

Hypercard

Macintosh

Fanzine

PDF - Ausgabe

Sommer 2019

Editorial

Eben noch als Hypercard-Stapel, jetzt als PDF. Mit Rag Time 3.2 auf einem LC und LC III erstellt und als PDF gedruckt. Es lässt sich eben auch mit betagten Macintosh-Rechnern noch ausgezeichnet arbeiten. Das Layout wurde trotzdem bewusst schlicht gehalten - um stets die Wurzeln, nämlich Hypercard - im Gedächtnis zu halten. Die PDF-Ausgabe wird definitiv nicht die Regel. Vielmehr ist sie als "Sonderheft" zu sehen. Eine Zusammenfassung und Ergänzung der Inhalte seiner digitalen Vorgänger.

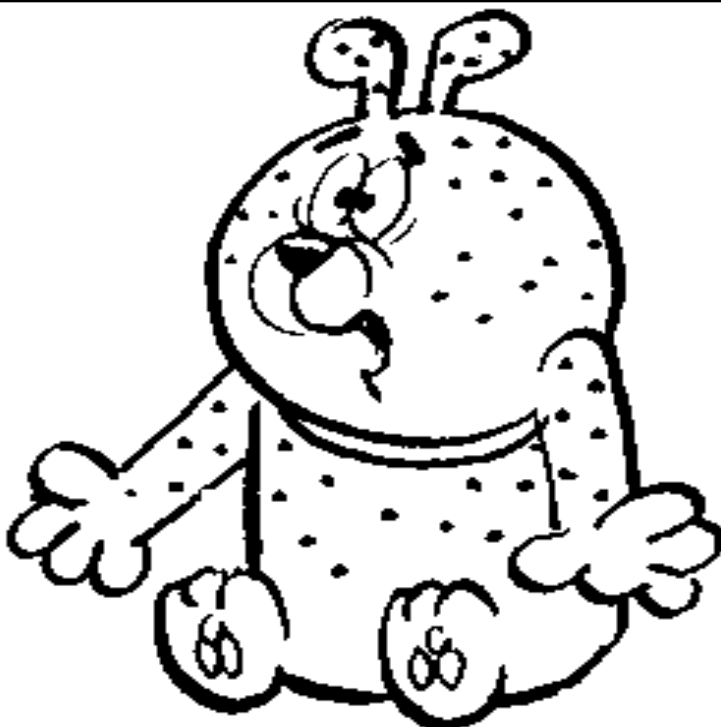
Trotz sorgfältiger Arbeitsweise kann es passieren, dass sich Rechtschreibfehler oder gar Schnitzer im Layout einschleichen. Haben Sie in diesem Fall Nachsicht. Das ganze Projekt ist nichts als Hobby und entsteht aus Spaß an der Benutzung klassischer Macs und deren Software. Sie haben Fragen, Kritik oder Anregungen (selbstverständlich ist auch Lob willkommen)? Dann schreiben Sie eine Mail an: 68kmac@web.de. Jetzt aber viel Spaß beim Lesen!



Zocken wie Gott in Frankreich

Wäre das nicht toll - nach erledigter (Büro-) Arbeit ein schönes Spiel am Macintosh genießen. Die ersten Leser werden jetzt empört aufschreien: "Spiel" und "Macintosh" - in einem Satz? Wie passt das zusammen? Ist das Zocken nicht eher etwas für die "niederen" Schichten der Heimcomputer-Käufer? Keinesfalls! Denn auch am Macintosh möchte die erlauchte Kundschaft mit Unterhaltungsprogrammen aller Art bei Laune gehalten werden. Und damit zum Steuern nicht immer nur Maus und Tastatur dran glauben müssen, gibt es natürlich passende Eingabegeräte (Joystick genannt). Den Gravis Mousestick II haben wir unter die Lupe genommen.


Ihn bekommt man gebraucht für etwa 10 Euro (inkl. Karton und Diskette). Angeschlossen wird er am ADB-Port des Macs. Dazu besitzt er ein T-Stück, das zwischen Rechner und Tastatur bzw. Tastatur und Maus gehängt wird. Wahlweise dürfen auch zwei Joysticks angeschlossen werden. Aber Achtung: Ohne Software in Form eines Kontrollfeldes läuft der Mousestick II nicht. Im schlechtesten Fall tut er dann nämlich nichts, ansonsten denkt er, er sei eine Maus und bewegt



fröhlich den Mouse-Pointer umher. Zum Kontrollfeld kommen wir gleich noch. Jetzt schauen wir uns erst einmal den Joy..pardon...Mousestick an. Hierbei handelt es sich um einen normalen Analog-Stick, wie man ihn aus guten alten DOS-Zeiten kennt.

Mittels zweier Rädchen an der Front und Rückseite kann der Härtegrad eingestellt werden. Die Stufen reichen von "lapprig" bis "normal" (nach der langen Zeit dürfte die Abnutzung ein "schwergängig" sicher nicht mehr zulassen). Neben dem Steuerknüppel hat das Eingabegerät noch fünf Feuerknöpfe, die alle unterschiedliche Belegungen haben dürfen. Übrigens ist das Kabel lang genug, um nicht mit der Nase direkt am Bildschirm kleben zu müssen.

Kommen wir jetzt zum Kontrollfeld. Hier lassen sich die Knöpfe des Sticks mit Programmen verknüpfen.

Lädt man z. B. das Programm "Super Fighter 2000", dann belegt das Kontrollfeld automatisch die Knöpfe des Steuerknüppels korrekt, so dass man  ohne große Einstellerei sofort los zocken kann. Zusätzlich kommen viele Spiele bereits mit passenden Konfig-Dateien, die man nur noch in den MouseStick-Ordner auf der System-Partition ziehen muss. Notfalls ist ein Konfigurieren per Hand jederzeit möglich. Im Test hat das automatische Einstellen einmal versagt - das Spiel (Creepy Castle) hat zur Laufzeit nachgeladen, so dass der laufende Task nicht mehr "Creepy Castle" hieß, sondern "Data A". Das muss das Kontrollfeld verwirrt haben, da die Steuerung per Freudenstab nicht mehr möglich war.

Fazit Mousestick II

Der Mousestick ist für die Spielernaturen vor dem Bildschirm die ideale Ergänzung zum Macintosh. Naturgemäß kann er dabei nicht mit einem Joystick vom Kaliber eines "Competition Pro" mithalten, erfüllt seinen Zweck aber durchaus gut.

Preis: ca. 10 Euro (ebay-kleinanzeigen.de)

Besonderheit: Benötigt Kontrollfeld im Systemordner

Wertung: 90%

In der letzten Hypercard-Ausgabe wurde bereits Word 5 mit Wordperfect verglichen und dabei wurde ein gravierender Mangel aufgedeckt. Frisch eingetroffen ist jetzt Office 4.2.1 auf CD-ROM. Interessantestes Produkt darauf dürfte wohl Word 6 sein. Bei Macintosh-Usern nicht unbedingt beliebt - zurecht?

Nun, schaut man sich die Geschichte zu Word 6 für den Macintosh an, dann sieht man, warum diese Version so geworden ist, wie sie nunmal ist. Microsoft wollte zwischen Windows- und Mac-Word einen Gleichstand der Features erzielen. Dazu musste die Basis (der Quellcode) bei beiden gleich sein. So entschied man sich, auf Basis der vorherigen WinWord-Version einen Neuanfang. Herausgekommen ist ein Programm, das am Mac sämtliche Gewohnheiten und Vorgaben von Apple ignoriert und das Look and Feel von Windows erzeugt.

Verstehen Sie diesen Artikel nicht falsch. Word 6 ist ein absolut starkes Textverarbeitungsprogramm. Seiner Zeit (Windows 3.1 und 386) habe ich ehrfürchtig davor gesessen und war mir sofort im Klaren darüber: Besser kann eine Textverarbeitung kaum werden. Zu dieser Aussage stehe ich übrigens heute noch - denn was braucht man mehr, als dieses Word bietet? Das über 960 Seiten starke Handbuch behandelt sämtliche Funktionen, sowie Makros. Wahrscheinlich hat man den Text, den man schreiben wollte schon längst vergessen, möchte man zuvor diesen Wälzer durcharbeiten.

Schade ist - glaubt man der C't - dass Microsoft seine Textverarbeitung am Mac absichtlich ausgebremst hat, um den Anwender dazu zubewegen, sich einen PC samt Windows zu kaufen. Tatsache ist, dass die letzte "echte" Mac-Version, Word 5.1 an Eleganz und Geschwindigkeit nicht zu überbieten ist. Denn selbst mit einem LC (68020-16) lässt es sich mit dem Vorgänger hervorragend arbeiten. Installiert man Word 6 am LC III (68030-25), so fühlt sich das Programm an, als ob Sie Porsche mit angezogener Handbremse fahren. Der vom "5er" gewohnte Fluss mag sich nicht so recht einstellen. Es könnte also am Bericht in der C't etwas dran sein.

Selbst die Installation läuft "Windows-Typisch" ab. Viele Fragen, lange Wartezeiten (das komplette Office, bestehend aus Powerpoint 4, Excel 5 und Word 6.0.1 benötigt 95 MB auf Festplatte!) und etwas Frust - löschte Setup sogar Word 5 auf der externen HD, und stürzte vorher einmal ab. Man

Affeninsel die Zwote

darf Office wirklich nur installieren, wenn man alle Überreste vorheriger Microsoft-Installationen manuell in den Papierkorb befördert hat. Interessant ist übrigens, dass im Inlay der Office-CD als Minimum ein 68020-Prozessor angegeben wird. Word 6 aber meckert - wohl unwissend über diese Angabe - es würde nur ab 68030 aufwärts starten. Ein nicht unerheblicher Fehler von Microsoft.

Was bleibt als Fazit? Word 6 ist meiner Meinung nach die stärkste Textverarbeitung, die man für 68K-Maschinen bekommen kann. Hat man einen 68040, dann dürfte die Geschwindigkeit keine Rolle spielen. Sicher gilt gleiches für den Macintosh IIfx mit seinem 40 MHz 68030. Alle, deren Systemleistung unterhalb angesiedelt ist, werden mit Sicherheit Word 5 bevorzugen.

Fazit Word 6

Ein umfangreiches Textverarbeitungsprogramm. Ohne Zweifel das Beste, was man für sehr kleines Geld bekommen kann (Office 4.0.2 ca. 10 Euro auf CD). Kritikpunkte sind die mangelnde Geschwindigkeit und die Windows-GUI, welche 1:1 übernommen wurde.

Preis: ca. 10 Euro (ebay-kleinanzeigen.de)

Besonderheit: Word läuft erst ab 68030.

Wertung: 80%

Monkey Island - schon der Name dürfte bei vielen Computer-Fans tolle (Kindheits-) Erinnerungen wecken. Die Geschichte spielt im Zeitalter der Piraten und Segelschiffe. Man hilft Guybrush Threepwood, einem Möchtegern-Pirat, den gefürchteten Geisterpiraten LeChuck zu besiegen und seine Herzensdame Elaine Marley zu erobern. War Teil eins der Reihe schon ein echter Hit - und das bis dato beste Lucas Arts-Adventure, setzt die Fortsetzung "LeChucks Revenge" noch einen drauf.

Noch bessere Grafiken, mehr Rätsel und einen fantastischen Soundtrack. Zu schön um wahr zu sein? Nö. Die Macintosh-Version entspricht grafisch dem PC-DOS-Release mit 256 Farben. Dabei wird entweder auf 512 Pixel breite (kleine Mac-Auflösung) gestreckt, oder auf 640x400 vervierfacht, wobei in beiden Fällen eine Kantenglättung durchgeführt wird. Die Grafik sieht also nicht so pixelig aus, wie am IBM.

Musikalisch kann das Mac-Release glänzen. Bis auf die Anfangszene wird das komplette Spiel von Musik unterlegt. Die ist dermaßen gelungen, dass man sich öfters dabei erwischt, wie man länger an einer Location verweilt, als notwendig - nur um der Musik zu lauschen. Wer noch keine Erfahrung mit Abenteuerspielen hat, der kann zu Beginn zwischen einer Light- und der schweren Spielvarante wählen. Monkey Island 2 läuft auf allen 68020-Rechnern mit Festplatte. Dabei - es wurde bereits erwähnt - spielt die Auflösung keine Rolle, solange der Macintosh dabei 256 Farben zeitgleich darstellen kann. Bei mehr als 640x480 Punkten kann nicht mehr im Vollbild gespielt werden. Aber diese Kleinigkeit ändert nichts daran, dass der zweite Teil der Affeninsel-Saga uneingeschränkt empfehlenswert ist.

Fazit Monkey Island 2

Was gibt es da noch zu sagen. Spitzen Grafik, super Sound und durchdachte Rätsel runden das Game ab. Dazu kommt der Lucas Arts-typische Humor. Alle Mac-User mit mindestens 256-Farbgrafik und 68020-Prozessor müssen zupacken! Harr!

Besonderheit: HD ist Pflicht

Wertung: 95%



Master of Orion II

Es soll ja Leute geben, denen ist Civilization zu flach. Denen darf ein Strategiespiel nicht langatmig genug sein. Falls Sie auch diese Präferenzen haben und zufälligerweise noch einen 68040- bzw. PowerPC-Mac haben, dann kann Ihnen geholfen werden: Mit dem zweiten Teil von Master of Orion. Wie schon beim Vorgänger übernehmen Sie eine der vorgegebenen Rassen (jeweils mit spezifischen Stärken und Schwächen) und müssen mit dieser das bekannte Universum erobern. Dabei lässt sich der technische Fortschritt in die gewünschte Richtung (bessere Waffen, schnellere Antriebe) lenken und auf Teufel komm raus Kolonien gründen und Schiffe bauen.

Ab und zu können Söldner angeheuert werden - natürlich nur, wenn genug Bargeld vorhanden ist. Diese teils zwielichtigen Gestalten verfügen über bestimmte Eigenschaften, wie z. B. das Kommandieren von Flottenverbänden, Fertigkeiten beim Optimieren von Landwirtschaft und so weiter. Wem das noch nicht reicht, der kann Flottenteile unter bevorzugte Kommandanten stellen, Ressourcen verteilen und...ja sogar Diplomatie in Form von Technik-Tausch, strategischen Bündnissen und Friedensverträgen ist möglich. Hat man dann noch einen Hang zur Paranoia, dann können Heere von Spionen aufgestellt und entsandt werden, um eigene Interessen zu stärken oder Forschungsergebnisse zu stehlen.

Aber Vorsicht: Wird ein Spion entdeckt, kann das schnell eine Kriegserklärung nach sich ziehen. Getestet wurde MoO II auf einem 601e PowerPC mit 66 MHz und OS 8. Es läuft anfangs noch recht flüssig. Je mehr Planeten man selbst oder der Feind (das Testspiel beinhaltete einen K.I.-Gegner) kontrolliert, desto länger dauert der Computerzug. Es mag bezweifelt werden, dass an einem 68040-System so recht Freude aufkommt, insbesondere wenn ein Spiel weit fortgeschritten ist. Grafisch hingegen gefällt der Meister vom Orion II.



Wer genug Platz auf seiner Festplatte hat, kann eine Komplettinstallation durchführen und damit auf die CD beim Spielen verzichten. Master of Orion II ist in der Tat ein wahres Festival für Strategie-Liebhaber. Nur hartgesottene Genrefans geraten in Ekstase. Einsteiger, oder Nur-Schnell-eine-Runde-Zocker brauchen erst gar nicht anfangen. Ein Abend vor dem Monitor führt zu keinerlei besonderen Erfolge. Zeit muss reichlich vorhanden sein, möchte man das Game auch nur ansatzweise beherrschen. Aus diesem Grund fällt eine Bewertung nicht leicht. Hardcore-Strategen sollten auf jeden Fall zugreifen. Alle Anderen eher einen Bogen darum machen.

Fazit Master of Orion II

Für den Durchschnittsspieler langatmig und trocken. Für Meisterstrategen allerfeinste Genre-Kost. Zwar ab 68040 spielbar - ein PowerPC mit mindestens 100 MHz sollte es schon sein. Definitiv kein Spiel für Zwischendurch.

Besonderheit: Komplex und schwer, nichts für Einsteiger. Wertung aufgeteilt für 08/15-Spieler und Hobbystrategen.

Wertung: 50% (90%)

Westentschengeneral

Der Strategie fällt nicht weit vom Stamm. Und so wundert es wohl Niemanden, dass der Strategie-Hit "Panzer General" seine militärische Laufbahn auch am Macintosh ausübt. Der Spieler übernimmt die Deutsche Seite und kämpft diverse Schlachten, Szenarien und Kampagnen während des Zweiten Weltkrieges nach. Dabei steht pro Schlacht nur eine begrenzte Anzahl von Zügen zur Verfügung. Je eher man sein strategisches Ziel erreicht, desto mehr Prestige bekommt der Feldherr - und desto mehr (und bessere) Einheiten kann er sich leisten.

Damals ein Skandal und prompt auf dem Index, stellt der Panzer General doch den Krieg überzogen und verharmlost dar. Und erdreistete sich der amerikanische Hersteller SSI doch tatsächlich, in einem Szenario die Deutschen um Washington kämpfen zu lassen. Aber - um einmal die technische Seite zu betrachten - bietet das Spiel sehr umfangreiche Optionen. Da kann auf Wunsch Wetter und Nachschub genauso kriegsentscheidend sein, wie der Einsatz von Artillerie und Flugzeugen.

Auch grafisch gibt es nichts auszusetzen. Feinste VGA-Optik in 640x480 Punkten (256 Farben sind Pflicht!) wird zur Schau gestellt. Die Musik kommt von CD, wobei hier Abstriche in Kauf genommen werden müssen. Mehr als zwei oder drei verschiedene Musikstücke waren während des ganzen Tests nicht zu hören. Da die Klanguntermalung auch nicht in Form eines CD-Audiotracks daher kommt (da müsste ja dann auch ein Audiokabel zum Rechner verlegt werden), sondern quasi als überlanges Sample vorliegt, das direkt über den Soundchip ausgegeben wird, sind hier keine zu hohen Ansprüche an die Sample-Frequenz zu stellen - 22KHz und damit Mac-übliche Hausmannskost werden geboten.

Wer sein CD-Laufwerk schonen möchte, der erstellt sich eine virtuelle CD (ISO- oder Toast-Image) und greift dann beim Spielen darauf zurück. Das erspart dann auch noch das lästige Einlegen des Datenträgers in das Laufwerk. Interessanterweise stürzte der LC III nach einigen Minuten ab, wenn das CD-Image via Adaptec Toast gemountet wurde und im Spiel Musik gespielt wurde. Mit dem Freeware-Tool Virtual

CD/DVD jedoch gab es keinerlei Schwierigkeiten. Was also bietet Panzer General? Als da wären, wie bereits erwähnt, gute Grafik und umfangreiche Optionen, die jedem Hobby-Strategen feuchte Augen bescheren dürften. Hinzu kommt ein recht knackiger Schwierigkeitsgrad, der zwar unter Umständen zu Frust, garantiert aber nie für Langeweile sorgt. Alles in Allem ein sehr gutes Spiel.

Einziger Kritikpunkt ist die Butzung der Mac-typischen GUI. Hier nervt das Neuzeichnen der Grafik, wenn zwischen Dialogen gewechselt wird. Dieser Umstand kann erst mit einem 68040-Prozessor vernachlässigt werden.

Fazit Panzer General

Interessant, komplex und auch für den Gelegenheits-Kommandeur interessant.

Besonderheit: Am LC III gibt's zum Beginn einen Absturz, wenn kein SoftFPU oder eine 68882 installiert ist.

Wertung: 87%



Werkzeugkasten

Für Plaudertaschen, die mehrere Macintosh-Rechner über LocalTalk verbunden haben, sort **Broad Cast** für Gesprächsstoff. Es ist ein kleines Chat-Programm, das über die Auswahl ("Chooser") gesteuert wird. Man wählt einen Teilnehmer - der sich natürlich aktuell im Netz befinden muss - und dann tippt man seine Nachricht ein. Zusätzlich darf noch ein Icon (z. B. Briefumschlag, Bombe, usw.) ausgesucht werden, um der Botschaft eventuell die notwendige Dringlichkeit zu verpassen. **Broad Cast** läuft auf allen Macs mit 68000-Prozessor und höher.

Der reguläre Datei Öffnen/Speichern-Dialog der System-Software ist nicht das Gelbe vom Ei. Er müsste - je nach Auflösung - größer sein. Genau das macht das Kontrollfeld **OpenWide**. Die Größe ist dabei frei wählbar und wird immer dann angewendet, wenn der Systemdialog von einer Anwendung aufgerufen wird. Lediglich dann, wenn ein Programm seine eigenen Routinen mitbringt, wird **OpenWide** ignoriert. Laut Read-Me gibt es einige wenige Inkompatibilitäten mit **OpenWide**. Allerdings fielen diese bisher noch nicht auf.

Wer es mal schneller mag, kann sich das Kontrollfeld **CPU Doubler** auf die HD schmeissen. Mit diesem Progrämmchen kann man zwar seinen Prozessor nicht klonen, aber unter Umständen schneller machen. Man darf nämlich allgemein das Verhalten des Systems beeinflussen, wenn bzw. wann Tasks gewechselt werden sollen. Zusätzlich darf man für beliebige Spiele und Anwendungen gezielt Prioritäten vergeben, damit diese zur Laufzeit beschleunigt werden. Hilfts? Zumindest unter System7 nur bedingt. Lediglich Indiana Jones 3 (Adventure) wurde am LC deutlich beschleunigt. Gängige System 7-Anwendungen (Word usw.) profitieren gar nicht bis kaum.

von gut 10 Euro (www.vesalia.de). Jetzt nämlich trumpft der Macintosh auf. Viel neuere Programme, sowie Photoshop, seine Plug-Ins und ziemlich jeder MP3-Player setzt das Mathegenie voraus. Man kann sich zwar mit Tools wie "SoftFPU" behelfen - braucht dann aber viel Gedult - und es gibt Software, die merkt den Betrug und startet trotzdem nicht.

So benötigt der Raytracer Sculp 3D für eine einfarbige Kugel mit einer Lichtquelle für die schnelle Vorschau mit SoftFPU (gemessen am LC III - 68030/25) mehrere Minuten - dann wurde abgebrochen, nachdem das System fast nicht mehr reagiert hat. Zu intensiv waren wohl die Berechnungen. Mit einem echten 68882 aber ging die Vorschau ganz geschmeidig Nebenbei - während man mit der Anwendung arbeiten konnte. Schließlich nach etwa 30-40 Sekunden war die Vorschau berechnet.

Zwischenzeitlich wurde auch der LC mit einer FPU (Floating Point Unit) ausgerüstet. Hier in Form einer PDS-Erweiterungskarte, da kein Sockel vorhanden ist. Spielen Sie mit dem Gedanken, sich nun ebenfalls eine 882 zu kaufen - dann achten Sie darauf, dass diese mindestens mit der selben Taktfrequenz operiert, wie Ihr Rechner. Drüber macht nichts, weniger schon. Beim LC III heißt das zum Beispiel: Der 68882 muss mindestens 25 MHz verkraften. Übrigens wird Übertakten alter Hardware nicht empfohlen. Das verkürzt die ohnehin schon stark in Anspruch genommene Lebenszeit - zum Anderen: Wenns denn unbedingt flott sein muss, warum dann keinen aktuellen, billigen, PC holen?

Aber aufgepasst: Co-Prozessoren können beim 68040 nicht onboard nachgerüstet werden. Hier muss der Prozessor (z. B. 68LC040) gegen einen vollwertigen 68040 (ohne "LC" oder "EC" in der Bezeichnung) getauscht werden (z. B. ebenfalls bei www.vesalia.de erhältlich).

Meister der Zahlen

Normalerweise fristet er ein Schattendasein. Unbeachtet schlummert er vor sich hin und wird nur selten aus seinem Schlaf geholt. Gemeint ist der mathematische Co-Prozessor 68882. Die Aussage "Das braucht man nicht unbedingt" mag korrekt sein. Doch lässt sich die auch erweitern um "...aber schaden tuts nicht.". Tatsächlich lohnt sich die Investition



Hundefelsen 3D

Denkt man an DOS, fällt dem älteren Semester wahrscheinlich der Beginn des 3D- bzw. FPS-Fiebers ein: Wolfxxxxx 3D. Wer hätte gedacht, dass es auch eine Macintosh-Version gibt. Die Story ist schnell erzählt. Alliiertes Kriegsgefangener bricht aus Deutscher Gefangenschaft aus und erledigt dabei tonnenweise Nazis mit diversen Waffen (Messer, Pistole, Maschinengewehr, Mini-Gun, Flammenwerfer). Dabei heißt es Schlüssel sammeln und ab und zu einen Boss-Fight bestehen (unter anderem der Führer persönlich).

Technisch gibt sich das Spiel zwar schon mit einem 68020 zufrieden - faktisch reicht aber nicht einmal ein 68030 aus. Grund ist die Grafik des Macintosh. Es gibt - anders als am PC - keinen Low-Resolution-Modus 320x200. Das heißt, der Macintosh muss bis zu vier mal so viel Daten (gemessen am 640x480-Modus) in den Grafikspeicher transportieren, wie eine D0Se. Entsprechend langsam läuft der Shooter. Natürlich lässt sich dann auch im "Briefmarken-Modus" spielen - wesentlich flotter. So richtig wohl fühlt sich das Programm aber erst mit einem 68040er oder PowerPC-Prozessor, denn mit höherer Auflösung steigt die Bildqualität (im Gegensatz zur DOSen-Ausgabe).

Musikalisch klingt das Gemetzel recht gut. Man könnte fast meinen, man sitzt am Super-Nintendo oder an einem Amiga. Eine Besonderheit ist aber die, dass es am Macintosh nur die Frontansicht der Gegner gibt. Konnte man sich am PC auch von hinten anschleichen, so sieht man den Gegner am Mac stets von vorn. Warum, dass weiss niemand. Am Speicher dürfte es wohl nicht liegen, die IBM-Version war ja schon ein echter Sparbrenner. Gesteuert wird die Gewaltorgie mit Tastatur, Maus oder Joystick. Fazit: Grafisch nicht schlecht, aber Anspruchsvoll in Sachen Hardware. Wer auf die abendliche Schießerei (am Rechner versteht sich) trotzdem nicht verzichten möchte, sollte sich Bloodbath at Red Falls anschauen.

Fazit Hundefelsen 3D

Story altbacken, technisch anspruchsvoll. Ein Ballerspaß für alle Mac-User mit leistungsfähiger Hardware.

Besonderheit: Theoretisch ab 68020 lauffähig. Unterhalb eines 68040 machts wenig Spaß.

Wertung: 80%



Software-Berater

Es folgt eine kleine Übersicht über nützliche Software für den Macintosh. Die Prozessor-Angabe bezieht sich auf bekannte Systemvoraussetzungen, der Preis auf eine ungefähre Angabe auf einschlägigen Kleinanzeigen-Portale.

HyperCard 2.2 (20 Euro komplett)

Universell einsetzbare Programmier-Umgebung. Läuft ab 68000. System 7 empfohlen.

Office 4 (10 Euro, CD-ROM)

Alleine wegen Word 6 ein absoluter Schnapper, lt. Cover ab 68020 einsetzbar, 68030 empfohlen.

Photoshop 4 (3 CD-ROMs, 15 Euro komplett)

Letzte auf 68K-Macs einsetzbare Version des Bildbearbeitungs-Programms. Ab 68030, FPU sollte nicht fehlen. Eine Anwendungs-CD, eine Tutorial-CD und eine weitere CD mit Adobe-Font-Utility.

File Maker 2 Pro (Disketten, ca. 5-10 Euro)

Sehr gutes Datenbank-Programm, mit Handbuch. Läuft ab 68000-Prozessor.

Rag Time 3.x (ca. 10 Euro komplett)

Eine Mischung aus Textverarbeitung, Tabellenkalkulation und Graph-Chart. Läuft auch am LC erfrischend flott.

After Dark

More After Dark (ca. 5 Euro)

Der vom PC bekannte Screensaver sucht auch den Macintosh heim.

Aus eigener Erfahrung kann festgestellt werden, dass Software auf Disketten (insbesondere 800K-Disketten) so gut wie keine Lesefehler aufweist. Trotzdem sollten Sie immer zuerst (mit laufenden Viren-Scanner versteht sich) mit Hilfe von Diskcopy 6 ein Image jeder Disk erstellen. Erst dann können Sie versuchen, von diesen Images zu installieren.

Recht selten klappt dies einmal nicht bis zum Schluss. Dann wird zwar brav vom Image installiert, aber beim Abschließen der Installation (der Fortschrittsbalken ist fast am Ende angelangt) soll dann noch die echte Disk eingelegt werden. In diesem Fall dürfen Sie ruhig einmal mutig sein und den Mac neu starten. In der Regel wird die Anwendung dann trotzdem laufen.

Falls nicht - dann versuchen Sie es einfach nochmals und legen entsprechend den Wünschen des Rechners die korrekte Diskette ein. Immerhin haben Sie noch ein Backup in Form von Disk Copy-Images. Office, Photoshop und Filemaker zum Beispiel benötigen eine Serial-Number während der Installation. Diese finden Sie im Handbuch, auf Registrierkarten oder als handschriftliche Notiz, falls keine OVP mehr dabei ist. Selbst, wenn bei Ihren Exemplaren einmal keine Registrierungs-Unterlagen dabei sind, dann könnten Sie zur Not auch noch nach Google greifen.

Meinung - lohnt der Softwarekauf?

Im Internet kann man sie durchaus noch recht häufig erwerben. Gebrauchte Original-Software für den Macintosh. Doch lohnt sich der Kauf? Immerhin ist es nur eine alte Version - oder der Hersteller existiert garnicht mehr. Auch sind die Datenträger, z. B. Disketten, schon recht betagt und eventuell nicht mehr zuverlässig.

Die Antwort ist in jedem Fall: Ja, der Kauf lohnt sich. Es wird zwar niemand merken, wenn Sie auf Ihren alten Mac eine Raubkopie laufen lassen - und wahrscheinlich wird es keiner Firma mehr weh tun. Trotzdem: Es geht nichts über Original-Software. Alleine die Handbücher sind das Geld wert. Und für wenig finanziellen Aufwand bekommen Sie unter Umständen noch die OVP mit dazu. Es ist - selbst für Nichtsammler - etwas Besonderes, einen Karton zu öffnen, die Disketten und Handbücher heraus zu nehmen und dann eine Installation vorzunehmen.

Wann immer sich die Gelegenheit bietet: Zugreifen!

Vorschau

Die nächste Ausgabe wird voraussichtlich Ende September erscheinen. Dann wieder als gewohnter HyperCard-Stapel auf Disk(-Image). Eine weitere PDF-Ausgabe ist im Winter angedacht. Sie haben ein Wunschthema? Vielleicht sogar einen kleinen Artikel? Dann nichts wie ran an die Tasten und schnell eine Mail geschrieben an:

68kmac@web.de

Themen - sofern sich keine Änderungen ergeben - der nächsten Ausgabe sollen sein:

Future BASIC - Ein Einstieg

System 7 vs System 6

War Craft 1

Erben der Erde