

====Geheime Downloads====

Download statt Streaming

Geheime Downloads

Videos, Sounds und Bilder: holen Sie sich die Dateien aus dem Web auf Ihre Festplatte - selbst dann, wenn sie gegen Downloads gesichert sind. Wir zeigen, wie es geht.

Da findet man im Internet einen Mitschnitt vom letzten Konzert der Lieblingsband und soll zwei Stunden lang online bleiben. Danach liegt der Video- oder Audiostream immer noch auf dem entfernten Server und muss für nochmaligen Genuss ein weiteres Mal geladen werden. Außerdem hängt die Geschwindigkeit des Streams auch von der Bandbreite ab, und die kann zusammenbrechen, was im besten Fall zum Stocken des Videos, im schlimmsten zum Totalabbruch führen kann.

Streaming Audio und Video

Das Streaming von Audio- und Video-Dateien hat viele Vorteile: Das Abspielen der Datei kann sofort beginnen und wirkt dank eines Pufferspeichers flüssig.

Und das auch dann, wenn die Übertragung zwischendurch kurzfristig mal langsamer wird. In den meisten Fällen interessiert es dabei wenig, wo die Media-Datei liegt und wie man an sie herankommt, mit ein paar einfachen Klicks gelangt man so in den Genuss Musik und Film. Doch manchmal möchte man sich solche Dateien mehrmals anhören und ansehen - allerdings ohne deshalb dauernd online sein zu müssen. Klar, die Vollversion des RealPlayers erlaubt zum Beispiel auch das Speichern eines gestreamten Videos, aber erstens hat die nicht jeder, und zweitens kann der Anbieter einer Stream-Datei dies auch

unterbinden. Auf normale Weise per Klick mit der rechten Maustaste herunterladen lassen sich Streaming-Files ebenfalls nicht. Sie haben dann nämlich nicht das Video selbst heruntergeladen, sondern nur ein Textfile, das beschreibt, wo sich das Video befindet.

Die Datei hinter der Datei

Wir zeigen Ihnen hier einige Tricks, wie Sie trotzdem an die entsprechenden Dateien gelangen. Um es gleich vorwegzunehmen: Dies ist keine eine Anleitung zum Hacken, Cracken oder Klauen, sondern eine Hilfestellung zu einem bestimmten Problem.

Beim Streaming wird hauptsächlich ein Format eingesetzt: Realmedia. Die geeignete Software zum Abspielen ist der RealPlayer der nebenbei auch noch andere Formate wie beispielsweise MP3 beherrscht. Bei Real selbst (www.real.com) kann man kostenlose - und etwas eingeschränkte - Versionen der Player downloaden, aktuell ist die Version 8 des Basic-Players. Im Bereich Audio ist zusätzlich noch WinAmp am bekanntesten, mit ihm kann man zum Beispiel spezielle RadioProgramme im MP3-Format empfangen. Das Speichern von Audiostream-Daten ist wesentlich einfacher zu handhaben als das Speichern der entsprechenden Videodaten. Kommen wir zuerst mal zur "HausmacherMethode", die ohne viel Dazutun weiterer Software abläuft.

HTTP-Streams abspeichern

Angenommen, Sie finden einen Audiooder Videostream auf einer Webseite. Dann wäre der normale Vorgang, auf dieses File (das meist durch einen Link gekennzeichnet ist) zu klicken. Damit startet das Abspielprogramm - in unserem Fall der RealPlayer - und spielt die Datei ab. Die Daten werden nacheinander in den Puffer geschoben und von dort an den eigentlichen Player übermittelt.

Nun gehen wir aber anders vor: Anstatt mit der linken Maustaste auf

den Link zu klicken, nehmen wir die rechte Taste. Sie kennen das -
auf diese Weise kann man zum Beispiel Bilder von Web-Seiten
abspeichern.

Das Kontext-Menü, das man rechten Maustaste öffnet, enthält den
Eintrag, Ziel speichern unter.. Klicken Sie diesen Eintrag an,
werden Sie aufgefordert, Zieldatei und -Verzeichnis zu benennen.

Wenn die Datei im Ordner-Fenster sichtbar wird, fällt auf, dass es
sich in der Regel um ein File mit der Endung RAM handelt. Doch dies
ist nicht die eigentliche Media-Datei, um die es geht, sondern eine
Textdatei, die Infos zum eigentlichen Stream enthält.

Der nächste Schritt ist das Aufrufen eines Texteditors. Unter
Windows findet man einen entsprechenden Editor unter der Rubrik
Zubehör. Ist der Texteditor auf dem Bildschirm, lädt man die zuvor
gespeicherte RAM-Datei, die einen Link auf die eigentliche Media-
Datei enthält. Kopiert man diese Adresse nun in den URL-Bereich des
Browsers, kann es passieren, dass dieser wieder den Player aufruft -
womit natürlich nichts gewonnen wäre. Also geht man besser so vor:
Man erzeugt eine neue HTML-Seite im Browser und kopiert die Adresse
als Link auf diese Seite. Nun kann man im Browser selbst den Link
wieder mit der rechten Maustaste anklicken und dann Ziel speichern
wählen. Denn die aus der RAM-Datei gewonnene Adresse verweist auf
eine weitere Datei, diesmal mit der Endung RM. Dies ist die
eigentliche Stream-Datei, die nun direkt als Datei-Download
gestartet wird.

Diese Methode funktioniert bei Streamings von Web-Seiten (HTTP-
Streaming) sehr gut. Wenn der Link zur RM-Datei allerdings mit RTSP
oder PNM beginnt, dann klappt es nicht. Und wenn die Datei, auf die
der Link verweist, die Endung SMI hat, haben Sie auch nur geringe
Chancen, an das Gewünschte zu gelangen. Die Streaming-Dateien von
RealMedia sind z.B. auf diese Weise geschützt.

Total Recorder - Die Geheimwaffe

Wenn Sie auf eine Datei stoßen, die sich auf die beschriebene Weise nicht herunterladen lässt, gibt es noch andere Möglichkeiten, an sie zu gelangen. Zu diesem Zweck wurden von findigen Programmieren nützliche Tools geschaffen. Eines davon ist der Total Recorder von High Criteria, Inc. (www.highcriteria.com), quasi DIE Geheimwaffe, wenn es um das Abspeichern von AudioStreams geht.

Total Recorder ist - der Name deutet es schon an - ein Aufnahmeprogramm für Audiodaten. Allerdings nicht einer der üblichen wie der Windows Audio-Recorder, sondern einer, der mit einem recht intelligenten Trick arbeitet: Er "klemmt" sich sozusagen zwischen Sound-Datei und Sound-Ausgabe, genauer gesagt leitet er die Audio-Daten einfach nach der Übermittlung in Richtung Soundkarte an sich selbst weiter und gibt sie erst danach wieder in die Soundkarte frei. Nebenbei kann er so also die Sounddaten in ein eigenes Recordersystem übernehmen und abspeichern.

Installiert wird er dabei wie ein neuer Soundtreiber, so dass z.B. der RealPlayer seine Daten an ihn weitergibt. Total Recorder speichert dann die Daten als WAV-Dateien ab und gibt sie anschließend an den eigentlichen Soundkarten-Treiber weiter. Auf diese Weise lässt sich wirklich jede Audio-Datei auf der Festplatte abspeichern.

Das Programm selbst ist Shareware. Über Recorder-Funktionstasten wird das Programm bedient, Start, Stop, Pause, Aufnahme, Wiedergabe alles da wie gehabt. Die eigentlichen Funktionen sind jedoch bei den Optionen zu suchen.

Dort lassen sich die Einstellungen vornehmen, die das Programm befähigen, sich in das Audio-System einzuklinken. Dabei werden die von der Soundkarte eingerichteten Systemprogramme für Aufnahme und Wiedergabe durch Treibersysteme von Total Recorder ersetzt.

Schaut man sich nach der Installation von Total Recorder mal die Multimedia-Eigenschaften in der Systemsteuerung an, dann sieht man deutlich, wie sich das Programm zwischen die Sound-Aufnahme und die

-Wiedergabe gesetzt und die Einträge abgeändert hat.

Von jetzt an lassen sich Audio-Streams ohne Probleme speichern: Man wählt die entsprechende Streaming-Datei aus und startet Total Recorder. Die Audiodaten werden von der Datei über Total Recorder an das Soundsystem übergeben, dieser wiederum gibt die durchgeschleusten Daten wieder an die Audioaufnahme weiter. Theoretisch sind damit Aufnahmen aller Art möglich, Total Recorder ermöglicht wie auch andere Recordervariable Samplefrequenzen und -Auflösungen bis zu 16 Bit bei 44.1 kHz.

Von RM nach MP3

_Achtung wichtiger Hinweis: ab der Version 2.011 kann der Streamboxripper nicht mehr RealAudio und RealMedia files konvertieren. Mit der älteren Version 2.009 geht es noch, download von

<http://www.sonicspot.com/streamboxripper/StreamboxRipper2009.exe>

<http://www.tar.hu/hamuka/audio/StreamboxRipper2009.zip>

<http://filedudes.ionsys.com/win95/mencode/files/sboxrppr.exe>

(version 2.007)

Hat man einmal Audio-Streams per Download auf die Festplatte geholt, bleibt im Grunde nur das Abspielen per RealPlayer. Es gibt allerdings ein Programm, das in der Lage ist, RM-Audio-Streams in "normale" Sound-Dateien wie MP3- oder WAV umzuwandeln. Der Streambox-Ripper ([_www. streambox.com_](http://www.streambox.com)) ist ein Abspiel- und Konvertierungs-Tool. Das Programm kann die unterschiedlichsten Sound-Formate einlesen - darunter eben auch RM-Dateien - und wiedergeben. Über den eingebauten Konverter wiederum lassen sich die Dateien als WAVDatei mit unterschiedlichen Sample-Frequenzen, als MP3-Datei mit unterschiedlichen Bitraten oder als MSAudio 4.0-Datei, ebenfalls mit unterschiedlichen Bitraten, ab speichern. Über Sonderfunktionen können die neu erzeugten Dateien auch direkt für CD-Audio vorbereitet werden.

Über die Settings erreicht man die Funktionen, die für das Anlegen der neuen Datei notwendig sind. Streambox-Ripper arbeitet darüber

hinaus mit der CD-Datenbank im Internet und nutzt Tags für Infos über das Sample und den Erzeuger.

Mit dem Streambox-Ripper lässt sich somit jede Streaming.-Audio-Datei wieder zurückverwandeln. Allerdings vollbringt das Tool keine Wunder, Streaming-Dateien minderer Qualität können zwar auf das CD-Level konvertiert werden, die Qualitätsminderungen bleiben jedoch erhalten.

Der automatische Sucher

Last but not least stellen wir Ihnen noch ein FTC-Programm vor, einen sogenannten File Transfer Client. _X-FileGet_ (http://tucows.apollo.lv/files4/xfileget.exe), so der Name des Programms, arbeitet ähnlich wie ein FTP-Programm. Es übernimmt URLs, die entweder in einer Liste oder in der Adresszeile stehen und sucht automatisch in den Web-Seiten nach Streaming-Dateien. Findet es die entsprechenden Daten, werden diese ebenfalls automatisch direkt auf die Festplatte gezogen. Der Vorteil - man muss nicht umständlich mit den Links hantieren. Das klappt im übrigen nicht nur mit AudioStreams, auch Videostreams können so automatisch auf die lokale Festplatte gezogen werden. Doch Vorsicht: Lässt man XFileGet alleine ins Internet, zieht er die Dateien, egal, wie groß sie sind. Manche Anbieter liefern ganze Filme mit mehr als anderthalb Stunden Laufzeit als Stream - eine Platte mit ausreichender Größe, ein preiswerter Provider und viel Geduld sind also notwendig.

Über die Einstellungen des Programms lässt sich zum Glück genau festlegen, was X-FileGet ziehen darf und was nicht. Wird eine URL angegeben, auf der sich RM-Dateien befinden, werden diese automatisch im Stammverzeichnis von X-FileGet abgelegt, je nachdem, welches dafür eingestellt worden ist. Somit erhält man nicht nur Gelegenheit, Streams Offline in aller Ruhe mehrmals zu betrachten, sondern diese auch separat abzuspeichern. Aber auch hier gilt, was zu Anfang schon gesagt wurde: Es geht nur, wenn die entsprechenden Server freigeschaltet sind.

_Nur "Üble Hacks'' _

Sie sehen, auch für Stream-Dateien sind einige Möglichkeiten vorhanden, diese auf der eigenen Festplatte zu speichern und weiterzubearbeiten. Dabei nehmen die Audio-Streams den größeren Bereich ein, sie lassen sich sogar in andere Formate konvertieren. Es gibt zwar auch Video-Stream-Konverter, diese kommen aber zum teil nicht über den Status "üble Hacks'' hinaus, da die Fehlerquote beim Anlegen der neuen Dateien ziemlich hoch ist. Spezielle Tools, bei bestimmten Grafikkarten beigelegt, die über Video-Anschlüsse verfügen, sind da schon hilfreicher, funktionieren aber leider nicht überall.

DIE VIRTUELLE VIDEOTHEK

Streaming-Video-Dateien sind im Internet massenhaft zu finden - wenn man nur weiss wo. Sicher, es gibt immer wieder Bereiche, in denen man fündig wird: Kinovorschau, TV-Sender, RM etc. Doch besser wäre es, wenn man direkt nach solchen Dateien suchen könnte. Auch da gibt es Abhilfe: _Live-Wire! Broadcast_ ist eine exzellente Suchmaschine nach allem, was sich als Videostream entpuppt. Das Programm verfügt über eine Suchfunktion, die im gesamten Internet nach Video- oder Audio-Streams findet. In einer Liste werden alle gefundenen Dateien aufgelistet, ein kleines Piktogramm zeigt an, ob es sich um reine Audiodaten ("Lautsprecher") oder Videostreams ("Monitor") handelt.

Durch Anklicken der Einträge gelangt man direkt über einen enthaltenen Browser auf die Web-Seite, die den Stream als Inhalt, oder die zumindest den Link enthält. Zweimaliges Anklicken startet automatisch den Real-Player und spielt die entsprechende Datei ab. Ganz interessant gestaltet sich dabei die Suche nach augenblicklich stattfindenden Live-Events, die man so ohne Umweg über den Browser direkt finden und anschauen kann. Das Programm finden Sie bei Eastbay Technologies ([_www.eastbaytech.com_](http://www.eastbaytech.com)).

SUPERTOOL FÜR BILDERSAMMLER

Bei manchen Webcams gibt es nicht die Möglichkeit, mittels rechtem Mausclick das Bild in den eigenen Ordner zu kopieren. Auch im Cache lassen sich solche Bilder oft nicht finden, beispielsweise dann, wenn sie mit Hilfe von JavaApplets angezeigt werden. Ebenfalls immer beliebter wird die Unsitte, die rechte Maustaste in Webseiten ganz zu sperren, um so den Download von Bildern zu unterbinden. In diesem Fall helfen eigentlich nur ein paar Tricks. Zuerst einmal lohnt es sich immer, im Cache nachzuschauen. Dort werden fast alle Daten zwischengespeichert, die sich auf Internetseiten befinden, um sie bei nochmaligem Anwählen der entsprechenden Homepage schneller anzeigen zu können.

Der Ordner wird in der Regel nach einer gewissen Zeit automatisch gelöscht, bis dahin werden aber zum Beispiel Bilddateien hier abgelegt und können von dort in eigene Verzeichnisse kopiert werden. Das klappt sowohl mit normalen Bilddateien, als auch mit animierten Gif-Bildern oder ganzen HTML-Seiten.

Einziges Problem: Hier sammelt sich eine Unzahl von Sachen an, die man vielleicht nicht unbedingt auf der Festplatte haben will, das Finden der gewünschten Datei kann also zur echten Suchaktion ausarten. Für Fälle, in denen weder rechter Mausclick noch Cache-Ordner helfen, oder auch bei Bildmaterialien von Webcams oder auch Streams bietet sich ein Programm an, mit dem sich sowohl Einzelbilder, als auch Intervall-Bilder von fast allen Quellen schießen lassen: _HyperSnap DX_ ([_www.hypersnap-dx.com/hsdx/_](http://www.hypersnap-dx.com/hsdx/)). Das Screenshot-Programm liefert nicht nur normale Shots aus Windows-Applikationen heraus, sondern sogar mit Unterstützung von Glide- oder DirectX-Funktionen aus Videos, DVDs, Spielen etc. HyperSnap ist Shareware. Die Konfiguration ist denkbar einfach: Installieren, Starten, Merken, welche Taste für welchen Snap notwendig ist. Werden die Zusatzfunktionen für TV, Video oder DVD sowie für Kameras eingeschaltet, braucht man zum Beispiel nur einmal kurz die Scrolltaste drücken, und das Bild erscheint.