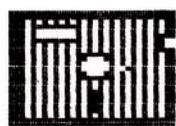


The Newsroom



Zeitung selbstgemacht!

Wie testet man ein Programm, mit dem man eine eigene Zeitung machen kann? Ganz klar - man macht eine!



Schon seit langem warten die C 64-Besitzer auf den >>Newsroom<<, ein Programm, das bei den Apple-Besitzern schon Furore machte. Mit dem >>Newsroom<< kann man, einfach gesagt, Zeitungen produzieren. Dabei lassen sich Bild und Text beliebig kombinieren, um dem Ganzen einen professionellen, aber auch witzigen Anstrich zu geben.

Wir wollten den >>Newsroom<< einem Praxis-Test unterziehen. Es lag also nichts näher, als den Testbericht mit dem >>Newsroom<< selber zu schreiben und ihn mit ein paar kleinen Bildern zu verschönern. Und da uns das Arbeiten mit dem >>Newsroom<< so viel Spaß gemacht hat, gibt es am Ende des Testberichts noch ein >>64'er Special<<, indem wir nicht ganz ernstzunehmende Neuigkeiten aus den Räumen unserer Redaktion gesammelt haben.

Nun aber zum >>Newsroom<<. Geliefert wird das Programm mit zwei Disketten und einem recht ausführlichen Handbuch, das neben der Bedienung des Programms auch die hohe Kunst des Zeitung-Machens erklärt. Auf der einen Diskette befindet sich das Programm, die andere wurde mit über 600 Bildern gefüllt. Doch damit ist es nicht getan. Mindestens eine leere Diskette ist zusätzlich notwendig, um die Zwischen- schritte, sprich Bilder, Texte und Layouts zu speichern, bevor das eigene Machwerk in Druck gehen kann.

Nach dem Laden des Programms präsentiert sich der >>Newsroom<< mit einem bunten Hauptmenü, in dem man die sechs Module >>Banner<<, >>Photo Lab<<, >>Copy Desk<<, >>Layout<<, >>Wire Service<< und >>Press<< aufrufen kann.

Will man eine neue Zeitung produzieren, braucht man als erstes einen Kopf für die Titelseite, der den Namen der Zeitung, ein passendes Bild oder aehnliches enthält. Im Menüpunkt >>Banner<< stellt man diesen Kopf zusammen und kann dabei die 600 fertigen Bilder verwenden und mit eigenen Kreationen sowie Text in fünf Zeichensätzen mischen. Bei diesen fünf Zeichensätzen handelt es sich um drei grosse (für Überschriften) und zwei kleine (für Texte). Sie werden auch in allen anderen Unterprogrammen verwendet. Ist der Kopf fertig, kann man mit dem Schreiben der Artikel beginnen, was aber mehrere Teilschritte erfordert.

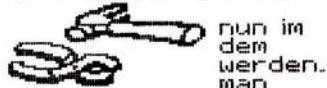
Eine Druckseite kann nicht als ganzes bearbeitet werden. Sie ist in sechs bis acht >>Panels<< aufgeteilt, von denen jeweils nur eines im Speicher stehen kann. Leider ist die Bearbeitung eines >>Panels<< kein einfaches Unterfangen. Die entsprechenden Bilder müssen im >>Photo Lab<< einzeln entworfen und auf Diskette gespeichert werden, um dann später im >>Copy Desk<< den Text hinzuzufügen. Hier erkennt man einen der Nachteile des >>Newsroom<<: Wer nur ein einziges Diskettenlaufwerk besitzt,



wird zum Diskjockey, denn es sind laufend Wechsel zwischen der eigenen Arbeits-, der Programm- und der Bilderdiskette notwendig. Besitzer zweier Laufwerke sind da besser dran. Die Programmdiskette bleibt im Laufwerk mit der Adresse 8, während das Laufwerk 9 für Arbeits- und Bilderdisketten bereit steht. Die ständigen Diskettenzugriffe machen längere Arbeitssitzungen zur Geduldsprobe, denn die Geschwindigkeit des 1541-Laufwerks ist ja weithin bekannt.

Bilder müssen im >>Photo Lab<< bearbeitet werden. Hier handelt es sich um einen einfachen Grafik-Editor mit den wichtigsten Funktionen wie Linien ziehen, Kreise zeichnen und Flächen füllen. Die 600 mitgelieferten Bilder können dabei in die Bildkomposition eingebunden werden. Hat man ein Bild fertig, muss man es noch >>photographieren<< und danach auf Diskette speichern.

Die Bilder können nun im >>Copy Desk<< auf >>Panel<< plaziert werden.



Die Texte sollte man dann um die Bilder herumschreiben. Denn Bilder in einen fertigen Text einzufügen verursacht nur Schwierigkeiten, weil der Text dann mehrmals verschoben und dem Seitenaufbau angepasst werden muss.

Der Texteditor im >>Copy Desk<< kann nur als Minimalist-Lösung bezeichnet werden. Es gibt eine Insert-, eine Delete- und eine Blockfunktion, mehr nicht. Man darf bei diesem Editor also keinen Vergleich zu einer Textverarbeitung ziehen. Da zudem der Text wie eine hochauflösende Grafik verarbeitet wird, ist der Editor recht langsam. Und schliesslich faellt einem spätestens hier recht schmerzlich auf, dass keine Umlaute vorhanden sind. Aber so etwas ist man ja von amerikanischen Programmen inzwischen gewohnt.

Wie Sie sicherlich schon bemerkt haben, wird der Text in Propor- tionschrift ausgedruckt. Genauso erscheint er während des Editierens auf dem Bildschirm. Um den grafischen Aufbau des Textes, den Satz, muss man sich teilweise kümmern. Der Text-Editor hat automatischen Word-Wrap, das heißt, dass Wörter, die nicht mehr in eine Zeile passen, in die nächste übernommen werden. Aber gerade bei langen Wörtern ergibt sich ein Flattersatz, bei dem der rechte Rand des Textes alles andere als gerade ist. Um dies wenigstens teilweise auszugleichen, kann man längere Wörter trennen. Dadurch wird der Flattersatz aber nicht vollständig beseitigt. Die meisten Textverarbeitungsprogramme bieten deswegen den Blocksatz an.

Beim Blocksatz werden solange Leer- zeichen zwischen die Wörter gesetzt, bis der rechte Rand ausgeglichen ist. Langer Rede, kurzer Sinn: Gerade diese wichtige Funktion fehlt beim >>Newsroom<<.

Hat man dann Bilder und Text auf den einzelnen >>Panels<< zusammengefügt, kann man an die Gestaltung einer Druckseite im Menüpunkt >>Layout<< gehen. Hier gibt man nur an, welches >>Panel<< an welcher Stelle auf der fertigen Seite erscheinen soll. Das Layout wird nun auf Diskette gespeichert und die Zeitung, oder zumindest eine der Seiten, ist bereit zum Drucken.

Gedruckt wird im Menüpunkt >>Press<<. Die Anzahl der Drucker, die vom >>Newsroom<< unterstützt werden, ist vorgäblich. In einem Untermenü, das gar nicht mehr



komplett auf den Bildschirm passt, werden Drucker aller bekannten Hersteller angeboten, von Epson bis zu Commodore. Von den Commodore-Druckern werden allerdings nur der MPS 801 und der MPS 803 unterstützt, auf dem MPS 802 kann kein Ausdruck erfolgen!

Ein wenig stutzig wird man bei der Frage des Programms nach dem verwendeten Drucker-Interface, denn hier werden nur amerikanische Interfaces aufgelistet, die bei uns gaenzlich unbekannt sind. Allerdings liegt dem >>Newsroom<< ein Zettel bei, der die in Deutschland ueblichen Interfaces unter die entsprechenden amerikanischen einordnet. Wenn man einmal den >>Newsroom<< auf Drucker und Interface eingestellt hat, wird diese Einstellung auf der Programm-diskette gespeichert.

Der letzte Menuepunkt, >>Wire Service<<, ist fuer Leute gedacht, die einen Akustikkoppler besitzen, und mit anderen >>Newsroom<<-Fans Texte austauschen wollen. Durch die Telefonleitung koennen aber nicht nur die Texte, sondern auch Bilder und sogar ganze Zeitungen gejagt werden. Die Bedienung ist kinderleicht. Man gibt nur ein, ob man empfangen oder senden will und was fuer ein Datentyp uebertragen werden soll. Den Rest macht der >>Newsroom<< vollautomatisch. Man hat also keinen Aeger mit Baudaten, Paritaetsbits und was es da sonst noch an Parametern gibt. Einen Nachteil erkauft man sich aber dadurch: Ein >>Newsroom<< kann nur mit einem anderen >>Newsroom<< kommunizieren, es ist also unmoeglich, per >>Newsroom<< mit Mailboxen Kontakt aufzunehmen oder Zeitungen an Nicht->>Newsroom<<-Besitzer durchs Telefon zu verschicken.

Das Gesamt-Konzept des >>Newsroom<< ist in sich geschlossen, das heisst, dass man außer dem >>Newsroom<< kein weiteres Programm benoetigt. Leider ist der >>Newsroom<< auch so beschaffen, dass er augenblicklich mit keinem anderem Programm zusammenarbeitet. Das ist recht schade, weil Text- wie Grafikeditor noch verbesserungswuerdig sind, und es fuer viele Anwender interessant waere, Texte aus Textverarbeitungsprogrammen und Bilder aus Mal- und Zeichenprogrammen im >>Newsroom<< weiterzuverwenden. Dies soll aber schon bald geaendert werden. Es ist ein Zusatz in Vorbereitung, mit dem sich Bilder aus anderen Programmen in den >>Newsroom<< uebernehmen lassen. Fuer Texte ist so etwas allerdings noch nicht vorgesehen.

Insgesamt zeichnet sich der >>Newsroom<< durch leichte Bedienung und grosse Flexibilitaet aus. Ausserdem ist alleine schon die Idee eines Zeitungs-Programms praemierungswuerdig. Die Ausfuehrung konnte aber nicht in allen Punkten ueberzeugen. So ist der >>Newsroom<< teilweise recht langsam, gerade bei Grafik- und Diskettenoperationen. Das ist aber nicht nur die Schuld vom >>Newsroom<<, sondern auch vom C 64, der einfach nicht der richtige Computer fuer diese Art von Programm ist. Allerdings wuerden wir uns in einigen Details noch Verbesserungen wuenschen. Trotzdem koennen wir den >>Newsroom<< all jenen empfehlen, die mal etwas Zeitungsluft schnuppern wollen. Wir wuenschen allen potentiellen Kollegen viel Spass!

(bs) erhaeltlich bei: Softline,
Schwarzwaldstr. 8a, 7602
Oberkirch. Preis: 159 Mark



64'er Special 1

Neuigkeiten aus der Redaktion
Trips und Ticks

Markt und Technik, 0,64 DM

64'er testet Newsroom !

Wie aus gewoehnlich gut unterrichteten Quadraten verlautet, wird die Redaktion der Zeitschrift 64'er den Newsroom einem Praxistest unterziehen. Eine ganze Ausgabe soll mit diesem Programm produziert werden. Auf Befragen antwortete Chefredakteur Michael Scharfenberger...



Bild 1. Redakteur beim Newsroom-Test.

Fortsetzung auf Seite 97

Dieses Bild entstand, als einer der Redaktionscomputer seinen Geist aufgab und die 15. Folge der Serie >>Memory Map<< mit sich riss.
(bs)



Bild 2. Redakteur nach Verlust von 20 KByte Textfile.

Hardware-Basteleien

fuer den C 64.



Von den Experten der 64'er-Redaktion.



Aus den Tiefen der 64'er-Redaktion konnten wir einige interessante Bauanleitungen fuer jedermann hervorkramen.

1. Umbau der 1541-Floppy zum Toaster. Dieser Umbau ist voellig problemlos. Benoetigt wird nur ein Meissel, um den Diskettenschacht zu erweitern. Nun eine Scheibe Toast in das Laufwerk geben und dreisigmal hintereinander formatieren. Schon ist der Toast goldbraun geroestet.

2. Toaster wird zur Kopiermaschine. (Kein Umbau notwendig.) Die Quelldiskette wird in den linken, die Zieldiskette in den rechten Schacht des Toasters gesteckt. Kopiervorgang starten. Vorsicht, nach 15 Minuten abbrechen, sonst gibts Schwarzkopien !!!

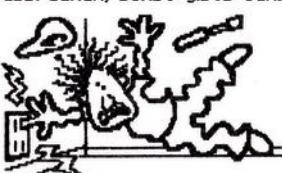


Bild 3.
Schaltplan
des Spannungs-Frueters fuer
220 Volt.
Bitte beachten Sie die UDE-Vorschrift!