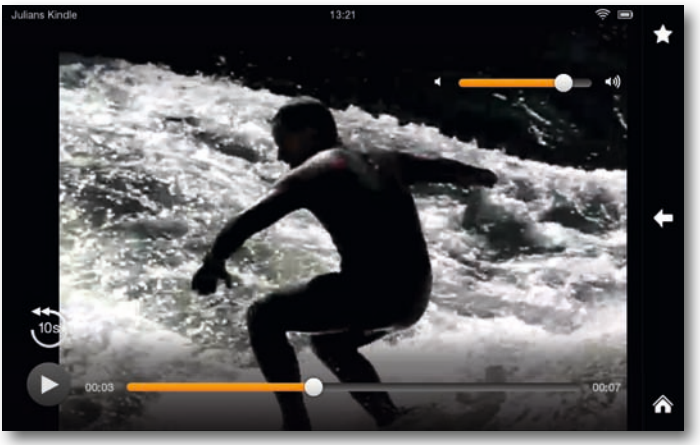
8.1.7 OfficeSuite

Die App *OfficeSuite* ist das Pendant zu Microsoft Office auf dem Rechner. Allerdings kann die dem Kindle beiliegende Version nur Word-, Excel- und PowerPoint-Dokumente sowie PDFs öffnen. Wenn Sie solche Dokumente bearbeiten oder gar neue anlegen wollen, tippen Sie auf **Update auf OfficeSuite Pro** (richtig wäre ja eigentlich „Upgrade"). Sie gelangen dann in den App-Shop, in dem Sie die Vollversion etwa zum Preis eines Mittagsmenüs mit Frühlingsrolle und Getränk erwerben können.

Außerdem ist es möglich, andere Geräte über Wi-Fi Direct anzusprechen.

8.1.8 Persönliche Videos

Der dem Kindle beiliegende Videoplayer *Persönliche Videos* listet und spielt Filmdateien, die Sie per USB im Ordner **Movies** abgelegt haben. Hierbei ist zu beachten, dass der Player nicht alle Dateiformate für Filme erkennt. Am besten übertragen Sie Ihre Filmdateien im MP4-Format auf den Kindle.



▸ *Abbildung 8.9: Die Bedienelemente des Videoplayers sind simpel: Unten links die Play- und Pause-Taste, darüber die Funktion, in Zehn-Sekunden-Schritten zurückzuspulen. Die Abspielposition kann über den Statusbalken unten beeinflusst werden, die Lautstärke oben rechts. Die Elemente verschwinden nach wenigen Sekunden. Im Bild übrigens ein Eisbachsurfer in München. Bildnachweis: Julian Reischl*

Bei Videos, mit deren Wiedergabe Sie schon begonnen haben, merkt der Player sich die Position, an der Sie die Wiedergabe unterbrochen haben. Es gibt noch andere Player im App-Shop, sollte Ihnen der Funktionsumfang dieses Players nicht genügen oder sollten Ihre Videos in anderen Dateiformaten vorliegen. Haben Sie mehr als einen Player installiert, fragt der Kindle nach, mit welchem Sie den gewählten Film ansehen wollen. Außerdem ist es möglich, Filmdateien per Kontextmenü zu löschen.

8.1.9 Der Internet-Browser Silk

Silk ist der Browser des Kindle. Mit ihm bewegen Sie sich im Internet, sofern es keine spezielle App für den gewünschten Zweck gibt (zum Beispiel *Twitter*, *Facebook*, *Bei Amazon einkaufen*).

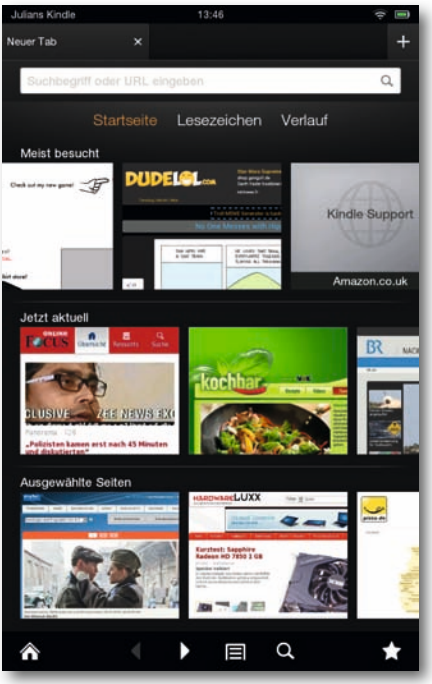
Surfen mit Silk

Im Grunde funktioniert Silk wie jeder andere Browser auch: Im oberen Bereich finden Sie Tabs, sodass Sie mehrere verschiedene Webseiten gleichzeitig geöffnet haben können. Wenn Sie auf den Tab tippen (aber nicht auf das **X**, darüber schließen Sie den Tab), öffnet sich die Adressleiste mit den Tasten **Lesezeichen hinzufügen** (links) und **Neu laden** (rechts). Mit dem Pluszeichen in der Tableiste (ganz rechts) öffnen Sie einen neuen Tab. Die Optionsleiste unten enthält in diesem Fall neue Symbole. Neben dem bekannten Haus für den Wechsel zum Startbildschirm (und das Verlassen der App) finden Sie hier **Zurück**, **Vor**, **Vollbild**, **Menü**, **Suchen** und natürlich **Favoriten**.



▶ *Abbildung 8.10: Der Browser mit eingeblendeter Adressleiste. Beachten Sie die Bedienelemente in der Optionsleiste.*

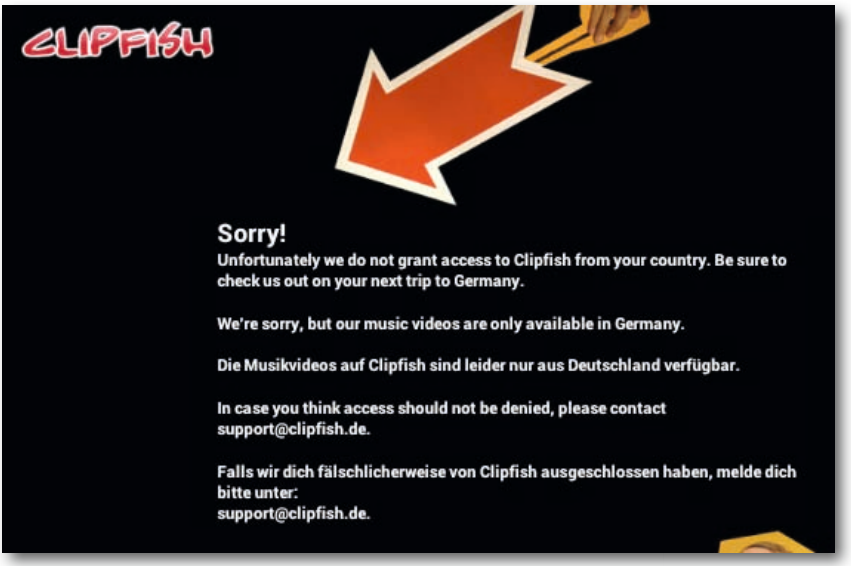
Über das Symbol **Menü** können Sie die Einstellungen erreichen (siehe hierzu Abschnitt 3.3.3). Sie können über die weiteren Symbole auch die Suchfunktion **Auf der Seite finden** benutzen, sich die vergangenen Downloads anzeigen lassen, die Seite weiterempfehlen oder die Startseite aufrufen, auf der Sie auch die Lesezeichen oder den Verlauf sehen und bearbeiten können.



▶ *Abbildung 8.11: Über die Startseite gelangen Sie zu den Lesezeichen und zum Verlauf. Außerdem werden Ihnen hier anhand Ihres Verlaufs ausgewählte Seiten angezeigt, die Sie hierüber leicht aufrufen können. Die Vorschläge sind seitwärts scrollbar.*

Kennen Sie schon die URL der Webseite, die Sie besuchen wollen (URL ist die Abkürzung für Uniform Resource Locator, damit ist „Internetadresse" gemeint), können Sie sie direkt in die Adressleiste eintippen. Alternativ können Sie dort auch Begriffe eingeben, nach denen dann mit der voreingestellten Suchmaschine gesucht wird.

Flash ist nicht an Bord und lässt sich auch nicht (jedenfalls nicht ohne Weiteres) nachinstallieren, aber YouTube und manche ähnliche Seiten funktionieren, weil sie automatisch andere Videoformate für Geräte wie den Kindle bereitstellen. Andere Seiten werden zum Teil skurrile Fehlermeldungen ausgeben, wie zum Beispiel die Behauptung, dass Sie sich gar nicht in Deutschland befinden, obwohl Sie es definitiv tun (siehe Abbildung 8.12).

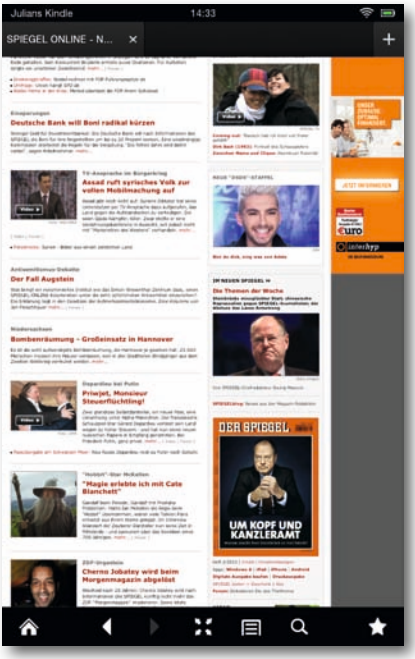


▸ *Abbildung 8.12: Machen Sie sich bei solchen Fehlermeldungen keine Sorgen, der Fehler liegt sehr wahrscheinlich nicht bei Ihnen.*

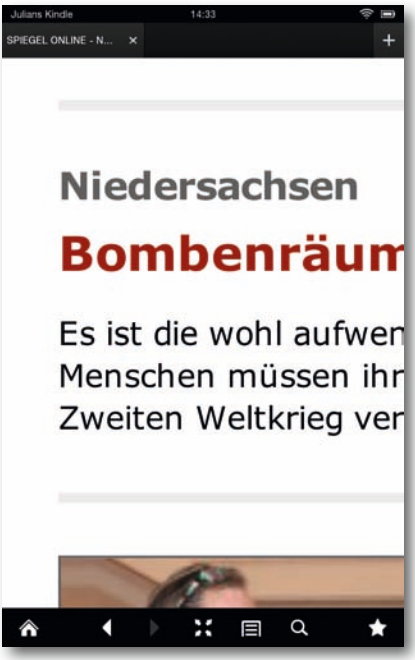
Pinch-to-Zoom und andere Gesten

Die wohl wichtigste Geste, die Sie bei *Silk* kennen müssen, ist Pinch-to-Zoom. Für die auf Deutsch „Fingerspreizgeste" genannte Bewegung setzen Sie zwei Fingerspitzen auf das Display des Kindle. Wenn Sie die Finger auseinanderbewegen (egal, in welche Richtungen), zoomen Sie in eine Webseite hinein; andersherum wieder hinaus. Nicht alle Webseiten erlauben dies, Google Maps zum Beispiel nicht, aber bei Spiegel Online können Sie Pinch-to-Zoom nutzen (siehe Abbildung 8.13 und Abbildung 8.14).

Wenn Sie die Fingerspreizgeste benutzen, können Sie die Seite bis zu einer beeindruckenden Größe aufziehen (siehe Abbildung 8.14).



▶ *Abbildung 8.13: Die Seite von Spiegel Online im ursprünglichen Ladezustand. Die meisten Texte sind zu klein zum Lesen.*



▶ *Abbildung 8.14: Die maximale Vergrößerung von Spiegel Online. Nun ist der Text mehr als gut lesbar.*

Natürlich ist der Text jetzt viel zu groß, um ihn noch bequem lesen zu können. Um eine geeignete Vergrößerung zu finden, sollten Sie ein wenig Pinch-to-Zoom üben, um sich mit der Geste vertraut zu machen. Gesten wie diese finden übrigens auch an anderer Stelle im Kindle Verwendung; so können Sie zum Beispiel auch in Ihrer Fotobibliothek in einzelne Bilder hineinzoomen.

Drei Tipps zu Gesten im Allgemeinen:

- Wenn die Seite herangezoomt, also vergrößert ist, können Sie sie mit einem Finger verschieben. Im Prinzip verhält es so, als ob Sie durch einen fest montierten Rahmen (den Kindle) auf eine Zeitung (die Webseite) blicken und diese mit dem Finger unter dem Rahmen hin und her bewegen können.
- Mit etwas Übung können Sie die Breite eines Texts oder Bildes auf einer Webseite an den Bildschirm anpassen, indem Sie zweimal kurz auf das gewünschte Textfeld oder Bild tippen – etwa wie ein Doppelklick. Sofern Sie nicht einen ohnehin anklickbaren Link erwischen und den „Double Tap" zu langsam ausführen, zoomt der Kindle die gewünschte Stelle bis zur idealen Breite heran.

  Ob ein weiteres Doppeltippen Sie wieder zurückbringt oder noch weiter hineinzoomt, hängt von der Webseite ab: Bei Spiegel Online wird zum Beispiel das Zoomen zurückgenommen, bei Google Maps wird noch weiter in die Landkarte hineingezoomt. Fotos werden herausgezoomt.
- Displays oder Geräte, die Gesten mehrerer Finger erkennen können, nennt man multi-touch-fähig. Wenn Sie in der deutschen Wikipedia den Artikel „Multi-Touch-Screen" aufrufen und dann die Sprache Englisch wählen, finden Sie eine informative Auflistung von verschiedenen Zweifingergesten, jeweils mit kurzem Infofilm.

  Es gibt jedoch auch Drei- oder Vierfingergesten und Geräte, die diese verarbeiten können. Die Magic Mouse von Apple zum Beispiel verfügt über eine Multi-Touch-Oberfläche, mit der man zusätzlich zum Klicken scrollen, Webseiten weiterblättern, in Karten hineinzoomen kann und mehr – als hätte man das Trackpad eines Notebooks auf den Rücken einer Maus transplantiert.

  Um eine Zukunftsvision von wesentlich komplexeren Fingergesten im Computeralltag zu sehen, sei der Spielfilm *Minority Report* (2002) von Steven Spielberg empfohlen. Selbstversuche mit dem Spiel *Fruit Ninja* bestätigen, dass der Kindle zehn Finger auf dem Display individuell orten kann. Das heißt, theoretisch sind noch jede Menge Gesten programmierbar.

8.2 Apps laden, installieren und wieder löschen

Es gibt sprichwörtlich Tausende von Apps, die Sie für den Kindle besorgen können. Es ist völlig unmöglich, Empfehlungen auszusprechen. Daher stelle ich Ihnen einige Apps vor, von denen ich annehme, dass Sie sie nützlich finden könnten.

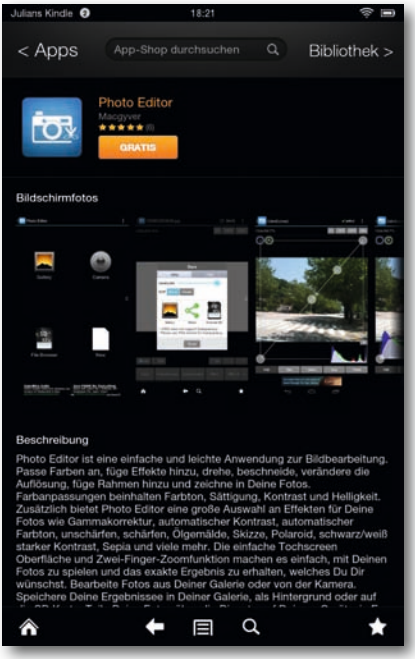
8.2.1 Das Laden und Installieren von Apps

Um eine App zu suchen und gegebenenfalls zu kaufen, begeben Sie sich in den App-Shop. Öffnen Sie dazu die Bibliothek **Apps** und tippen Sie auf **Shop**.

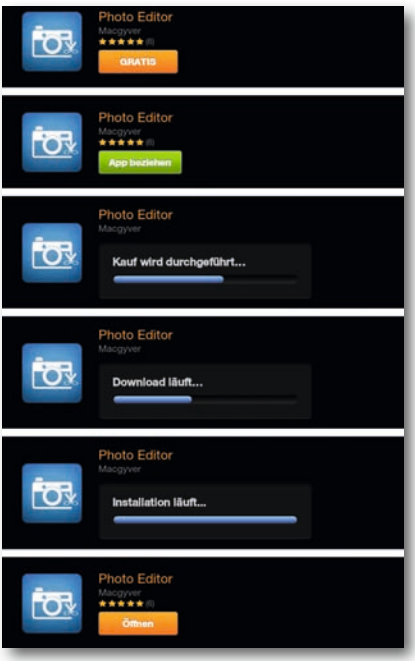


▶ *Abbildung 8.15: Im App-Shop können Sie nach Apps suchen (dazu müssen Sie den Namen der App nicht kennen, ein Stichwort wie* `Banking` *genügt); Sie können aber auch in Kategorien stöbern, Empfehlungen oder Angebote wie die* **Gratis-App des Tages** *annehmen.*

Haben Sie eine App gefunden, die Sie interessiert und die Sie kaufen bzw. kostenlos laden wollen, installieren Sie sie ganz einfach. Kostet die App etwas, wird dieser Betrag über Ihr Amazon-Konto verrechnet. Haben Sie dort eine Kreditkartenzahlung eingerichtet, ist die Installation ohne jegliche Verzögerung möglich.



▸ *Abbildung 8.16: Die Produktseite der App Photo Editor. Diese App kann nicht nur Fotos mit der internen Kamera aufnehmen, die Fotos lassen sich auch in unterschiedlicher Weise bearbeiten – so zumindest das Versprechen des Herstellers.*



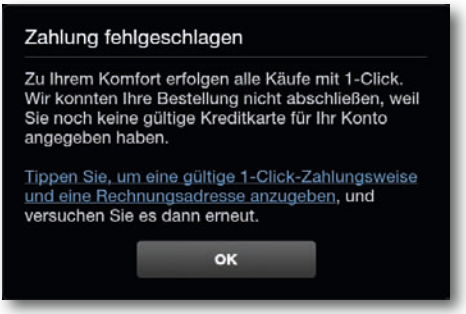
Da ich diese App interessant finde und sie mich außerdem nichts kostet, wenn ich sie installiere, probiere ich sie doch gleich einmal aus. Download und Installation sind einfach; Abbildung 8.17 zeigt die einzelnen Schritte.

Der Bezug einer Software, im Beispiel eine Gratis-App, beginnt, indem Sie auf die orange Taste **GRATIS** tippen. Es erfolgt eine Rückfrage, die Sie mit der nun grünen Taste **APP BEZIEHEN** bestätigen müssen. Anschließend erscheinen drei Statusbalken hintereinander – einer für den Kauf, einer für den Download und schließlich einer für die Installation.

▸ *Abbildung 8.17: Die einzelnen Schritte der Installation einer Gratissoftware*

Nach Abschluss der Installation können Sie die App direkt mit **Öffnen** starten oder im Shop weiterstöbern und die App später über die Bibliothek **Apps** starten.

Um zahlungspflichtige Software kaufen zu können, müssen Sie 1-Click-Zahlungen auf Ihrem Amazon-Konto aktiviert haben, sonst erscheint die in Abbildung 8.18 gezeigte Meldung.



▸ *Abbildung 8.17: Ohne Moos nix los, auch nicht im App-Shop*

8.2.2 Kein Kaufrücktritt möglich

Vorsicht beim Kauf von Apps: Bei jeder App im Shop finden Sie ganz unten bei den Produktinformationen den Punkt **Kaufdetails**. Tippen Sie dort auf **Amazons Erstattungsrichtlinie**. Unter Punkt 2.4 wird erklärt, dass eine Rückgabe von Apps und ein Rücktritt vom Kauf ausgeschlossen werden. Jeder Kauf ist somit endgültig!

2.4 Alle Geschäftsabschlüsse endgültig. Alle Käufe von Apps und von durch Amazon verkauften In-App-Produkten sind nach dem ersten Herunterladen oder der ersten Nutzung bindend. Es wird darauf hingewiesen, dass ein Widerrufsrecht nicht besteht, wenn Sie mit dem Herunterladen oder der Nutzung beginnen. Wir akzeptieren keine Rückgaben von Apps oder von durch Amazon verkauften In-App-Produkten, soweit diese nicht auf gesetzlichen Gewährleistungsansprüchen beruhen. Sobald Sie eine App oder ein durch Amazon verkauftes In-App-Produkt gekauft haben, fordern wir Sie zum Download (sofern zutreffend) und zur sofortigen Inanspruchnahme auf, um sicherzustellen, dass Sie die App bzw. das Produkt erhalten haben. Wenn Sie einen Download nicht abschließen oder auf eine App oder auf ein durch Amazon verkauftes In-App-Produkt nicht zugreifen können, wenden Sie sich bitte an den Amazon-Kundendienst. Nach dem Kauf einer App oder eines durch Amazon verkauften In-App Produkts und nach unserer Bereitstellung tragen Sie die Verantwortung für den Abschluss des Downloads (sofern zutreffend) und das gesamte Risiko für Verluste nach dem Herunterladen von, oder der Inanspruchnahme der App oder des durch Amazon verkauften In-App-Produkts, einschließlich Verlusten auf Grund einer Fehlfunktion eines mobilen Geräts.

▸ *Abbildung 8.19: Amazons Erstattungsrichtlinie (hier in der Fassung vom 10.12.2012) schließt das Widerrufrecht aus, sofern die Software nicht unter die Gewährleistungsansprüche fällt.*

8.2.3 Apps vom Kindle entfernen bzw. wiederherstellen

Wenn Sie einer App überdrüssig geworden sind, können Sie sie auch wieder löschen. Hierbei gibt es drei Abstufungen:

Das widerrufliche Löschen einer App vom Kindle

Um eine App vom Kindle zu entfernen, öffnen Sie die Bereich **Gerät** in der **Apps**-Bibliothek, suchen die betreffende App und rufen das Kontextmenü auf, indem Sie lange mit dem Finger auf die App tippen.

Dann wählen Sie **Vom Gerät entfernen**, und die App wird vom Kindle gelöscht.

Das widerrufliche Löschen einer App aus der Cloud

Auch Apps, die sich nicht mehr auf Ihrem Kindle befinden, sind noch in der Cloud (in der **Apps**-Bibliothek) vorhanden. Von dort können Sie eine auf dem Gerät gelöschte App jederzeit wiederherstellen, indem Sie sie antippen oder im Kontextmenü **Herunterladen** wählen. Ob eine App in der Cloud auch auf Ihrem Gerät vorhanden ist, erkennen Sie daran, dass sie ein kleines Häkchen hat.



▸ *Abbildung 8.20: Die Abwesenheit des kleinen Häkchens bei der App ganz links zeigt, dass diese in der Cloud vorhanden, aber nicht auf Ihrem Kindle installiert ist. Klicken Sie die App zum Installieren einfach an oder wählen Sie im Kontextmenü* **Herunterladen**.

Möchten Sie die App jedoch ganz loswerden, rufen Sie das Kontextmenü auf und wählen **Aus der Cloud löschen**. Damit ist die App aus der Cloud entfernt.

Da eine App sich nicht ausschließlich auf dem Kindle befinden darf (also nur auf dem Gerät, aber nicht in der Cloud), können Sie diese Option erst sehen, wenn Sie zuvor die App vom Kindle entfernt haben. Sollten Sie das noch nicht gemacht haben, müssen Sie zuerst **Vom Gerät entfernen** wählen, das geht auch in der Cloud.

Sobald das Häkchen verschwunden ist, können Sie nun auch **Aus der Cloud löschen** anwählen. Es erfolgt noch eine Rückfrage zur Absicherung, dann steht der Löschung nichts mehr im Weg.

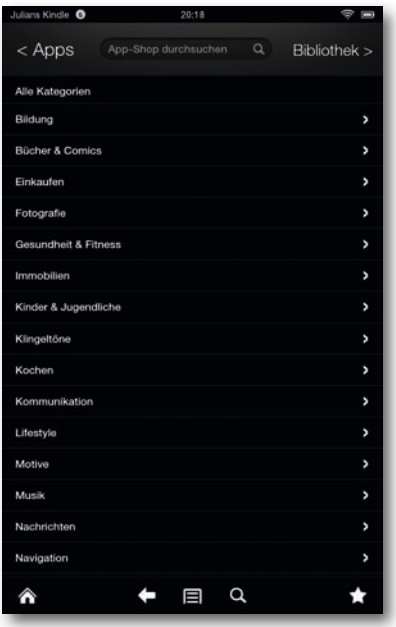
Apps wiederherstellen

Sollten Sie eine App nur vom Kindle, nicht aber aus der Cloud gelöscht haben, können Sie sie in Ihrer **Apps**-Bibliothek unter **Cloud** aufrufen und wieder auf dem Kindle installieren. Sollten Sie eine gekaufte App jedoch auch aus der Cloud gelöscht haben, müssen Sie sie neu aus dem App-Shop laden. Da dort vermerkt ist, welche Apps Sie im Lauf der Zeit gekauft haben, brauchen Sie diese App nicht ein zweites Mal zu bezahlen, sondern können sie einfach neu herunterladen. Praktisch ist zudem, dass die App auch dann kostenlos neu heruntergeladen werden kann, wenn der Kaufpreis sich mittlerweile erhöht hat.

Im Grunde ist das auch logisch: Der App-Shop ist sozusagen eine Cloud, in der alle je programmierten Apps lagern. In Ihrem eigenen Cloud-Bereich liegen nur die Apps, die Sie gekauft (oder geladen) haben. Auf Ihrem Gerät wiederum liegen nur die Apps, die Sie aus Ihrem Cloud-Bereich dafür abgerufen haben.

8.3 Weitere Apps

Es ist natürlich unmöglich, alle vorhandenen Apps oder auch nur alle Kategorien im App-Shop vorzustellen. Daher hier ein paar ausgewählte, beliebte Apps, die keineswegs repräsentativ sein sollen für Ihre persönlichen Vorlieben bei der Verwendung Ihres Kindle.



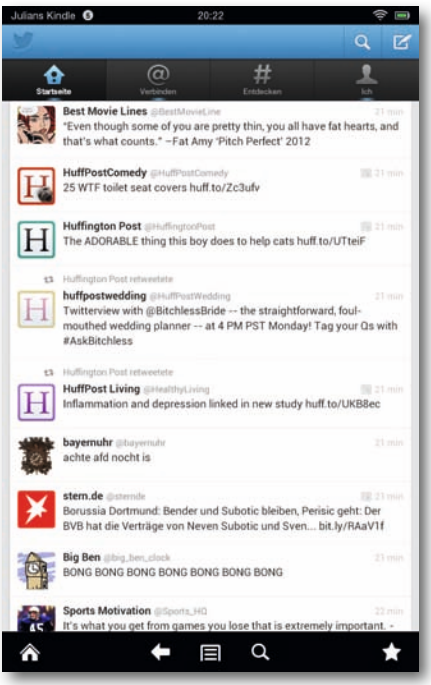
▸ *Abbildung 8.21: Allein die Liste der Kategorien im App-Shop erstreckt sich über mehr als zwei Bildschirme.*

8.3.1 Twitter

Wer Twitter schon kennt, wird sich einen Twitter-Client holen. Wer Twitter noch nicht kennt, dem ist die Faszination dieser Microblogging-Plattform wohl nur schwer nahezubringen.

Abbildung 8.22 zeigt die typischen Inhalte einer Twitter-Timeline, mit der Ausnahme, dass private oder gar nicht öffentliche Accounts ausnahmsweise fehlen.

Ganz oben ein schönes Filmzitat, sozusagen als filmischer Sinnspruch, darunter vier automatische Tweets aus verschiedenen Bereichen der US-Online-Zeitung Huffington Post, gefolgt von der Bayernuhr, deren einzige Aufgabe darin besteht, die aktuelle Uhrzeit im Halbstundentakt auf Bairisch zu vermelden, dazwischen gibt sie in unregelmäßigen Abständen bayerische Weisheiten von sich. Darunter wirbt das Magazin Stern für einen frisch erschienenen Artikel der Sportredaktion und der Big Ben meldet sich aus England mit der dortigen Uhrzeit in Form von Glockenschlägen, ganz ähnlich der Bayernuhr. Ein schöner Schmarrn, nicht?

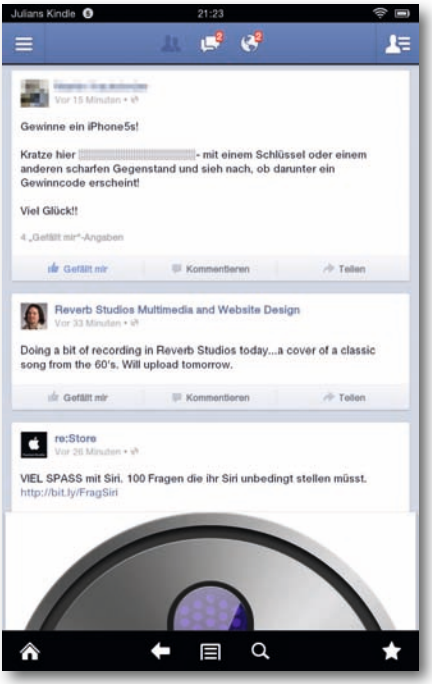


▶ *Abbildung 8.22: Mit viel Glück geschossen: ein Screenshot von Twitter ohne Accounts von Privatpersonen in der Timeline*

Die *Twitter*-App von Twitter selbst ist recht solide konzipiert, im App-Shop gibt es für Twitter natürlich auch Apps von anderen Anbietern.

8.3.2 Facebook

Natürlich gibt es auch für Facebook die offizielle App sowie nicht wenige Alternativen. Die offizielle App steht dem Web vom Funktionsumfang her in nichts nach, zumindest was die alltägliche Benutzung angeht. Das Zuweisen von Berechtigungen und Verwalten von Gruppen und so weiter geht natürlich bequemer über den Browser am Rechner.



▶ *Abbildung 8.23: Drei Posts von einem Sonntagabend in der Facebook-App: Einer meiner Bekannten versucht, seine Freunde mit einem Streich hereinzulegen (auf den hoffentlich niemand anspringen wird), ein Bekannter in Irland erzählt von seinem Musikhobby und ein Apple-Geschäft verweist auf eine Webseite mit lustigen Fragen für Siri, der digitalen Assistentin von iOS.*

Sollten Sie Facebook noch nicht kennen: Die Seite entstand aus einer Art internem Studentenverzeichnis für US-Universitäten. Die Studenten konnten sich gegenseitig suchen und virtuelle Freundschaften schließen. Wenn jemand ein Foto einstellte, konnten dies nur seine Freunde sehen, eine gewisse Privatsphäre blieb gewahrt.

Dann wurde Facebook zum größten sozialen Netzwerk der Weltgeschichte aufgebohrt, mit derzeit über einer Milliarde Mitglieder. Heute kann sich jeder anmelden und weltweit nach Leuten suchen. Ich habe so beispielsweise einen Brieffreund aus Australien wiedergefunden, zu dem der Kontakt schon rund 15 Jahre eingeschlafen war.

Das Schöne an sozialen Netzwerken wie Facebook: Sie siedeln sich kommunikationstechnisch zwischen Brieffreundschaft und Blog an, sodass sich niemand gezwungen fühlen muss, alle halbe Jahr „wieder mal zu schreiben". Die vielfältigen Einstellungen für die Privatsphäre können verhindern, dass das, was man so veröffentlicht, in falsche Hände gelangt; man muss sich nur gut einlesen in all die Optionen und Möglichkeiten.

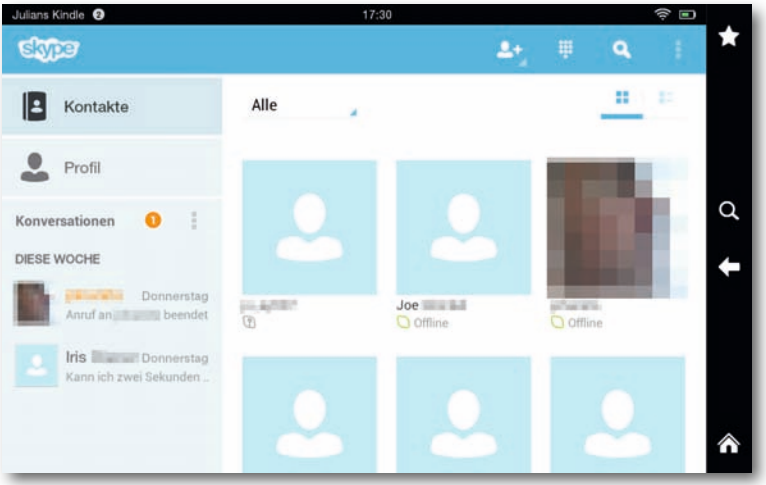
Der Spielfilm *The Social Network* von David Fincher zeigt recht eindrucksvoll, wie Facebook entstanden und gewachsen ist.

8.3.3 Skype

Skype, mittlerweile zu Microsoft gehörig, ist eine Software für die sogenannte IP-Telefonie. Das bedeutet, man führt ein Telefongespräch über das Internet statt über ein eigens dafür verlegtes Telefonkabel. Ein Skype-Gespräch setzt natürlich eine gute Internetverbindung voraus. Ist die Verbindung zu schlecht, können die Datenpakete mit dem, was die Gesprächspartner ins Mikrofon reden, nicht schnell genug zum Empfänger übertragen werden – das Gespräch hat schwere Aussetzer oder bricht ab.

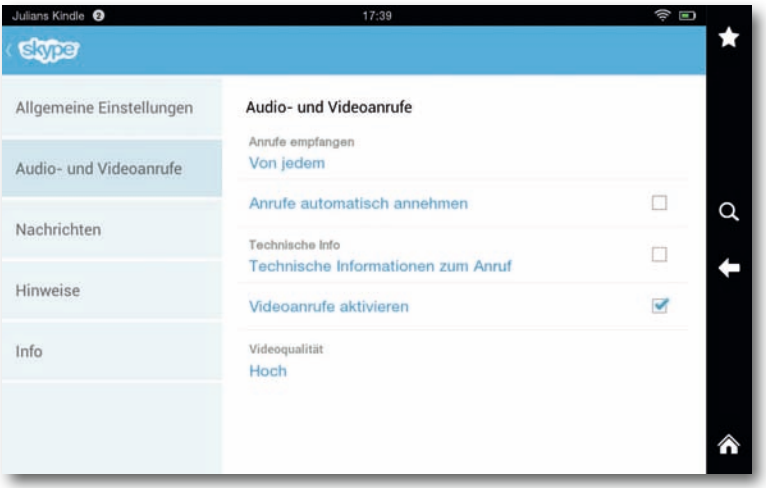
Skype bietet neben den auch bei anderen Anbietern üblichen Features wie Textchat und Videochat aber auch noch die klassische Telefonie. Auf Guthabenbasis kann man mit Skype klassische Telefonanrufe zu Teilnehmern führen, die selbst nur ein Telefon haben. Das Geschäftsmodell funktioniert, indem der Löwenanteil der Verbindung zwischen Anrufer und Angerufenem kostenlos über das Internet läuft, lediglich das letzte Stück zum Telefon des Angerufenen übernimmt die Telefonleitung.

So können Sie also über das Internet kostenlos bis zum Skype-Server in Australien telefonieren, von dort ist es nur noch ein Inlandsgespräch bis zum Angerufenen. Dieses Gespräch stellt der Server von selbst her, Sie brauchen nur ein Guthaben und die Telefonnummer des Angerufenen. Der Kostenunterschied zum klassischen Ferngespräch ist immens, die Sprachqualität in den meisten Fällen vergleichbar, der Anreiz, Skype zu nutzen, entsprechend hoch.



▸ *Abbildung 8.24: Skype lässt sich nur im Querformat betreiben. Hier eine Übersicht über die Kontakte – zurzeit ist niemand online – und die jüngsten Anrufe und Chats. Die vielfältigen Einstellungen verbergen sich hinter den drei Punkten oben rechts, auch hier gibt es kein Karteireitersymbol in der Optionsleiste.*

Skype ist kostenlos im App-Shop verfügbar. Um eine bestmögliche Sprachqualität zu garantieren und um zu verhindern, dass jeder Anruf von Umstehenden mitgehört werden kann, sollten Sie stets mit einem Headset telefonieren bzw. – wie man kurzerhand sagt – „skypen".



▸ *Abbildung 8.25: Wenn Sie fotoscheu sind, können Sie Videoanrufe vorab ausschließen. So startet die Kamera nicht automatisch, wenn Sie einen Anruf annehmen.*

8.3.4 Taschenrechner

Eine App, die Sie sich unbedingt besorgen sollten, ist ein Taschenrechner. Suchen Sie im App-Shop nach `Calculator`, kommen andere Ergebnisse als bei einer Suche nach `Taschenrechner`. Für dieses Beispiel habe ich die App *Taschenrechner Pro Gratis* gewählt, weil sie mich von der Optik her an den Designklassiker Braun ET-44 von Dieter Rams erinnert, der mit seinen Arbeiten großen Einfluss auf die Produkte von Apple hatte.



▸ *Abbildung 8.26: Die App Taschenrechner Pro Gratis wirkt auf dem verhältnismäßig großen Kindle-Display fast wie ein Spielzeug. Unten eine Werbeeinblendung, oben links geht es zu Einstellungen und zur Hilfe. Die Kommas werden in den USA als Tausendertrennzeichen benutzt.*

Diesen Taschenrechner gibt es in zwei Versionen im App-Shop: Die eine ist kostenlos zum Ausprobieren und enthält Werbeanzeigen. Die andere kostet einen kleinen Betrag, dafür kann man aber die Oberfläche mit sogenannten „Skins“ („Häuten“) versehen und damit das Design verändern. So können Sie zum Beispiel auf einem Taschenrechner arbeiten, der aussieht wie achtlos hingekritzelte Zahlen auf einem zerknüllten Blatt Papier. Außerdem verschwindet in der Kaufversion die Werbung.



▶ *Abbildung 8.26: Drehen Sie den Kindle auf die Seite, wird die App zu einem vollwertigen wissenschaftlichen Taschenrechner. Der Berechnung einer Marslandung steht nun nichts mehr im Wege.*

8.3.5 Nachrichten

Um auch über den Kindle stets auf dem Laufenden zu bleiben, was in der Welt da draußen so vor sich geht, ist eine Nachrichten-App unerlässlich. Hierbei gilt es zwischen kostenlosen und kostenpflichtigen Angeboten zu unterscheiden. In den meisten Fällen ist die App selbst kostenlos, aber manche erfordern ein kostenpflichtiges Abonnement für die Inhalte, so zum Beispiel die App vom Spiegel. Kauft man innerhalb einer App weitere Inhalte, wie in diesem Beispiel, nennt man das einen In-App-Kauf.

Andere Apps liefern kostenlos Nachrichten, wie zum Beispiel die App der Tagesschau. Im Zusammenhang mit dieser App gab es 2012 ein Gerichtsverfahren, da die Tagesschau mit ihrer App eine derartige Nachrichtenfülle zugänglich machte, dass sie als Konkurrenz zu regulären Zeitungen gesehen werden konnte. Nachdem diese Nachrichten aufgrund des öffentlich-rechtlichen Charakters der Tagesschau kostenlos waren, fühlten sich Anbieter von privatwirtschaftlichen, kostenpflichtigen Presseerzeugnissen düpiert.



▸ *Abbildung 8.28: Die Spiegel-App ermöglicht den Bezug des Wochenmagazins in rein digitaler Form. Abonnenten der gedruckten Ausgabe können die digitale Version kostengünstig dazu erwerben.*



▸ *Abbildung 8.29: Die App der Tagesschau bietet neben jeder Menge Nachrichten (im Hintergrund) und vielfältigen Einstellungen (Menü-Taste mit den neun Quadraten oben links) auch die Möglichkeit, per Push-Benachrichtigung Eilmeldungen auf dem Kindle anzuzeigen.*

Zusätzlich zu Textnachrichten lassen sich auch Videos anzeigen. Diese sind nach drei Kanälen geordnet: Der *Livestream* zeigt tagsüber durchgehend aktuelle Beiträge, stets live, was gerade ins Netz gesendet wird, bei *tagesschau24* können Sie aktuelle Beiträge individuell abrufen und die *Tagesschau in 100 Sekunden* bietet eine Zusammenfassung der aktuellsten Nachrichten in einer Kürze, die sich zwischen zwei U-Bahn-Haltestellen aufnehmen lässt.

Besonders bemerkenswert ist, dass die App im Menü auch aktuelle Umfragen bereithält. Über die Taste **Quiz** können Sie Ihr Allgemein- und Nachrichtenwissen testen und auf Vordermann bringen.



▶ *Abbildung 8.30: Videos spielt die Tagesschau-App stets im Querformat ab. Ein Tippen ins Bild blendet den Statusbalken mit Play- und Pause-Taste ein und wieder aus (unten), über den kleinen Griff rechts im Bild gelangen Sie zur Optionsleiste, über die Sie das Video mit dem Zurück-Pfeil abbrechen können.*

Analog zu den hier exemplarisch vorgestellten Apps der Tagesschau und des Spiegels gibt es natürlich auch andere Nachrichten-Apps, von Focus über n-tv bis zur Zeit. Leser internationaler News stehen zudem Apps von BBC bis zum Guardian zur Verfügung. Zeitungen und Nachrichtendienste von Argentinien bis Hongkong finden sich im App-Shop auf einen Blick. Zudem gibt es eine Fülle von sogenannten Aggregator-Apps, die in einer App den Zugang zu den Onlineausgaben der verschiedensten Zeitungen ermöglichen. Aggregator-Apps nutzen RSS-Feeds; es gibt auch andere Zwecke als das Zusammentragen von Nachrichten.

8.3.6 Radio

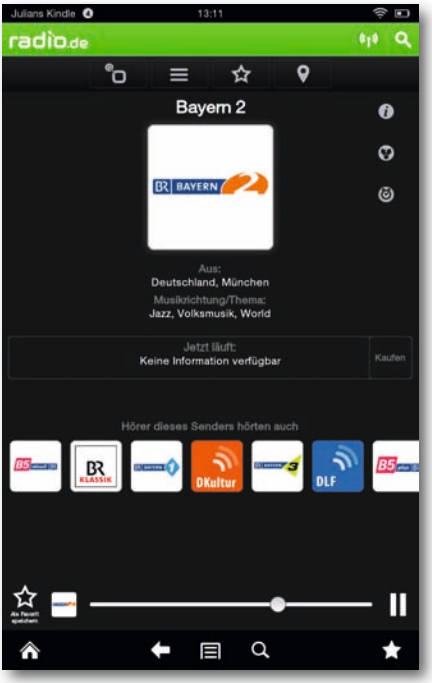
Besondere Erwähnung verdienen Radio-Apps: Installieren Sie eine solche App, können Sie Radiosender aus aller Welt hören, egal wo Sie sich selbst gerade befinden. Die meisten Radiosender streamen ihr Programm ins Internet, sodass sie von überall abrufbar sind. Da Audiostreams weit weniger Bandbreite brauchen als Videostreams, ist die Qualität von Internetradio meist sehr hoch und der Stream stabil.

Die hier stellvertretend vorgestellte App von radio.de gibt es ebenfalls in einer kostenlosen Version und einer kostenpflichtigen Version mit mehr Features.



▶ *Abbildung 8.31: Bereits die Startseite der radio.de-App listet Radiostationen von Mallorca über Namibia bis Kongo. Mit der Lupe können Sie Sender suchen. Bei der stichprobenartigen Suche wurde ich nur in Sibirien und Nordkorea nicht fündig; Neuseeland, Taiwan, Chile, ja selbst Island senden munter ihre Radioprogramme ins Internet.*

Bei Auswahl eines Senders öffnet sich ein übersichtlicher Player mit eigener Lautstärkeregelung. In dieser App gibt es einige komfortable Möglichkeiten, zum Beispiel kann man den Stream per Mail oder über soziale Netzwerke weiterempfehlen.



▶ *Abbildung 8.32: Der Stream von Bayern 2. Rechter Hand können Sie Infos abrufen, den Link zum Stream über verschiedene Medien weitergeben oder auch eine Sendung vorprogrammieren. Manche Sender bieten sogar die Möglichkeit, ein aktuell gespieltes Lied mit der* **KAUFEN***-Taste direkt zu erwerben.*

8.3.7 Fernsehen

Was mit Radio geht, geht auch mit Fernsehen. Doch leider gibt es den beliebten, kostenlosen TV-Streaming-Dienst Zattoo (noch) nicht für den Kindle. Stattdessen finden sich einige Player im App-Shop, die Zugang zu den Mediatheken einzelner Sender bieten, sodass Sie sich auf diesem Weg online verfügbare Sendungen auf dem Kindle ansehen können.

Außerdem gibt es TV-Empfangsgeräte als Zubehör, mit denen man zum Beispiel über DVB-T auf dem Kindle das ganz normale Programm sehen kann.

8.3.8 Kamera

Um die eingebaute Kamera des Kindle zu benutzen, rufen Sie die Bibliothek **Fotos** auf. Dort finden Sie oben rechts ein Kamerasymbol. Wenn Sie dieses antippen, können Sie Fotos mit der Kindle-Kamera machen. (Mehr zu diesem Thema erfahren Sie in Kapitel 13.)

Doch die Kamera im Kindle kann noch mehr, sie kann sogar Videos aufzeichnen! Um diese Features besser zu nutzen als mit der eingebauten Software, brauchen Sie eine ordentliche Kamera-App, zum Beispiel *HD Kamera*.



▶ *Abbildung 8.33: Die Shopauswahl bei einer Suche nach* `Kamera`*. Die App HD Kamera (oben links) macht bei näherer Betrachtung einen guten Eindruck. Großen Spaß für Fans von Memes, insbesondere den Rage Comics, verspricht Rage Meme Kamera (oben rechts). Wer Memes nicht kennt, ist übrigens bei knowyourmeme.com gut aufgehoben.*

Ein wichtiger Hinweis, der natürlich für alle Suchanfragen gilt: Deutlich mehr Auswahl erhalten Sie, wenn Sie im Shop nach dem englischen `camera` suchen statt nach dem deutschen `Kamera` (siehe Abbildung 8.34).



▶ *Abbildung 8.34: Bei einer Suche nach dem englischen* `camera` *erhält man deutlich mehr Auswahl. Es lohnt sich also, sprachlich bisweilen zweigleisig zu fahren. Interessant ist, dass die App Rage Meme Camera auf Englisch offenbar kostenlos ist, auf Deutsch hingegen nicht. Auch deshalb lohnt die Recherche.*

8.3.9 Banking

Für viele Menschen ist das Banking im Internet noch ein absolut rotes Tuch und eine Sache, die man schon aus Prinzip nicht macht. „Das ist doch alles nicht sicher, und wenn sich jemand in mein Konto hackt, ist die ganze Kohle weg!“ und ähnliche Argumente hört man immer wieder, oder besser gesagt: immer noch.

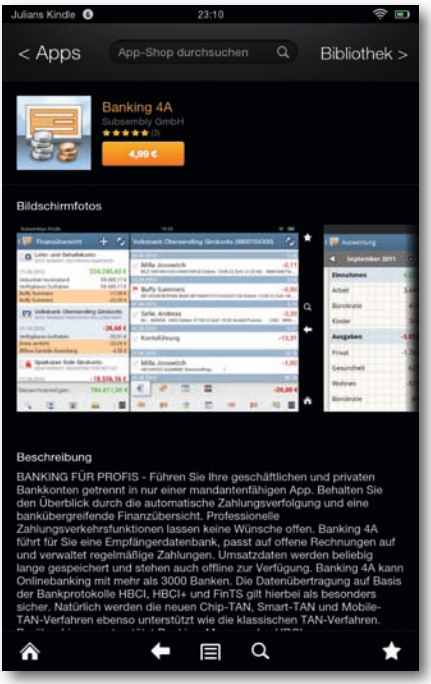
Denn das Onlinebanking ist dank mächtiger Verschlüsselungstechnologien wie HBCI mittlerweile ähnlich sicher wie die Kommunikation der Banken untereinander.

Surfte man früher am Computer noch mit dem Browser zu seiner Bank und tippte dort mühsam Überweisungen ein, übernimmt das heute eine spezielle Banksoftware. Diese ist nicht nur durch die erwähnte HBCI-Verschlüsselung absolut abhörsicher mit dem Bankrechner verbunden, auch die Software selbst ist durch einen Passwortschutz vor Zugriffen durch Unbefugte geschützt.

Obendrein werden alle Umsätze lokal gespeichert, sodass Sie auch noch nach Jahren mit einem simplen Suchbefehl feststellen können, ob zum Beispiel ein Versicherungsbeitrag bezahlt wurde oder nicht, anstatt stundenlang in alten Papierauszügen zu blättern.

Ein weiterer Vorteil ist, dass manche Programme die Möglichkeit bieten, Kategorien einzurichten und alle Umsätze entsprechend zuzuteilen, sodass Sie mit wenigen Tastendrücken aufschlüsseln können, wie viel Geld Sie zum Beispiel im vergangenen Jahr für Benzin ausgegeben haben (sofern Sie jedes Mal mit der ec-Karte bezahlen).

Bei Banksoftware steht man vor der Grundsatzentscheidung, ob man sie nur auf einem mobilen Gerät wie dem Kindle benutzen möchte oder nur auf dem eigenen PC zu Hause oder ob man eine Software bevorzugt, die sich zwischen verschiedenen Geräten synchronisieren lässt. Auch die Frage der Sicherheit bei der Autorisierung von Überweisungen ist wichtig; hier gilt es zwischen verschiedenen TAN-Verfahren oder zum Beispiel einem zusätzlichen Kartenleser zu entscheiden.



▸ *Abbildung 8.35: Beispiel für eine eher aufwendige Banksoftware, die mit vielen Funktionen aufwartet. Onlinebanking sollte gut überlegt sein, doch wer sich einmal dafür entscheidet, möchte meist nicht wieder zurück zum Browser-Banking oder gar zum Überweisungsformular mit Durchschlag.*

Das Thema Onlinebanking und Banksoftware ist jedenfalls komplex und sollte vor einer Entscheidung gründlich recherchiert und gegebenenfalls sogar mit dem Bankberater besprochen werden.

Für den Kindle gibt es auch Banksoftware, von einer simplen App der eigenen Bank bis zum Finanzzentrum für Profiansprüche.

8.3.10 Und noch mehr Apps

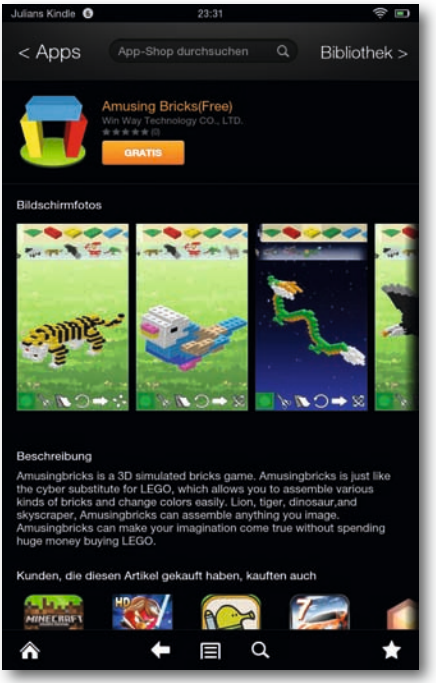
Abgesehen von den hier vorgestellten Beispielen der beliebtesten Apps gibt es noch unzählige weitere, für wirklich jedes Interesse.

Und wenn Sie ausnahmsweise keine App für Ihr Hobby finden, steht es Ihnen frei, selbst eine zu programmieren. Schlagen Sie doch einmal spaßeshalber im Internet nach, was sich der Entwickler der Lifestyle-App *I Am Rich* für einen derben Scherz erlaubt hat. Sie werden staunen! Der Programmieraufwand dieser App war gleich null, und der Erfolg ... na ja, Sie werden es ja selbst sehen.

Zu den weiteren Apps, die Sie vielleicht interessieren könnten, gehören Nachschlagewerke. So gibt es den Rechtschreibduden sowie das bekannte Universalwörterbuch, aber auch jede Menge Dictionaries.

Ein besonders empfehlenswertes Nachschlagewerk für verschiedene Sprachen ist das LEO Wörterbuch, eine Initiative der Technischen Universität München. Das Wörterbuch von dict.cc, einem ähnlich ambitionierten Projekt, ist leider (noch?) nicht für den Kindle erschienen.

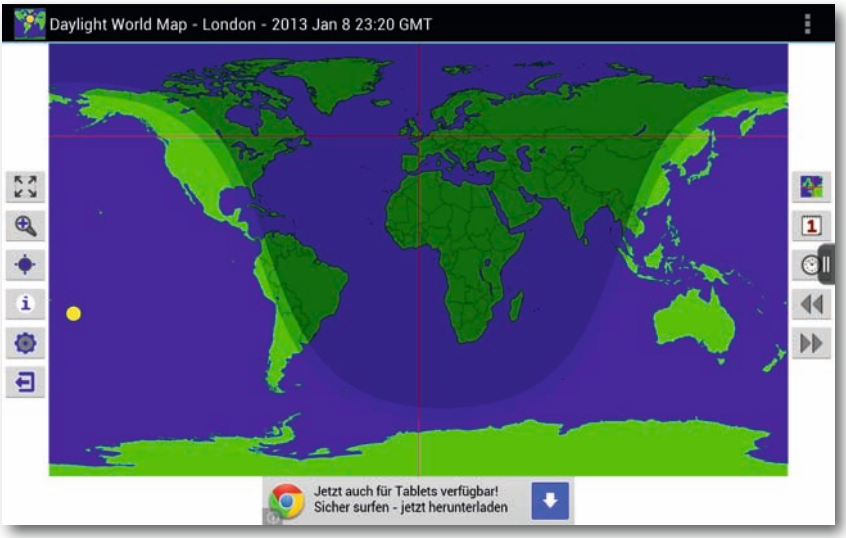
Um eine besonders ungewöhnliche Familie von Apps aufzuzeigen: Suchen Sie doch einmal nach Lego. Sie werden nicht nur Produktdatenbanken für Legosammler finden, es gibt auch Apps, um virtuelle Legosteine zu virtuellen Figuren zusammenzubauen. Ist das nicht unglaublich? Was es für Hobbys gibt! Allerdings, der im Internet schon recht berühmte Kehrmaschinensimulator hat es leider noch nicht auf den Kindle geschafft. Macht nichts, wir hören uns stattdessen einfach verschiedene Flugzeuggeräusche mit der App *Airplane Sounds* an.



▶ *Abbildung 8.35: Die App Amusing Bricks ermöglicht das Legospielen ohne echte Legosteine.*

Da der Kindle nicht über einen eingebauten GPS-Empfänger verfügt, gibt es auch keine klassischen Autonavigations-Apps wie von TomTom oder Garmin. Eine Suche nach `Navigation` oder `Maps` bringt dennoch Landkarten-Apps in Hülle und Fülle. Das ambitionierte Open-Source-Projekt OpenStreetMap bietet copyrightfreie Landkarten auch über das Internet – leider aber noch nicht als App.

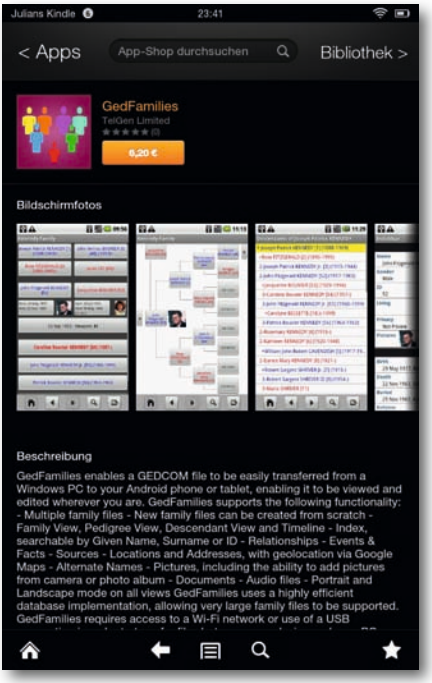
Sehr nett in diesem Zusammenhang zum Beispiel die *Daylight World Map*, eine Weltkarte mit aktueller Tag- und Nachtverteilung auf der Erde (siehe Abbildung 8.37).



▶ *Abbildung 8.37: Die Tag- und Nachtverteilung auf der Erde zum oben angegebenen Datum mit Fokus auf London. Man erkennt deutlich die derzeit herrschende Polarnacht in der Arktis und den Polartag in der Antarktis. Und außerdem, dass die Nacht von München bis Kapstadt bereits halb vorbei ist.*

Oder vielleicht sind Sie an Ahnenforschung interessiert? Mit der App *GedFamilies* beispielsweise ist es ein Kinderspiel, den Stammbaum Ihrer Familie anzulegen und bei jedem Familientreffen direkt am Kindle zu erweitern.

Das Schöne am verwendeten Gedcom-Dateiformat ist, dass es sowohl zu den meisten anderen Genealogieprogrammen auf den verschiedensten Computern kompatibel ist als auch, dass Ihr Stammbaum auf speziellen Plattformen veröffentlicht werden kann, sodass andere Familienmitglieder sich dann kollektiv am Zusammentragen der Daten beteiligen können – Ihr ganz persönliches Crowdsourcing-Projekt.



▶ *Abbildung 8.38: Den Familienstammbaum anlegen oder aus staubigen Folianten ins digitale Zeitalter übertragen? Auch dafür gibt es eine App.*

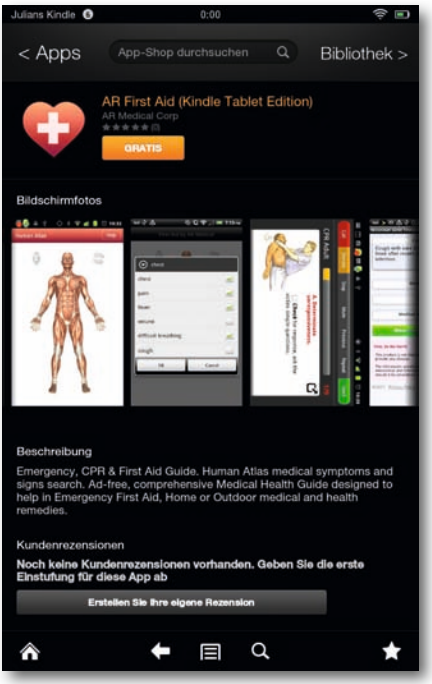
Für Pilzesammler gibt es einen Pilzführer, für botanisch Interessierte eine App zur Heilpflanzenbestimmung, und wer nach `Gardening` sucht, findet zwar weder den Gärtner Pötschke noch Sepp Holzer, dafür aber jede Menge Ratgeber zum Gärtnern, bis hin zum Tierspuren-Identifizierungsprogramm *MyNature Animal Tracks*.

Natürlich gibt es auch eine App für das Auktionshaus eBay, sodass Sie vom Kindle aus Auktionen beobachten und gegebenenfalls zuschlagen können, oder aber Sie verkaufen selbst und stellen mit der App Auktionen ein. Wenn Sie nach `DHL` suchen, finden Sie unter anderem *IdleTracker HD*, mit der Sie DHL, FedEx und UPS-Sendungen verfolgen können, die Sie dafür nur einmal eintragen müssen.

Besondere Erwähnung sollen außerdem noch folgende drei Apps finden: Die *Wikipedia*-App ist ein spezieller Browser für die offene Enzyklopädie, von der es übrigens auch eine Offlinevariante gibt. Und *Skitch* ist ein nettes kleines Programm, mit dem man auf Bildern aller Art herumkritzeln kann. Das klingt im ersten Moment wenig sinnvoll, aber wenn Sie erst einmal in einen Screenshot einer Landkarte ein dickes X gesetzt haben, um sich ellenlange Wegbeschreibungen zu sparen, werden Sie überzeugt sein von dieser kostenlosen, aber extrem hilfrei-

chen Software. Schlichtweg großartig ist *Shazam*: Dieses kleine Programm hört auf Knopfdruck zu, wenn Sie ihm Musik vorspielen, und sagt Ihnen dann, welcher Song das war.

Schließen wir diesen Überblick mit einem ernsten Thema: Auch für Notfälle gibt es sinnvolle Apps. Allein zum Thema Erste Hilfe (suchen Sie nach `First Aid`) finden sich verschiedene Apps mit detaillierten, bebilderten Anleitungen.



▶ *Abbildung 8.39: Eine typische Erste-Hilfe-App zeichnet sich durch wenig Text, deutliche Grafiken und klare Anweisungen aus. Allerdings ersetzt keine App den Erste-Hilfe-Kurs, den wirklich jeder alle paar Jahre auffrischen sollte.*

Wer's gern etwas rauer mag, kann auch zu Apps mit Armeewissen greifen: Mit *Bandaging and Splinting* lernen Sie, selbst größere Verletzungen wie offene Brüche kompetent zu versorgen, bis professionelle Hilfe eintrifft.

Und wer immer noch nicht zufrieden ist, dem kommt vielleicht *Army Survival* gelegen. Hier kann man lernen, sich wie Rambo in der Wildnis durchzuschlagen. Aber man sollte schnell lesen, denn den Kindle kann man dort wohl eher nicht aufladen.

9 Spiele

„Im echten Manne ist ein Kind versteckt, das will spielen." (Friedrich Nietzsche)

„Das Spiel ist das Einzige, was Männer wirklich ernst nehmen. Deshalb sind Spielregeln älter als alle Gesetze der Welt." (Peter Bamm)

„Alea iacta est." (Julius Caesar)

„Rien ne va plus." (aus dem Roulette stammend)

„Play more." (Werbeslogan für eine Spielkonsole)

Die Lust am Spielen über alle Altersgruppen, gesellschaftliche Schichten und die gesamte Menschheitsgeschichte hinweg beschäftigt nicht nur heute zahlreiche Forscher (und verwundert bisweilen noch mehr Lebenspartner). Frauen sind gleichermaßen betroffen wie Männer, auch wenn es über deren Spiellust nicht so griffige Zitate gibt wie die oben angeführten. Der Forschungszweig der Ludologie ist seit den 90er-Jahren international etabliert.

Wer eine strikte, konservative Erziehung durchlebt hat, empfindet das Spielen oft als Zeitverschwendung, als unnütz, als belanglos. Sicherlich gibt es Spiele, die den Geist weniger fordern als Schach oder Go oder die Geschicklichkeit weniger trainieren als das Jonglieren brennender Fackeln, doch wirkliche Nachteile hat durch das Spielen noch niemand erfahren.

Es ist schon lange bewiesen, dass das Spielen und die Natur des Menschen untrennbar miteinander verbunden sind (homo ludens). Das Spektrum der Forschung spannt sich von der medizinisch anerkannten Spielsucht bis zur Spieltheorie (ein Teilbereich der Mathematik, bei dem es um Entscheidungssituationen mit variablem Ausgang geht, was auch für Spiele charakteristisch ist), das der Spiele vom Schussern mit Murmeln bis zu Crowdsourcing-Spielen über das Internet, bei denen Laien spielerisch Proteine falten und so kollektiv mehr Forschungsarbeit leisten als der Uni-Großrechner es allein je könnte.

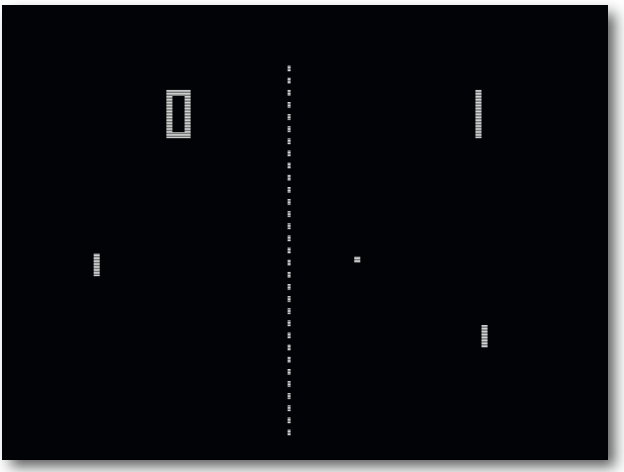
Aber eines darf man nie vergessen: Spielen soll Spaß machen. Man soll sich für eine Weile dem Alltag entziehen, sich ablenken, dem Gehirn eine Atempause gönnen oder es mit einer Aufgabe zu Höchstleistungen treiben. Man trainiert seine Frustrationstoleranz, seine Geschicklichkeit, das strategische Denken, einfach alles. Was wäre der Mensch ohne das Spiel?

Computerspiele sind natürlich nur ein Teilbereich aller Spiele, doch ein sehr interessanter. Denn durch die frei programmierbare Technik ist es möglich, hochkomplexe Spielregeln so zu „formulieren", dass der spielende Nutzer diese gar nicht unbedingt zu kennen braucht, sondern herausfinden muss. Es ist Aufgabe der Spieleentwickler, diesen Vorgang so zu gestalten, dass der Nutzer dabei die Lust nicht verliert und aufgibt.

Natürlich kann man nicht Poker oder Schafkopf spielen, ohne die Regeln zu kennen. Es wäre höchst frustrierend, dauernd zu verlieren, ohne dahinterzusteigen warum. Aber wenn man spielerisch lernt, dass man beispielsweise seine Spielfigur nicht über Spielfelder mit bestimmten Farben ziehen kann, hat man schon eine kleine Denkleistung vollbracht.

9.1 (Eine kurze) Geschichte der Computerspiele

Die Spiele am Computer begannen ihren Siegeszug 1972 mit *Pong*, einem äußerst simplen Videospiel, an Tischtennis angelehnt.



▸ *Abbildung 9.1: Das Videospiel Pong von 1972 gilt als Urvater aller Computerspiele. Gespielt wurde eine Art Tischtennis: Die Spieler versuchten, den kleinen Ball am Schläger des anderen vorbei in's Aus zu schießen. Oben der Spielstand 0:1. (Quelle: Wikipedia)*

Die Entwicklung ging rasant, ganz nebenbei entstand auch noch das Nischen-Musikgenre der 8-Bit-Musik. Der Disney-Spielfilm *Ralph reicht's* von 2012 ehrt diese Ära der Klötzchengrafik mit vielen herrlichen Anspielungen.

Heutige Spiele verfügen teilweise über fotorealistische Grafik und bringen den Rechner dauerhaft an seine Grenzen. Daher gibt es nicht wenige Spieler, die spezielle PCs ausschließlich zum Spielen bauen und maximal ausrüsten, inklusive Flüssigkühlung. Doch nicht alle Spiele von heute sind grafiklastige Ego-Shooter. Es gibt eine Vielzahl von Spielegenres, es ist so gut wie alles zu finden, was das Herz begehrt.



▸ *Abbildung 9.2: Ein großer Klassiker von 1980 ist Pac-Man, das es vom Originalhersteller Namco auch für den Kindle gibt. Spielen Sie es in der Öffentlichkeit, und Sie werden schnell Zentrum einer begeisterten Menschentraube!*

Der nächste Quantensprung der Computerspiele war die Vernetzung. Gab es diese Möglichkeit bei Heimcomputern und den ersten tragbaren Konsolen praktisch schon immer über Kabel, läuft die Vernetzung heute über das Internet. Es ist nichts Außergewöhnliches, sich in einem Spielcenter anzumelden und dann ein beliebiges Spiel gegen einen bzw. mit einem anderen zu spielen, der der Nachbar, aber auch ein völlig Fremder am anderen Ende der Welt sein könnte.

Das Prinzip ist einfach: Sie haben Lust auf eine Runde Schach und starten Ihr Schachprogramm, das Ihnen verschiedene Spieler anbietet, die auch just in diesem Moment Lust auf eine Partie haben (über das Internet, aber das geht automatisch). Sie fragen bei einem dieser Spieler an (oder er bei Ihnen), und wenn Interesse besteht, spielen Sie gegeneinander. Oder Sie bilden ein Team in einer postapokalyptischen Dystopie und schießen gemeinsam auf Mutanten – oder auf ein anderes Team von realen Spielern. Oder was auch immer eben der Sinn des jeweiligen Spieles ist. Bei Schach kämpft Ihr Team ja schließlich auch gegen ein anderes Team, nur mit weniger sichtbarem Geballer. (Außer beim überaus amüsanten Klassiker *Battle Chess* natürlich.)



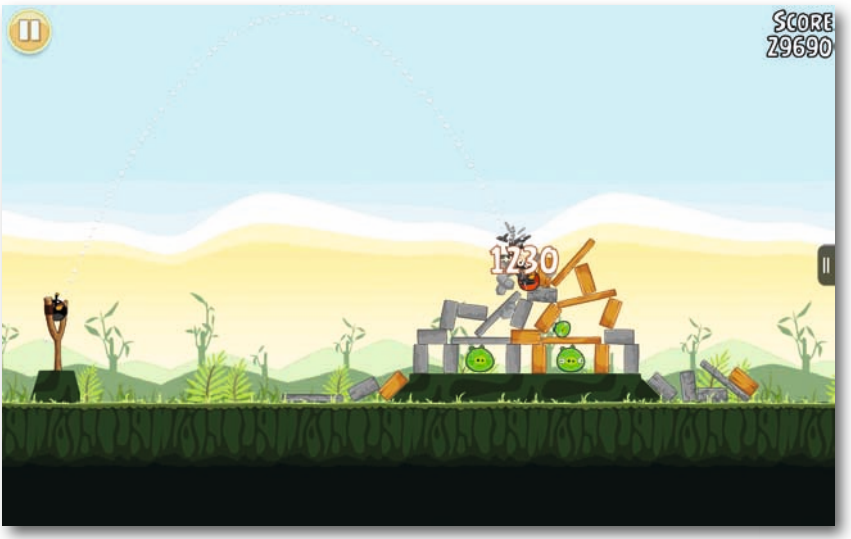
▸ *Abbildung 9.3: Ein gutes Beispiel für die technische Qualität heutiger Videospiele ist der Ego-Shooter N.O.V.A. 3 auf dem Kindle. Sie können sich dort in einer dreidimensionalen Welt völlig frei bewegen und mit Ihrer Umwelt interagieren.*

9.2 Spieltypen

9.2.1 Singleplayer

Spiele für den Einzelspielermodus kann man allein spielen, es bedarf keiner menschlichen Gegner. Allerdings kann der Computer einen Gegner stellen, beispielsweise wenn man Schach gegen den Computer spielt.

Das schon mehrfach erwähnte Spiel *Angry Birds* ist zum Beispiel ein klassisches Gelegenheitsspiel („Casual Game") für Einzelspieler: Das Spiel dauert nicht lange, ist jederzeit zu stoppen, die Befriedigung ergibt sich aus dem Lösen einer Aufgabe.



▸ *Abbildung 9.4: Angry Birds ist ein simples Vergnügen für zwischendurch. Dieses Spiel ist ausschließlich für Einzelspieler konzipiert.*

Gerade auf dem Kindle, den man in der Hand hält und der über einen im Vergleich zu einem Desktoprechner eher kleinen Bildschirm verfügt, sind Singleplayer-Spiele erste Wahl.

9.2.2 Multiplayer

Der Mehrspielermodus bedeutet, dass mehrere menschliche Spieler gegeneinander antreten. Dies kann auf einem Gerät stattfinden, aber auch durch den Zusammenschluss verschiedener Computer erfolgen. Letzteres kann wiederum auf verschiedene Weisen geschehen: über ein lokales Netzwerk (das nennt man dann LAN-Party, zu der alle ihre eigenen Computer mitbringen), über ein schnurloses Netzwerk oder über das Internet.

Der Reiz von Mehrspielerspielen liegt natürlich im Wettbewerb. Dieser erfolgt üblicherweise zeitgleich, beispielsweise die Ermittlung des Gewinners in einem Rennspiel. Doch auch rundenbasierte Spiele, bei denen man abwechselnd Spielzüge vornimmt, sind Multiplayer-Spiele.

Typische Beispiele für Multiplayer-Spiele sind Ego-Shooter wie *Counterstrike*, *Unreal Tournament*, *Battlefield*, *Call of Duty* oder *Far Cry*, die es in jeweils mehreren Ausführungen gibt.

9.2.3 MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)

Eine Sonderform der Multiplayer-Spiele sind MMORPGs, zu Deutsch „Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiele".

Solche Spiele finden in einer Spielwelt statt, die von einem Spieleanbieter auf einem Server vorgehalten wird. Die Spieler haben die Spielsoftware auf ihrem Endgerät und loggen sich mit diesem in der Spielwelt ein, sodass ihre Spielfigur („Avatar" genannt), in der Spielwelt auftaucht und mit anderen Avataren interagieren kann.

Bei beliebten MMORPGs sind zu jeder Tages- und Nachtzeit Tausende von Spielern online, sodass die virtuelle Welt ständig bevölkert ist. Ein Beispiel für solch ein Spiel ist *World of Warcraft*.

Das Faszinierende an diesem Spielkonzept ist, dass die Spielwelt sich durch die Taten anderer Spieler verändern kann und man eben nicht sicher sein kann, dass beispielsweise ein Avatar, mit dem man sich gestern noch unterhalten hat, heute noch am (virtuellen) Leben ist; oder auch nur eine Truhe noch an derselben Stelle steht wie gestern.

Die Kommunikation in diesen Spielwelten erfolgt meist über Headsets, die die Spieler tragen, also quasi in Form einer Gruppenkonferenz. Man hört die echte Stim-

me der anderen, als würde man mit ihnen telefonieren. Man kann sich in Gruppen zusammenschließen und sogenannte Kampagnen durchführen, etwa in einem Fantasyrollenspiel das Belagern und Erstürmen einer Burg.

So kommt es, dass Tausende von Spielern weltweit tagelang damit beschäftigt sind, eine Burg zu verteidigen, und andere damit, dieselbe Burg einzunehmen. Loggt ein Spieler sich aus, um eine Mütze Schlaf zu nehmen oder in die Schule zu gehen, geht die Belagerung weiter, so als fände sie in Wirklichkeit statt.

Dies ist natürlich kritisch zu betrachten. Einerseits ist so ein aufwendiges Spielerlebnis eine einmalige Erfahrung, andererseits gibt es sogar Todesfälle, weil Spieler sich nicht losreißen konnten und nach 50 Stunden ununterbrochenen Spielens sprichwörtlich vom Stuhl gefallen sind. Die Computerspielsucht ist eine anerkannte Form der Spielsucht.

Doch bis zum Tod durch Computerspielsucht ist es weit hin, und Kampagnen sind üblicherweise so gestaltet, dass sie in wenigen Stunden beendet sind oder auch kollektiv eine Pause eingelegt werden kann.

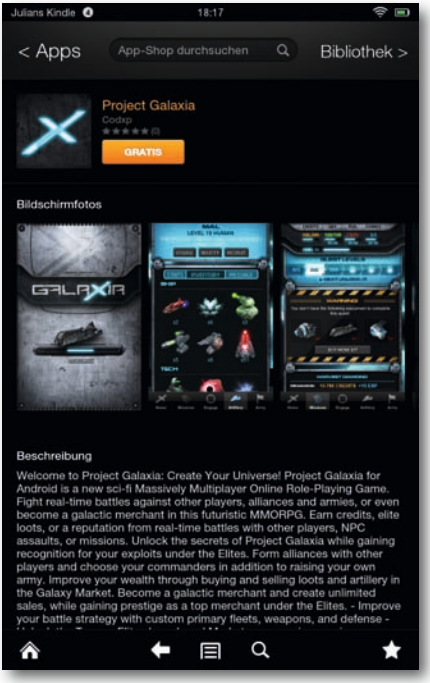
Ein im Internet üblicher Schlachtruf ist übrigens „Leeroy Jenkins“, der auf folgender Begebenheit basiert: Eine Gruppe Spieler hat sich vor dem Eingang zu einem besonders kniffligen Verlies gesammelt und bespricht gerade eine Taktik, wie die (aus früheren Versuchen bekannte) Flut von Monstern hinter dem Eingang besiegt werden kann. Die Spielfigur Leeroy Jenkins ist anwesend, doch ihr Spieler selbst nicht. Er hat daheim sein Headset beiseitegelegt und ist vielleicht gerade in der Küche, etwas zu trinken holen, daher bekommt er auch von der Besprechung nichts mit.

Als er zurückkommt, sieht er, dass das Meeting noch immer im Gange ist. Doch anstatt nachzufragen, wie die Taktik denn nun aussieht, entscheidet er sich kurzerhand für den Brachialangriff und stürmt mit gezogenem Schwert ins Verlies, dabei lauthals „Leeroy Jenkins“ brüllend (den Namen seiner Spielfigur).

Die anderen Spieler sehen, dass ihre taktische Planung nun dahin ist, und sind gezwungen, hinter Leeroy her zu stürmen, um ihr Teammitglied zu retten. Natürlich geht das schief, und die ganze Gruppe wird aufgerieben. Und alles nur, weil Leeroy unbedingt einen Alleingang machen musste. (Es gibt in solchen Spielen mitunter den „permanent Death“: Spielfiguren, die sterben, kann man nicht einfach neu laden und die Herausforderung ein weiteres Mal probieren, sondern man muss eine neue Spielfigur wieder vom Hänfling aus hochfüttern und trainieren.)

Wenn Sie auf YouTube nach `Leeroy Jenkins` suchen, können Sie ein Gameplay-Video des Ereignisses sehen und dazu die verzweifelten Kommentare der aus aller Welt zusammengeschalteten Spieler hören. Das Video stammt von 2006 und hat inzwischen über 33 Millionen Aufrufe (ist aber von den Originalspielern nachgestellt worden, da die Spielszene nicht aufgezeichnet wurde).

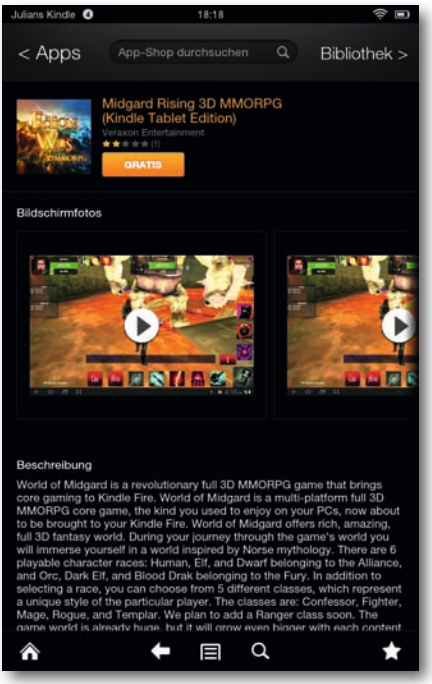
Auch für den Kindle gibt es MMORPGs, wenn auch nicht die großen Klassiker. Aber beispielsweise bieten die Apps *Project Galaxia* oder *Midgard Rising 3D* eine serverbasierte Spielwelt mit dem Charakter eines Massen-Multiplayer-Rollenspiels.



▸ *Abbildung 9.5: Auf den ersten Blick handelt es sich beim Science-Fiction-Spiel Project Galaxia eher um ein Strategie- als um ein Actionspiel.*

Bis zum Einstieg in die Spielwelt großer Multiplayer-Spiele ist es für Anfänger ein weiter Weg, denn die Bedienung der Hardware muss sitzen. Doch das Spielvergnügen lohnt die Bemühungen, sich durch jede Menge Levels zu kämpfen, zuerst mit Singleplayer-Spielen, dann vielleicht im Team und schließlich auf einem großen Server. Es gibt sogar Berichte von über achtzigjährigen Spielern, die genussvoll Teenagern der Gegenseite auflauern und ihnen zeigen, dass es keine Frage des Alters ist, zielsicher eine Spielmission zu erfüllen.

In China heuerte sogar jüngst ein besorgter Vater eine Gruppe von virtuellen Killern an, die die Spielfiguren seines Sohnes in jedem Spiel, das er spielte, sofort töten sollten. So wollte der Vater dem computerspielsüchtigen Sohn den Spielspaß in der Hoffnung verderben, dass er sich wieder mehr der realen Welt zuwendet.



▶ *Abbildung 9.6: Das Spiel World of Midgard ist ein klassisches 3D-Fantasyspiel. Hier außerdem zu erkennen: Im App-Shop gibt es nicht nur unbewegte Screenshots einer App in Aktion, sondern es können auch Videos angesehen werden.*

9.3 Spielgenres

Spiele lassen sich in verschiedene Genres einteilen. Dies ist bei manchen Spielen einfach und offensichtlich, andere fallen in mehrere Genres oder auch ganz aus dem Raster. Im Folgenden habe ich übliche Spielgenres mit einigen Beispielen zusammengetragen. Nicht jedes Spiel gibt es auch für den Kindle, doch sollten manche Klassiker nicht unerwähnt bleiben.

9.3.1 Action

Actionspiele sind auf maximale Geschicklichkeit des Spielers ausgelegt. Ziel des Spiels ist meist, etwas an eine bestimmte Stelle zu bewegen, sei es der Ball aus *Pong* oder die Gewehrkugel aus einem Ego-Shooter.

Es gibt verschiedene Subgenres wie „Beat'em up" (Schlägerspiele wie Kickboxen etc.), „Hack and Slay" bzw. „Slash'em up" (Hacken und Schlachten, meist Schwertkämpfe auf engem Raum), Kampfspiele, Labyrinthe (unter Zeitdruck), „Jump'n'Run" (Hindernisläufe), um nur einige zu nennen.

Diese Art von Spielen wird auch oft Arkadenspiel (Arcade Game) genannt, weil dies die vorherrschenden Genres in Spielarkaden waren, in denen man für ein paar Münzen an Automaten Videospiele spielen konnte. Je länger man durchhielt, desto mehr bekam man für sein Geld. So war man stets zu einer steilen Lernkurve motiviert.



▸ *Abbildung 9.7: Auch Fruit Ninja, bei dem man mit dem Finger auf dem Display in die Luft geworfenes Obst zerteilen muss, gehört rein technisch zum Metzgergenre „Hack and Slay". Für den Kindle ist die Schnupperversion kostenlos.*

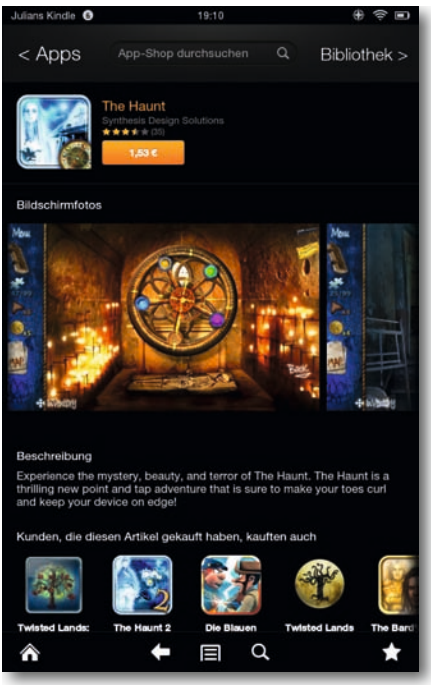
9.3.2 Action-Adventure

Im Gegensatz zum reinen Actionspiel hat das Action-Adventure einen Abenteueranteil. Dieser drückt sich meist durch ein übergeordnetes Ziel aus, das es zu erreichen gilt. Auf dem Weg dorthin gibt es jedoch viele Hindernisse, die dem Genre Action zuzuordnen sind.

Ein gutes Beispiel für Action-Adventures sind Spiele, in denen es schlussendlich darum geht, eine Zombie-Invasion zu überleben und zum Beispiel in eine sichere Gegend oder zu einer Festung zu reisen; auf dem Weg dorthin trifft man allerdings immer wieder auf blutrünstige Zombies, gegen die es sich zu verteidigen gilt.

9.3.3 Adventure

Die Bezeichnung Abenteuerspiel basiert auf dem ersten Spiel dieser Art, das *Adventure* hieß. Das Genre zeichnet sich hauptsächlich dadurch aus, dass dem Spieler keine eindeutige Handlungsvorgabe gemacht wird.



Die Abenteuerspiele lassen sich weiter unterteilen, zum Beispiel in „Textabenteuer“ (das früheste Genre dieser Art, als noch Befehle wie `open door` eingetippt werden mussten), „grafische Abenteuer“ wie *Myst* oder auch *Monkey Island*, bei denen man sich in einer Welt bewegt und Dinge durch Anklicken („point-and-click“) aufheben oder benutzen kann, oder auch „Echtzeit-3D-Abenteuer“, bei denen man sich in realistischen Welten befindet, in denen die Naturgesetze von Raum und Zeit Teil der Spielregeln sind.

▶ *Abbildung 9.8: Typisch für ein Adventure Game ist die „point-and-tap“-Bedienung, die Bedienung des Spiels durch Antippen der gewünschten Spielelemente im Bild. In diesem Screenshot von The Haunt aus dem App-Shop dürften das die bunten Kristalle über dem Skelett sein.*

9.3.4 RPG (Role Playing Game)

Das Rollenspiel auf dem Computer ist eine Umsetzung der klassischen Pen-and-Paper-Rollenspiele wie *Dungeons and Dragons*, *Das schwarze Auge* und Ähnlichen.

Vom Konzept her führt man eine oder mehrere Spielfiguren („Charaktere“) in einer Fantasiewelt. Die Aufgabe des Spielleiters, das heißt den Betrieb der Spielwelt mit den sie bevölkernden Nichtspielercharakteren, übernimmt in diesem Fall der Computer. Üblicherweise erhält die Gruppe der Spielfiguren einen Auftrag, der Ziel des Spiels ist; das Spiel endet, wenn die Mission geschafft oder gescheitert ist.

Rollenspiele müssen nicht immer in Fantasywelten mit Elfen, Zwergen und Drachen spielen, so zählt auch zum Beispiel das äußerst actionlastige *Grand Theft Auto* zu den Rollenspielen. Es gibt Rollenspiele als Single- bzw. Multiplayer-Spiele und als MMORPGs.



▶ *Abbildung 9.9: Nicht das Original, aber optisch sehr ähnlich: Das Rollenspiel Grant Crime Auto: Ice City kann schlicht als Plagiat bezeichnet werden.*

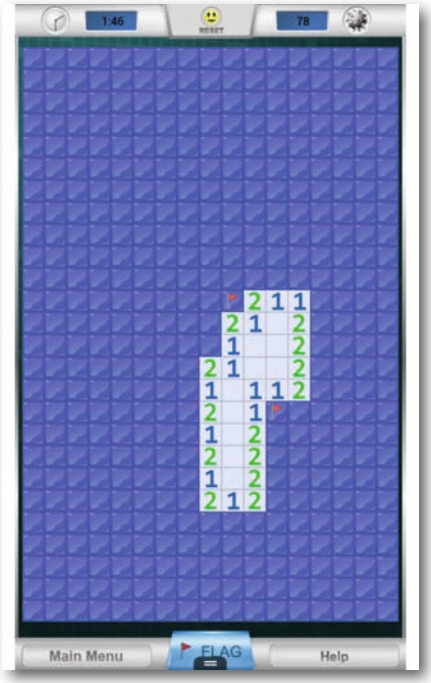
Unter den Rollenspielen gibt es jede Menge Abwandlungen, von Fantasy bis Action, von Singleplayer bis zur gigantischen Onlinewelt, in der man übrigens andere für echtes Geld Spielgeld erwirtschaften lassen kann („Gold Farming“).

Ein weiteres Unterscheidungskriterium sind westliche und japanische Rollenspiele: Bei den westlichen handelt es sich meist um sogenannte „Sandbox"-Rollenspiele, Spiele ohne linearen Handlungsverlauf, in denen die Spielfiguren sich in der Spielwelt frei wie Zinnsoldaten in einem Sandkasten bewegen können. Japanische Rollenspiele hingegen folgen fast immer einer vorgegebenen Dramaturgie, die Spielfiguren müssen vorgegebene Hürden überwinden und Aufgaben lösen, beides in einem engen Handlungsrahmen.

Ein weiteres Subgenre sind die „Dungeon-Crawl"-Rollenspiele, deren Handlungsrahmen sich weitgehend auf das Aufmischen von Monstern in Verliesen beschränkt. Außerdem gibt es „taktische Rollenspiele", bei denen besonderer Wert auf Strategie gelegt wird. Die Grenzen sind jedoch fließend.

9.3.5 Strategiespiele

Strategiespiele dürften neben dem Glücksspiel zu den ältesten Formen von Spielen überhaupt zählen. Ein klassisches Strategiespiel ist Schach, aber auch das beliebte Brettspiel *Risiko* gehört eindeutig dazu.



▶ *Abbildung 9.10: Der Klassiker Minesweeper gehört zu den einfacheren Strategiespielen.*

Auf Computern aller Art, so auch auf dem Kindle, gibt es verschiedene Klassen von Strategiespielen, zum Beispiel *Civilization*. Letzteres gehört zum sogenannten 4X-Genre, zu Deutsch Globalstrategie. Inhalt solcher Spiele ist das Erobern von Landstrichen und das Vergrößern der eigenen Zivilisation mit einer Mischung aus Krieg, Frieden, Handel und Forschung.



▶ *Abbildung 9.11: Dieses taktische Eroberungsspiel über die Römer in Britannien arbeitet mit den bei Strategiespielen oft üblichen Hexrastern. So lassen sich Entfernungen leichter abschätzen.*

Andere Subgenres der Strategiespiele legen den Schwerpunkt meist auf kriegerische Auseinandersetzungen, also Panzergefechte, Festungsverteidigung und ganze Kriege, teilweise in Echtzeit, aber auch in Form von Spielrunden.

Auch Strategiespiele gibt es online wie offline, für Einzelspieler oder Mehrspieler.

9.3.6 Simulationen

Auch das Feld der Simulationen ist weit gefächert. Im Grunde teilt es sich auf in Simulationen von Bau und Management, Fahrzeugen oder Leben.

Es gibt meist keine eindeutige Zielsetzung, sondern tendenziell eher ein Regelwerk: Bei Bausimulationen muss man mit dem Budget zurande kommen, egal ob man einen Achterbahnpark, eine Stadt oder einen ganzen Planeten gestalten soll, bei Managementsimulationen (die sich meist nahtlos an den Bau einer Sache anschließen) ebenso.



▶ *Abbildung 9.12: Der Flugsimulator F18 Carrier Landing Lite wird bequem mit dem Neigungssensor gespielt: Halten Sie den Kindle wie ein Lenkrad. Links und rechts erklären sich von selbst, gestiegen und gesunken wird durch Neigen. So oder ähnlich können auch andere Spiele gesteuert werden.*

Die Herausforderung: Führt man ein Fahrzeug, darf man es nicht gegen die Wand fahren, gegen einen Berg fliegen oder auf Grund setzen; fährt es auf Schienen, muss man einen Fahrplan einhalten.



▶ *Abbildung 9.13: Auch die Sims gibt es für den Kindle. Hier geht gerade eine Spielfigur aus einem Haus. Was auf den ersten Blick nach katastrophalem Sturmschaden aussieht, ist natürlich Teil des Spiels, sonst könnten Sie die Figuren nicht innerhalb von Gebäuden steuern.*

Bei Simulationen, die das Leben betreffen, gelten meist die RL-Regeln (RL steht für „real life", „das echte Leben"): Geld muss verdient werden, wer nichts isst, verhungert, und wer einen Lebenspartner möchte, muss diesen beeindrucken und bei Laune halten.

Simulationen haben meist den Vorteil, dass man sie in aller Ruhe spielen kann, sofern man nicht gerade in einen (Luft-)Kampf verwickelt ist.

9.3.7 Sonstige

Weitere Spielgenres, die Erwähnung finden sollten, sind:

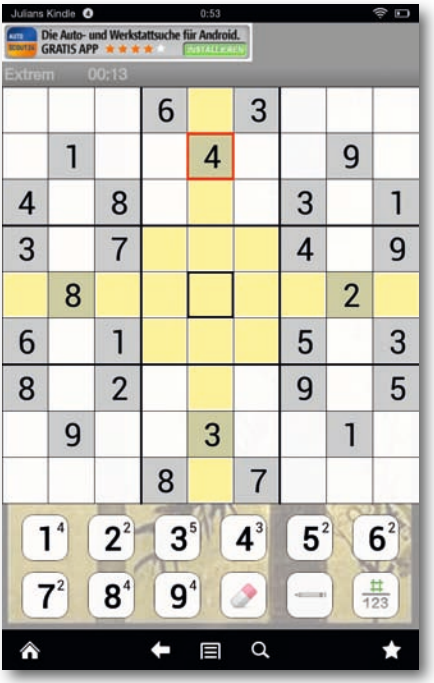
- **Musikspiele:** Hier muss der Spieler meist einem vorgegebenem Rhythmus folgen oder den gespielten Song mit den Tasten eines virtuellen Instruments begleiten. Dies kann man dermaßen lange perfektionieren, dass man mit demselben Aufwand das echte Instrument auch hätte lernen können.



▸ *Abbildung 9.14: In Guitar Hero – Warriors of Rock mobile gilt es, mit den drei verschiedenfarbigen Tasten die herankommenden Tonsignale zur richtigen Zeit zu spielen.*

- **Partyspiele:** Hierbei handelt es sich meist um eine kleine Sammlung von winzigen, netten Spielchen, an denen man sich versuchen kann, bevor man den Kindle an den nächsten Spieler weitergibt. Gewinner ist der Spieler mit den meisten Punkten.
- **Programmierspiele:** Spiele dieser Art dienen meist dazu, jungen Interessierten die Tür in die Welt des echten Programmierens zu öffnen. In einem abgeschlossenen Umfeld muss eine Aufgabe mithilfe einer simplen, im Spiel enthaltenen Programmiersprache gelöst werden, beispielsweise indem man einem virtuellen Roboter beibringt, runde Objekte aufzuheben, nicht runde hingegen mit einer Schaufel in einen Mülleimer zu bugsieren. Programmierspiele gehören zu den Lernspielen, das heißt Spielen mit besonders hohem didaktischem Wert. Zum Schmunzeln: Es gibt funktionierende Rechenmaschinen, die allein mit den Mitteln des Spiels *Minecraft* gebaut wurden.

- **Puzzlespiele:** Puzzles sind ebenfalls beliebte Computerspiele. Zu ihnen gehören Labyrinthspiele, aber auch mehr oder weniger komplexe echte Puzzles. So ist zum Beispiel das berühmte *Tetris* eine Kombination aus Puzzle und Geschicklichkeitsspiel. Auch *Minesweeper*, weiter vorn in diesem Kapitel bei den Strategiespielen erwähnt, gilt als Puzzlespiel.
- **Denkspiele:** Denkspiele sind mit den Puzzlespielen verwandt, allerdings ist bei ihnen mehr Hirnschmalz gefordert.



▸ *Abbildung 9.15: Sudoku auf dem Kindle? Kein Thema, es gibt mehrere Spiele zur Auswahl.*

› **Sportspiele:** Schon seit den ersten Tagen der Computerspiele sind Sportspiele ein äußerst beliebtes Genre. So gibt es Golfsimulationen ebenso wie zum Beispiel Fußball-Netzwerkspiele für mehrere Spieler. Im Grunde kann man fast jedem Genre eine Sportvariante zuschreiben, sodass das Genre der Sportspiele eine gewisse Sonderrolle einnimmt.



▸ *Abbildung 9.16: Auch Fußball können Sie auf dem Kindle spielen.*

› **Wissensspiele:** Wer einst am Wohnzimmertisch *Trivial Pursuit* spielte und heute bei *Wer wird Millionär?* den Telefonjoker geben könnte, den könnten Wissensspiele faszinieren. Das berühmte TV-Quiz jedenfalls ist für den Kindle erhältlich.



▸ *Abbildung 9.17: Die Rätselfragen der beliebten TV-Sendung Wer wird Millionär? können Sie auch auf dem Kindle beantworten, allerdings ohne Auszahlung von Gewinnen.*

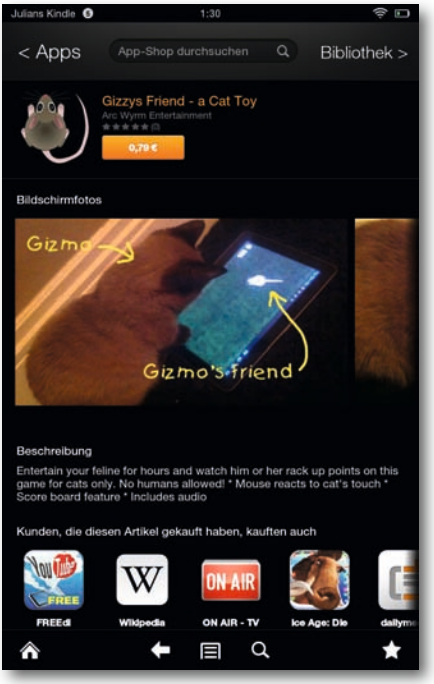
- **Brett- und Kartenspiele:** Die Klassiker aus der Kindheit sind auch digital zu haben, von *Monopoly* bis *Mensch ärgere Dich nicht*, von *Skat* bis *Poker*.



▸ *Abbildung 9.18: Schmidt Spiele hat sich richtig Mühe gegeben mit der digitalen Version von Mensch ärgere Dich nicht. Zum Würfeln müssen Sie den Kindle schütteln; wenn der Nächste dran ist, geben Sie das Gerät weiter. Leider nervt die altbackene Partymusik der kostenlosen Version ein wenig.*

- **Adult Games:** Bei den erotischen Spielen für Erwachsene geht es meistens um das Aufdecken von Bildern nackter Haut oder um schmutzige Geschichten. Im App-Shop bleiben Sie hiervon verschont.
- **Advergames:** Solche Spiele verfolgen den Zweck, ein Produkt zu bewerben. Im Gegensatz zu werbefinanzierten Spielen (das heißt kostenlosen Apps mit Werbeeinblendungen) wurden Advergames vom Produkthersteller beauftragt und bezahlt, sodass die Werbebotschaft zentrales Element aller Spielbereiche ist. Zu dieser Art von Spielen müssen auch Spiele gezählt werden, die die Aufgabe haben, religiös zu missionieren.
- **Art Games:** Hierbei geht es um Spiele ohne wirkliches Ziel und klare Handlung, sondern eher mit der Möglichkeit, sich mit vorgegebenen Werkzeugen frei auszudrücken. Im weitesten Sinne können auch Spiele wie *Graffiti Spray Can*, bei denen man Graffiti sprühen muss, zu Art Games zählen.

- **Casual Games:** Solche Spiele können strategischer Natur sein oder auch Actionspiele und Ähnliches, haben aber die zentrale Eigenschaft, schnell und einfach erlernbar zu sein und sofortigen Spielerfolg zu versprechen. Neben dem schon erwähnten *Angry Birds* ist der Siegeszug des *Moorhuhns* vor einigen Jahren zu erwähnen. Das Geflügel ist allerdings mittlerweile in der Versenkung verschwunden.
- **Lernspiele:** Lernspiele sind insbesondere für Kinder und halbwegs aufgeschlossene Jugendliche von Nutzen, da sie spielerisch Kenntnisse vermitteln. Dies soll jedoch Erwachsene nicht davon abhalten, sich auch zusätzliches Wissen anzueignen. Zwischen Lernspielen und Wissensspielen gibt es folgende Unterschiede: Während die Wissensspiele nur ausgewählte Fakten vermitteln, haben Lernspiele das Ziel, die Mechanismen zum selbstständigen Denken und Forschen zu fördern.
- **Exergames:** Hierbei handelt es sich um eine Art Sportspiel, allerdings muss man sich selbst bewegen. Dies ist zum Beispiel das Konzept der Spielkonsole Wii, wo man unter Kontrolle der Konsole Sportübungen vollführen muss, um Punkte zu sammeln. Im App-Shop für den Kindle finden sich derzeit keine Exergames, was aber nicht heißt, dass das nicht eines Tages passieren wird. Sowohl mithilfe der Kamera als auch mithilfe der internen Sensoren sind theoretisch Exergames auf dem Kindle möglich.
- **Browserspiele:** Solche Spiele können alle Genres umfassen, können aber ohne Download oder Installation im Browser gespielt werden. Ein berühmtes Beispiel ist das kleine Flash-Spiel *Whack your Boss*, bei dem man seinen Chef auf 16 verschiedene Weisen brutal umbringen kann. Ebenso zu den Browserspielen zählen Spiele auf Plattformen wie Facebook, zum Beispiel *Farmville*, bei dem man einen Bauernhof leitet und bei unsachgemäßer Benutzung alle seine Freunde durch Anfragen nervt.
- **Tierspiele:** Ein erst durch Tablet-Computer wie den Kindle aufgekommenes Genre sind Tierspiele, die speziell zur Unterhaltung für Tiere gemacht sind. Üblicherweise handelt es sich hierbei um virtuelle Tiere, die reagieren, sobald sie von der Katze gepackt werden. Im Internet gibt es nicht wenige Videos dazu.



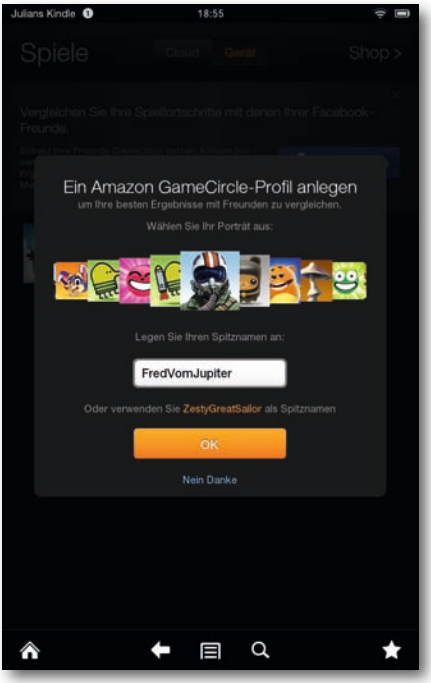
▸ *Abbildung 9.19: Nicht nur die Katze Gizmo wie hier bei Gizzys Friend wird sich darüber freuen, dass es Spiele speziell für unsere pelzigen Freunde gibt.*

› **Wissenschaftliche Spiele:** Wie erwähnt ist es nicht unüblich, wissenschaftliche Arbeiten per Crowdsourcing auszulagern. So gibt es Bildschirmschoner wie *Seti@home*, die nach Funksignalen außerirdischer Zivilisationen suchen, aber auch Spiele wie *Foldit*, bei denen Proteine gefaltet werden müssen. Da Letzteres auf unzählige Arten möglich ist, ist es nicht unwahrscheinlich, dass irgendein Spieler aufgrund seiner naturgegebenen Fähigkeit räumlichen Denkens dahinterkommt, wie so ein Protein platzsparender gefaltet werden kann, als wenn das ein Computer auf sture maschinelle Weise versucht.

9.4 GameCircle

Die GameCircle-Technologie ist in viele Kindle-Spiele eingebaut und verfolgt verschiedene Zwecke. Grundsätzlich dient sie jedoch dazu, für das jeweilige Spiel mit der Cloud zu kommunizieren.

Dies hat den Vorteil, dass Pannen wie zum Beispiel ein abgestürztes Spiel oder ein defekter Kindle nicht so sehr ins Gewicht fallen, da die bis zu diesem Punkt erreichten Spielstände nicht verloren gehen.

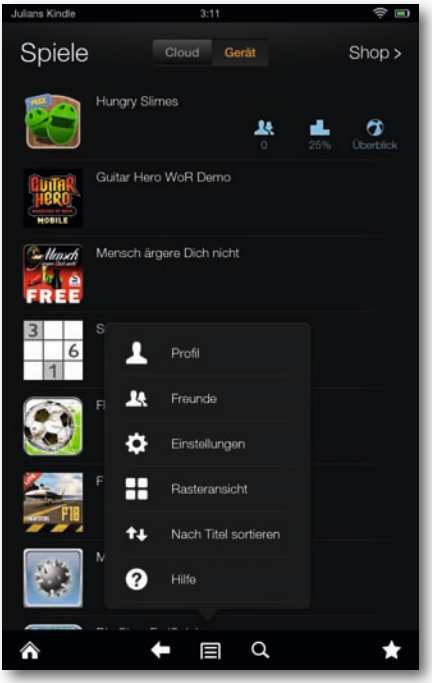


▶ *Abbildung 9.20: Sobald Sie Ihre leere* **Spiele***-Bibliothek aufrufen, werden Sie automatisch gebeten, ein GameCircle-Profil anzulegen. Mir wird der Name ZestyGreatSailor angeboten, doch ich bevorzuge FredVomJupiter.*

9.4 GameCircle

GameCircle muss in der **Spiele**-Bibliothek auf dem Kindle aktiviert werden, um genutzt werden zu können. Apps, die GameCircle verwenden, tun dies dann automatisch. Tippen Sie zum Einrichten von GameCircle in der **Spiele**-Bibliothek auf das Karteireitersymbol in der Optionsleiste. Unter **Einstellungen** / **Anwendungen** / **Amazon GameCircle** haben Sie dann Zugriff auf die verschiedenen Optionen.

Übrigens: Whispersync ist keine Alternative zu GameCircle, sondern die zugrunde liegende Synchronisationstechnologie.



▸ *Abbildung 9.21: Nachdem schon einige Spiele installiert wurden, finden Sie die GameCircle-Einstellungen jederzeit in der* **Spiele***-Bibliothek in den Einstellungen. Wenn Sie die Listenansicht eingeschaltet haben (wie hier), können Sie die Spielstände in Hellblau auf der rechten Seite sehen (wie hier bei Hungry Slimes).*

9.4.1 Benutzername wählen

Im GameCircle bekommen Sie einen Benutzernamen zugewiesen, den Sie aber – mit gewissen Einschränkungen (keine Realnamen anderer Personen, keine Obszönitäten etc.) – frei ändern können.

Im Spiel können Sie entscheiden, ob Ihr GameCircle-Name (aus dem Ihr Amazon-Name oder Ihr Realname nicht herausgelesen werden kann, wenn Sie ihn entsprechend wählen) veröffentlicht wird oder nicht. Sie können also auch anonym spielen, Ihre Errungenschaften sind davon nicht betroffen; allerdings erfährt dann auch niemand, wenn Sie Rekorde brechen.

9.4.2 Freunde

Sie können sich mit anderen GameCircle-Nutzern anfreunden, sodass gemeinsames Spielen vereinfacht wird. Ihre Freunde können sehen, was für Spiele Sie spielen. Außerdem können Sie Ihr GameCircle-Konto mit Facebook verknüpfen und so unter anderem nach Facebook-Freunden suchen, die auch GameCircle nutzen.

9.4.3 Spielstand

GameCircle übermittelt Ihren Spielstand an die Cloud. Dort bleibt er gespeichert, sodass er jederzeit automatisch von derselben App wieder abgerufen werden kann, auch wenn die App auf einem anderen Gerät läuft. Haben Sie also zwei Kindles, können Sie den Spielstand sozusagen hin- und herkopieren.

Mit dem Release eines Kindle-Smartphones kann dann ein Spiel auf dem Kindle gespielt und auf dem Smartphone weitergespielt werden.

9.4.4 Achievements

Ebenso werden alle Errungenschaften eines Spiels im GameCircle gespeichert. Wenn Sie zum Beispiel einen gewissen magischen Gegenstand in einem Rollenspiel erobern, steht Ihnen dieser auch in demselben Spiel auf einem anderen Gerät zur Verfügung.

9.4.5 Highscores und Leaderboards

Der Highscore ist im Grunde das definierende Element aller Spiele: Nachdem es oft keine eindeutigen Gewinner und Verlierer gibt, wurde schon früh der Punktestand eingeführt.

Während des Spielverlaufs sammeln Sie Punkte, je mehr, desto besser. Diese erreichten Highscores werden zusammen mit Ihrer GameCircle-ID (der erwähnte frei wählbare Name) gespeichert und im Spiel veröffentlicht. Knacken Sie also einen Rekord, können das alle anderen Käufer dieses Spiels auf dem Leaderboard sehen.

9.4.6 Gekaufte Inhalte

In manchen Spielen können Sie für echtes Geld virtuelle Gegenstände oder Fähigkeiten käuflich erwerben. Diese nicht unumstrittene Methode der Einnahmen für den Hersteller brachte der Welt unter anderem Auktionshäuser ähnlich eBay für virtuelle Objekte – und den ersten Mord wegen eines virtuellen Objekts: Anfang 2005 hatten zwei chinesische Spieler gemeinsam ein magisches Schwert errungen, das der eine dann für reales Geld an einen dritten Spieler verkaufte; der andere Spieler geriet darüber so in Rage, dass er seinen ehemaligen Mitspieler erstach. Die Todesstrafe kann in eine mindestens 15-jährige Haftstrafe umgewandelt werden, hieß es in den Nachrichten. Wer sich ein wenig zu „Virtual Crime" einliest, das man nicht mit Computerkriminalität verwechseln sollte, wird unfassbare Geschichten finden.

Im GameCircle werden auch gekaufte virtuelle Objekte sicher gespeichert, damit sie nicht verloren gehen.

9.4.7 Unlocked Content

Wer in einem Spiel besondere Bereiche freischaltet, findet diese ebenso auf anderen Geräten freigeschaltet, da GameCircle auch diese Informationen speichert.

10 Lesen auf dem Kindle

Die ersten Kindles waren ursprünglich reine E-Book-Reader. Im Gegensatz zu Ihrem Kindle Fire HD verfügten diese Geräte lediglich über die Fähigkeit, Texte und einfache Bilder darzustellen. Der reine E-Book-Reader zeichnet sich durch die Technologie des E-Ink-Displays aus, das völlig anders funktioniert als die Displays von Smartphones und Tablets.

10.1 Technischer Hintergrund

Beim E-Ink-Display werden schwarze bzw. weiße Kügelchen mithilfe von elektrischer Spannung gezielt an die Oberfläche des Displays gebracht, wo sie wie Pixel Wörter oder Bilder formen können. Vorteile dieser Technologie sind, dass eine „aufgeschlagene" Seite über Wochen ohne Strom lesbar bleibt und dass der Kontrast dieser Darstellung ähnlich hoch ist wie bei bedrucktem Papier. Auch in der grellsten Sonne ist das Lesen kein Problem. Nachteile sind unter anderem, dass die Methode viel zu langsam für die Darstellung von Bewegtbild ist (was somit auch das Scrollen betrifft) und dass Farben nicht darstellbar sind, zumindest nicht in gewohnter Qualität.

Das Display Ihres Kindle hingegen ist ein LCD, ein Flüssigkristallbildschirm. Bei dieser Technologie wird Licht aus dem Inneren des Geräts durch ein Raster von Kämmerchen nach außen Richtung Display geführt. In den Kämmerchen befindet sich eine Flüssigkeit, deren Eigenschaften der Lichtbrechung durch elektrische Spannung verändert werden kann. So ist es möglich, Pixel mit verschiedenen Farben anzulegen, die einzeln angesteuert werden können. Die Technologie ist sehr ausgereift, daher sind heute Fernseher, Smartphones und Tablets wie der Kindle mit solchen Displays ausgestattet. Sie verfügen über eine fantastische Farbwiedergabe, sind schnell genug für Bewegungen wie bei Filmen und Spielen

und lassen sich mit phänomenaler Auflösung herstellen. Nachteile dieser Technologie sind, dass sie mehr Strom verbraucht als E-Ink und dass das Auge leichter ermüdet, da man in eine Lichtquelle blickt. Die Touch-Sensitivität dieser Displays liegt übrigens als eine Art Schicht noch über der Bildausgabe; sie sind sozusagen aufgebaut wie ein durchsichtiges Sandwich.

10.2 E-Books versus Books

Herkömmliche Bücher, wie wir sie alle kennen, haben ihren ganz eigenen, unverwechselbaren Charme, der ihnen auch nicht durch das E-Book genommen werden soll. Echte Bücherwürmer würden nie ein E-Book lesen, so behaupten sie zumindest.

Doch auch für das E-Book sprechen starke Argumente. Was ist zum Beispiel mit Literatur, die wahrscheinlich nicht in die Annalen der Geschichte eingehen wird? Gebrauchsanleitungen oder Fachbücher beispielsweise, „Pulp Fiction“, wie man zu Groschenheften auch sagen kann, oder auch die nicht abebben wollende Flut der seichten Unterhaltungsliteratur, vom Comedyroman über plumpe Erotik bis zum drittklassigen Krimi? Muss man Bücher, die man wahrscheinlich nur ein einziges Mal liest, wirklich auf Lebenszeit im Regal stehen haben?

Auch das Mitnehmen von Literatur auf Reisen ist ein starkes Argument für das E-Book. Ich für meinen Teil entscheide mich zwar vor der Reise bewusst für ein bis zwei Urlaubslektüren, die ich dann auch lese, aber wer nicht so zielsicher ist, dem kann schon damit geholfen sein, wenn er ein Dutzend Bücher zur Auswahl im Gepäck hat.

Natürlich sind Klassiker wie „Der kleine Hobbit“ oder „Der Herr der Ringe“, die Thomas-Mann-Sammlung von Großmutter oder auch Schiller, Goethe und Brecht eindeutig Material für die eigene, physische Bibliothek, gar keine Frage. Für den Rest tut es aber auch das E-Book. Wo Sie die Grenze ziehen, bleibt natürlich Ihnen überlassen.

10.3 E-Books und Reader, aber kein Überblick

Die Welt der E-Books ist komplex. Die Faktoren, die den E-Book-Markt beeinflussen, sind fast ausschließlich wirtschaftlicher Natur. Es gibt verschiedene Dateiformate für E-Books und verschiedene Konzernkonglomerate. Es gibt jede Menge Autoren, die jede Menge Bücher schreiben, und jede Menge Modelle, wie man deren Copyright handhaben kann. Es gibt offene Formate und proprietäre Formate, es gibt urheberrechtsfreie Bücher, deren Copyright schon abgelaufen ist, und solche, auf die noch jemand Nutzungsrechte angemeldet hat. Es gibt den

Buchkauf, das Ausleihen von E-Books, es gibt On-Demand-Digitalisierung in einfacher oder fortgeschrittener Weise. Zu Deutsch: Es ist schier unmöglich, hier den Überblick zu behalten.

Mit der Entscheidung für ein Lesegerät schlägt man sich meist unbewusst bereits auf eine Seite, während es noch andere Seiten im E-Book-Markt gibt. Mit dem Kindle zum Beispiel entscheiden Sie sich für das Lager von Amazon und sind von anderen Publikationsmodellen ausgeschlossen. Dies ist nicht unbedingt schlimm, es sollte nur von vornherein klar sein.

Konzentrieren wir uns nun auf Ihren Kindle und das Lesen von E-Books auf diesem Gerät.

10.4 E-Books auf dem Kindle

Wenn Sie Ihren Kindle erhalten, liegt im Karussell Ihr erstes E-Book. Es handelt sich um den Willkommensbrief von Jeff Bezos, dem milliardenschweren Gründer und Inhaber von Amazon. Dieser Brief spricht Sie namentlich an, er wird beim Einrichten Ihres Kindle individuell mit Ihrem Namen versehen.



▸ *Abbildung 10.1: Ihr erstes E-Book ist der Begrüßungsbrief, der beim Kindle gleich nach der Einrichtung obenauf liegt. Tippen Sie einfach darauf.*

Dies ist übrigens ein gutes Beispiel für die Macht der On-Demand-Technologie, mit der man Inhalte individualisieren kann. Theoretisch lassen sich so individuelle Gebrauchsanleitungen für beispielsweise Ihr neues Auto zusammenstellen. Diese Anleitung berücksichtigt dann, welchen Motor Ihr Modell hat, welches Radio Sie einbauen ließen, ob Sie ein Automatikgetriebe haben oder vielleicht die Möglichkeit, auch Erdgas zu tanken. Wenn man es auf die Spitze treiben will, ließen sich auf diese Weise auf den Abbildungen in der Anleitung die Farbe Ihres Autos und sogar Ihr Autokennzeichen berücksichtigen.


WILLKOMMEN, JULIAN

amazon

Guten Tag Julian,

herzlich willkommen, dies ist der neue Kindle Fire HD. Mit einem atemberaubenden HD-Display, exklusiver Dolby-Audio-Technologie und schnellstem WLAN ist dies das modernste 7-Zoll-Tablet der Welt. Neben E-Mail, Facebook und Surfen im Internet stehen Ihnen außerdem mehr als 22 Millionen Filme, Fernsehserien, Songs, Apps, Spiele, Bücher und vieles mehr zur Verfügung.

Legen Sie los, indem Sie einen der Kindle Fire-Shops erforschen. Tippen Sie einfach oben auf Ihrem Bildschirm auf „Einkaufen", um zu einem Shop zu gelangen; alles, was Sie kaufen, steht Ihnen umgehend zur Verfügung. Wenn Sie schon früher digitale Inhalte auf Amazon erworben haben, warten diese bereits in Ihren Inhaltsbibliotheken auf Sie, die sich oben auf Ihrer Startseite befinden.

Mit einer Amazon Prime-Mitgliedschaft können Kindle Besitzer jeden Monat eines von mehr als 200.000 Kindle eBooks, darunter 8.500 eBooks in

Pos 1 5%

▶ *Abbildung 10.2: Der individualisierte Begrüßungsbrief ist eine gute Gelegenheit, in das E-Book-Lesen hineinzuschnuppern.*

Wenn Sie den Begrüßungsbrief öffnen und lesen, beobachten Sie sich doch ein wenig selbst. Ist es bequem, am Bildschirm zu lesen? Wie intuitiv ist das Umblättern? Was sind das für Optionen am oberen Bildschirmrand, wenn Sie mitten auf die Seite tippen?

Um die einzelnen Funktionen zu erklären, wollen wir aber besser ein richtiges Buch mit mehr als nur zwei Seiten benutzen.

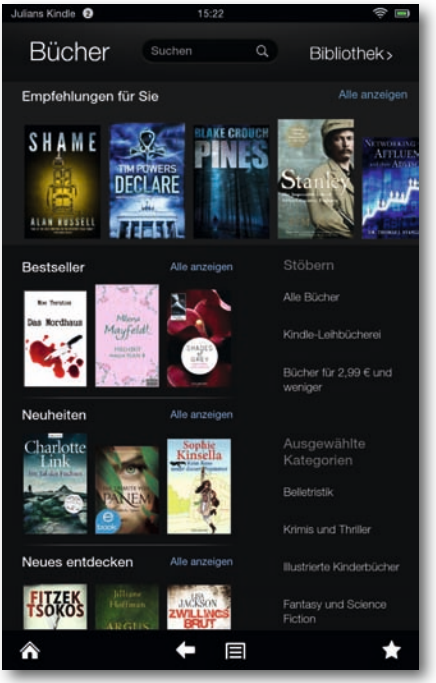
10.5 Die Bücher-Bibliothek

Streng genommen ist die Bibliothek für Bücher die einzig echte Bibliothek auf dem Kindle. Die anderen Bibliotheken müsste man eigentlich Mediatheken nennen, da sie andere Medien als Bücher enthalten. Doch genug der griechischen Spitzfindigkeiten.

Wenn Sie auf der Kindle-Startseite auf **Bücher** tippen, sehen Sie eine weitere Standardbibliothek. Auch diese ist in **Cloud** und **Gerät** unterteilt (mit derselben Funktionalität) und führt zum Shop.

10.5.1 Bücher im Shop kaufen

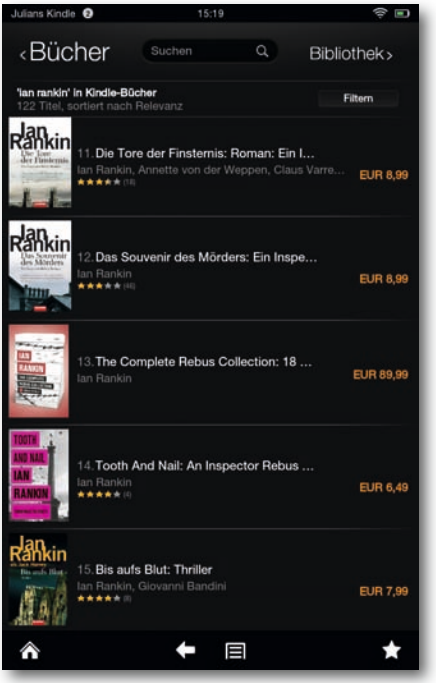
Im Shop bekommen Sie eine Fülle verschiedenartiger Empfehlungen angezeigt, ebenso Bestseller und Neuheiten.



▸ *Abbildung 10.3: Die Startseite des Shops für Bücher schlägt mir vollkommen unterschiedliche Literatur vor.*

Die oberste Reihe von Empfehlungen können Sie scrollen wie das Karussell, immer jedoch gibt es die Möglichkeit, **Alle anzeigen** auszuwählen und so beispielsweise die komplette Liste der Bestseller angezeigt zu bekommen. Doch Vorsicht: Diese Liste endet nicht nach 20 oder 50 Titeln. Sie wird aus den Datenbanken von Amazon gespeist und ist nach Verkaufsrang sortiert. Sie können also durch 100.000 Titel scrollen und wären noch immer nicht am Ende angelangt.

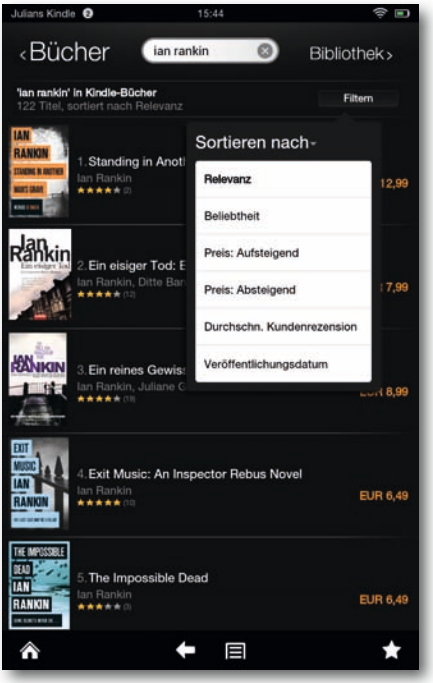
Zudem haben Sie im Shop die Möglichkeit, ausgewählte Kategorien anzusehen oder darin zu stöbern. Das Wichtigste aber ist die Möglichkeit, nach Büchern zu suchen (siehe Abbildung 10.4).



▶ *Abbildung 10.4: Eine Suche nach dem Krimiautor Ian Rankin bringt jede Menge Ergebnisse.*

Bei der Beispielsuche nach dem schottischen Krimiautor Ian Rankin gibt es 122 Ergebnisse, die nach Relevanz geordnet sind. Welche Kriterien genau, außer einer Mischung aus Popularität und Erscheinungsdatum, Amazon für die Bewertung der Relevanz anlegt, ist nicht ersichtlich. Die Liste jedenfalls wirkt wild zusam-

mengewürfelt, deutsche und englische Buchausgaben sind ebenso gemischt wie die Reihen um Inspektor Rebus und um Malcolm Fox. Zwischendrin findet sich auch ein Gesamtwerk. Man muss also sehr genau wissen, was man sucht. Es gibt jedoch die Möglichkeit, die Suchergebnisse zu filtern (siehe Abbildung 10.5).



▶ *Abbildung 10.5: Mit dem Filter können die Suchergebnisse nach verschiedenen Kriterien sortiert werden.*

Das Filtern ist grundsätzlich eine gute Idee, doch leider fehlt zum Beispiel die für Leser besonders wichtige Funktionalität, Buchreihen in die richtige Reihenfolge zu bringen, getrennt nach Taschenbuch oder gebundenem Buch, nach Sprache und nach Ausgabe. Die Filterung nach Veröffentlichungsdatum ist da leider nur ein schwacher Trost.

Ein Buch zu kaufen und herunterzuladen, funktioniert exakt so wie der Kauf und die Installation einer App – siehe hierzu Abschnitt 8.2.



▶ *Abbildung 10.6: Der Kauf eines E-Books funktioniert wie der Kauf einer App. Mit einem Unterschied: Eine Stornierung ist möglich.*

10.5.2 Bücher zurückgeben

Amazon räumt seinen Kunden ein freiwilliges Rückgaberecht von sieben Tagen auf E-Books aus dem Kindle-Store ein. Hierfür gibt es zwei Möglichkeiten: Sofortstorno und Rückgabe.

Sofortstorno

Nachdem Sie ein E-Book gekauft haben, sehen Sie die Taste **Bestellung stornieren** unterhalb des Statusbalkens. Solange Sie diese Seite im Shop nicht verlassen, können Sie den Kauf mit dieser Taste rückgängig machen. Das E-Book verschwindet dann automatisch wieder aus Ihrer Bibliothek. Die Stornierung wird Ihnen quittiert, wie Sie in Abbildung 10.6 ganz unten sehen können.

Das funktioniert selbst dann noch, wenn Sie schon in das Buch hineingelesen haben und dann mit der **Zurück**-Taste zum Shop zurückwechseln.

Rückgabe

Möchten Sie ein Buch innerhalb von sieben Tagen nach dem Kauf zurückgeben und rufen es dafür im Shop auf, wird Ihnen keine Rückgabeoption angeboten (siehe Abbildung 10.7).



▸ *Abbildung 10.7: Rufen Sie das versehentlich gekaufte Buch später im Shop auf, ist die Rückgabe über den Shop nicht mehr möglich.*

Stattdessen können Sie das Buch über Ihr Konto bei Amazon aufrufen. Unter **Mein Konto** / **Mein Kindle** gelangen Sie zur Übersicht aller gekaufter E-Books; hier können Sie mit der Taste **Aktionen** auch **Rücksendung gegen Erstattung** wählen. Alternativ kann man laut Amazon auch Kontakt mit dem Kundenservice aufnehmen, was jedoch umständlicher werden dürfte.

Aber mal ehrlich: Gerade die *Sherlock Holmes Collection* gehört nun wirklich in jede Büchersammlung, noch dazu für lächerliche 89 Cent!



▶ *Abbildung 10.8: Über das Amazon-Kundenkonto (im Unterpunkt* **Mein Kindle***) lassen sich gekaufte Bücher innerhalb von einer Woche zurückgeben. Auch andere Optionen stehen hier zur Verfügung.*

10.5.3 Bücher ausleihen

Die Kindle-Leihbücherei ist ein besonderes Angebot von Amazon. Für einen reduzierten Preis können Sie ein Buch ausleihen und es behalten, solange Sie möchten. Sind Sie Amazon-Prime-Kunde, gibt es sogar ein Buch im Monat kostenlos.

Die Leihbücherei funktioniert nur auf dem Kindle Fire HD und seinen Vorgängern. Wenn Sie E-Books mithilfe einer Kindle-App auf einem Computer oder einem anderen Gerät lesen, können Sie die Angebote der Leihbücherei nicht wahrnehmen.

Sie können immer nur ein geliehenes Buch auf dem Kindle haben (auch wenn Sie mehrere Kindles besitzen), und auch nur einmal im Monat ein Buch ausleihen. Möchten Sie ein zweites ausleihen, werden Sie gefragt, ob Sie das derzeit entliehene dafür zurückgeben (also von Ihrem Kindle löschen) möchten. Eine Rückgabe ist auch über die Funktionen Ihres Amazon-Kontos möglich; hierzu rufen Sie dort **Mein Kindle** auf.

Alle Markierungen und Notizen, die Sie im Buch vornehmen, werden in Ihrem Cloud-Bereich gespeichert. Sollten Sie das Buch eines Tages erneut ausleihen oder kaufen, finden Sie sie dort wieder.

10.5.4 Kopierschutz und Bücher aus anderen Quellen

Um die Rechte von Autoren zu wahren, werden E-Books mit einem DRM, einem Digital Rights Management, ausgestattet. Dieser Kopierschutz ist eine Technologie, die verhindern soll, dass digitale Medien verbreitet werden, ohne dass der Autor bzw. der Rechteinhaber daran verdient.

Die Diskussion um DRM ist heftig und läuft schon viele Jahre. Da digitale Medien komplett verlustfrei kopiert werden können, besteht theoretisch die Gefahr, dass ein E-Book (oder ein Song, ein Film) nur ein einziges Mal gekauft wird und von da an von Mensch zu Mensch, von Computer zu Computer weiterkopiert wird, bis jeder einzelne Bewohner dieses Planeten eine Kopie davon besitzt. So die Angstvorstellung der Industrie.

Aus dieser Argumentation heraus werden Dateien heutzutage geschützt wie Fort Knox, und obendrein wird abgemahnt und verklagt, was das Zeug hält. Zum Teil wandern Leute sogar für das Raubkopieren ins Gefängnis.

Wenn Sie einmal `Abmahnwelle` googeln oder sich zum Thema ACTA informieren, werden Sie nicht lange lesen müssen, um zu erkennen, dass ein Kompromiss, ein Mittelmaß, die Augenhöhe noch lange nicht gefunden ist. Derzeit stehen Raubkopierer strafrechtlich ähnlich da wie wirkliche Schwerverbrecher.

Im Amazon-Universum merken Sie davon jedoch nichts. Sobald Sie ein E-Book kaufen, gehört es Ihnen, die Rechte dafür wurden Ihrem Kundenkonto zugeschrieben. (In Norwegen gab es jedoch einen Fall, dass einer Frau das Kundenkonto grundlos gelöscht wurde, woraufhin sie alle ihre E-Books verlor. Erst als die Medien auf den Fall aufmerksam wurden, wurde das Problem gelöst.)

Dateien, die sie selbst auf den Kindle spielen, werden angezeigt, solange der Kindle sie lesen kann. Das bekannte EPUB-Format zum Beispiel ist mit dem Kindle inkompatibel, doch es gibt genug Software zum Umwandeln von unlesbaren Formaten in Kindle-kompatible Formate. Am besten suchen Sie einmal unauffällig nach `tips and tricks for the Kindle Fire HD`.

PDFs und Word-Dateien werden übrigens in der **Dokumente**-Bibliothek angezeigt. Sie können problemlos gelesen werden, doch können keine Anmerkungen, Lesezeichen und so weiter gesetzt werden.

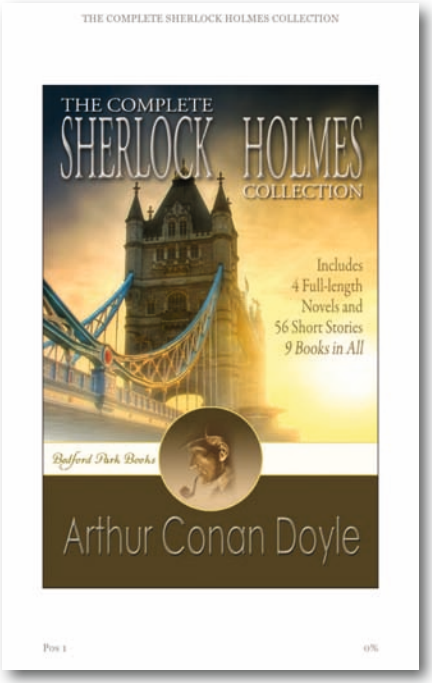
10.6 Bücher lesen

Für diesen Abschnitt verwende ich beispielhaft die zuvor gekaufte *Sherlock Holmes Collection*, auch wenn sie auf Englisch ist. Da das Englische im Internet sowieso allgegenwärtig ist, dürfen Grundkenntnisse vorausgesetzt werden.

10.6.1 Durchblättern

Um ein Buch auf dem Kindle zu lesen, öffnen Sie es, indem Sie es in Ihrer Bibliothek antippen. (Es wird vorausgesetzt, dass Sie die gewünschten Inhalte von der Cloud auf das Gerät übertragen haben, wie schon im Zusammenhang mit Dateien und Apps erklärt wurde; siehe hierzu Kapitel 6 sowie Abschnitt 8.2.3).

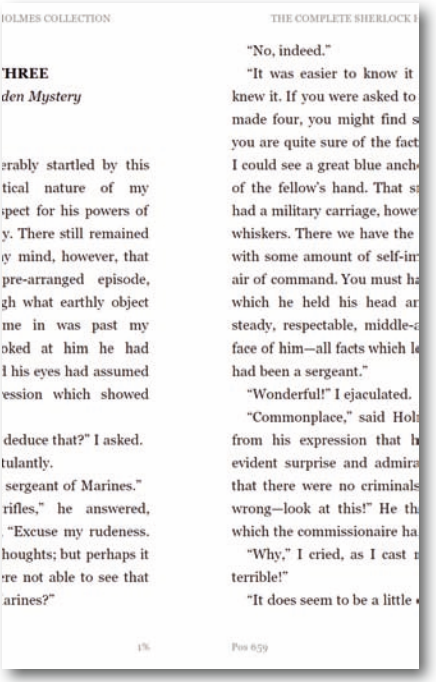
Als Erstes erscheint das Cover (siehe Abbildung 10.9).



▸ *Abbildung 10.9: Das Cover des Buches ist von einem weißen Rand umgeben.*

Zum Umblättern schieben Sie die aktuelle Seite einfach nach links aus dem Bild – gerade so, als würden Sie eine Buchseite nach links umblättern. Bei einem E-Book laufen Sie allerdings nicht Gefahr, einen unwiderruflich Knick in die Seite zu fabrizieren, wenn Sie das Buch ungeschickt anfassen.

Alternativ können Sie auch einfach nur nahe des rechten oder des linken Bildrandes auf das Display tippen.

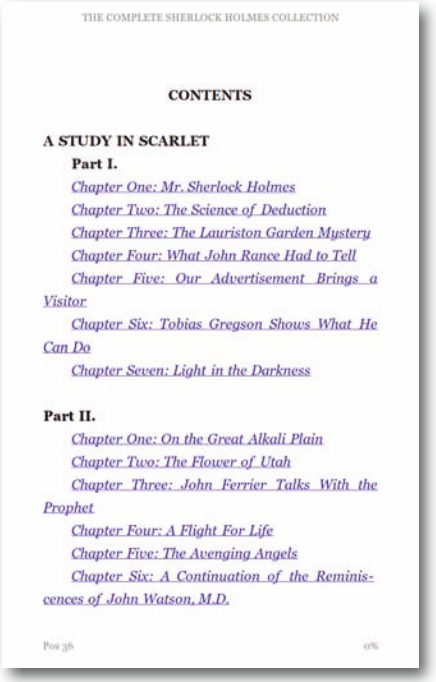


▶ *Abbildung 10.10: Beim Umblättern (hier zwei willkürlich gewählte Seiten) schieben Sie die linke Seite aus dem Bild, während die rechte ihren Platz einnimmt. Oder umgekehrt. Der Screenshot entstand sozusagen auf halbem Wege.*

Mit diesen wenigen Kenntnissen ausgestattet, können Sie bereits ein E-Book komplett lesen. Doch es gibt noch einiges mehr, das Sie wissen sollten.

10.6.2 Der Index

Die meisten E-Books haben einen Index, ein Inhaltsverzeichnis oder eine ähnliche Methode, um die Struktur der Inhalte zu erfassen. Meistens sehen die Einträge in solchen Verzeichnissen aus wie Links im Internet.


THE COMPLETE SHERLOCK HOLMES COLLECTION

CONTENTS

A STUDY IN SCARLET
Part I.
Chapter One: Mr. Sherlock Holmes
Chapter Two: The Science of Deduction
Chapter Three: The Lauriston Garden Mystery
Chapter Four: What John Rance Had to Tell
Chapter Five: Our Advertisement Brings a Visitor
Chapter Six: Tobias Gregson Shows What He Can Do
Chapter Seven: Light in the Darkness

Part II.
Chapter One: On the Great Alkali Plain
Chapter Two: The Flower of Utah
Chapter Three: John Ferrier Talks With the Prophet
Chapter Four: A Flight For Life
Chapter Five: The Avenging Angels
Chapter Six: A Continuation of the Reminiscences of John Watson, M.D.

Pos 36 0%

▶ *Abbildung 10.11: Die erste Seite des Inhaltsverzeichnisses*

Um zu einem der Kapitel zu springen, tippen Sie mit dem Finger auf den betreffenden Eintrag. Der Kindle bringt Sie dann zielsicher zum entsprechenden Kapitel.

10.6.3 Positionen und Seitenzahlen

Es gibt ein praktisches Hilfsmittel, das Ihnen Ihre aktuelle Position im Buch verdeutlicht. Da man ja beim E-Book im Vergleich zum normalen Buch keinerlei Anhaltspunkt hat, wie viel „Papier“ schon hinter oder wie viel noch vor einem liegt, gibt es einen eigenen Statusbalken für diesen Zweck.

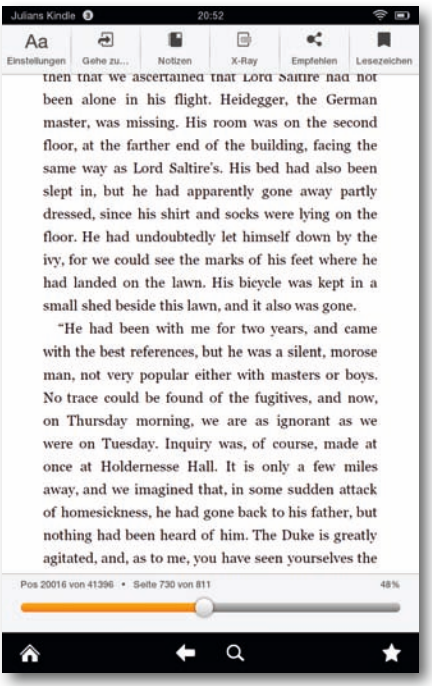
Wie Sie in Abbildung 10.11 und Abbildung 10.12 am unteren Displayrand erkennen können, wird links eine Positionsnummer und rechts ein Prozentwert angegeben.

Die Positionen beziehen sich auf Textstellen, die über das ganze Buch verteilt sind. Es befinden sich meist mehrere Positionen auf einer Seite, daher zählen diese Angaben beim Umblättern in großen Schritten nach oben.

Die Prozentwerte geben exakt an, wie viele Hundertstel des Buches an der jeweiligen Stelle schon hinter Ihnen liegen. Ein Buch beginnt immer bei 0% und endet immer bei 100%. Auch die Prozentwerte ändern sich logischerweise nicht mit jeder Seite.

Nicht bei allen, aber doch bei einigen Büchern ist in der Mitte noch eine Seitenzahlangabe zu finden (siehe Abbildung 10.12). Diese ist bei E-Books nicht mehr so wichtig wie beim gedruckten Buch, da die Schriftgröße bei E-Books verändert werden kann und der Text sich somit automatisch verlängert oder verkürzt. So führt es nur zu Verwirrung, wenn man ein Buch auf dem Kindle liest und zugleich auf dem viel kleineren Smartphone, auf dem ein größerer Schriftgrad verwendet wird. Würde man sich dabei allein an Seitenzahlen orientieren, wäre das Chaos vorprogrammiert.

Außerdem gibt es am unteren Displayrand einen Rollbalken, den Sie mit einem Tipp auf das Display aktivieren können (siehe Abbildung 10.12).

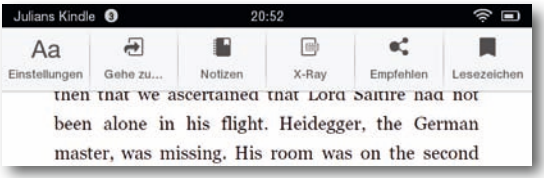


▶ *Abbildung 10.12: Der Rollbalken am unteren Displayrand erscheint, wenn Sie auf das Display tippen. In diesem Fall sind neben Positions- und Prozentangaben auch Seitenzahlen zu sehen.*

Dieser Balken visualisiert nicht nur Ihre aktuelle Leseposition, sondern lässt sich auch verschieben. Sie sollten sich aber Ihre Position merken, da das Blättern mit einer Geschwindigkeit vor sich geht, die selbst einen Spielkartenkünstler erblassen lassen würde. Beenden Sie die Lese-App und öffnen Sie das Buch später wieder, wird die zuletzt besuchte Seite angezeigt.

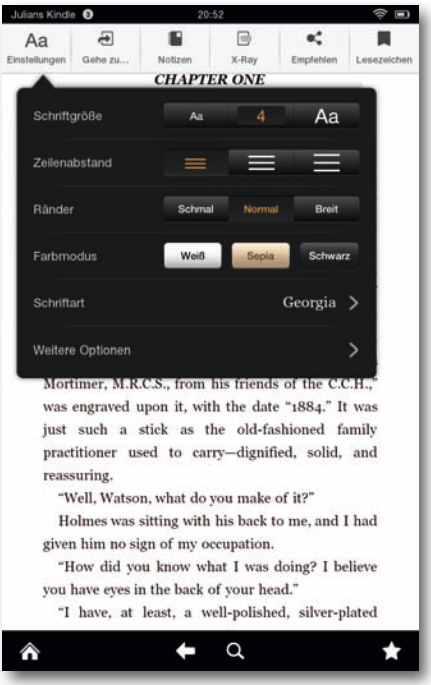
10.6.4 Die Einstellungen

Tippen Sie auf das Display, erscheint nicht nur der Rollbalken unten, sondern auch eine Leiste mit Tasten am oberen Rand des Displays (siehe Abbildung 10.13).



▸ *Abbildung 10.13: Die Lese-Menüleiste am oberen Displayrand*

Wenn Sie auf **Einstellungen** tippen, erhalten Sie ein Auswahlmenü, mit dem Sie Einfluss auf die Darstellung des Textes nehmen können (siehe Abbildung 10.14).

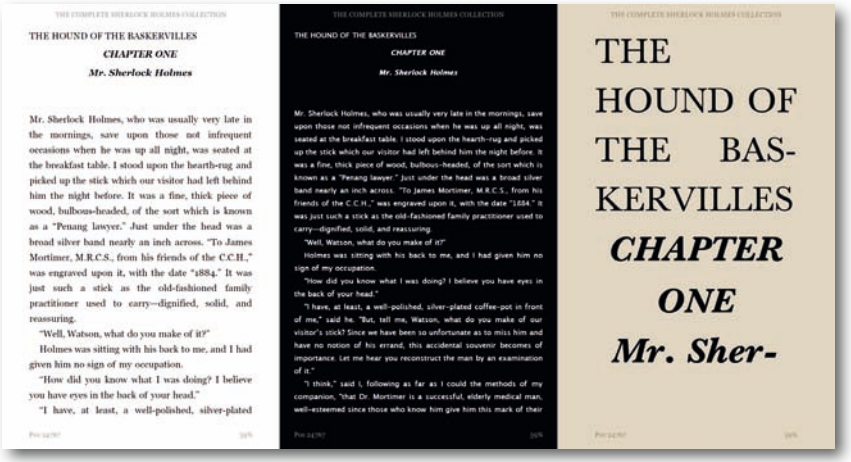


▸ *Abbildung 10.14: Mit den Optionen im* **Einstellungen***-Menü können Sie das Erscheinungsbild von E-Books auf Ihrem Kindle entscheidend verändern.*

Die meisten Optionen sind selbsterklärend, probieren Sie sie doch einfach einmal aus. Sollten Sie sich in den Wald manövrieren, können Sie anhand von Abbildung 10.14 sehen, wie die Werkseinstellungen waren.

Die Option **Text-to-Speech** ist nur für manche englischsprachige Titel verfügbar. Sollten Sie diese Option aktivieren können, finden Sie neben dem Rollbalken eine Wiedergabetaste. Wenn Sie diese antippen, liest eine weibliche Stimme den Text ab der aktuellen Stelle vor.

Diese Funktion hat bei Verlagen Kritik hervorgerufen, weil sie den Markt für Hörbuchversionen unterminiert. Die Vorlesestimme ist die der Sprachausgabe, das heißt, es wird keine Tondatei abgespielt, sondern der Kindle übersetzt mithilfe einer Software das Geschriebene in Sprache. Verlage können nun selbst entscheiden, ob sie die Sprachausgabe erlauben oder nicht.

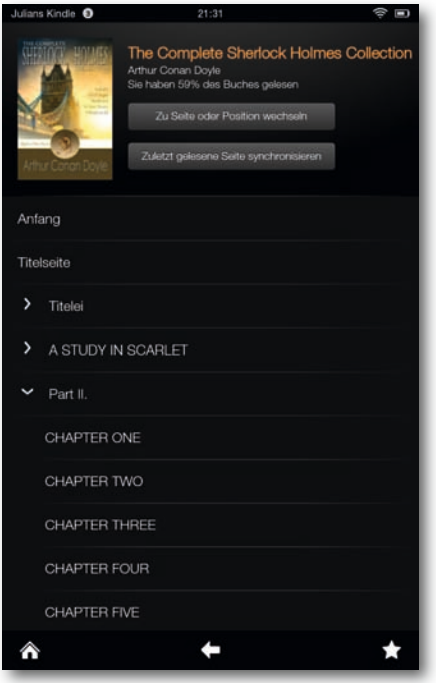


▶ *Abbildung 10.15: Dreimal dieselbe Position in einem E-Book – links die Werkseinstellungen (Schriftgröße 4, Font Georgia, mittlerer Zeilenabstand und Rand); in der Mitte die kleinstmögliche Schrift (Font Lucida), mit dem geringsten Zeilenabstand und dem schmalsten Rand auf schwarzem Hintergrund; rechts die maximale Schriftgröße (zu Ehren des Werkes im Font Baskerville), mit breitem Rand auf sepia Hintergrund.*

10.6.5 Gehe zu...

Die Taste **Gehe zu...** in der Lese-Menüleiste bringt Sie zu einem Menü, über das Sie direkt zu einzelnen Kapiteln springen können (sofern das E-Book entsprechend indexiert ist). Sie können auch direkt eine Seite oder Position eingeben und aufrufen, beispielsweise wenn Ihnen jemand diese Stelle empfohlen hat. Am unteren

Ende gibt es bei manchen Büchern einen Link zur Biografie des Autors, auf jeden Fall aber einen Suchlink für den E-Book-Shop.

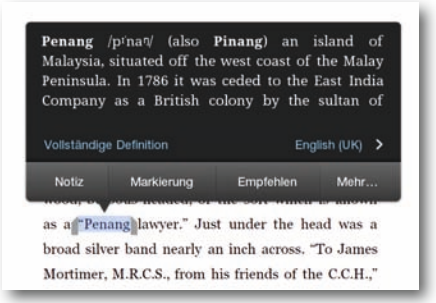


▸ *Abbildung 10.16: Die Funktion* **Gehe zu** *ist sozusagen ein Index, der erreicht werden kann, ohne die aktuelle Seite zu verlassen. Kapitel sind, wie hier ersichtlich, bisweilen in Abschnitte (hier Werke) unterteilt. Am unteren Ende (nicht sichtbar) befinden sich bisweilen noch biografische Angaben zum Autor sowie ein Suchbefehl nach diesem Autor für den E-Book-Shop.*

10.6.6 Notizen, Markierungen und das Lexikon

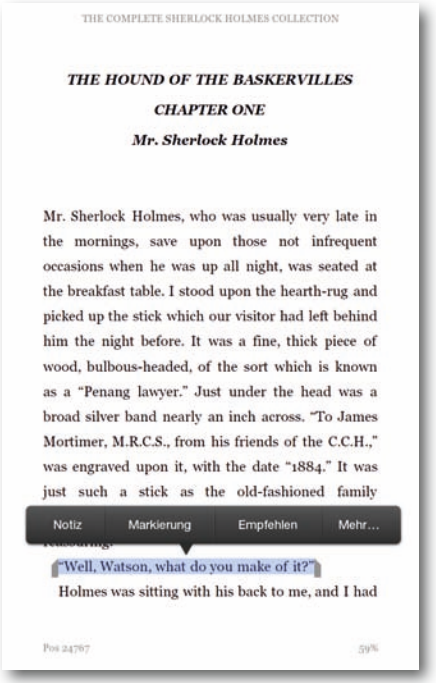
Im Gegensatz zu echten Büchern, in denen Notizen und Markierungen im Normalfall nichts zu suchen haben, sind solche Kennzeichnungen bei E-Books einfach anzubringen und auch wieder spurlos zu entfernen.

Wenn Ihnen eine Textstelle besonders wichtig ist, markieren Sie sie genau wie beim Kopieren von Text (siehe hierzu Abschnitt 4.6). Mit den Markern können Sie die Textstelle so umfangreich wählen, wie Sie wollen. Markieren Sie nur ein einzelnes Wort, wird dieses automatisch in einem Lexikon nachgeschlagen (siehe Abbildung 10.17).



▸ *Abbildung 10.17: Nach dem Markieren eines einzelnen Wortes wird dieses im Lexikon nachgeschlagen. Über das kleine Menü rechts bei* **English (UK)** *können Sie die Lexikonsprache ändern.*

Markieren Sie jedoch mehrere Wörter, erscheint nur das Kontextmenü (übrigens das gleiche wie in Abbildung 10.17 unter dem Lexikon). In diesem Kontextmenü finden Sie verschiedene Auswahlmöglichkeiten vor (siehe Abbildung 10.18).



▸ *Abbildung 10.18: Beim Markieren einer Textstelle erscheint ein Kontextmenü.*

Wenn Sie auf **Markierung** tippen, wird die Textstelle gelb eingefärbt. Tippen Sie hingegen auf **Notiz**, erscheint die Tastatur und eine leere Zeile, in der Sie eine Notiz zu der Textstelle eingeben können. Wählen Sie **Empfehlen**, erscheint ein Fenster, über das Sie diese Textstelle und Ihre Gedanken dazu anderen mitteilen können.

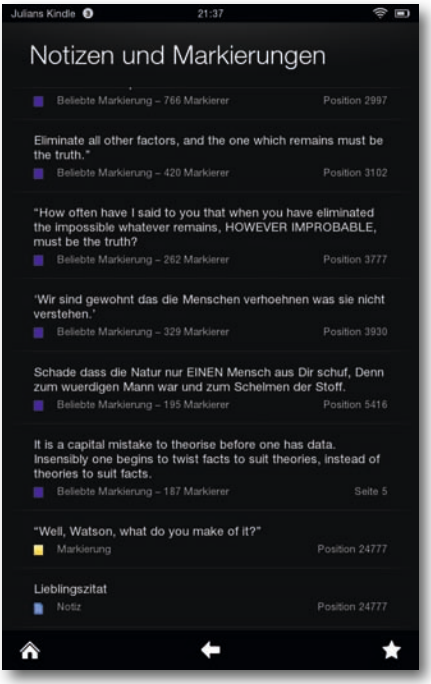


▶ *Abbildung 10.19: Beim Empfehlen einer Textstelle können Sie eine Anmerkung einfügen und sie dann samt der Textstelle anderen Kindle-Lesern des Buches zur Verfügung stellen. Diese Empfehlung kann auch auf Twitter und Facebook veröffentlicht werden. Wenn Sie oben links neben dem Texteingabefeld auf* **Optionen** *tippen, können Sie Beispieltweets und -posts lesen.*

Hinter der Option **Mehr...** im Kontextmenü befinden sich noch die Möglichkeiten, die markierte Stelle im Buch, auf Wikipedia oder im Web zu suchen.

Möchten Sie eine Markierung oder eine Notiz wieder entfernen, markieren Sie die Textstelle erneut; diesmal finden Sie im Kontextmenü die entsprechende Option zum Löschen vor.

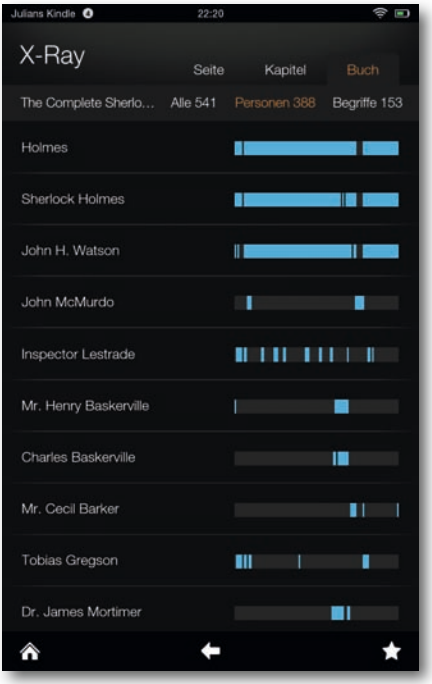
Markierungen und Notizen tauchen im Menüpunkt **Notizen** auf, den Sie in der Lese-Menüleiste aufrufen können (siehe Abbildung 10.20).



▶ *Abbildung 10.20: Rufen Sie* **Notizen** *in der Lese-Menüleiste auf, sehen Sie die Markierungen anderer Leser mit einer blauen Kennzeichnung, Ihre eigenen sind gelb gekennzeichnet. Ganz unten finden Sie die Notiz* **Lieblingszitat** *zu dieser Textstelle. Auch Lesezeichen werden hier angezeigt (in diesem Beispiel sind jedoch keine gesetzt).*

10.6.7 X-Ray

X-Ray ist die englische Bezeichnung für Röntgenstrahlung. Mit dieser Funktion können ausgewählte Bücher auf ihre Struktur hin durchleuchtet werden. Eine ganz nette Funktion, aber da man keine eigenen Suchbegriffe eingeben kann, ist ernsthafte Literaturforschung oder eine Analyse von Texten damit leider nicht möglich.

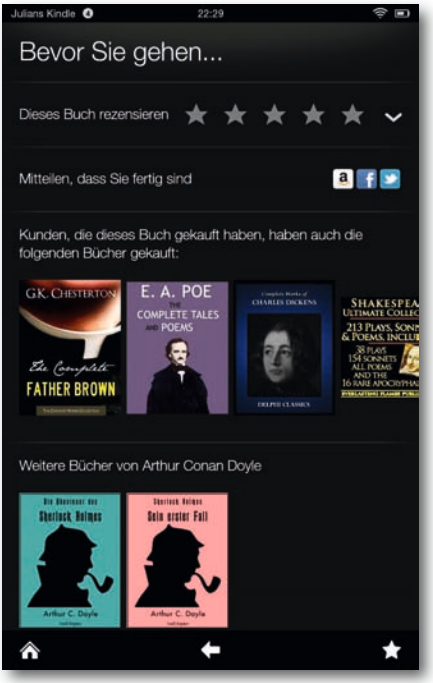


▸ *Abbildung 10.21: Die Röntgenfunktion, hier angewandt auf die Personen der Sherlock Holmes Collection. Dass Holmes und Watson so gut wie immer gemeinsam vorkommen, war zu erwarten. Interessant ist die Regelmäßigkeit, mit der Inspector Lestrade seine Auftritte hat. Die anderen Figuren verteilen sich natürlich auf die einzelnen Fälle, die Liste ist noch wesentlich länger.*

10.6.8 Empfehlen

Die **Empfehlen**-Funktion in der Lese-Menüleiste ist exakt dieselbe wie die im Kontextmenü (siehe Abbildung 10.19), nur gilt die Empfehlung hier für das gesamte Buch und nicht nur für eine spezielle Textstelle.

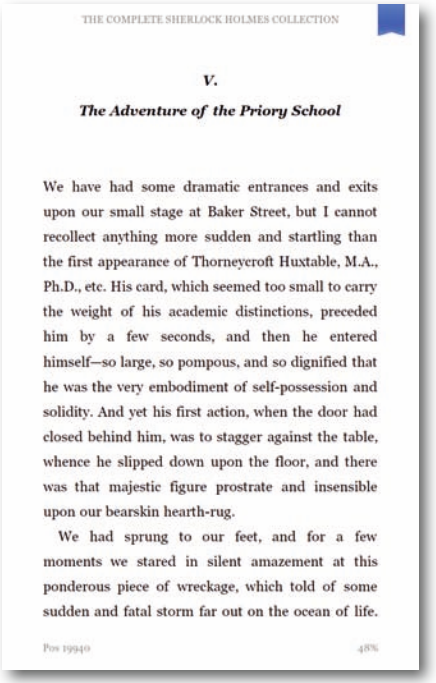
Ein Sonderfall bei den Empfehlungen ist jedoch folgender: Sobald Sie ein E-Book beendet haben und die letzte Seite wegblättern, bittet Amazon Sie, das Buch zu rezensieren oder wenigstens mit ein paar Sternchen zu bewerten. Diese Aufforderung können Sie natürlich auch ignorieren.



▶ *Abbildung 10.22: Mit einem Fingertipp können Sie ein bis fünf Sterne vergeben. Nach Antippen des Häkchens daneben können Sie auch Ihre Meinung ausformulieren. Mit den kleinen Icons für Amazon, Facebook und Twitter kommen Sie wieder ins* **Empfehlen***-Menü, über das Sie Ihre Ansichten veröffentlichen können.*

10.6.9 Lesezeichen

Mit einem Tippen in die obere rechte Ecke der aufgeschlagenen Seite oder auch durch Tippen auf die Option **Lesezeichen** in der Lese-Menüleiste können Sie auf der jeweiligen Seite ein Lesezeichen anlegen. In jedem Buch können Sie so viele Lesezeichen setzen, wie Sie möchten.



▸ *Abbildung 10.23: Auf dieser Seite wurde ein Lesezeichen gesetzt. Zart prangt die Simulation eines edlen blauen Textilbandes im oberen rechten Eck.*

Möchten Sie hingegen eine mit einem Lesezeichen markierte Stelle wiederfinden, rufen Sie **Notizen** auf. Hier sehen Sie alle Lesezeichen, die Sie in diesem Buch gesetzt haben (natürlich wie alles andere über die Cloud auf allen Ihren Geräten synchronisiert), und können die jeweilige Stelle antippen, um dorthin zu springen.

10.6.10 Bilder heranzoomen

Befindet sich eine Grafik oder ein Foto in Ihrem E-Book, können Sie dieses Objekt vergrößern, indem Sie es markieren und damit das Kontextmenü wie für eine Notiz aufrufen. Abgesehen davon, dass Sie eine Notiz schreiben oder eine Markierung vornehmen können, enthält das Kontextmenü nun den Punkt **Zoom**.

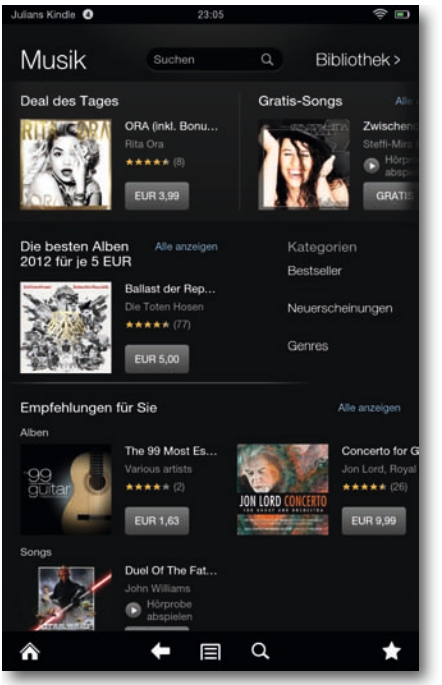
Wählen Sie diese Option, können Sie das Bild mit der Pinch-to-Zoom-Geste (siehe Abschnitt 8.1.9) vergrößern. Diese Funktion verlassen Sie durch Antippen des X in der oberen rechten Ecke des Bildes.

11 Musik

Musik auf dem Kindle verhält sich analog zu Büchern und Apps – es gibt einen Shop, die Musik wird auf den Kindle heruntergeladen und kann dort in Playlisten zusammengefasst werden.

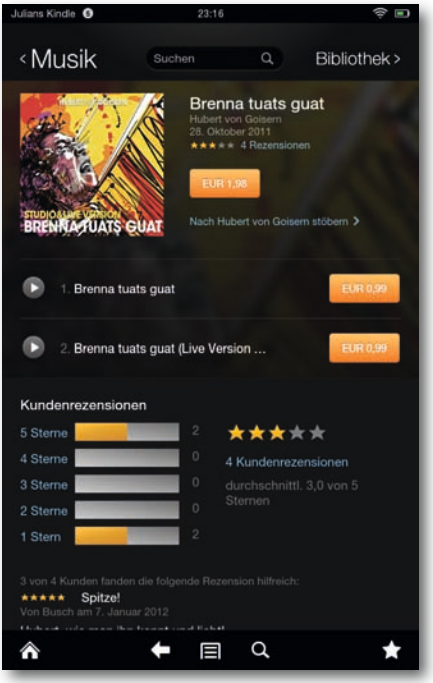
11.1 Musik kaufen und laden

Um Musik zu kaufen und zu laden, öffnen Sie die **Musik**-Bibliothek und tippen dort auf **Shop**. Damit gelangen Sie in den Musik-Shop, in dem Sie nach Herzenslust stöbern oder gezielt suchen können. Die von dort geladenen MP3s sind ohne DRM und können auch auf anderen Playern wiedergegeben werden. Eine Rückgabe gekaufter Musik schließt Amazon jedoch aus.



▸ *Abbildung 11.1: Der Amazon Musik-Shop (wird auch MP3-Downloads genannt, nie jedoch Music-Shop) ist genauso aufgebaut wie die anderen Shops. Es lohnt sich, immer mal wieder reinzuschauen, da es auch kostenlose Downloads gibt.*

Haben Sie sich für Ihren ersten Kauf entschieden und auch anhand der Hörprobe kontrolliert, ob die Interpretation die gesuchte ist, tippen Sie auf die Taste, die Ihrem Kaufwunsch entspricht. Sie können einzelne Lieder kaufen oder das ganze Album.



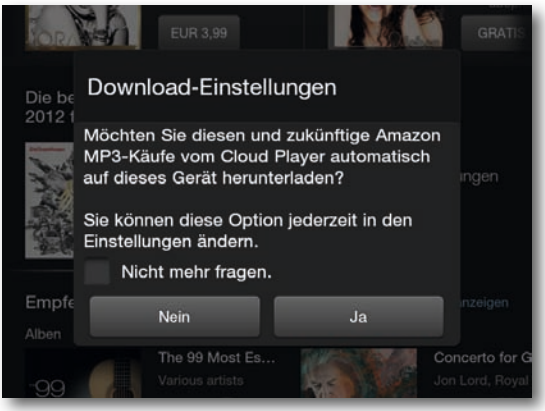
▶ *Abbildung 11.2: Hörproben können Sie mit der grauen Wiedergabetaste links vor dem Titel aufrufen. Der Download in die Cloud beginnt beim Kauf automatisch. Sie können sowohl das ganze Album (im Beispiel mit zwei Songs) als auch die beiden Titel einzeln kaufen.*

Nach dem Kauf wird die Musik in Ihrem Cloud Player gespeichert. Diesen müssen Sie natürlich zuerst in Ihrem Amazon-Kundenkonto aktiviert haben (siehe Cloud-Abschnitt 6.6).



▸ *Abbildung 11.3: Nach einem Kauf können Sie auswählen, ob Sie die Musik gleich in Ihrer Bibliothek aufrufen oder ob Sie noch weiter im Shop stöbern wollen.*

Falls Sie noch keine entsprechenden Einstellungen festgelegt haben sollten, werden Sie nun gefragt, ob neu gekaufte Songs in Zukunft automatisch auf den Kindle heruntergeladen werden sollen (siehe Abbildung 11.4).



▸ *Abbildung 11.4: Indem Sie* **Nicht mehr fragen** *aktivieren, können Sie diese Frage für alle Zukunft verbannen.*

Möchten Sie die Einstellungen lieber ein andermal vornehmen oder ändern, finden Sie die Möglichkeit dazu unter **Einstellungen / Anwendungen / Musik**.

11.2 Eigene Musik auf den Kindle spielen

Sie können auch Musik aus Ihrer eigenen MP3-Sammlung auf den Kindle übertragen. Dies geht entweder über die Cloud, wo Sie für mehr als 250 Titel eine kostenpflichtige Version des Cloud Player kaufen müssen, oder per USB. Informationen zu den verschiedenen Vorgehensweisen finden Sie in den Abschnitten 5.1 und 5.2.

Nicht in jedem Musikladen bekommt man jedes Album. So groß das Amazon-Universum auch sein mag, manche Titel bekommen Sie nur anderswo. Es lohnt sich also, die Augen offen zu halten und die gewünschte Musik auch über andere Shops zusammenzustellen. Sie müssen nur darauf achten, dass die Musik jeweils DRM-frei ist. Solange Sie nur Ihre eigenen oder selbst erworbenen Titel übertragen bzw. sich im Rahmen der Legalität bewegen, brauchen Sie sich keine Sorgen zu machen.



▸ *Abbildung 11.5: Dieses Album bekommen Sie zum Beispiel nicht bei Amazon (zumindest nicht als Download), sondern bei iTunes. Dort aber ebenfalls DRM-frei, sodass Sie es problemlos auf den Kindle spielen können. (Bild: Apple iTunes)*

11.3 Playlisten zusammenstellen

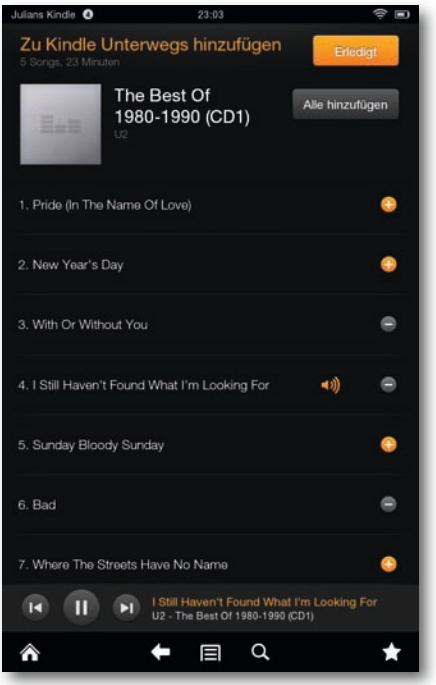
Eine Playlist ist das digitale Äquivalent zur Kompilation oder, noch besser, der selbst zusammengestellten Musikkassette fürs Auto. In einer Playlist sammeln Sie die Titel, die Sie in einer bestimmten Reihenfolge (oder auch zufällig gemischt)

hören wollen. Sie können der Playlist einen Namen geben und sie so zum Beispiel für bestimmte Zwecke vorsehen.

Der eine stellt sich eine besonders laute, aggressive Playlist für das Putzen und Staubsaugen der Wohnung zusammen, andere wiederum Titel mit prominentem Rhythmus und gleicher Geschwindigkeit fürs Joggen. Oder wie wäre es mit einer Playlist schöner Weihnachtslieder für den nächsten Heiligabend oder einer Sammlung andalusischer Musik für die Urlaubsdias, falls Sie diese noch analog vorführen? Es gibt schlichtweg unzählige Möglichkeiten.

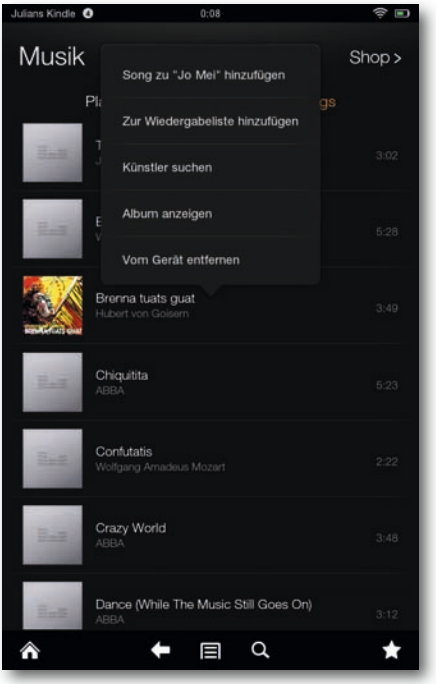
Grundsätzlich kann jeder Titel natürlich in mehreren Playlists vorkommen. Es ist jedoch nicht möglich, ein und denselben Titel in einer Playlist mehrfach vorkommen zu lassen.

Um eine Playlist anzulegen, tippen Sie auf **Playlists** und dann auf **Neue Playlist erstellen**. Zunächst müssen Sie der Playlist einen Namen geben. Dann fügen Sie Titel hinzu, indem Sie sie in Ihrer Bibliothek markieren (siehe Abbildung 11.6).



▶ *Abbildung 11.6: Sobald Sie bei einem Titel das Plus antippen, gilt er zur Playlist hinzugefügt und das Plus verwandelt sich in ein Minus, mit dem Sie den Titel wieder aus der Playlist entfernen können. Mit* **Erledigt** *speichern Sie die Auswahl und können weitere Titel in anderen Alben aufrufen.*

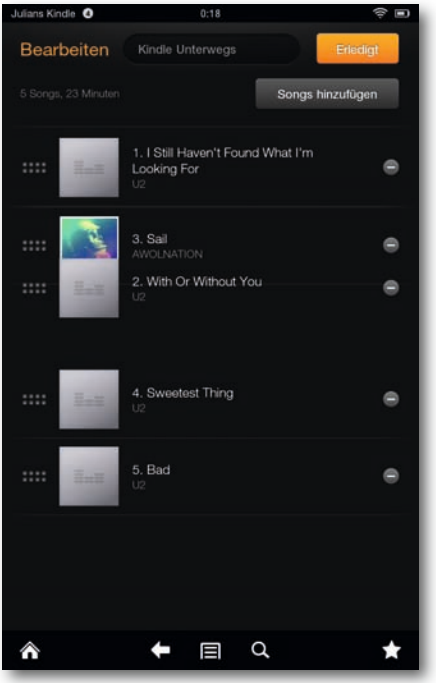
Alternativ können Sie auch eine Playlist anlegen, indem Sie einen Song auswählen und das Kontextmenü aufrufen (siehe Abbildung 11.7).



▶ *Abbildung 11.7: Das Kontextmenü zu einem Song bietet verschiedenste Optionen, bei aktuell gespielten Titeln zusätzlich* **Player bereinigen**, *um den Verlauf zu löschen.*

Über das Kontextmenü eines Songs können Sie ihn zur letzten angelegten Playlist (im Beispiel in Abbildung 11.7 *Jo Mei*) hinzufügen oder mit **Zur Wiedergabeliste hinzufügen** eine andere Playlist auswählen bzw. eine neue Playlist anlegen. Die Option **Künstler suchen** führt Sie in den Shop zu den Suchergebnissen nach dem aktuellen Künstler und **Album anzeigen** in die **Musik**-Bibliothek (Ansicht nach Album) zum entsprechenden Album.

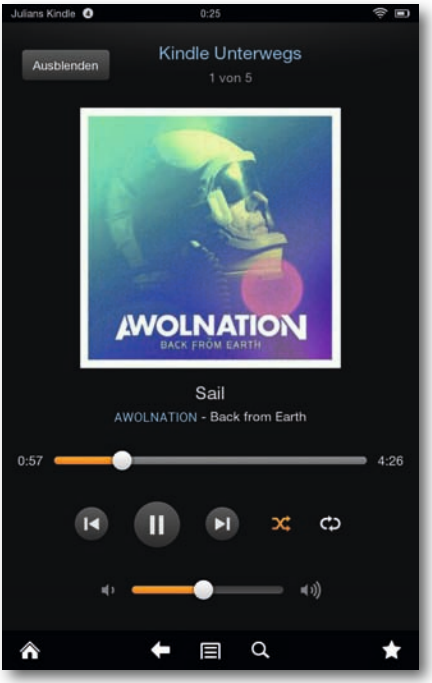
In der Bibliothek können Sie die Playlist selbst auch bearbeiten; dazu rufen Sie sie auf und wählen **Bearbeiten**. Anschließend können Sie Titel löschen oder die Titel in eine andere Reihenfolge bringen.



▶ *Abbildung 11.8: Das Bearbeiten einer Playlist. Hier tauschen gerade With or Without You und Sail die Plätze. Zum Ändern der Reihenfolge packen Sie den betreffenden Eintrag links an dem kleinen stilisierten Griff und ziehen ihn an die gewünschte Position. Mit* **Erledigt** *beenden Sie die Bearbeitung.*

11.4 Musikwiedergabe und Multitasking

Zum Abspielen von Musik tippen Sie einen einzelnen Titel in einem Album oder in einer Playlist an. Anschließend spielt der Kindle entsprechend Ihrer Auswahl diesen Titel und dann die übrigen dieser Playlist, dieses Albums oder dieser Liste von Songs ab. Ein Tipp auf **Zufallswiedergabe**, sofern verfügbar, spielt die Songs dieser Playlist, Songliste oder dieses Albums in zufälliger Reihenfolge ab.



▶ *Abbildung 11.9: Der Player – oben die Playlist (bzw. das Album) mit der Anzahl der Titel, darunter das Plattencover, sofern beim MP3 in den Metadaten verfügbar, dann der Songtitel und der Name des Albums, darunter die Bedienelemente des Players.*

Die Bedienelemente des Players sind die gleichen wie überall sonst auf der Welt:

Oben der Statusbalken: Der Knopf lässt sich an eine beliebige Stelle im Titel ziehen; links die Anzeige der bereits abgelaufenen Zeit, rechts die Gesamtdauer des Songs.

Darunter von links nach rechts: die Skip-Taste rückwärts, die Play/Pause-Taste, dann die Skip-Taste vorwärts. Die verschlungenen Pfeile daneben zeigen durch ihre Farbgebung an, dass die Zufallswiedergabe („Shuffle“) aktiviert ist. Die Loop-Taste befindet sich rechts davon. Mit dieser Taste können Sie die Liste bzw. das Album in einer Endlosschleife abspielen oder, wenn eine kleine 1 dazu angezeigt wird, nur den aktuellen Song immer und immer wieder wiederholen.

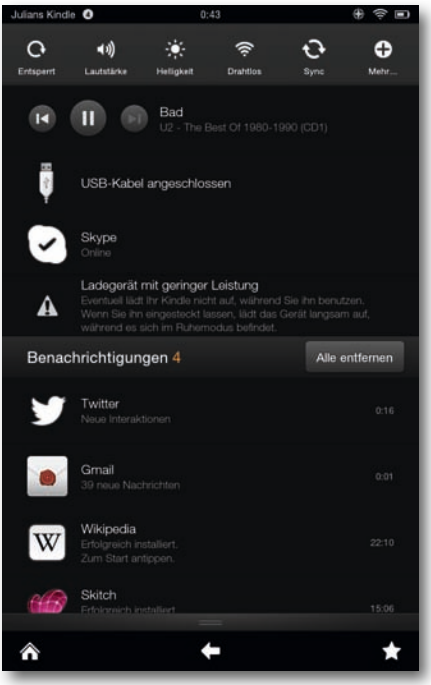
Darunter noch der Lautstärkeregler. Unten in der Optionsleiste gibt es im Menü zum Karteireitersymbol keine Option, die Sie mittlerweile nicht schon kennen würden.

11.4 Musikwiedergabe und Multitasking

Der Musikplayer hat als eine von wenigen Apps auf dem Kindle die Fähigkeit (und Erlaubnis) zum Multitasking: Wenn Sie Musik abspielen, können Sie den Player über das Startseitensymbol (das Haus) unten links verlassen und andere Programme benutzen. Die Musik spielt jedoch weiter.

Ein praktisches Feature, wenn Sie im Internet surfen oder Ihre Mails abarbeiten und so weiter, aber störend bei anderen Tätigkeiten, etwa beim Spielen oder wenn Sie über *Skype* telefonieren.

Manche Programme unterbrechen den Musikplayer automatisch (beispielsweise *Skype* bei einem Gespräch), bei den meisten müssen Sie aber den Player aufrufen und manuell einbremsen, wenn Sie dann doch keine Musik brauchen. Hierzu rufen Sie am besten die Schnelleinstellungen (siehe Abschnitt 3.2 und Abbildung 11.10) auf; dort finden Sie eine reduzierte Playerversion, mit der Sie die Musikwiedergabe anhalten können.



▶ *Abbildung 11.10: In den Schnelleinstellungen findet sich auch der Musikplayer, wenn gerade Musik abgespielt wird. Mit einem Wisch und einem Tastendruck können Sie so in fast jeder Situation die Musikwiedergabe gegebenenfalls schnell unterbrechen.*

12 Video und HDMI allgemein

Das Abspielen von Videos ist über die Option **Videos** in der Bibliothekenleiste möglich; hierfür brauchen Sie allerdings eine Mitgliedschaft bei Lovefilm (siehe Abschnitt 2.2.5). Alternativ können Sie eigene Videos im MP4-Format (auch 3GP und VP8 funktionieren) in den Systemordner **Movies** kopieren und mit einem Videoplayer (in der Bibliothek **Apps**) abspielen (siehe Abschnitt 5.7.4 und Abschnitt 8.1.8).

Die einzige noch nicht erklärte Funktion hierbei ist die der HDMI-Buchse im Gehäuse: Mit einem entsprechenden Kabel (siehe Abschnitt 2.2.5) können Sie den Kindle an Ihren digitalen Fernseher oder Beamer oder ein anderes HDMI-fähiges Gerät anschließen.

Der Kindle spiegelt einfach nur die Grafikausgabe, sodass Sie nicht nur Filme auf dem großen Bildschirm ansehen können, sondern auch sämtliche andere Dinge: Was auf dem Display zu sehen ist, ist auch auf dem großen Bildschirm zu sehen. Sie können also auf dem Fernsehbildschirm bequem eine Reihe von Urlaubsbildern vorführen und dabei selbst auf dem Kindle weiterblättern oder hineinzoomen.

Wenn Sie zufällig ein Rockstar sein sollten, können Sie den Kindle auch an die gigantischen Videodisplays Ihrer Konzerttournee anschließen und den versammelten Zuschauern Fotos oder Videos für die Show zeigen. Oder Sie schalten einfach nur die Kamera zu und singen so direkt in den Kindle. Beschränkungen gibt es kaum.

13 Fotos

13.1 Fotos übertragen

Um Fotos auf den Kindle zu bringen, lesen Sie bitte die entsprechenden Abschnitte zum Thema Dateiübertragung in Kapitel 5. Sie können jede Menge Bilder auf dem Gerät speichern und in Alben einsortieren. Diese Alben können Sie jedoch nicht auf dem Kindle anlegen. Das müssen Sie über die Dateistruktur im Systemordner oder über die Cloud (siehe Abschnitt 6.3) erledigen.

Wie in Kapitel 6 erwähnt, können Bilder auch nicht vom Kindle in die Cloud verschoben werden, sondern nur von der Cloud auf den Kindle.

13.2 Mit dem Kindle fotografieren

Mit dem Kindle können Sie sogar fotografieren (siehe auch Abschnitt 8.3.8), selbst wenn dies zugegebenermaßen etwas unpraktisch ist, da die Kamera und das Display in dieselbe Richtung weisen.

Um ein Foto zu machen, rufen Sie die **Fotos**-Bibliothek auf. Dort finden Sie oben rechts die **Kamera**-Taste. Starten Sie die Kamera, indem Sie auf diese Taste tippen. Über das Irissymbol auf dem Display können Sie dann die Kamera auslösen. Das Display blitzt dabei kurzzeitig weiß auf, um eine maximale Beleuchtung des Motivs zu erzielen.



Abbildung 13.1: Bis ich den Vergleich mit Ansel Adams oder Helmut Newton nicht mehr zu scheuen brauche, ist es noch ein weiter Weg. (Bild: Julian Reischl)

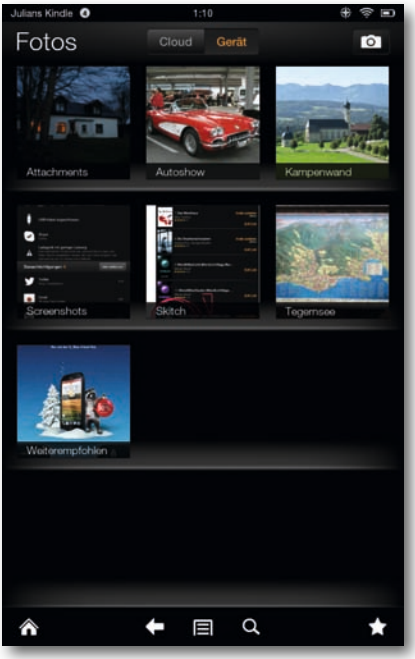
Die Aufnahmen werden im Album **Kamera** gespeichert; von dort können Sie sie per Mail verschicken oder per USB auf Ihren PC kopieren (siehe hierzu Kapitel 5).

Es gibt einige Kamera-Apps, die die technischen Möglichkeiten der eingebauten Kamera besser nutzen als die integrierte App (siehe hierzu Abschnitt 8.3.8). So ist es zum Beispiel auch möglich, Videos zu drehen.

13.3 Fotos ansehen und vorführen

Sie können die Inhalte Ihrer Fotoalben auf dem Kindle auf zwei Arten ansehen: im Hochformat oder im Querformat. Das mag nicht nach viel Unterschied klingen, doch sehen Sie selbst.

Rufen Sie eines der Alben auf, präsentieren sich die Bilder wie in Abbildung 13.3 gezeigt (ich habe mich hier für die Bilder eines Ausflugs auf die Kampenwand oberhalb des Chiemsees entschieden; übrigens am heißesten Tag des Jahres 2012, wie sich später herausstellte).



▸ *Abbildung 13.2: Die* **Fotos***-Bibliothek des Kindle beinhaltet mehrere Alben. Manche von ihnen entstehen automatisch (zum Beispiel* **Attachments**, **Screenshots** *und* **Weiterempfohlen***), andere werden von Apps angelegt (beispielsweise von Skitch), die übrigen sind manuell über USB (siehe Abschnitt 5.1 bzw. 5.2) oder die Cloud angelegt worden (siehe Abschnitt 6.3). (Bilder: Julian Reischl, Ekkehard Reischl)*



▸ *Abbildung 13.3: In der Hochkantansicht gibt's für jedes Bild eine quadratische Vorschau, die Kacheldarstellung – praktisch, wenn man einen schnellen Überblick möchte und die Fotos schon kennt, allerdings fehlen in dieser Ansicht naturgemäß Bilddetails an den Rändern. (Bilder: Julian Reischl)*

Drehen Sie den Kindle jedoch auf die Seite, werden die Inhalte des Albums in einer hübschen Collage angezeigt (siehe Abbildung 13.4).



▶ *Abbildung 13.4: Die Collageansicht im Querformat lässt sich seitlich scrollen, sodass man die Inhalte des ganzen Albums durchsehen kann, ohne die Bilder einzeln aufrufen zu müssen. Auf den Bildern übrigens auch der Chiemsee mit der Herreninsel. (Bilder: Julian Reischl)*

Natürlich können Sie die Bilder auch einzeln aufrufen (sowohl im Hoch- als auch im Querformat); hierbei bietet sich die horizontale Ausrichtung jedoch geradezu an. Wenn man vor dem Herumzeigen auch noch die automatische Drehung des Displays deaktiviert (siehe Abschnitt 3.2.1), kann man den Kindle auch problemlos herumgeben.



▶ *Abbildung 13.5: Ein einzelnes Bild in der Vollbildansicht; da das Seitenverhältnis vom Kindle-Display nicht mit dem des Fotos übereinstimmt, sind links und rechts schwarze Balken zu sehen. (Bild: Julian Reischl)*

In dieser Ansicht können Sie auch mit der Fingerspreizgeste in Bilder hineinzoomen und den vergrößerten Bildausschnitt dann mit einer Fingerspitze genauer unter die Lupe nehmen (siehe Abbildung 13.6).



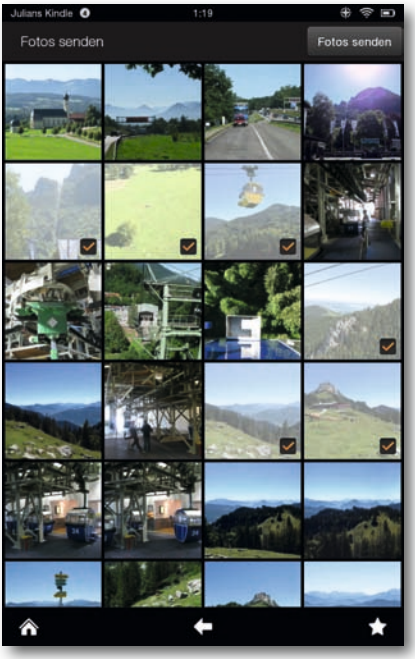
Abbildung 13.6: Wetten, dass Sie diese kleine Gipfelstürmerseilschaft auf dem vorigen Bild nicht bemerkt haben? Der Zoomfaktor hängt jedoch auch von der Auflösung des Fotos ab. (Bild: Julian Reischl)

Wenn Sie den Kindle über ein HDMI-Kabel an einen Fernseher oder ein anderes Gerät angeschlossen haben (siehe hierzu Kapitel 12), spiegelt das Gerät das Kindle-Display. Sie können also mit dem Kindle in der Hand eine Diashow vom Sofa aus der ganzen Familie vorführen. Eine automatische Diashowfunktion gibt es jedoch nicht.

13.4 Fotos per Email senden

Um Fotos zu versenden, rufen Sie ein Album auf und tippen in der Optionsleiste auf das Briefumschlagsymbol. (Dies gilt auch für den Fall, dass Sie gerade ein Bild im Vollbildmodus betrachten.) Anschließend können Sie die gewünschten Bilder markieren.

Haben Sie die Auswahl getroffen, tippen Sie auf **Fotos senden**. Der Kindle öffnet daraufhin eine neue Mail und hängt die Bilder an. Das kann ein wenig dauern.



▸ *Abbildung 13.7: Die Auswahl mehrerer Fotos für eine Mail ist ein Kinderspiel. (Bild: Julian Reischl)*



▸ *Abbildung 13.8: Die Bilder werden für eine Mail zurechtgemacht. Dieser Vorgang dauert jedoch in den seltensten Fällen länger als zehn Sekunden.*

Anschließend wird ein leeres Mailformular angezeigt, das Sie nur noch auszufüllen brauchen (siehe Abbildung 13.9).



▶ *Abbildung 13.9: Geben Sie noch ein wenig Text zu Ihrer Mail ein, dann können Sie die angehängten Fotos verschicken. Mit dem X hinter den Dateinamen können Sie einzelne Fotos bei Bedarf auch wieder entfernen. Beachten Sie bitte außerdem die Taste* .de *zum Vervollständigen von Mail- und Webadressen auf der Tastatur sowie das Symbol für die aktivierte Standortbestimmung oben in der Menüleiste links neben dem WLAN-Empfang.*

Sie brauchen jetzt nur noch die Empfänger einzutragen (bitte beachten Sie die Hinweise zum Versand von E-Mails in Abschnitt 8.1.2), sollten einen Betreff und ein paar Sätze formulieren und können dann die Mail versenden. Mit **Abbrechen** können Sie sie natürlich auch wieder verwerfen oder als Entwurf speichern.

14 Zubehör für Ihren Kindle

Für all die elektronischen Helferlein, die seit der Marktreife der Mobiltelefone einen unglaublichen Boom erleben, gibt es eine ebenso unglaubliche Fülle an Zubehör. Ein gigantischer Markt von teilweise hochkreativen Produkten ist entstanden, es gibt wirklich nichts, was es nicht gibt.

Vorsicht ist jedoch immer geboten, besonders bei unseriösen Anbietern gerade aus schlecht überwachten Märkten: Sie wollen sich bestimmt keine toxischen Materialien einhandeln. Das soll nicht heißen, dass Sie nur in deutschen oder europäischen (Internet-)Geschäften kaufen sollen, Sie sollten jedoch ein Auge auf mögliche Anzeichen für unseriöse Handelspartner haben, zumal Sie ja auch nicht jedem Ihre Kreditkartendaten geben möchten.

Ein Tipp zum Onlineshopping: Prepaid-Kreditkarten wie von Wirecard funktionieren auf Guthabenbasis, man muss sie mit Geld aufladen und kann so den theoretischen Maximalverlust begrenzen. Und Bezahldienste wie PayPal helfen mit sicherer Software dabei, unseriöse Anbieter gar nicht erst an ihrem Zahlungsmodell teilnehmen zu lassen.

Und nicht zu vergessen: Bei jedem Produkt müssen Sie vor dem Kauf natürlich auch erst einmal herausfinden, ob es für den Kindle Fire HD geeignet ist.

14.1 Headsets, Kopfhörer

Ein Headset ist ein Kopfhörer mit Mikrofon. Man kann es benutzen, um zum Beispiel mit *Skype* zu telefonieren, oder auch in manchen Computerspielen verwenden, um sich mit seinen Teammitgliedern zu unterhalten. Außerdem kann man bei einem Headset das Mikrofon auch ungenutzt lassen und es einfach nur als einen bequemen Kopfhörer verwenden.

Es gibt Modelle mit Kabel und schnurlose Varianten, die sich mit dem Kindle über Bluetooth verbinden. Es gibt große Kopfhörer, die die Ohren komplett umschließen, und kleine Stecker, die man sich direkt in die Ohren steckt (ebenso Modelle mit nur einem Stecker für ein Ohr). Die Auswahl ist riesig, und die Preise variieren ebenso gewaltig wie die Qualität.

Natürlich können Sie aber auch einfach nur einen schönen Kopfhörer für den gediegenen Musikgenuss kaufen.

14.2 Eingabestifte

Wenn es Ihnen unangenehm ist, den Kindle mit dem Finger zu bedienen, können Sie sich auch einen Eingabestift, einen sogenannten Stylus, besorgen. Es handelt sich hierbei um einen meist sehr kleinen Metallstift mit einer gummierten Spitze, mit der Sie den Kindle wie mit einem Finger bedienen können. Es gibt ihn auch als kleinen Anhänger, er wird mit einem Plastikstecker an der Kopfhörerbuchse befestigt, oder als Teil einer Tasche für das Gerät.

14.3 Reinigungsmaterialien

Zum Reinigen des Kindle genügt ein fusselfreies, nicht kratzendes Staubtuch. Aber auch hier hat sich ein großer Markt gebildet. Sie haben die Wahl zwischen Mikrofaser, Leder und allen möglichen Materialien dazwischen. Außerdem werden Reinigungsflüssigkeiten angeboten, doch hierbei sollten Sie extreme Vorsicht walten lassen, denn Feuchtigkeit kann für das Gerät das Aus bedeuten (siehe hierzu auch Abschnitt 3.3.11).

14.4 Hüllen und Taschen

Den Kindle stilvoll zu verpacken, ist sicher eine Idee, die Ihnen schon wenige Minuten nach dem Auspacken gekommen ist. Es gibt jede Mengen von Hüllen aus den verschiedensten Materialien, von Bambus über Plastik bis Krokodilleder. Achten Sie beim Hüllenkauf darauf, dass die Hülle selbst kein Staubmagnet ist (wie viele weiche Plastiksorten), dass die Öffnungen für Tasten, Buchsen und Mikrofon nicht verdeckt werden, dass die Hülle möglicherweise in eine Art Standfuß umgebaut werden kann, um den Kindle zum Ansehen von Videos auf dem Tisch zu platzieren, dass die Hülle das Gerät nicht verkratzt sowie auf ähnliche Faktoren, die Ihnen wichtig sind. Außerdem gibt es Hüllen mit kleinem Stylus in einer Extratasche.

14.5 Displayschutzfolie

Ganz ehrlich: Von Displayschutzfolien ist abzuraten. Zum einen ist das im Kindle verbaute Gorilla-Glas (googeln Sie den Begriff!) so hart, dass es schon Böswilligkeit und eine Menge Kraft braucht, um es zu beschädigen. Oder Sie arbeiten auf einer Baustelle und tragen den Kindle zusammen mit Ihren schweren Werkzeugen in derselben Kiste. Aber dann hilft Ihnen die Displayschutzfolie auch nicht wirklich weiter. Zum anderen hat die Schutzfolie den Nachteil, dass sie die Berührungsempfindlichkeit des Displays mindert. Die Bedienung des Kindle macht dann wahrscheinlich keinen Spaß mehr.

14.6 Staubschutz für die Buchsen

Sie werden ein bisschen suchen müssen, um diese Produkte zu finden, aber ein Staubschutz für die Buchsen des Kindle (auf Englisch unter anderem „dust plug“ oder „dust protection“ genannt) ist eine gute Investition. Es handelt sich hierbei um Plastikstöpsel, die genau auf die offen liegenden Buchsen des Kindle passen und verhindern, dass Staub oder Feuchtigkeit ins Gerät gelangen. Ich kaufte beispielsweise bei Amazon welche für mein Smartphone, die mir dann in einem höchst exotischen Briefumschlag direkt aus Hongkong zugeschickt wurden.

14.7 Handschuhe

Sollten Sie gerne rausgehen und dabei vielleicht den Kindle mitnehmen wollen, und das im Winter? Dann dürfte Sie interessieren, dass es spezielle Handschuhe gibt, mit denen man Touchscreen-Displays benutzen kann. Solche Handschuhe haben Silberfäden in den Fingerkuppen eingewebt, damit die Leitfähigkeit des Handschuhs der einer Fingerkuppe entspricht. So klappt’s auch mit dem Display.

14.8 USB-Ladegeräte

Ein wirklich nützliches Accessoire ist ein USB-Ladegerät. Das kann der Kindle PowerFast sein, aber andere erledigen den Job sicher genauso gut. Wenn Sie noch ein zweites Gerät besitzen, das über USB geladen wird, zum Beispiel ein Smartphone, dann sollten Sie sich ein Ladegerät besorgen, das mehrere USB-Anschlüsse bietet. Grundsätzlich sollten Sie darauf achten, ob das Ladegerät auch an Steckdosen mit 110 V angeschlossen werden kann, wie sie z.B. in den USA üblich sind.

14.9 Peripherie

Es gibt noch andere Geräte, die Sie an den Kindle anschließen können, um den Funktionsumfang zu erweitern oder die Bedienung zu vereinfachen. Zwei möchte ich hier vorstellen:

Eine Bluetooth-Tastatur hilft Ihnen, längere Texte bequem auch am Kindle zu schreiben. Ideal zum Beispiel für das Urlaubstagebuch oder das Buchprojekt, für das Sie sich eine Auszeit genommen und in einer Ferienwohnung einquartiert haben.

Ein TV-Empfänger ist eine gute Idee, wenn Sie auf dem Kindle fernsehen möchten. Hersteller wie Elgato bieten solche Geräte für verhältnismäßig wenig Geld an. Sie stecken den Tuner an den Kindle an, installieren eine App – und schon nach wenigen Minuten können Sie digital fernsehen (siehe hierzu auch Abschnitt 8.3.7).

14.10 Versicherungen

Klingt bieder, ist aber bei teurer Technik zum Herumtragen gar keine schlechte Idee: die Geräteversicherung. Verschiedene Anbieter haben sich bereits mit speziellen Produkten am Markt etabliert, aber nicht immer bietet der größte Versicherungskonzern auch das beste Produkt. Achten Sie bei der Entscheidungsfindung auf Faktoren wie Erstattung des Neupreises statt des Zeitwerts, eine lange Versicherungsdauer, die Möglichkeit zum Ausstieg im Schadensfall bzw. Weitergabe der Versicherung bei Verkauf des Gerätes, und ob Diebstahl und Glasbruch enthalten sind, denn oft werden gerade die häufigsten Schadensfälle gerne mal von der Haftung ausgenommen.

Zu guter Letzt

Und, habe ich zu viel versprochen? Nun sind Sie ein findiger Kindle-Kenner! Außer, Sie sind einer von denen, die in Büchern die letzte Seite immer zuerst lesen. Dann sollten Sie sich was schämen, denn so was tut man einfach nicht. ;-)

Ich hoffe, es hat Ihnen Spaß gemacht, dieses Buch zu lesen und mit ihm Ihren Kindle Fire HD kennenzulernen. Ich verrate Ihnen ein kleines Geheimnis: Dies ist mein allererstes richtiges Buch! Es war für mich sehr spannend, es zu schreiben, denn bisher hatte ich nur Erfahrung mit dem Verfassen von Artikeln, und die sind deutlich kürzer als ein Buch. Aber ich habe mich für dieses Projekt (und diese Chance) mächtig reingekniet und hoffe, es gut und richtig gemacht zu haben. Und nichts vergessen zu haben. Und mich verständlich ausgedrückt zu haben. Wenn nicht: Lassen Sie es mich wissen!

Bedanken möchte ich mich bei Matthias J. Lange von redaktion42, der mich als Autor für dieses Projekt vorschlug. Ebenso bei Michael Krimmer von Pearson Deutschland, der sich davon überzeugen ließ. Bei Melanie Ries und Roland Weede nicht nur für alles rund um das Japanische. Bei Tine und Stefan Pilz für Kaffee, Kuchen und Windows-Screenshots. Bei Stevan Milesevic, Johannes Kläger und Frank Schneidewind, die mir geholfen haben, diverse Apps auszuprobieren, und das auch noch spät nachts (oder eher früh morgens). Bei meiner Cousine Iris Diener und ihrem Verlobten Stephen James, beide kommerzielle Piloten, für das kompetente Beantworten aller Fragen zum Flugmodus. Bei meinen Twitter-Followern, meinen Facebook-Freunden und Regina Hartl für 24/7-Antrieb auf Knopfdruck. Und natürlich meiner Familie, meinen Eltern und meinem Bruder. Und bei der Academy. Und bei Ihnen, dass Sie dieses Buch gekauft haben (oder es gleich kaufen werden).

Ich wünsche Ihnen das Beste mit Ihrem Kindle. Sollten Sie zu Beginn dieses Buches noch Anfänger oder Einsteiger gewesen sein, hoffe ich, dass Sie das Lernen nicht aufhören und sich nun selbst weiter mit der Materie befassen. Wie gesagt, es ist nicht undenkbar, auch selbst Apps zu schreiben und auf den Markt zu bringen. Dafür muss man nicht programmieren können, es gibt Baukastensysteme und jede Menge Literatur. Sie brauchen nur noch eine zündende Idee. (Und ich auch.)

Alles Gute, und vielen Dank auch.

Julian Reischl

Stichwortverzeichnis

A

Absturz 30
Akku
  Ladezustand 23
  Laufzeit 23
Amazon Prime 45
Anschlüsse 16
  Headset 29
  Kopfhörer 29
  Mikrofon 29
  USB 23
Anwendungen unbekannter Herkunft 67
Apps 121
  Bei Amazon einkaufen 122
  Email 123
  Gelöschte Apps wiederherstellen 138
  Hilfe und Feedback 125
  IMDb 125
  Internet-Browser Silk 130
  Kalender 127
  Kontakte 128
  Laden, installieren und löschen 135
  OfficeSuite 129
  Persönliche Videos 129
  Rücktritt vom Kauf 137
Apps, weitere
  Facebook 141
  Fernsehen 149
  Kamera 150
  Nachrichten 145
  Online-Banking 151
  Radio 148
  Skype 142
  Taschenrechner 144
  Twitter 140
Auspacken 11
Ausrichtung 16
  sperren 51
Ausschalten 27
Aussprache 12

B

Bibliotheken 44
Bibliothekenleiste 44
Bildschirmsperre 17
Bildschirmsperre mit Code 70
Bluetooth 54

C

Cloud 105
  Cloud Drive Desktop App 108
  Dokumente 110
  Fotos 108
  Musik 111
  Videodateien 110

D

Dateien übertragen 89
  Per Bluetooth 101
  Per Mail 99
  Per USB unter Mac OS X 89
  Per USB unter Windows 92
  Per WLAN 101
  Über die Cloud 97
  Welche Dateien wohin? 102
Dateiformate 102
Datenkabel 14
Datum & Uhrzeit 67
Dokumentation 13

E

E-Books 187
  ausleihen 196
  kaufen und zurückgeben 191
  lesen, durchsuchen, markieren 198
Einkaufen 38, 45
  Amazon.de 45
  Apps 46
  E-Books 45
  Filme und Serien 45

Musik 45
Spiele 45
Einschalten 19, 27
Einstellungen 49
Amazon Empfehlungen 65
Amazon GameCircle 65
Amazon-Inhalte synchronisieren 65
Anwendungen 61
Apps 65
Ausrichtung 51
Benachrichtigungen 62
Bluetooth 53
Browser (Silk) 66
Drahtlos 53
E-Mails, Kontakte, Kalender 59
Gerät 67
Helligkeit 52
Installierte Anwendungen 63
Lautstärke 52
Musik 66
Sicherheit 70
Soziale Netzwerke 59
Sprache und Tastatur 69
Töne und Bildschirm 66
Video (Lovefilm) 66
WLAN 53

F

Facebook 59
Favoriten 41
Flugmodus 53
Fotos 223
ansehen und vorführen 224
mit dem Kindle fotografieren 223
per Email senden 227
übertragen 223

G

Gesten 33, 132
Grundeinstellungen 19
Grundlagen 23

H

Hardware 23
HDMI 221
Hilfe und Feedback 58
Hochformat 16, 51

K

Kabel 14
Karussell 31
Kindersicherung 66
Kindle-Archiv 115
Kindle-E-Mail-Adresse 59
Kontextmenü 34
Kopieren und Einfügen 84

L

Ladegerät 24
Lautstärke
unterschiedliche 29
Lovefilm 45

M

Mail Siehe E-Mails
Mein Kindle 115
Meldungen 51
Musik 211
eigene Musik übertragen 214
kaufen und laden 211
Playlisten zusammenstellen 214
Wiedergabe 217

N

Navigation, globale 36

O

Optionsleiste 36

P

Passwort ausblenden 20
Pinch-to-Zoom 132

Q

Querformat 16, 51

R

Ruhezustand 27

S

Schnellzugriff 44
Screenshots machen 30
Seriennummer 12
Software 31
Softwareaktualisierung 55
Spezialangebote 117
Spiele 159
  GameCircle 182
  Genres 167
  Geschichte der Computerspiele 160
Startbildschirm 31
Stromkabel 14
Stummschaltung 28, 29
Suchen 36
  im Web 40

T

Tastatur 75
  externe 83
  Korrigieren, Ausschneiden, Kopieren und Einfügen 84
  persönliches Wörterbuch 81
  Sonderzeichen 77
  Sprache 78
  Swype 82
  virtuelle 18
  Wortvorschläge 79
Tasten 16
  Hauptschalter 26
  Lautstärkeregler 28
Touchscreen 17
Twitter 59

U

Undo 87
USB-Ladegeräte 233

V

Video
  über HDMI an den TV ausgeben 221

W

Werbung auf dem Kindle 35, 65, 117
Werkseinstellungen (Zurücksetzen des Kindle) 67
Whispersync 116
WLAN 55
Wortvorschläge 38, 79

Z

Zubehör für Ihren Kindle 231

Copyright

Daten, Texte, Design und Grafiken dieses eBooks, sowie die eventuell angebotenen eBook-Zusatzdaten sind urheberrechtlich geschützt. Dieses eBook stellen wir lediglich als **persönliche Einzelplatz-Lizenz** zur Verfügung!

Jede andere Verwendung dieses eBooks oder zugehöriger Materialien und Informationen, einschließlich

- der Reproduktion,
- der Weitergabe,
- des Weitervertriebs,
- der Platzierung im Internet, in Intranets, in Extranets,
- der Veränderung,
- des Weiterverkaufs und
- der Veröffentlichung

bedarf der **schriftlichen Genehmigung** des Verlags. Insbesondere ist die Entfernung oder Änderung des vom Verlag vergebenen Passwortschutzes ausdrücklich untersagt!
Bei Fragen zu diesem Thema wenden Sie sich bitte an: info@pearson.de

Zusatzdaten

Möglicherweise liegt dem gedruckten Buch eine CD-ROM mit Zusatzdaten bei. Die Zurverfügungstellung dieser Daten auf unseren Websites ist eine freiwillige Leistung des Verlags. **Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.**

Hinweis

Dieses und viele weitere eBooks können Sie rund um die Uhr und legal auf unserer Website herunterladen:

http://ebooks.pearson.de