

„Secret“ hat ausgeplaudert

Geheimnis-App am Ende

VON ANDREJ SOKOLOV

San Francisco. Vor gut einem Jahr war die App „Secret“ einer der neuen Lieblinge der Tech-Elite. Gründer und Chef David Byttow gab am Mittwoch die Schließung der Anwendung bekannt, über die Nutzer anonym heikle Informationen oder Geheimnisse mit dem Rest der Welt teilen konnten. „Secret“ entspreche in der aktuellen Form nicht mehr der Vision, die er beim Start gehabt habe, schrieb Byttow auf der Plattform „Medium“. 15 Millionen Menschen hätten die App binnen 16 Monaten genutzt.

Nach der anfänglichen Begeisterung in Technologie-Blogs, die schon einen Facebook-Herausforderer witterten, mussten die Macher von „Secret“ schnell feststellen, dass Anonymität ihre Schattenseiten hat. Die App geriet wegen Mobbing in den Einträgen in die Kritik, in Brasilien gingen Behörden deshalb gegen sie vor.

Die Firma hinter der ähnlich funktionierenden App „Whisper“ gab zur selben Zeit bekannt, dass sie die Marke von zehn Millionen aktiven Nutzern pro Monat geknackt habe. „Whisper“ hatte schneller bei Mobbing durchgegriffen und ein Team zum Löschen beleidigender Mitteilungen eingesetzt. Außerdem wurde frühzeitig darauf geachtet, dass keine Namen genannt werden können.

„Secret“ griff hingegen auf das Adressbuch zu, sodass Nutzer erkennen konnten, wenn ein „Geheimnis“ aus ihrem Bekanntenkreis kam. Das relativierte die Anonymität. Die „New York Times“ schrieb, die Nutzerzahlen seien in den vergangenen Monaten deutlich rückläufig gewesen. Laut Byttow sollen die Geldgeber von „Secret“ die noch vorhandenen Mittel zurückbekommen. Mehr als 30 Millionen Dollar hatten die Gründer bei Investoren eingeworben.

„Sky“ und „Skype“ zum Verwechseln ähnlich

Luxemburg. Zwischen der Pay-TV-Marke „Sky“ und dem Namen des Internet-Telefoniedienstes „Skype“ besteht Verwechslungsgefahr. Das entschied das Gericht der Europäischen Union in Luxemburg am Dienstag. Die Richter folgten damit dem EU-Markenamt, das den Eintrag von „Skype“ als Marke nach Protesten von „Sky“ abgelehnt hatte. „Sky“ ließ seinen Namen früher schützen als „Skype“ und besitzt daher die älteren Rechte.

Zwischen den beiden Wörtern gebe es eine bildliche, klangliche und begriffliche Ähnlichkeit, urteilten die Richter. So würden Menschen das Wort „Sky“, englisch für „Himmel“, in „Skype“ leicht wiederfinden. Zudem werde das Ypsilon in „Skype“ nicht kürzer ausgesprochen als in „Sky“. Die wolkenförmige Umrandung des Wortes „Skype“ im Logo der Firma macht die Sache aus Sicht der Richter noch schlimmer: Sie könne den Betrachter erst recht an den Begriff „Himmel“ („Sky“) denken lassen. Dank des Urteils kann Sky sich gegen die Verwendung des Begriffs „Skype“ wehren. Allerdings ist noch eine Berufung beim übergeordneten Europäischen Gerichtshof möglich. Skype wurde im Jahr 2003 gegründet und 2011 für 8,5 Milliarden Dollar an Microsoft verkauft.

Google kauft Kalender-App

Mountain View. Google hat eine Kalender-App übernommen, die automatisch den Tagesablauf ihrer Nutzer planen kann. Das Team hinter der Anwendung „Timeful“ solle die hauseigenen Apps verbessern, hieß es aus dem Unternehmen. Die „Timeful“-App bleibt vorerst weiterhin verfügbar. Die Anwendung braucht die Informationen über alle Termine und Vorhaben der Nutzer, damit sie ihre Fähigkeiten entfalten kann. Werden die Aufgaben-Liste und wiederkehrende Pläne wie etwa drei Besuche im Fitnessstudio pro Woche in die App eingetragen, plant sie diese automatisch zwischen die festen Termine ein.

Google ist vor allem auf Smartphones schon seit einiger Zeit bemüht, den Nutzern die passenden Informationen zu ihrem Kalender zu präsentieren. So sollen sie beispielsweise rechtzeitig über eventuelle Verzögerungen auf dem Weg zu ihrem nächsten Termin informiert werden.

Tätowierungen stören Apple Watch

Cupertino. Wer seine Arme mit Tattoos versehen hat, muss zu einem anderen Gerät als der Apple Watch greifen, um seinen Puls zu messen. Apple hat bestätigt, dass Tätowierungen am Handgelenk die Herzfrequenz-Sensoren seiner Computeruhr behindern können. Tinte oder Muster der Tattoos könnten das Licht des Sensors blockieren, hieß es auf der Website des Unternehmens. In den vergangenen Tagen hatten sich einige Käufer der Apple Watch mit tätowierten Unterarmen im Internet über Probleme mit der Pulsmessung beschwert. Die Uhr misst den Blutfluss mithilfe grüner LEDs, die einige hundert Mal pro Sekunde blinken, und mit Fotodioden.

„Es geht um Leib und Leben“

Oliver Dehning vom Verband der Internetwirtschaft über die Chancen und Risiken des vernetzten Autos

VON NIKOLAI FRITZSCHE

Das amerikanische IT-Beratungsunternehmen Gartner prognostiziert, dass die Zahl vernetzter Autos sich bis 2020 auf 250 Millionen verzehnfachen könnte. Wie sehen Sie diese Entwicklung?

Es wird ja im Moment viel über das Internet der Dinge geredet. Aber man muss auch über die Frage reden, ob man jedes Gerät, das man ans Internet hängen kann, auch wirklich ans Internet hängen sollte. Im Fall des Autos gibt es kein klares Ja oder Nein.

Was spricht dafür, was dagegen?

Zunächst muss man zwischen verschiedenen Funktionen unterscheiden. Bei sicherheitsrelevanten Dingen wie der Motorsteuerung und der Bremse geht es um Leib und Leben. Bei Komfort-Aspekten wie dem Funkschlüssel oder der Heizung und Mediensystemen wie Navigation und Smartphone-Anbindung sind die Gefahren vergleichsweise geringer.

Sollten Sicherheitsfunktionen also vom Internet getrennt bleiben?

Das ist nicht leicht zu entscheiden. Denn den Gefahren steht ein Gewinn an Sicherheit gegenüber. Es ist ja durchaus nützlich, wenn ich mein gestohlenen Auto per Smartphone lahmlegen kann. Das Problem ist nur: Wenn der Besitzer das kann, kann das auch ein Hacker.

Welchen Schaden könnte der anrichten?

Wenn die Motorsteuerung mit dem Internet verbunden ist, kann ein Hacker von überall auf der Welt einen Unfall verursachen. Dadurch kann er eine Straße lahmlegen oder sogar Autos für Anschläge benutzen. Wenn jemand beispielsweise ein Attentat auf einen Politiker plant, kann er sich in die Motorsteuerung einhacken und das Auto in einer engen Kurve Vollgas geben lassen. Gas- und Bremspedal funktionieren ja bei neuen Autos nicht mehr mechanisch, sondern elektronisch. Wenn ein Hacker dem Computer meldet: „Der Fahrer will beschleunigen“, dann ist der Fahrer machtlos und es kommt zum Unfall.

Sind die Vernetzung der Fahrzeuge untereinander und die Versuche mit autonom fahrenden Autos nicht ebenso riskant?

Die Fahrzeuge untereinander zu vernetzen, birgt weniger Gefahren, als wenn sie mit dem Internet verbunden sind. Letztlich ist aber auch so ein räumlich begrenztes Netzwerk angreifbar, wenn sich jemand in der Nähe befindet, der sich einhacken will.

Warum treiben die Hersteller diese Entwicklung trotzdem voran?

Weil sie das Autofahren deutlich sicherer machen kann.

Wie bitte?

Stellen Sie sich vor, Sie fahren in einer Kolonne. Das vorderste Auto bremst, weil ein Kind auf die Straße gelaufen ist. Was passiert heutzutage? Ein Auffahrunfall. Wenn ihr Auto aber mit den davor und dahinter fahrenden vernetzt ist, bremsen alle Autos und der Unfall bleibt aus. Wenn die menschliche Reaktionszeit wegfällt, können Fahrzeuge sogar dichter hintereinander fahren. Dadurch könnten beispielsweise in der Stadt Ampelphasen kürzer sein, sodass der Verkehr schneller fließt.

Sie sind also für das vernetzte Auto?

Grundsätzlich ja. Denn wie viele Unfälle

werden dadurch verhindert? Wahrscheinlich sehr viele. Wie oft wird es zu Hacker-Angriffen kommen? Vermutlich selten. Vorausgesetzt, man macht die Netzwerke so sicher wie irgend möglich. Dann ist es sinnvoll, so eine Funktion einzubauen, obwohl man ein neues Einfallstor öffnet.

Sind Ihnen schon Hackangriffe auf Autos bekannt?

Nein. Noch sind die sicherheitsrelevanten Funktionen wie die Motorsteuerung und die Bremsen von Medienfunktionen wie Navigationssystem und Smartphone-Anbindung getrennt.

Welche Gefahren lauern in der Verbindung von Unterhaltungselektronik oder Navigationssystem mit dem Internet?

Da geht es um den Datenschutz. Wenn Sie beispielsweise ihre Heimatadresse im Navigationssystem speichern, das mit ihrem Smartphone verbunden ist, kann ein Ha-

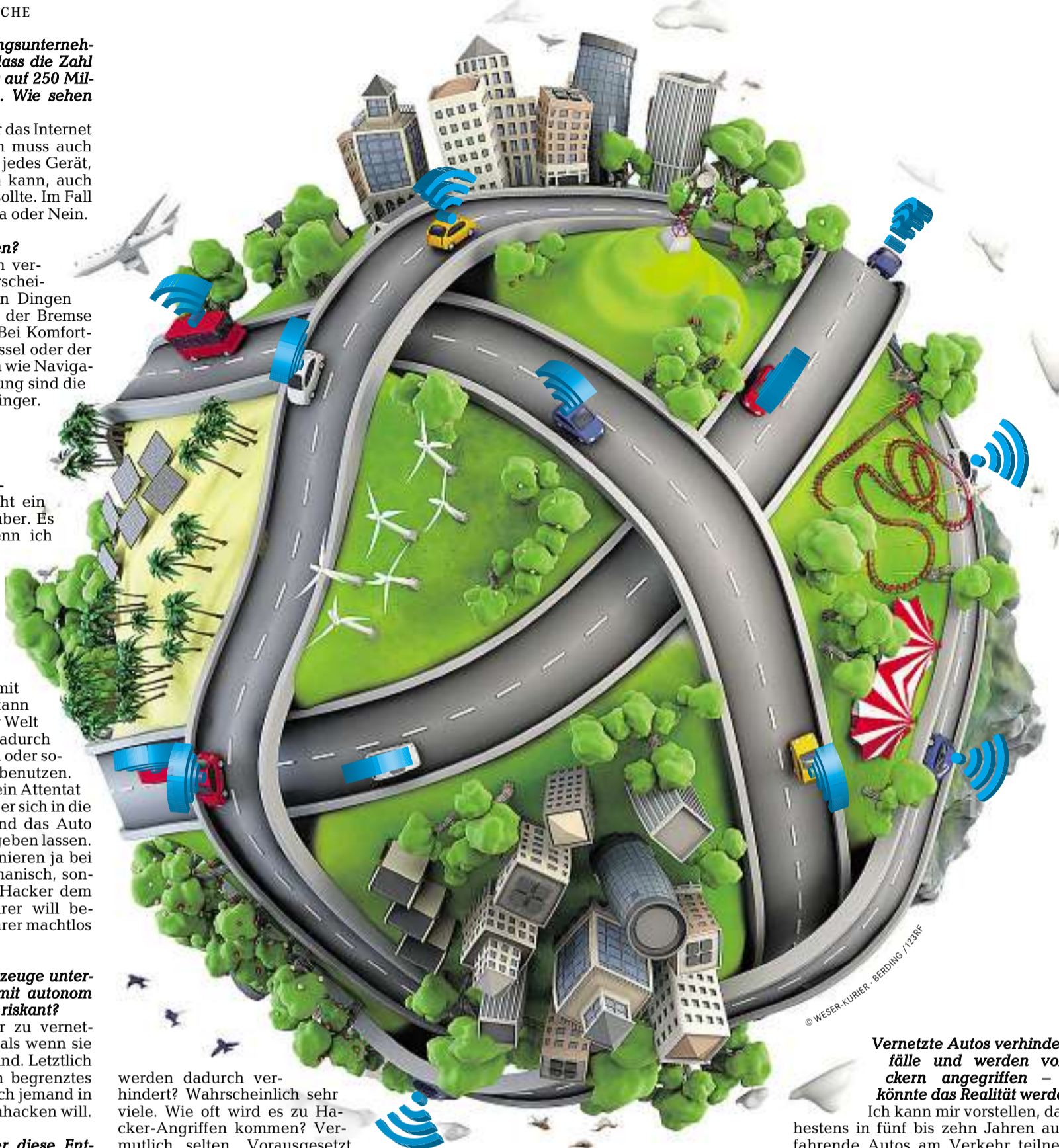
cker feststellen, dass Sie gerade in Spanien im Urlaub sind. Vermutlich steht ihr Haus also leer und er kann einbrechen.

Können die Hersteller ihre Autos nicht schützen?

Doch. Indem sie die Netzwerke gegen solche Angriffe sichern. Aber 100 Prozent sicher gibt es nicht. Es gibt immer eine Lücke, und wer sich gut auskennt und es darauf abgesehen hat, kann sie finden.

Was können Autofahrer tun?

Gegen Hackerangriffe: wenig bis nichts. Da sind die Hersteller in der Pflicht. Was Autofahrer aber tun können, ist das, was sie auch bei Smartphones und Computern machen sollten: vorsichtig mit ihren Daten umgehen.



Vernetzte Autos verhindern Unfälle und werden von Hackern angegriffen – wann könnte das Realität werden?

Ich kann mir vorstellen, dass frühestens in fünf bis zehn Jahren autonom fahrende Autos am Verkehr teilnehmen. Das Gleiche gilt für Autos, die zwar einen Fahrer haben, aber mit anderen Autos vernetzt sind und in Gefahrensituationen automatisch bremsen. Ich rate den Herstellern, bei der Entwicklung immer an die Netzwerksicherheit zu denken. Diese Sicherheit, und nicht nur Unterhaltungsfunktionen, sollten sie als Wettbewerbsvorteil gegenüber der Konkurrenz nutzen.



Oliver Dehning (52) ist Geschäftsführer einer Hannoveraner Firma für Datensicherheit. Im Verband der deutschen Internetwirtschaft leitet er die Kompetenzgruppe Sicherheit. Zudem ist er im Bundesverband IT-Sicherheit aktiv.

Perfekte Pinkelpause im Kino

Unsere App der Woche: Mit „RunPee“ keine wichtigen Filmszenen verpassen

VON FELIX FRANK

Bremen. Wer kennt das Problem nicht: Man sitzt im Kino, der Film ist mega spannend – und auf einmal drückt die Blase. Jetzt wirklich aufstehen, den Kinosaal verlassen, um seinen Bedürfnissen nachzugehen? Das Risiko in Kauf nehmen, die wichtigste Szene des Films zu verpassen? Oder lieber anhalten und unentspannt das Treiben auf der Leinwand verfolgen?

„RunPee“ möchte helfen, dass sich Kino-Besucher nicht mehr mit derlei lästigen Gedanken spielen beschäftigen müssen. Die App liefert eine Übersicht an Pinkelpausen. Die Idee: Sie verpassen während ihres Toiletten-Gangs garantiert keine Schlüsselszene.

Und so funktioniert die App in der Praxis: Das Smartphone kann sich während des Kino-Besuchs im Flugzeugmodus befinden. Eine Internetverbindung ist für die Nutzung der App nicht notwendig, sofern sich der Film in der Auswahlliste befindet. Wenn der Film beginnt, starten Sie den Timer. Die App verweist auf den exakten Startzeitpunkt. Nun kann man sein Smartphone in der Hosentasche verstauen und sich entspannt zurücklehnen. Ein Vibrationsalarm kündigt die nächste Gelegenheit zur Pinkelpause an. Pro Film nennen die Entwickler zwei bis drei Pinkelpausen. Szenen also, in denen man beruhigt das

stille Örtchen aufsuchen kann, ohne wichtigen Inhalt zu verpassen. Die ausgewählten Sequenzen beziehungsweise Pinkelpausen sind drei bis fünf Minuten lang.

Die Macher der App versprechen, topaktuell zu sein. In der Regel kommen die neuen Filme in den USA donnerstags offiziell in die Kinos. In den meisten Fällen seien die Pinkelpausen bereits tags darauf in der App eingetragen. Bei „sehr populären Filmen“ liefert die Filmkritikerin Shanne Edwards bereits vor der Premiere die Pinkelpausen.

Optisch ist „RunPee“ sicherlich kein Hingucker – dafür umso praktischer. Und die App lässt sich leicht bedienen: Auf dem Start-Display erscheint eine übersichtliche Anleitung. Durch ein Tippen gelangt man zur Film-Liste. Einfach den gewünschten Titel auswählen und schon gibt es eine Übersicht mit den Pinkelpausen. Zusätzlicher Vorteil: Die App zeigt an, ob es nach dem Abspannen noch Szenen gibt, für die es sich lohnt, sitzen zu bleiben.

Ein möglicher Nachteil liegt auf der Hand: Nutzt jeder Besucher die App, könnte es durch massenhaftes Aufstehen und Toilette-Aufsuchen zu Unruhen im Saal kommen – das Kino-Flair wäre passé. Und es gibt einen kleinen Haken: Die App wurde nur in englischer Sprache entwickelt. Sowohl für Android- als auch Apple-Nutzer ist „RunPee“ kostenfrei erhältlich.



Optik: [] [] [] [] []
Bedienung: [] [] [] [] []
Alltagsnutzen: [] [] [] [] []

Sehen Sie die Download-Links für die App der Woche. Scannen Sie dazu das Bild mit der Live-App.

Zynga baut auf Kriegsspiel

San Francisco. Der mit Verlusten kämpfende Online-Spiele-Pionier Zynga hofft nun auf Fans von Kriegsspielen unter den Smartphone-Nutzern. Die Firma aus San Francisco stellte am Dienstag das Strategie-Spiel „Empires & Allies“ vor, bei dem man mit einem Großaufgebot an Streitkräften Stützpunkte angreifen und verteidigen muss. Entwickelt wurde es unter der Führung von Mark Skaggs, der schon für die beiden alten Zynga-Hits „FarmVille“ und „CityVille“ verantwortlich war.

Zynga hat bisher Probleme, an den einstigen großen Erfolg auf der Facebook-Plattform auch auf Smartphones und Tablets anzuknüpfen. Mit „Empires & Allies“ unternehmen die Kalifornier einen neuen Anlauf. Das Spiel sei in über 18 Monaten von einem Team erfahrener Industrie-Veteranen entwickelt worden, sagte Skaggs. „Eine besondere Herausforderung dabei ist, das Spielerlebnis an die Nutzung auf dem Smartphone anzupassen: Eine typische Spiel-Runde ist nur drei Minuten lang.“

Zynga wolle sich bei dem Spiel mit besonders guter Grafik und Animationen sowie mehr Auswahlmöglichkeiten für Nutzer von der Konkurrenz abheben. Außerdem gehe es dem Nutzerkreis auf mobilen Geräten mehr um Unterhaltung, als im Fall von eingefleischten Gamern, für die Strategie-Spiele oft geschrieben würden, sagte Skaggs.