



09 / 2008

amarok  *Amarok 2.0 beta*
rediscover your music



Inkscape (I)



Die Linux-Story (I)

Vorwort

»Chrome«. So bezeichnet Google die jüngst veröffentlichte Eigenproduktion des Webbrowsers, mit dem man nun selbst in den Markt einzusteigen und diesen zu erobern hofft. Sei es nun die Veröffentlichung Chomes oder die bereits laut gewordene Kritik über mangelnden Datenschutz, der Marktführer unter den Suchmaschinen zieht das Augenmerk der Linux-Nutzer auf sich.

Selbstverständlich können aber auch wir einige Innovationen entwickeln und veröffentlichen, weshalb es uns außerordentlich freut, euch auch im Rahmen dieser Ausgabe als Leser begrüßen und bemerkenswerte Neuerungen vorstellen zu dürfen:

Die wohl offensichtlichste Änderung ist unsere von Grund auf überarbeitete Homepage. Sie glänzt durch größere Zugänglichkeit, neue Inhalte und ein ansprechenderes Erscheinungsbild – und sie ist hier zu finden: <http://www.yalmagazine.org/homepage>

Der Tarball wurde abgeschafft; das darin enthaltene Inhaltsverzeichnis kann jetzt bequem online eingesehen werden.

Auch das Magazin selbst erfuhr eine wahrnehmbare Überarbeitung: So verwenden wir von nun an ein aus drei Spalten bestehendes Layout, das unserer Ansicht nach besser lesbar und übersichtlicher ist. Natürlich gab es auch einige kleinere Änderungen, die dem Leser möglicherweise verborgen bleiben, uns aber beim Layout helfen.



Rückmeldungen und Anregungen zu diesen Entwicklungen, aber auch zu allen anderen Themen von eurer Seite werden – wie immer – dankend entgegengenommen und können durch eine Mail an redaktion@yalmagazine.org oder im Forum kundgetan werden.

Somit wünschen wir euch viel Spaß beim Lesen dieser Ausgabe und hoffen, euch auch im nächsten Monat wieder an dieser Stelle begrüßen zu dürfen.

Stefan Zaun
sciron@yalmagazine.org

Inhaltsverzeichnis

Yalm - Vorwort.....	2
Vorwort.....	2
Yalm - Rückblick.....	3
Rückblick.....	3
Yalm - Magazin.....	4
Preview: Amarok 2 Beta.....	4
OpenOffice Base (II).....	7
Inkscape (I).....	10
FreeCiv – besiedeln, erforschen und erobern.....	13
Die Linux Story (I).....	17
Yalm - Tipps und Tricks.....	19
Skripte für Amarok.....	19
Yalm – Bunte Seite.....	21
Bunte Seite.....	21
Yalm – Story.....	22
Gekaufte Zeit (II).....	22
Yalm - Schlusswort.....	26
Schlusswort.....	26

Rückblick

Der letzte Monat strotzte nur so von Releases bekannter Programme. Darunter waren auch einige Überraschungen wie Googles neuer Browser Chrome.

Erstes Update für KDE 4.1 erschienen

Am 3. September erschien das erste Update für KDE 4.1 (4.1.1). Es beinhaltet unter anderem Bugfixes für den Newsreader Akregator, welcher Probleme mit mehreren Newsfeeds hatte (u.a. auch heise.de) und das Packprogramm Ark, welches nun endlich wieder wie vorgesehen seinen Dienst verrichtet. Außerdem wurde die Performance und Darstellung von Konqueror durch Arbeiten an KHTML verbessert [1].

Fluxbox 1.1.0.1 erschienen

Fast zeitgleich mit KDE 4.1.1 erschien die neue Version des sparsamen Fenstermanagers Fluxbox [2]. Die Entwickler haben vor allem eine Reihe neuer Features eingeführt, die das Arbeiten mit Fluxbox künftig erleichtern werden. Darunter sind unter anderem der Befehl `-list-commands`, der alle verfügbaren Befehle auflistet. Außerdem ist die Steuerung von Fluxbox via Tastatur mit neuen Befehlen und Anweisungen erweitert worden.



Google veröffentlicht Beta des eigenen Browsers »Chrome« für Windows

Es war nur eine Frage der Zeit, bis der Internetgigant Google die Entwicklung eines eigenen Browsers forcierte. Der Neue Browser bietet in

erster Hinsicht eine bessere Integration von haus-eigenen Google-Diensten wie »Mail« und »Text & Tabellen«, welche durch die Benutzung von Apples »WebKit« Engine flüssiger laufen sollen als in den meisten Browsern.

Außerdem wird nun jeder Tab als eigener Prozess gestartet. Dadurch wird das Abstürzen des Browser durch einen einzelnen Tab verhindert, jedoch steigt aus diesem Grunde auch der Speicherverbrauch.

In letzter Zeit wurde vor allem Kritik an Googles Umgang mit den Benutzerdaten laut. Jetzt hat sich sogar das deutsche Bundesamt für Sicherheit eingeschaltet und von der Verwendung des Browsers gewarnt [3]. Chrome soll unter einer eindeutigen IP sämtliche besuchte URLs an seinen Server schicken. Dies lässt sich aber mit Workarounds bereits umgehen. [4]

Bisher läuft der Browser nur auf Windows-Systemen, er soll aber auch für Linux erscheinen.

Alpha 5 von Ubuntu 8.10 Intrepid Ibx freigegeben

Die neueste Version der Linux-Distribution Ubuntu nähert sich mit der 5. Alpha dem Beta-Status. Ibx wird voraussichtlich den Kernel 2.6.27 verwenden und eine bessere Netzwerkverwaltung mit sich bringen [5]. Neben dem neuen Kernel werden unter anderem Gnome 2.24, welche die lang gewünschte Tab-Unterstützung in Nautilus mit sich bringt, und die neusten Versionen von Xorg und

Nvidias Grafikkartentreiber Einzug in das System halten.

64 Bit Unterstützung in VirtualBox 2.0

Die neueste Version der beliebten Virtualisierungslösung von Sun [6] ist nun in der neuesten Version endlich 64 Bit reif. Die Software liegt in einer Open Source Edition und einer restriktiven »Personal Use And Evaluation Licence« vor, welche mit zusätzlichen Features lockt.

GNU und Debian feiern Geburtstag



Am 20. September feiert das GNU Projekt, aus dem die GPL hervorging, sein 25-jähriges Bestehen. [7]

Debian, eine der bekanntesten und wichtigsten Linux-Distributionen, wurde im August 15 Jahre alt. [8]

Wir gratulieren beiden Projekten herzlich.

Bernhard Posselt
ray@yalmagazine.org

Links:

- [1] <http://kde.org/announcements/announce-4.1.1.php>
- [2] <http://ikhaya.ubuntuusers.de/2008/09/04/neues-vom-fenstermanager-fluxbox/>
- [3] <http://www.heute.de/ZDFheute/inhalt/10/0,3672,7377450,00.html>
- [4] <http://www.heise.de/newsticker/Chrome-ruft-Google--/meldung/115537>
- [5] <http://www.ubuntu.com/testing/intrepid/alpha5>
- [6] <http://www.virtualbox.org/>
- [7] <http://futurezone.orf.at/it/stories/304602/>
- [8] <http://www.linux-community.de/story?storyid=26372>

Preview: Amarok 2 Beta

Am 22. August hat das Amarok 2 Team offiziell den Beta-Status seines Schützlings, Codename »Nerrivik«, enthüllt. Wir haben einen Blick auf den Nightly-Build der Beta vom 27.8.2008 geworfen.

Seit der letzten Alpha-Version hat sich viel getan: Das Programm ist relativ stabil geworden und man kann nun erstmals fast alle sichtbaren Aktionen auch nutzen.

Da wir mehrere große Amarok-Fans in der Redaktion haben, mussten wir natürlich einen Blick auf den Entwicklungsfortschritt werfen und wurden unter anderem vom neuen Playlistsystem überrascht, welches mit einigen alten Traditionen bricht.

Installation

Da sich das Projekt im Beta Status befindet, sollte Amarok 2 nicht auf Produktivsystemen installiert werden, da es durch fehlerhaften Code zu Beschädigungen des Systems kommen kann. Für die meisten wird sich daher ein Kubuntu 8.04 mit KDE 4.1 in einer VM anbieten. Informationen zum Nachinstallieren von KDE4 gibt es im Ubuntu-users-Wiki [1]. Die nötigen Paketquellen für KDE 4.1 gibt es auf der offiziellen Kubuntu Homepage [2].

Der einfachste Weg führt über ein Repository des Neon-Projektes [3], welches es sich zur Aufgabe gemacht hat, stets einen aktuellen Build anzubieten.

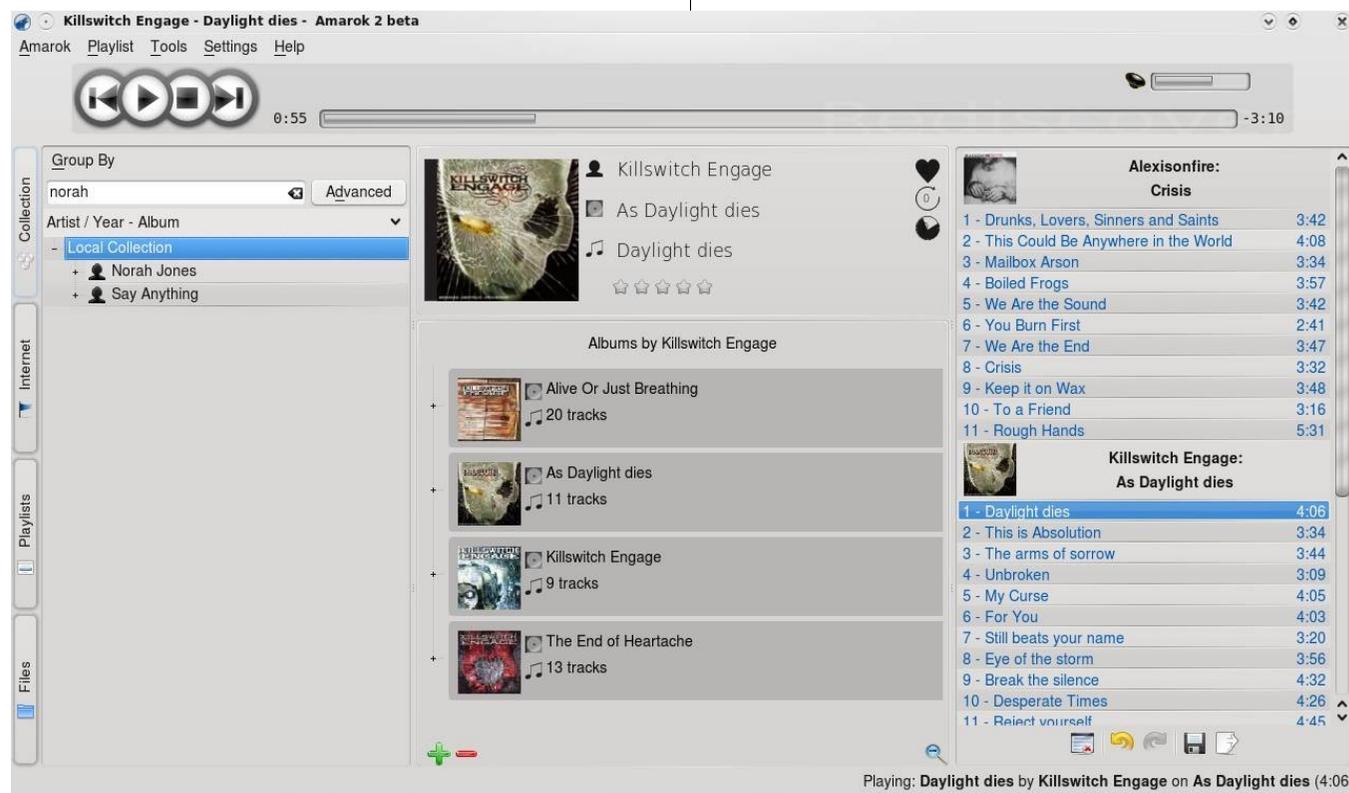
Achtung: Fremde Paketquellen können die Sicherheit und Stabilität des Systems kompromittieren!

Dazu öffnet man zuerst die sources.list als Root

```
sudo kwrite /etc/apt/sources.list
```

und fügt am Ende folgende Zeile hinzu:

```
deb http://ppa.launchpad.net/project--neon/ubuntu hardy main
```



Ein grober Überblick der Struktur

Anschließend wird ein Update der Quellen vorgenommen und Amarok 2 installiert:

```
sudo apt-get update && sudo apt-get --install amarok-nightly
```

Amarok 2 speichert seine Einstellungen in einem eigenen Ordner im Homeverzeichnis und koexistiert somit friedlich mit dem Vorgänger.

Nach der Installation begrüßt uns der noch in Grau gehaltener Player (s. Abb.).

Die Playlist

Eine der wesentlichen Neuerungen im Vergleich zum Vorgänger ist die komplett überarbeitete Play-

list, die vor allem Anhängern von großen Bibliotheken sauer aufstoßen wird.

Sie ist mit dem Hintergedanken geschrieben, lange und daher langsame und unübersichtliche Playlists zu vermeiden. So wühlt man sich nun richtig durch seine Sammlung, was aber dank der guten Struktur schon relativ komfortabel und einfach funktioniert.

Wer da etwas bequemer veranlagt ist, wird seinen Spieltrieb an den neuen Shufflefunktionen ausleben können: So kann man z. B. eine Playlist von Stücken erzeugen lassen, welche der Band Alexisonfire zu 80% ähnlich sind (*Biased Playlists*). Weitere Kriterien sind unter anderem das *Genre*, *Erscheinungsjahr* oder die *Wertung*. Die Ähnlichkeit kann man mit einem Schieberegler in Prozent festsetzen.

Die Playlist befindet sich schon in der finalen Version für das 2.0-Release. Danach soll sie aber weiter verbessert werden. Eine alte Variante der Playlist wurde zwar eingeplant, aber wegen mangelnden Interesses nicht entwickelt.

Die mittlere Spalte

Viele haben die mittlere Spalte sicher schon bemerkt. Sie regelt die Widgets der Skriptverwaltung und erlaubt Interaktionen mit Tracks. Wenn ein Album über die Spalte gezogen wird, eröffnen sich uns mehrere Möglichkeiten, wie: *Laden* oder *Zur Playlist hinzufügen*. Bei *more* (siehe Abbildung) kann man Metainformationen der Dateien bearbeiten oder die Dateien verwalten.

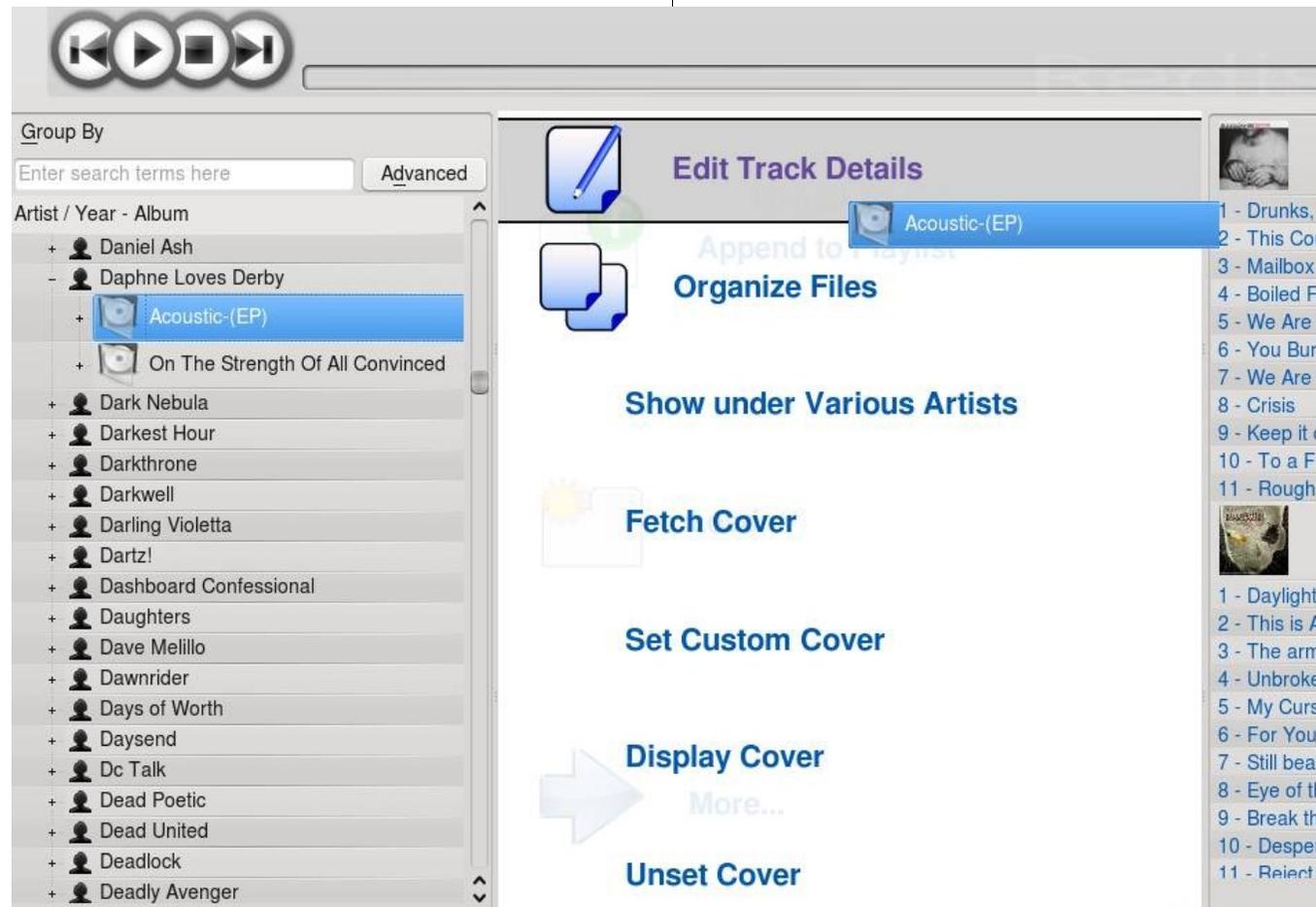
Da die mittlere Spalte recht viel Platz einnimmt, wirkt sich das negativ auf die noch übersichtliche Playlist aus. Hier muss noch nachgebessert werden.

Skriptverwaltung

Amarok 2 führt eine komplett neue Art der Skriptverwaltung ein, welche den Programmierern einen erweiterten Zugriff auf das Framework ermöglicht. Die Skripte werden von nun an nur noch in QtScript, einem auf Amarok zugeschnittenem JavaScript, programmiert. Dadurch kann man z. B. direkt auf das OSD zugreifen oder eigene Widgets für die mittlere Spalte entwickeln.

Diese Widgets können auf vier virtuelle Widgetflächen aufgeteilt werden, aus denen man die jeweils aktive wählen kann.

So konnten wir bereits eine Albenliste hinzufügen, welche uns alle Alben und deren Tracks der gerade gespielten Band anzeigt (siehe Seite 6). Laut Auswahlmenü können u.a. noch die Datenträgerverwaltung, ein Videofenster und etliche aus



Die verschiedenen Interaktionen mit den selektierten Tracks

Ein Blick auf das Widgetsystem

dem Vorgänger bekannte Skripte, wie Wikipedia oder Lyrics, eingebunden werden.

Internetdienste

Da nach der Einbindung des Magnatune-Dienstes mehrere Anbieter Interesse an einer Anbindung

geäußert haben, wurde ein einheitliches Framework entwickelt.

Folgende Dienste sind schon integriert: Last.fm, Ampache, Jamendo, Opml, Magnatune, MP3tunes und das altbekannte und heißgeliebte Shoutcast Internetradio-Verzeichnis, welches über 1000 nach Themen sortierte Stationen anbietet.

Jamendo und Opml haben uns bisher schon sehr gut gefallen: Ersterer bietet ein großes Sammelurium an Gratismusik, welche direkt über Torrent heruntergeladen werden kann, letzterer ein riesiges Archiv an Podcasts.

Fazit

Amarok 2 hat sich prächtig entwickelt. Es hat gegenüber der Alpha stark an Stabilität und Funktionalität gewonnen und wird hoffentlich in den nächsten Monaten erscheinen.

Durch die neue Struktur und die dadurch bedingten kurzen Playlisten wird das Programm wesentlich performanter laufen. Der Einsatz von QtScript wird die Skriptentwicklung einem breiteren Publikum eröffnen, wodurch man sich auf viele kleine Helferlein freuen kann.

Fans von Bibliotheken wie iTunes, JaK oder Banshee werden von der Entwicklung jedoch enttäuscht sein, forciert Amarok doch stark das neue Playlistensystem. Hier kann man nur auf findige Entwickler hoffen, die das alte Playlistensystem wieder rehabilitieren. Die Schnittstelle dafür sei noch vorhanden, versichern die Entwickler.

Alles in allem wünschen wir Amarok gutes Gelingen.

Bernhard Posselt
ray@yalmagazine.org

Informationen

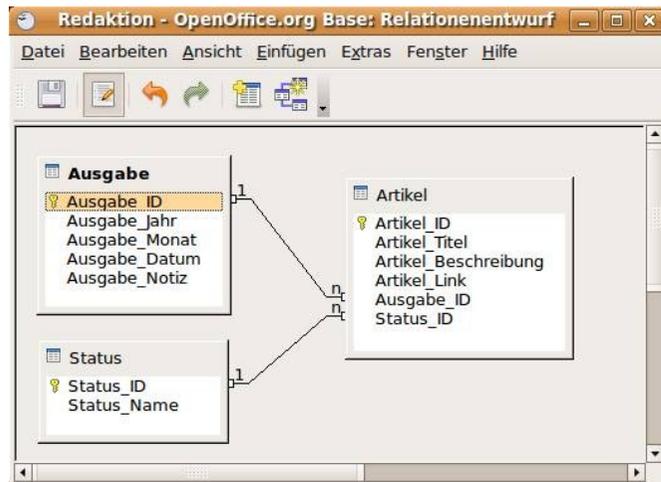
- [1] <http://wiki.ubuntuusers.de/KDE4>
- [2] <http://www.kubuntu.org/news/kde-4.1>
- [3] http://amarok.kde.org/wiki/User:ApacheLogger/Project_Neon

OpenOffice Base (II)

Im ersten Teil des OpenOffice Base Workshops wurde das Anlegen der grundlegenden Elemente einer Datenbankanwendung gezeigt. Dazu gehörten die Tabellen, Schlüssel, Beziehungen und die Möglichkeit Daten einzugeben. Der zweite Teil baut auf diesen Vorarbeiten auf und erweitert die Anwendung um Abfragen und Berichte.

Für Leser, die den ersten Teil des Workshops [1] über OpenOffice Base (kurz: Base) noch nicht gelesen haben, empfiehlt es sich dies nachzuholen, da dort die Grundlagen für unsere kleine Datenbankanwendung gelegt wurden. Die Base-Datei mit dem letzten Stand der Arbeiten kann bequem von der Yalm-Homepage heruntergeladen werden [2]. In zweiten Teil des Workshops wird mit dieser Datei weitergearbeitet. Zur Erinnerung zeigt die Abbildung den Relationenentwurf der Datenbank.

Die Datenbank enthält bereits genügend Daten, um darauf sinnvolle Abfragen erzeugen zu können. Durch einen Doppelklick auf den Tabellennamen



Die Tabellen mit ihren Beziehungen

im Hauptfenster von Base wird der Tabelleninhalt angezeigt. Hier können auch weitere Datensätze eingegeben werden.

SQL – Was ist das?

Bevor wir mit dem Erstellen von Abfragen auf die Daten beginnen, werfen wir einen kurzen Blick auf die Hintergründe der Abfragetechnik. Die meisten Leser haben schon von den bekannten Relationalen Datenbanksystem (RDBMS) wie Oracle, MySQL, DB2 oder MS SQL-Server gehört. Dabei ist die Abkürzung »SQL« im Namen mancher Systeme nicht ganz korrekt. SQL steht für Structured Query Language (»strukturierte Abfragesprache«). Es handelt sich demnach um eine standardisierte Sprache, um Abfragen auf Relationalen Datenbanken durchführen zu können. Alle RDBMS bieten eine Schnittstelle, über die solche Abfragen gestellt werden können. Somit ist die SQL lediglich ein Teil eines RDBMS, wird jedoch oft synonym für das ganze Datenbanksystem verwendet.

Die SQL ist in der Wikipedia [3] sehr gut beschrieben. Mit ein paar einfachen Beispielen soll das Prinzip der Abfragesprache erklärt werden. Der SQL Satz

```
select * from Ausgabe
```

führt zu einer Auflistung aller Datensätze in der Tabelle Ausgabe. Dabei steht der Stern für alle Spalten der Tabelle, und nach dem Befehlssteil

from wird der Name der abzufragenden Tabelle angegeben. Wollen wir alle Statusnamen aus der Tabelle Status ausgeben, so lautet der SQL Befehl

```
select Status_Name from Status
```

In einem letzten Beispiel wird gezeigt, in welchen Jahren und Monaten die Zeitschriften verspätet erschienen sind; der Befehl dazu:

```
select Ausgabe_Jahr, Ausgabe_Monat from → Ausgabe where Ausgabe_Notiz = ,verspätet'
```

Wie man sieht, können mehrere Spaltennamen durch Komma getrennt angegeben werden und Bedingungen in der where Klausel formuliert werden.

In der Realität hat man es oft mit wesentlich längeren und komplexeren SQL Abfragen zu tun. Die Abfragen werden schnell lang, sobald viele Spalten daran beteiligt sind und wenn die Abfrage sich über mehrere Tabellen erstreckt. In diesem Fall sind dann so genannte Joins zu formulieren, die nicht mehr so einfach zu verstehen sind. Ein Beispiel aus einer Projektmanagement Datenbank ist auf der nächsten Seite abgebildet.

Solche Abfragen können leicht eine halbe DIN-A4 Seite lang werden und sind dann nur noch von Fachleuten zu verstehen.

SQL in Base

In Base gibt es für SQL Abfragen ein eigenes Fenster. Nachdem man aus dem Hauptfenster das Icon *Abfragen* geklickt und im Anschluss daran aus der Aufgabenliste *Abfrage in SQL-Ansicht erstellen* gewählt hat, öffnet sich ein neues Fenster. Darin kann eine SQL-Abfrage geschrieben und mit der Funktionstaste F5 bzw. über das Menü oder die Funktionsleiste ausgeführt werden. Im oberen

Teil des Fensters erscheint dann das Ergebnis der Abfrage in tabellarischer Darstellung. Bei SQL-Befehlen schleicht sich schon einmal ein Fehler ein; Base quittiert einen solchen Fehler mit einer Meldung, die den Grund des Fehlers nennt. Wenn man Glück hat, ist einem danach klar, was man

```
SELECT NIKU_SRM_PROJECTS.UNIQUE_NAME AS ID,
NIKU_SRM_PROJECTS.NAME AS Name,
NIKU_ODF_CA_PROJECT.AX_RESULT_TYPE AS Type,
Q_Lookup_Project_Type.NAME AS PrjTyp,
Q_OBS_Service_per_Project.NIKU_PRJ_OBS_UNITS.NAME AS Service,
Q_Lookup_Technology.NAME AS Tech,
NIKU_ODF_CA_PROJECT.AX_SUPPLIER AS Suppl,
(((NIKU_ODF_CA_PROJECT.AX_ALIGNMENT_GROWTH*7)+
(NIKU_ODF_CA_PROJECT.AX_BEYOND_ESTIMATICS*4)+
(NIKU_ODF_CA_PROJECT.AX_CONNECT_OR_DIE*10)+
(NIKU_ODF_CA_PROJECT.AX_ESTIMATICS*1)+
(NIKU_ODF_CA_PROJECT.AX_GEO_EXPANSION*2)+
(NIKU_ODF_CA_PROJECT.AX_PROFITABILITY*6))/30 AS Align,
NIKU_ODF_CA_PROJECT.AX_PRIORITY AS OpPrio,
Q_Lookup_Manager.LAST_NAME AS BDM,
NIKU_SRM_RESOURCES.LAST_NAME AS EXCOMM,
Q_Lookup_Receiver, Q_Lookup_Financials.[B-Cost],
Q_Lookup_Financials.[F-Cost], NIKU_ODF_CA_PROJECT.AX_PILOT_GM
AS PilotGM, NIKU_ODF_CA_PROJECT.AX_PILOT_CUSTOMER AS
PilotCust, Q_Lookup_DP.NAME AS DP, Q_Lookup_PDP_Decision.NAME AS
Status, NIKU_ODF_CA_PROJECT.AX_DP_COMMENT AS Comt,
Q_Lookup_DP0.[DP0-Pln] AS Expr1, Q_Lookup_DP0.[DP0-Act] AS Expr2,
Q_Lookup_DP1.[DP1-Pln], Q_Lookup_DP1.[DP1-Act], Q_Lookup_DP2.
[DP2-Pln], Q_Lookup_DP2.[DP2-Act], Q_Lookup_DP3.[DP3-Pln],
Q_Lookup_DP3.[DP3-Act], Q_Lookup_DP4.[DP4-Pln], Q_Lookup_DP4.
[DP4-Act], Q_Lookup_DP5.[DP5-Pln], Q_Lookup_DP5.[DP5-Act],
Q_Lookup_DP6.[DP6-Pln], Q_Lookup_DP6.[DP6-Act]
FROM NIKU_ODF_CA_PROJECT, NIKU_SRM_RESOURCES, Q_Lookup_DP,
Q_Lookup_Project_Type, Q_Lookup_Technology, Q_Lookup_PDP_Decision,
Q_Lookup_DP0, ((((((NIKU_SRM_PROJECTS LEFT JOIN
Q_OBS_Service_per_Project ON NIKU_SRM_PROJECTS.ID =
Q_OBS_Service_per_Project.RECORD_ID) LEFT JOIN Q_Lookup_Manager
ON NIKU_SRM_PROJECTS.ID = Q_Lookup_Manager.PRID) LEFT JOIN
Q_Lookup_Receiver ON NIKU_SRM_PROJECTS.ID =
Q_Lookup_Receiver.PK_ID) LEFT JOIN Q_Lookup_Financials ON
NIKU_SRM_PROJECTS.ID = Q_Lookup_Financials.PRID) LEFT JOIN
Q_Lookup_DP1 ON NIKU_SRM_PROJECTS.ID =
Q_Lookup_DP1.PRPROJECTID) LEFT JOIN Q_Lookup_DP2 ON
NIKU_SRM_PROJECTS.ID = Q_Lookup_DP2.PRPROJECTID) LEFT JOIN
Q_Lookup_DP3 ON NIKU_SRM_PROJECTS.ID =
Q_Lookup_DP3.PRPROJECTID) LEFT JOIN Q_Lookup_DP4 ON
NIKU_SRM_PROJECTS.ID = Q_Lookup_DP4.PRPROJECTID) LEFT JOIN
Q_Lookup_DP5 ON NIKU_SRM_PROJECTS.ID =
Q_Lookup_DP5.PRPROJECTID) LEFT JOIN Q_Lookup_DP6 ON
NIKU_SRM_PROJECTS.ID = Q_Lookup_DP6.PRPROJECTID
WHERE (((((NIKU_ODF_CA_PROJECT).[AX_LEVEL])="Project") AND
((NIKU_SRM_PROJECTS.IS_TEMPLATE)=0)) OR
(((NIKU_ODF_CA_PROJECT).[AX_LEVEL])="Subproject"))
ORDER BY NIKU_SRM_PROJECTS.NAME;
```

Beispiel einer SQL-Abfrage bei einer Projektmanagement-Datenbank

falsch gemacht hat; die Fehlermeldungen sind wenig selbsterklärend.

Bei einfachen Fragestellungen bietet das direkte Erstellen einer SQL-Abfrage einen schnellen Weg, um zum gewünschten Ergebnis zu kommen. Wie bereits erwähnt ist es jedoch schwierig, eine umfangreiche Abfrage über mehrere Tabellen in Form eines SQL-Ausdrucks zu schreiben. Zu diesem Zweck bietet Base zwei weitere Möglichkeiten: In der Aufgabenliste des Hauptfensters gibt es zwei Einträge: *Abfrage in der Entwurfsansicht erstellen* und *Abfrage unter Verwendung des Assistenten erstellen*. Wie zu erwarten, führt der Abfrageassistent in mehreren Schritten zu einer fertigen Abfrage. Die Schritte beziehen sich auf die Auswahl der Tabellen und Felder, Sortierreihenfolge, Suchbedingungen, die Möglichkeit z. B. Summen zu bilden, Gruppierung, Bedingungen und Aliasnamen. Es empfiehlt sich unbedingt, den Assistenten auszuprobieren. Er ist sehr schön und vollständig aufgebaut, nur führt er, zumindest innerhalb redaktioneller Tests, selten zum gewünschten Ergebnis.

Um das zu zeigen, machen wir ein kleines Experiment. Die Aufgabe lautet: »Wie viele Artikel wurden im Jahr 2008 publiziert?« Die Bedingungen für diese Abfrage lautet: *Ausgabe_Jahr = 2008* und *Status_Name = 'Publiziert'*. Das Ergebnis zeigt, dass Base die Bedingungen nicht berücksichtigt und deshalb eine Liste von 630 Datensätzen ausgibt. Das sieht nach einem Fehler im Abfrageassistenten aus. Zum Glück ist dieser Fehler nicht weiter tragisch, da die dritte Möglichkeit Abfragen zu erstellen die bessere Wahl ist.

Artikel_ID	Artikel_Titel	Artikel_Beschreibung	Artikel_Link
1	Utopia	Utopia ist der Titel eines i	http://de.wikepe
2	Apologie	Die Apologie des Sokrate	http://de.wikepe
3	Nibelungenlied	Das Nibelungenlied ist eir	http://de.wikepe
4	Commerzbank	Deutschland bekommt ei	http://www.spiege
5	Langsamer ess	Alle Amerikaner lieben Fa	http://www.spiege
6	Sony überholt d	Buchstaben so klar wie au	http://www.spiege
7	Google GWT 1.5	Für das Google Web Toolk	http://www.svml

select * from Artikel

SQL Abfrage und Ergebnis

Der Abfrageentwurf

Der bevorzugte Weg um eine Abfrage zu erstellen, ist die Auswahl *Abfrage in der Entwurfsansicht erstellen*. Einige Leser werden beim Öffnen dieses Werkzeuges ein Déjà-vu erleben: »Das sieht doch genauso aus wie...« - richtig, es sieht nicht nur so aus, es funktioniert auch so wie in MS-Access. In einem ersten Schritt werden die abzufragenden Tabellen ausgewählt. Übrigens lassen sich nicht nur Tabellen, sondern auch bestehende Abfragen zu Rate ziehen. Bei aufwändigen Abfragen ist es manchmal unumgänglich, zuerst eine oder mehrere einfache Abfragen zu erstellen um diese dann in einer umfangreichen Abfrage zu kombinieren.

Doch zurück zu unserer misslungenen Aufgabe aus dem vorherigen Kapitel. Für die Abfrage werden alle drei Tabellen benötigt. Diese erscheinen in der aus dem Relationenentwurf bekannten Bild. Die Verknüpfungen zwischen Primär- und Fremdschlüsseln sind bereits korrekt übernommen worden. Als zweiten Schritt werden die Felder durch

Ausgabe_Monat	Artikel_Titel	Status_Name
1	Google GWT 1.5 verfügbar	Publiziert
1	Trojaner im Weltall	Publiziert
2	Ubuntu Developer Week im September	Publiziert
2	Linux-Bier-Wanderung ist vorbei	Publiziert
2	Für Linux die Schulbank drücken	Publiziert
3	Kameramann	Publiziert
4	Pina Colada	Publiziert
4	Caipirinha	Publiziert
6	Belalp-Aletsch-Riederalp	Publiziert
7	Ankh - Herz des Osiris	Publiziert

Feld	Ausgabe_Jahr	Ausgabe_Monat	Artikel_Titel	Status_Name
Alias				
Tabelle	Ausgabe	Ausgabe	Artikel	Status
Sortierung				
Sichtbar	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Funktion				
Kriterium	2008			'Publiziert'

Der Abfrageentwurf

Doppelklick in die Tabellen der Abfrage hinzugefügt. Die Felder erscheinen im unteren Teil des Fensters.

Nun gilt es die Kriterien festzulegen. Unterhalb der Felder gibt es Zeilen, in die die Aliasnamen (anderer Name für einen Feldnamen, z. B.: 'Jahr der Ausgabe' anstatt 'Ausgabe_Jahr'), die Sortierreihenfolge, die Sichtbarkeit eines Feldes, diverse Funktionen (z. B. Summe) und die Bedingungen (Kriterien) eingetragen werden. Beim Feld 'Ausgabe_Jahr' schreiben wir 2008 als Kriterium und 'Publiziert' als Bedingung für das Feld 'Status_Name'. Nach einem Druck auf die Taste F5 bzw. den ent-

sprechenden Knopf in der Funktionsleiste oder bei Auswahl des Menüeintrags *Bearbeiten - Abfrage ausführen* erscheint im oberen Teil des Fensters das Abfrageergebnis. Wie wir sehen, sind im Jahr 2008 ganze 10 Artikel publiziert worden. Das Feld 'Ausgabe_Jahr' soll nicht im Ergebnis erscheinen, ist aber für die Definition der Bedingung (= 2008) relevant. Mit dem Kriterium *Sichtbar* kann ein Feld im Abfrageergebnis ein- oder ausgeschaltet werden.

Berichte

Soll das Ergebnis einer Abfrage in ein Dokument umgewandelt werden, bieten sich Datenbankberichte an. Base stellt auch dafür einen Assistenten bereit, der im Hauptfenster nach Auswahl des Icons *Berichte* und einem Klick auf den Eintrag *Bericht unter Verwendung des Assistenten erstellen* gestartet wird. Als Beispiel werden wir einen Bericht erstellen, der auf der im letzten Kapitel erzeugten Abfrage basiert.

Monat	Titel
1	Google GWT 1.5 verfügbar Trojaner im Weltall
2	Für Linux die Schulbank drücken Ubuntu Developer Week im September Linux-Bier-Wanderung ist vorbei
3	Kameramann

Der fertige Bericht

Der Assistent beginnt mit der Auswahl der Tabellen/Abfragen und der Felder. Wir wählen aus der Abfrage die Felder *Monat* und *Titel* aus. Dann können die Feldnamen so umbenannt werden, wie sie im Bericht erscheinen sollen. Im nächsten Schritt wird das Feld *Monat* (*Ausgabe_Monat*) für die Gruppierung gewählt. Die Sortiereinstellung wird übersprungen und für das Layout stellen wir *Standard*, *Hochformat* ein. Im folgenden Dialog werden die Vorgaben so belassen wie sie sind (*Dynamischer Bericht*, *Jetzt Bericht erstellen*). Ein dynamischer Bericht wird beim Öffnen jedesmal die Datenbank abfragen anstatt die Daten zum Zeitpunkt seiner Erstellung beizubehalten. Nach einem Klick auf *Fertig stellen* erscheint der Bericht im Fenster von OpenOffice.org Writer.

Vorschau

Im dritten und letzten Teil unseres Workshops befassen wir uns mit Formularen in Base. Mit diesen kann aus einer Sammlung von Tabellen, Abfragen und Berichten eine vollständige Anwendung erstellt werden. Der dritte Workshop erscheint voraussichtlich in der Oktoberausgabe von Yalm.

Ralf Hersel
rhersel@yalmagazine.org

Informationen

- [1] Erster Teil des Workshops: <http://www.yalmagazine.org/homepage/downloads/2008/08>
- [2] Download der Base Datenbank: <http://www.yalmagazine.org/homepage/downloads/extras/redaktion2.odt>
- [3] SQL in der Wikipedia: <http://de.wikipedia.org/wiki/SQL>

Inkscape (I)

»Jeder Mensch sollte Künstler sein. Alles kann zur schönen Kunst werden.« - Novalis

Diese Aussage beherzigend und die eigenen, recht bescheidenen Ergebnisse im Kunstunterricht verdrängend, stellen wir euch heute Inkscape, einen mächtigen und komfortablen Vektorgrafik-Editor vor. Mit diesem gewaltigen Zeichenprogramm ist es möglich, Logos, technische Diagramme, Schriftzüge, CD-Cover, Comics, Flugblätter und vieles mehr zu erstellen.

Den enormen Umfang und die gebotenen Möglichkeiten dieses Programms allerdings beachtend, präsentieren wir euch in diesem ersten Teil vor allem die wichtigsten Grundlagen sowie einige ausgewählte Tipps und Tricks.

Die grafische Oberfläche

Nachdem Inkscape von der offiziellen Homepage [1] heruntergeladen oder direkt über die Paketquellen installiert wurde, sollte man sich an erster Stelle mit der grafischen Oberfläche vertraut machen: die auf der linken Seite senkrecht verlaufende *Werkzeugleiste* stellt die gebräuchlichsten Zeichen- und Manipulationsinstrumente bereit, derer man sich im Verlaufe dieses Artikels des Öfteren bedienen wird. Die am unteren Rand befindliche *Statusleiste* hingegen zeigt während des Arbeitens hilfreiche Tipps und Informationen an, während die am oberen Ende angesiedelte *Menüleiste* alle verfügbaren Befehle, in Standard-Menüs gegliedert, bereitstellt.

Viele der verfügbaren Funktionen lassen sich ebenfalls über Tastaturkürzel erreichen. *Hilfe - Referenz der Tasten und Mausbefehle* verweist auf

eine englische Auflistung aller verfügbaren Kurzbefehle, die im Detail aufzuzählen wir uns aufgrund ihrer monumentalen Menge ersparen. Dessen ungeachtet werden allerdings die meisten der folgenden Befehle und Funktionen in diesem Artikel unter Zuhilfenahme der Tastatur aufgerufen.



Inkscape
(eng. ink, »Tinte« und
-scape von landscape,
»Landschaft«)

Das Erstellen von Formen

Da bekanntermaßen noch kein Meister vom Himmel gefallen ist, sollte man sich, um sich mit den Grundlagen des Programms vertraut zu machen, langsam an alle verfügbaren Funktionen herantasten. In diesem Falle wird an erster Stelle unter Zuarbeit des in der *Werkzeugleiste* befindlichen Buttons *Rechtecke und Quadrate erstellen* – oder wahlweise auch mit einem simplen Druck der Taste [F4] – ein Rechteck aufgezogen. Neben

Vierecken lassen sich, ebenfalls mittels der *Werkzeugleiste*, auch Ellipsen, Spiralen und Sterne in unterschiedlichen Größen und Formen erstellen. Werkzeuge, mit deren Hilfe die Erstellung derartiger Gebilde möglich ist, werden treffenderweise als *Formwerkzeuge* bezeichnet.

Das Auswahlwerkzeug und einhergehende Möglichkeiten

Das *Auswahlwerkzeug*, an oberster Stelle in der *Werkzeugleiste* zu finden oder per Betätigung der Taste [F1] aufzurufen, stellt wohl das meistgenutzte Instrument unter Inkscape dar. Wendet man sich noch einmal dem kürzlich erstellten Rechteck zu und wählt es aus, ist festzustellen, dass mehrere pfeilförmige Ziehpunkte erscheinen. Nun eröffnen sich dem Nutzer mehrere Möglichkeiten:

Bewegen: Durch Klicken und Ziehen lässt sich das gewählte Objekt bewegen. Benutzt man simultan hierzu die [Strg]-Taste, wird die Bewegung in horizontale und vertikale Richtung eingeschränkt.

Veränderung der Größe: Mittels Klicken und Ziehen eines Ziehpunkts lässt sich das gewählte Objekt beliebig in Höhe und Breite skalieren. Drückt man hierzu begleitend die [Strg]-Taste, werden die Höhen- und Seitenverhältnisse beibehalten.

Klickt man nun noch einmal auf das bereits ausgewählte Objekt, in diesem Falle noch immer das Rechteck, bemerkt man eine Formveränderung der Ziehpunkte. Die nun gebotenen Möglichkeiten sind im Einzelnen:

Drehen: Zieht man mit der Maus an den Ecken, lässt sich die Figur stufenlos drehen. Wird in diesem Falle die [Strg]-Taste gedrückt, findet die Drehung in Abständen von 15° statt. Das in der Mitte erschienene Kreuz stellt schließlich den Fix- und Drehpunkt des Objekts dar. Auch hier ist eine Be-

wegung des letzteren durch simples Ziehen ohne weiteres möglich.

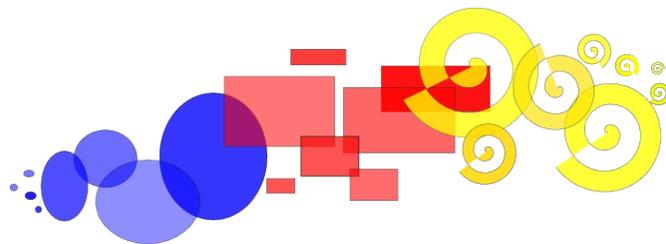
Scheren: Benutzt man hingegen einen der verbliebenen, nicht an Ecken gelegenen Ziehpunkte, kann die Figur – durch Drücken der [Strg]-Taste – ebenfalls wieder in Schritten von 15° – getrimmt werden.

Während das Objekt markiert ist, lassen sich auch die Eingabefelder über der Zeichenfläche benutzen, um die Koordinaten des Standpunkts (X und Y) und die exakten Werte für Breite und Höhe (W und H), festzulegen. Wird das daneben befindliche Schloss-Symbol durch einen Klick aktiviert, bleiben auch hier die Höhen- und Breitenverhältnisse bei Veränderung eines Wertes erhalten.

Sollte das Ergebnis einer solchen Aktion einmal nicht den eigenen Ansprüchen genügen, lässt sich die letzte Operation mittels [Strg]+[Z] rückgängig machen. Umgekehrt gestattet [Strg]+[Umschalt]+[Z] bereits rückgängig gemachte Maßnahmen wiederherzustellen.

Gruppieren

Verschiedene Objekte können zu einer Gruppe zusammengefasst werden. Als solche verhalten sie sich bei Skalierung und Bewegung wie ein einzelnes Objekt. Um verschiedene Elemente zu gruppieren, müssen diese entweder über einen bei gedrückter linker Maustaste gezogenen Rahmen oder aber einzeln mittels [Umschalt]+[Klick] auf die entsprechenden Symbole ausgewählt werden. Nachdem die gewünschten Objekte markiert wurden, kann man sie über [Strg]+[G] zu einer Gruppe zusammenfassen. Eine Gruppierung kann allerdings auch bei ausgewählter Gruppe mit Hilfe von [Strg]+[U] aufgelöst werden. Diese Bündelungen



Gruppierung einiger Formen

können, wie jedes andere Element ebenfalls, erneut gruppiert werden. Diese sogenannten »rekursiven Gruppierungen« können beliebig oft wiederholt werden. Das einmalige Drücken von [Strg]+[U] hebt nur die zuletzt vorgenommene Gruppierung einer ausgewählten Gruppe auf. Sollen alle Gruppen der Auswahl aufgehoben werden, so ist ein mehrfaches Betätigen von [Strg]+[U] vonnöten.

Möchte man schließlich nur ein einzelnes Objekt einer bestehenden Gruppierung ändern, so ist es nicht nötig, letztere aufzulösen. [Strg] und ein Klick auf ein in einer Gruppe befindliches Objekt genügen, um einen Bestandteil auszuwählen und auf Wunsch zu modifizieren. Um mehrere Objekte innerhalb einer Gruppe zu selektieren, ist das Nutzen von [Umschalt]+[Strg]+[Klick] unumgänglich.

Füllungen, Konturen und Farbverläufe

Wenn man sich an das zu Beginn erstellte Rechteck erinnert, stellt man fest, dass selbiges in seiner Standardformatierung blau, geringfügig transparent und mit einer schwarzen Kontur versehen ist. Nun sollen – unter anderem – eben genannte Einstellungen verändert werden:

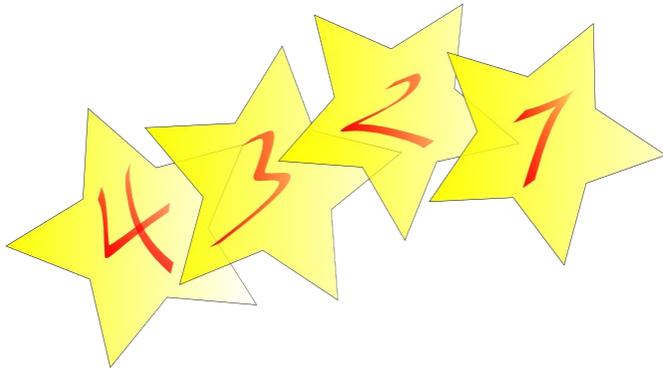
Ein Rechtsklick auf das anzupassende Element öffnet das *Objektmenü*. Auf die nun zur Verfügung stehenden Optionen wird im späteren Verlauf der Artikel-Reihe noch einmal gesondert eingegangen, für diesen Fall interessiert lediglich der Dialog *Fül-*

lung und Kontur. Er enthält die Reiter *Füllen*, *Farbe der Konturlinie* und *Muster der Konturlinie*. Im Abschnitt *Füllen* kann der Farbverlauf mit sechs Schaltflächen geändert werden. Sofern die vorgegebene *Zielfarbe* als Farbverlauf ausgewählt wurde, finden sich hier verschiedene Möglichkeiten zur Farbwahl. Die gewünschte Farbe kann manuell über die Reiter RGB, HSL oder CMYK eingestellt werden - oder über das ebenfalls vorhandene Farbrad, das in vielen Fällen eine sehr praktische Hilfe ist. Unabhängig davon besitzen alle verfügbaren Möglichkeiten zur Kolorierung weiterhin die Möglichkeit, den Alpha-Kanal und somit den Grad der Transparenz des gewählten Objekts zu bestimmen.

Wird bei weiterhin geöffnetem Menü ein anderes Objekt ausgewählt, passen sich die Farbwähler der Einfärbung des gewählten Objekts an. Befinden sich mehrere Objekte in der Auswahl, so wird die Durchschnittsfarbe aller selektierten Elemente angezeigt.

Im Reiter *Farbe und Konturlinie* bieten sich die gleichen Möglichkeiten. Die Kontur des Objektes kann entfernt, eingefärbt und deren Alpha-Kanal neu eingestellt werden. Der verbliebene Reiter *Muster der Konturlinie* erlaubt das Einstellen der Breite und anderer Parameter der Kontur. Selbstverständlich können diese Einstellungen aber auch für die Farbverläufe selbst verwendet werden.

Alle Farbverläufe, auch jene der Füllung, gehen standardmäßig stufenlos von einer opaken Darstellungsweise der bestehenden Farbe bis zur vollkommenen Transparenz über. Möchte man aber Richtung und Länge des Verlaufs einstellen, leistet das Farbverlaufswerkzeug gute Dienste. Nachdem letzteres über [Strg]+[F1] aktiviert wurde, können die »Verlaufspunkte« – durch Linien verbundene



Die Z-Ordnung; Nummer 4 steht an letzter, Nummer 1 an erster Position

Ziehpunkte – beliebig neu gesetzt werden, um den Verlauf zu adjustieren.

Eine andere Möglichkeit, die Farbe eines Elements zu verändern, ist die Pipette [F7]. Klickt man mit der Pipette auf ein Symbol, wird die so ermittelte Farbe als Füllfarbe für das gewählte Objekt verwendet.

Anordnen und Duplizieren

Ein weiterer, häufig benötigter Arbeitsschritt wird von dem Duplizieren eines Elements mittels [Strg]+[D] dargestellt. Das auf diese Weise erstellte Duplikat befindet sich zunächst direkt über der »Kopiervorlage«, ist allerdings bereits ausgewählt, wodurch es im Anschluss sofort an eine andere Position verschoben werden kann.

Vervielfältigt man mehrere Elemente während einer kurzen Zeitspanne, geschieht es nicht selten, dass die Duplikate willkürlich über der ganzen Arbeitsfläche verteilt sind. In einem solchen Falle leistet der Dialog *Ausrichten und Abstände angleichen*, welcher über [Strg]+[Umschalt]+[D] aufgerufen werden kann, hervorragende Arbeit. Nachdem alle auszurichtenden Objekte erwählt wurden, kön-

nen diese *horizontal zentriert* und die *horizontalen Abstände zwischen Objekten* angeglichen werden. Tooltips erläutern hier, wie auch bei allen vorangegangenen und noch folgenden Beispielen, die Funktionen der anderen Buttons zur Genüge, weshalb sie an dieser Stelle nicht näher beschrieben werden.

Z-Ordnung

Der Begriff *Z-Ordnung* beschreibt die Ordnung überlappender, zweidimensionaler Objekte. In diesem Falle legt sie fest, welches Element über dem anderen erscheint, sich also auf einer höheren »Ebene« befindet und darunter befindliche Symbole verdeckt. Allerdings können Objekte unter Zuhilfenahme von [Pos1] an die oberste und mit Hilfe von [Ende] an die niedrigste Position der Z-Ordnung gesetzt werden. [Bild↑] hebt das gewählte Objekt um eine Stufe an, wohingegen [Bild↓] das Objekt um eine Stufe absenkt.

Die [Tab]-Taste erweist sich hierbei als sehr gute Auswahlhilfe. Sind keine Objekte ausgewählt, so wird nach Drücken der Taste das nach Z-Ordnung unterste Objekt selektiert. Anderenfalls wird das *über* dem ausgewählten Objekt befindliche Element markiert. [Umschalt]+[Tab] geht mit einer inversen Arbeitsweise vor. So werden die am höchsten in der Z-Ordnung stehenden Objekte an erster Stelle ausgewählt, im Anschluss daran in absteigender Reihenfolge. Da neu erzeugte Objekte stets die höchste Stelle innerhalb der Z-Ordnung einnehmen, lassen sich diese so auch komfortabel ermitteln.

Markieren verdeckter Objekte

Sollte ein benötigtes Objekt einmal von einem anderen seiner Art verdeckt werden, muss nicht das ganze Gefüge auseinandergerissen werden.

[Alt]+[Klick] wählt zunächst das oberste Objekt aus. Eine erneute Anwendung dieser Tastenkombination an derselben Stelle markiert nun das, nach Z-Ordnung, darunter liegende Objekt. Somit lässt sich jeder einzelne Bestandteil des Z-Ordnungsstapels markieren. Nachdem das unterste Objekt erreicht wurde, setzt Inkscape erneut am obersten an.

Anmerkung: Unter Linux kann [Alt]+[Klick] unter bestimmten Umständen das ganze Fenster verschieben. In einem solchen Falle hat der sich im Einsatz befindliche Fenstermanager diese Tastenkombination bereits für eine andere Aktion vorgemerkt; das Fensterverhalten muss daher im Konfigurationsmenü des entsprechenden Managers angepasst werden.

Abschließende Worte

Dieses erste Segment vermittelte die notwendigen Grundlagen, mit deren Hilfe ihr bereits einfache, aber nützliche Grafiken erstellen könntet. Im zweiten Teil erwarten euch fortgeschrittene Techniken der Benutzung, welche das Grundfundament finalisieren und uns die Möglichkeit geben sollten, detailliert auf die professionelle Nutzung von Inkscape im Allgemeinen und auf die Erstellung optischer Hochgenüsse einzugehen.

Stefan Zaun
sciron@yalmagazine.org

Informationen

[1] Offizielle Homepage des Projekts
<http://inkscape.org/index.php?lang=de>

FreeCiv – besiedeln, erforschen und erobern

Kontinente erkunden, Städte gründen, Äcker bewirtschaften, Technologien erforschen und Kriege führen. Nach dieser Kurzbeschreibung denkt man sofort an *Civilisation*. Jedoch geht es in diesem Artikel um FreeCiv, einem Mehrspieler-Strategiespiel, welches unter der GNU General Public Licence veröffentlicht und mehrfach mit *Civilisation II*® verglichen wurde.

Die Installation

FreeCiv findet man in den Paketquellen; es lässt sich einfach über den Paketmanager installieren. Folgende Pakete müssen installiert werden: *freeciv-client-gtk*, *freeciv-data*, *freeciv-sound-standard*, *freeciv-server*.

Auf der Projektseite [1] wird aber darauf hingewiesen, dass das die in über die Paketquellen verfügbare Version unter Umständen veraltet sein könnte. Die aktuellste Version lässt sich über die Projektseite beziehen. Nach der Installation kann Freeciv unter Anwendung->Spiele gestartet werden.

Das Spiel starten

Startet man nun FreeCiv, hat man drei Spielmodi zur Verfügung:

Zunächst wählt man die Anzahl der Gegner, sowie deren Stärke aus. Als blutiger Anfänger sollte man die Stärke des Gegners nicht zu hoch einstellen, da der Gegner einen sonst doch sehr schnell überrennt. Hat man sich in das Spiel hineingefunden und bereits erste Siege errungen, kann man die Stärke der Gegner immer noch hochsetzen.

Unter *weitere Spieloptionen* lassen sich zusätzliche Einstellungen zur Geologie, Gesellschaft, Wirtschaft, Militär, Wissenschaft, Spiel und Netz unternehmen.

Unter *wähle Nation* lässt sich die Nation wählen, die man spielen möchte. Dabei hat man die Qual der Wahl, denn die Nationsgruppen sind breit gefächert. Man kann neben amerikanischen, europäischen und asiatischen Nationen auch viele fiktive Nationen, wie zum Beispiel die sog. Fantasy



Das Startmenü von Freeciv - einfach und übersichtlich gestaltet

Nationen, auswählen. Hat man sich entschieden, welche Nation man spielen möchte, kann das Spiel losgehen.

Szenariospiel beginnen: In diesem Modus kann man bereits voreingestellte Spiele, in denen Karten, Anzahl der Gegner und Nationen voreingestellt sind, spielen. Man hat zwar die gleichen Einstellungsmöglichkeiten wie im Modus *Neues Spiel beginnen*, jedoch sind die Szenarien gut voreingestellt und man muss eigentlich nur die Nation, insofern man die voreingestellte nicht spielen möchten, auswählen und los geht das Spiel.

Mit Netzwerkspiel verbinden: In diesem Modus kann man Online sowie im eigenen Netzwerk gegen menschliche Gegner spielen. Öffnet man diesen Modus, gibt es die Möglichkeit, in einem lokalen Netzwerk oder auf einem Internet Metaserver ein Spiel zu beginnen oder einem solchen beizutreten. Für diesen Modus ist die Installation des Paketes *freeciv-server* erforderlich. In diesem Multiplayermodus können bis zu 30 Spieler gleichzeitig um die Vorherrschaft kämpfen.

Gründe ein Reich

Ist die Wahl für einen Spielmodus getroffen, kann es nun losgehen. Das Spiel startet man mit einem Kundschafter, mehreren Arbeitern und einigen Siedlern. Mit dem Kundschafter kann man nun die Karte erkunden, welche bei Spielbeginn nur soweit bekannt ist, wie die eigenen Einheiten sehen können.

Mit einem Siedler kann man an einer geeigneten Stelle eine Stadt gründen. Dabei sollte man jedoch behutsam vorgehen und einige Faktoren be-



Auf einer unerkundeten Karte geht es los...

rücksichtigen. Eine der ersten Städte sollte beispielsweise am Meer liegen, damit man eine Hafenstadt besitzt, von welcher aus weitere Inseln und Kontinente erkundet und besiedelt werden können. Außerdem sollte die Stadtgründung auch anhand von vorhandenen Rohstoffen fest gemacht werden. Gebiete, in denen zum Beispiel viel Wald und Äcker sind, eignen sich gut für den Holzabbau und für die Bewirtschaftung von Äckern. In Gebirgen wiederum lassen sich Rohstoffe wie Me-

talle aller Art gut abbauen. Außerdem gibt es Gebiete auf der Karte, in denen sich besondere Rohstoffe, wie zum Beispiel Seide gut anbauen lassen. Der Abbau von Rohstoffen wird im Spielverlauf sehr wichtig, da die Bevölkerung mit Luxusgütern versorgt werden möchte, welche aus Rohstoffen hergestellt werden.

Nachdem eine Stadt gegründet wurde, geht es an deren Ausbau. Man kann diese mit Gebäuden, wie zum Beispiel einer Kaserne, einem Marktplatz

und einer Stadtmauer erweitern. Je nachdem, wie weit man Technologien erforscht hat, stehen unterschiedliche Gebäudetypen zur Auswahl. Nur durch Stadterweiterungen kann das Reich vergrößert werden, denn mehr Einwohner und damit mehr Steuereinnahmen werden produziert, welche wiederum benötigt werden, um das Heer, die Luftwaffe und die Marine zu finanzieren.

Des Weiteren lassen sich in Städten Weltwunder bauen und Einheiten, militärische sowie zivile, ausbilden. Die Produktion von Einheiten ist, wie das Spiel als Ganzes, rundenbasiert und die Produktionsdauer hängt von der Art der zu produzierenden Einheit oder Gebäudes ab. In Runden, in denen Städte nichts produzieren, verdient die Stadt Geld mit Steuereinnahmen, mit denen sich das Spielerkonto füllt.

Erforsche neue Technologien, um die Vorherrschaft zu gewinnen

Um den Gegner früher oder später zu bezwingen, müssen neue Technologien erforscht werden.

Man beginnt mit der Grundlagenforschung, wie zum Beispiel der Erforschung des Alphabets und der Töpferei, um später einmal die Kernspaltung und Stealth-Technologie erforschen zu können.

Je fortschrittlicher eine Nation ist, desto höher stehen ihre Siegeschancen, denn hat man bereits die Atombombe erfunden und der Erzfeind führt noch mit Katapulten Kriege, ist der eigene Sieg leicht.

Die Dauer der Forschung einzelner Technologien hängt von den Forschungspunkten eines Reiches ab.

Diese setzen sich aus der jeweiligen Größe eines Reiches und den vorhandenen Gebäudeerweiterungen (wie zum Beispiel Universitäten) zusammen. Je mehr Forschungsgebäude und je größer die eigene Bevölkerung ist, desto schneller können Technologien erforscht werden.

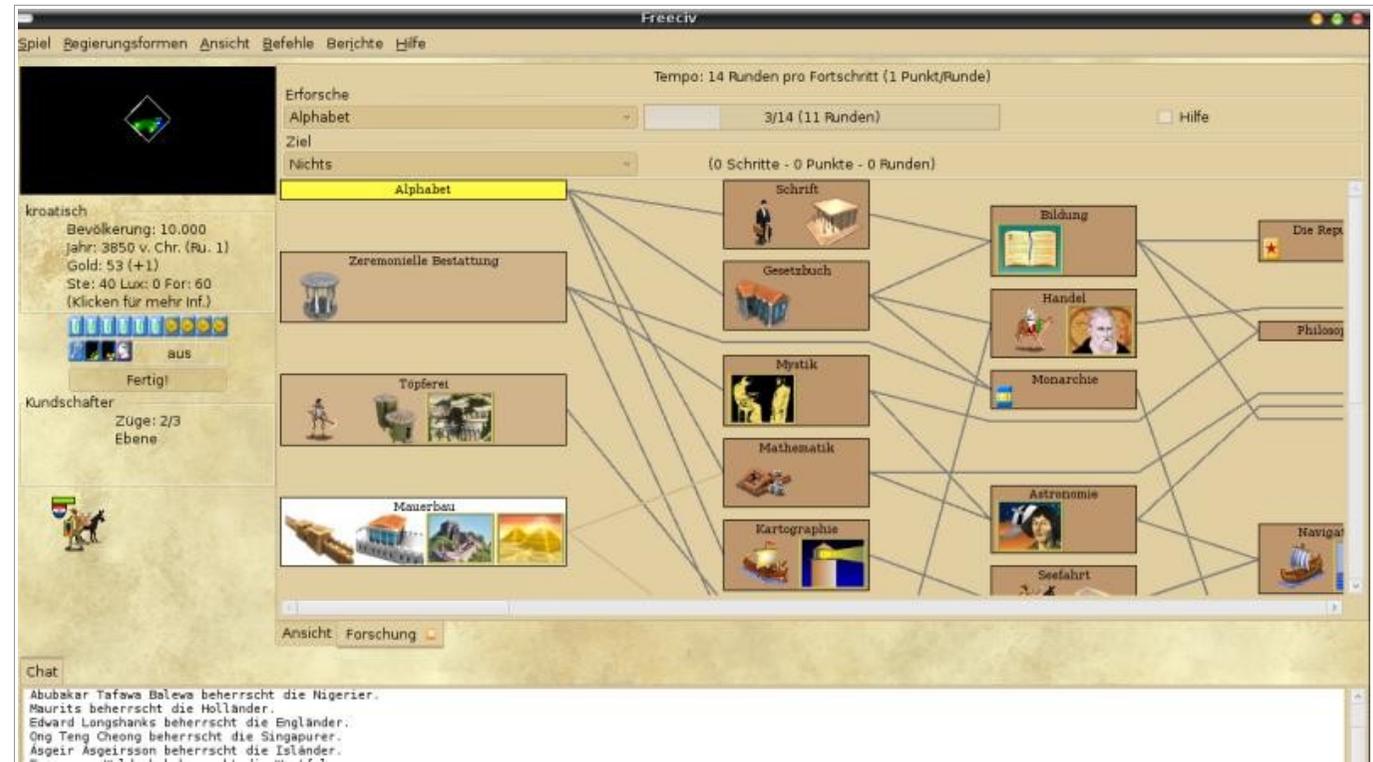
Generell empfiehlt es sich also, die Städteerweiterung beziehungsweise die Gründung neuer Städte immer im Auge zu behalten, um so schneller einen Vorteil gegenüber dem Gegner zu bekommen.

Diplomatie: gestalte deine eigene Außenpolitik

Ein weiterer großer Bestandteil von FreeCiv ist die Diplomatie. Über das Diplomatiefenster kann man mit Gegnern Nichtangriffspakte, Allianzen und Handelsabkommen abschließen. Außerdem lassen sich Pakte und Allianzen wieder kündigen und dem Gegner kann der Krieg erklärt werden, was man früher oder später machen sollte, da das Spielziel die Vorherrschaft ist. Außerdem wird FreeCiv, wie jedes Kolonisationsspiel, ohne Kriege langweilig.

Eine weitere Funktion ist, dass Technologien mit Gegnern getauscht werden können. Fehlt eine Technologiestufe, um beispielsweise das Rad zu erfinden, und der Gegner besitzt diese bereits, kann man diese gegen eine bereits erforschte Technologie tauschen, sofern der Gegner zustimmt.

Diplomatie bestimmt einen großen Teil des gesamten Spielverlaufes, denn möchte man sich als Einzelkämpfer durchschlagen, ist der Gesamtsieg sicherlich schwieriger zu erreichen als mit Verbün-



Das Forschungsfenster - es gilt mehrere Forschungsstufen zu erforschen

deten. Es empfiehlt sich also, die Diplomatie nicht zu vernachlässigen, denn sonst könnte es beispielsweise passieren, dass man auf einmal zwei verbündete Nationen gegen sich hat.

Die Menüsteuerung

FreeCiv wurde komplett in deutsch übersetzt und daher findet man sich von Anfang an gut zurecht. Durch klare und aussagekräftige Menübezeichnungen, wie zum Beispiel *Spiel*, *Regierungsform*, *Ansicht*, *Befehle* und *Berichte*, werden gesuchte Funktionen zügig gefunden. Lediglich das Aufrufen der Diplomatie- und Forschungs-

fenster hätte etwas klarer gemacht werden können, denn diese beiden Fenster verbergen sich unter *Befehle*. Im Großen und Ganzen ist die Menü- und Spielsteuerung aber recht übersichtlich und einfach gestaltet.

Die Steuerung

FreeCiv lässt sich komplett mit der Maus steuern. Jedoch ist es auch möglich, Befehle über die Tastatur auszuführen, was das Gameplay vereinfacht. Es lassen sich alle Befehle der Maus ebenfalls mit der Tastatur ausführen. Die Tastenkürzel



Über das Diplomatiefenster kann man Abkommen mit Gegnern vereinbaren

dazu findet man in der Menüsteuerung hinter der Aktionsbeschreibung.

Grafik und Sound

Für jeden Spielefan ist die Grafik ein wichtiger Faktor. Wer an neuere Versionen von Civilization® gewöhnt ist, für den ist FreeCiv grafisch gesehen sicherlich ein Rückschritt, denn FreeCiv erinnert an eine der ersten Civilization Versionen. Wer also hohe Ansprüche an die Grafik stellt, wird von FreeCiv sicherlich enttäuscht sein. Jedoch läuft FreeCiv problemlos auf den meisten Rechnern, mit den Benutzeroberflächen GTK+, GTK+2, Win32,

Amiga und Xaw, da die Hardwareanforderungen minimal sind.

Auch sollte man nicht zu viel vom Sound erwarten. Gute Spielmusik fehlt und die Soundeffekte erinnern auch an frühere Civilization Versionen.

Die FreeCiv-Community

Die Community ist, wie man es bei Open Source Programmen eigentlich gewohnt ist, recht groß. Auf der offiziellen deutschen Projektseite [1] findet man neben einer ausführlichen Anleitung auch viele Informationen über Einheiten, Gebäude, Strategien und Technologien. Außerdem gibt es auf der

Projektseite ein Forum, in dem sich Spieler über das Spiel austauschen, Entwickler Ideen besprechen und Hilfesuchende Probleme direkt ansprechen können. Das Forum ist jedoch nur über die in englischer Sprache geführten Projektseite [2] zu erreichen. Des weiteren kann man sich über die offizielle englische Projektseite an der Entwicklung von FreeCiv beteiligen.

Ferner bietet die deutsche sowie englische Projektseite immer die neueste Version von FreeCiv kostenlos zum Download an.

Fazit:

FreeCiv ist eine gute Alternative zu dem kommerziellen und auch für Linux erhältlichem Civilization®.

Längerer Spielspaß wird geboten, jedoch wird aufgrund der Grafik und des Sounds FreeCiv für viele Spieler mit hohen Ansprüchen möglicherweise nicht in Frage kommen. Für den anspruchlosen Nutzer, der lediglich etwas Spielspaß und Zeitvertreib möchte, ist FreeCiv jedoch empfehlenswert, da man als Spieler schon einmal nicht mitbekommt, wie die Zeit an einem vorbei läuft. Da die Community recht aktiv ist und die Entwicklung von FreeCiv immer voran geht, wird es sicherlich Weiterentwicklungen geben, die das Spiel grafisch und akustisch aufwerten werden.

Stefan Erler
der-captain@yalmagazine.org

Informationen

[1] <http://de.freeciv.wikia.com/wiki/Hauptseite>

[2] http://freeciv.wikia.com/wiki/Main_Page

Die Linux Story (I)

Um die rasante Entwicklung und Verbreitung von Linux nachvollziehen zu können, schauen wir zunächst in die Vergangenheit. Der Grundstein für das heute bei über zehn Millionen Nutzern beliebte Linux-Betriebssystem wurde eigentlich schon 1969 von Unix gelegt. Ohne den Leser langweilen zu wollen, müssen wir uns zum besseren Verständnis jedoch zunächst einige andere Betriebssysteme ansehen.

Unix

Das von Ken Thompson eigentlich für das Apollo Raumfahrtprogramm geschriebene Betriebssystem [1] war zunächst für den Einsatz auf Großrechnern konzipiert. Insbesondere bei Universitäten fand der frei verfügbare Quellcode großen Anklang. Unix verdanken wir auch die Entstehung der Programmiersprache C, die 1971 von Dennis Ritchie geschrieben und ab 1973 zur Programmierung des Kernels eingesetzt wurde. In diesem Jahr wurde Unix auch zu einem Multitasking- und Multiusersystem ausgebaut. Schon 1977 begann bei Unix eine Entwicklung, die uns von Linux her gut bekannt ist: Um das System optimal für die eigenen Zwecke nutzen zu können, spaltete sich das Betriebssystem in verschiedene Derivate auf. 1989 schließlich erschien das noch heute aktuelle System V Release 4 (SVR4) der Unix-Gemeinde.

Minix

Bei Minix [2] handelt es sich um ein freies, auf Unix basierendes Betriebssystem, das 1987 von Andrew S. Tanenbaum in der Programmiersprache

C geschrieben wurde. Mit entscheidend für die Entstehung von Minix war die Tatsache, dass zu dieser Zeit der Quellcode von Unix nicht mehr frei verfügbar war. Bedingt durch die restriktive Handhabung der Lizenzrechte, die Weiterentwicklungen und Änderungen des Betriebssystems verbot, erlangte Minix bis heute keine besondere Bedeutung.

Berkeley Software Distribution

Besser bekannt unter dem Namen **BSD** [3], wurde an der Universität von Berkeley, Kalifornien, ab 1977 ein unixoides, auf AT&T Quellcode basierendes Betriebssystem geschaffen. Im Auftrag des amerikanischen Verteidigungsministeriums entwickelte man den Vorläufer des heutigen Internet, das ARPANET. BSD kann also getrost als der Urvater des Internet bezeichnet werden, wobei das von uns meist genutzte WWW [4] im Jahre 1989 von Tim Berners-Lee am CERN in Genf erfunden und am 30. April 1993 zur privaten Nutzung freigegeben wurde. Im 4.2 BSD OS befanden sich bereits Protokolle, deren Weiterentwicklungen noch heute in Gebrauch sind, wie TCP/IP und die Berkeley Socket API. Ab 1991 gab es die Aufspaltung in ein freies, kostenlos verfügbares und ein kommerzielles BSD. Ein Rechtsstreit mit AT&T behinderte die Weiterentwicklung des Systems für einige Jahre. Trotzdem entstanden ab 1993 FreeBSD und NetBSD, 1995 folgte OpenBSD und anschließend noch weitere Derivate. BSD ist derzeit auf 54 Hardware-Architekturen lauffähig und erreicht damit fast die Flexibilität von Linux. Die BSD-Lizenz,

unter der die Distribution steht, erlaubt ausdrücklich die freie Nutzung und Veränderung der Software, ohne dass der Quellcode der Veränderung veröffentlicht werden muss. Lediglich das Copyright des ursprünglichen Programmierers darf nicht entfernt werden. Auf BSD basierende Software und Betriebssysteme eignen sich so besonders für den kommerziellen Einsatz. Das prominenteste Beispiel hierfür ist wohl Apple. Der Apple-Kernel verwendet den BSD-Quellcode und dessen Bibliotheken, was wohl den wenigsten Computernutzern bekannt ist.

Das GNU Projekt

Gegründet von Richard Stallman (*Gnu is not Unix*) [5], sollte hier ein eigenes, freies Betriebssystem entstehen, dessen Quellen für jedermann offen sein sollten. Die Computerindustrie begann um 1980 Unix mehr und mehr zu kommerzialisieren und veröffentlichte zum Leidwesen vieler den

Quellcode nicht mehr. Das veranlasste Stallman Anfang 1984 seinen Job beim berühmten MIT (Massachusetts Institute of Technology) aufzugeben, um sich zukünftig ausschließlich seinem Projekt widmen zu können. Ein Jahr später gründete er die Free Software Foundation, die inzwischen auch von Firmen wie



Das GNU-Logo

Google, HP und IBM unterstützt wird, und entwickelte die GNU Public License, die die Weitergabe freier Software regelt. 1990 waren die Umgebungen und Systemprogramme fertiggestellt. Was fehlte war ein funktionierender Kernel, denn das hauseigene Produkt HURD kam durch die Schwierigkeiten bei der Fehlerbeseitigung nie rich-

tig zum Einsatz. Erst durch eine spätere Ergänzung der gesamten Umgebung durch einen Linux-Kernel wurde dem GNU-Betriebssystem Leben eingehaucht.

Linus Benedict Torvalds

Im Jahre 1991 begann der finnische Student Linus Torvalds ein Programm zu schreiben, das ihm den Zugriff auf den Unix-Rechner seiner Universität, der Helsinki University of Technology (HUT) erleichtern sollte. Er schrieb dieses Programm in der Programmiersprache C, und zwar unabhängig von anderen Betriebssystemen. Sinn der Übung war unter anderem, seinen eigenen Rechner besser zu verstehen. Er selbst verwendete zu dieser Zeit das Minix OS, mit dem er nicht ganz zufrieden war, und kommunizierte mit anderen Nutzern im Usenet, einem Netzwerk für Unix-Nutzer. Mit der Zeit dämmerte es ihm wohl, dass

```
From: torvalds@klaava.Helsinki.FI (Linus Benedict Torvalds)
Newsgroups: comp.os.minix
Subject: What would you like to see most in minix?
Date: 25 Aug 91 20:57:08 GMT
```

Hello everybody out there using minix -

I'm doing a (free) operating system (just a hobby, won't be big and professional like gnu) for 386(486) AT clones. This has been brewing since april, and is starting to get ready. I'd like any feedback on things people like/dislike in minix, as my OS resembles it somewhat (same physical layout of the file-system (due to practical reasons) among other things).

I've currently ported bash(1.08) and gcc(1.40), and things seem to work. This implies that I'll get something practical within a few months, and I'd like to know what features most people would want. Any suggestions are welcome, but I won't promise I'll implement them :-)

Linus (torvalds@kruuna.helsinki.fi)

PS. Yes - it's free of any minix code, and it has a multi-threaded fs. It is NOT protable (uses 386 task switching etc), and it probably never will support anything other than AT-harddisks, as that's all I have :-).

Die Geburtsurkunde von Linux

das von ihm geschriebene Programm sich zu einem eigenen Betriebssystem gemausert hatte. Diese Erkenntnis veranlasste ihn zu seiner legendären Mitteilung vom 25. August 1991 (Abb.).

Das war die Geburtsstunde von Linux!

Da spielt es auch keine Rolle mehr, dass Linux [6] eigentlich »Freax« heißen sollte. Dem damaligen Administrator, Ari Lemmke, der Linus den Gefallen tat, es auf den Web-Server der Uni zu laden, gefiel der Name nicht, und er speicherte das OS schließlich unter dem Namen Linux. Linus Torvalds, der einen Personenkult bei der Namensgebung eigentlich vermeiden wollte, fand diese Bezeichnung für sein Werk dann auch gefälliger, und so blieb es dabei. Im Gegensatz zu Andrew S. Tanenbaum, der sein Minix unter restriktiver Lizenz hielt, entschied sich Linus Torvalds recht bald dafür, Linux unter die freie GPL des GNU-Projekts zu stellen.

Dieser entscheidende Unterschied führte dazu, dass sich mehr und mehr Programmierer für Linux interessierten und es weiterentwickelten. Torvalds konnte sich schon bald darauf beschränken, die Kernelprogrammierung zu koordinieren. Erst im März 1994 erschien ihm der Kernel ausgereift und stabil genug, um ihn als Linux 1.0 zu veröffentlichen [7]. Da ein komplettes Betriebssystem nicht nur aus einem Kernel, sondern auch aus weiteren Programmen bis hin zur Konsole oder der GUI (*Graphical User Interface*) besteht, wurde die Arbeit der Kernelprogrammierer mit dem Werk derer, die mit der Programmierung der notwendigen Umgebung für die Nutzbarkeit des Ganzen sorgten, verschmolzen. Linux war zu dieser Zeit für den Einsatz in Unternehmen interessant, vom einfachen Umgang für den Anwender, so wie wir ihn heute kennen, aber noch weit entfernt. Hier chronologisch die weiteren Kernel-Entwicklungsstufen:

1. Kernel 1.2 März 1995
2. Kernel 2.0 1996 (Linux wird multitaskingfähig)
3. Kernel 2.2 Januar 1999
4. Kernel 2.4 Januar 2001
5. Kernel 2.6 Dezember 2003 (die aktuelle Version)

Im zweiten Teil der Linux Story beschäftigen wir uns mit dem Entstehen der verschiedenen Linux-Distributionen und der Bedeutung von freien Softwareentwicklungen für das Projekt.

Jürgen Weidner
joschi@yalmagazine.org

Informationen

- [1] <http://www.galileocomputing.de/openbook/linux/>
- [2] [http://de.wikipedia.org/wiki/Minix_\(Betriebssystem\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Minix_(Betriebssystem))
- [3] http://de.wikipedia.org/wiki/Berkeley_Software_Distribution
- [4] http://de.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web
- [5] <http://www.gnu.org/home.de.html>
- [6] http://de.wikipedia.org/wiki/Geschichte_von_Linux
- [7] http://wiki.unixboard.de/index.php/Portal:Linux_Geschichte

Skripte für Amarok

Wie in der August-Ausgabe von Yalm beschrieben, lässt Amarok sich durch die Installation von Skripten individuell an die eigenen Wünsche anpassen. Hier noch einmal in Kürze wie es funktioniert.

Amarok bietet eine Fülle von Skripten, die dessen Funktionsumfang immens erweitern. Unter *Extras-Skript-Verwaltung* finden wir den Button *Weitere Skripte holen*. Einen Internetanschluss vorausgesetzt, werden nun die neuesten Erweiterungen zu Amarok angezeigt und wir können sie uns nach verschiedenen Kriterien sortiert anzeigen lassen. Möchte man Näheres über ein Skript erfahren, klickt man es an. Fragen oder Anregungen können per E-mail direkt an den Autor des Skripts gesandt werden. Der Button *Details* informiert umfassend über alles Wissenswerte. Bestätigt man *Installieren*, so erfolgen Download und Installation. Nun wird eine Neuerwerbung markiert und mit einem Klick auf *Ausführen* aktiviert. Etwas ältere – aber damit nicht schlechtere – Skripte findet man auf der Website von Amarok [1]. Die Art der Installation weicht etwas von der hier dargestellten ab und wird unter *Audio Format Converter* erläutert.

Hier noch eine Auswahl pfiffiger Skripte:

WeekAlarm

Eine der meistinstallierten Erweiterungen für Amarok ist WeekAlarm. Das Programm nutzt, wie andere Skripte auch, die DCOP-Schnittstelle, um mit dem Audio-Player zu kommunizieren. Für jeden Wochentag kann man einen Zeitpunkt festlegen, an dem Amarok eine bestimmte Aktion ausführt. Man kann z. B. sich morgens mit den Songs einer Wiedergabeliste wecken lassen, indem Amarok gestartet wird. Wer es etwas sanfter mag, für

den beginnt Amarok leise mit der Musikwiedergabe und steigert sich langsam. Umgekehrt funktioniert das auch als Schlummerversion, indem die Musik immer leiser wird und der Player sich selbstständig abschaltet. Als Wiedergabelisten stehen die zuletzt gehörte, eine Auswahl quer durch unsere gespeicherten Listen oder eine dynamische Wiedergabe zur Verfügung. Falls eine zufällige Abspiel-Reihenfolge gewünscht wird oder unser Lieblings-Hit permanent wiederholt werden soll, muss man dies nur vor *Random-Mode* oder *Repeat-Mode* ankreuzen. Damit es bei einem sanften Wecken bleibt, tut man gut daran, in den *Fading Options* die Start- und vor allen Dingen die Stopp-Lautstärke festzulegen. Per *Volume fade interval* bestimmt man den Sekundentakt, in dem die Lautstärke erhöht werden soll.

Nightingale

Wer nach Abspielen der Wiedergabeliste in Schlummer gefallen ist, den PC aber nicht die ganze Nacht über anlassen möchte, sollte sich dieses Skript [2] anschauen. Nachdem die Wiedergabeliste abgespielt wurde, wird der Rechner automatisch heruntergefahren. Wer möchte und sich in der Materie auskennt, kann das Skript per Editor bearbeiten und Amarok oder dem Computer andere Anweisungen geben, wie nach dem Abspielen des letzten Titels der Wiedergabeliste zu verfahren ist.

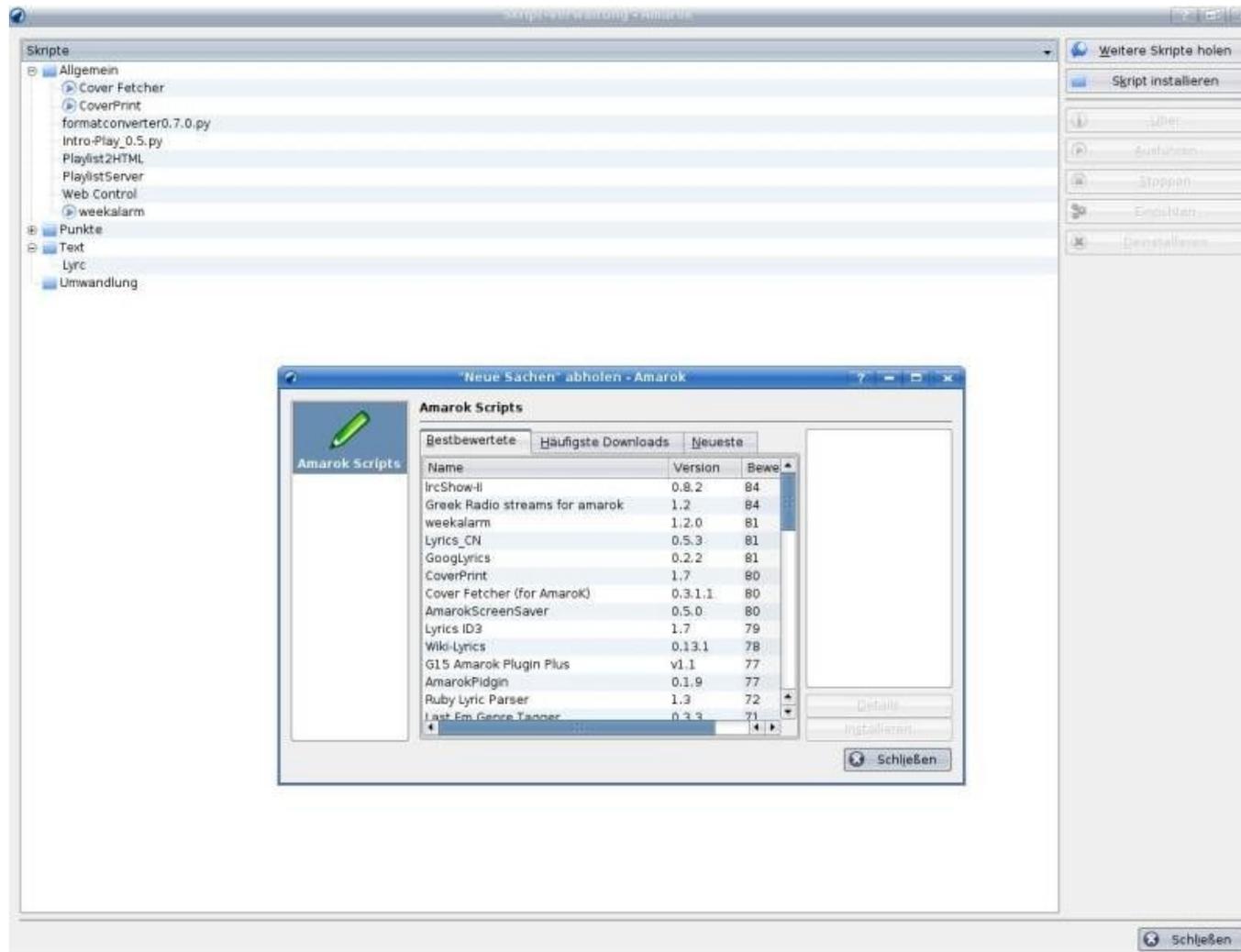
Audio Format Converter

Mit Hilfe dieses Tools konvertieren wir das Audioformat der Titel einer Wiedergabeliste in ein anderes Format. Haben wir unsere Musiksammlung aus Qualitätsgründen im WAV-Format gespeichert, möchten aber für unseren MP3-Player einige Titel in das MP3-Format konvertieren, so erledigt das der Audio Format Converter für uns.

Unterstützt werden die Audioformate MP3, OGG, WAV, flac, mpc, und m4a. Da in der Praxis wohl vorwiegend WAV in MP3 und umgekehrt verwandelt werden soll, beschränken wir uns hier auf dieses Thema.

Falls noch nicht installiert, benötigt man aus den eigenen Repositories das Paket *lame*. Nach der Installation lädt man sich von der Website KDE.apps.org [3] das Skript *Audio Format Converter 0.7.0* herunter. Per *Skript installieren* in der Skript-Verwaltung wird man aufgefordert, das zu installierende Skript auszuwählen. Ein Doppelklick darauf sorgt für die Installation, anschließend wird der Audio Format Converter wie üblich über *Ausführen* aktiviert.

Das Programm erscheint nun unter *formatconverter0.7.0.py* unter *Skripte-Allgemein* in der Auflistung. Ein Doppelklick darauf öffnet ein Fenster, das mitteilt, welche bestehenden Musik-Formate in andere Formate konvertiert werden können. Die Aufforderung *Now let's get started* quittiert man mit einem Klick auf *OK*. Nun werden wir aufgefordert einen Ordner auszuwählen, in dem die umgewandelten Audiofiles gespeichert werden sollen. Als nächstes bestimmen wir die Anordnung der ID-Tags (z. B. Interpret, Album, Titelnummer und Titel). Nun wird man nach dem Format gefragt, in das die Titel konvertiert werden sollen und legt im nächsten Fenster die Voreinstellung der Kompress-



Die Skriptverwaltung von Amarok

sionsrate fest. Hierzu sei angemerkt, dass eine hohe Kompression wohl Speicherplatz auf der Festplatte einspart, jedoch die Qualität darunter leidet. Sollte Musik zum Gebrauch auf dem MP3-Player umgewandelt werden, so ist man in der Regel mit *preset 128* gut bedient. Audio Format Con-

verter fertigt nun ein Abbild der Wiedergabeliste und beginnt mit der Umwandlung. Dies kann je nach Größe der Wiedergabeliste einige Zeit in Anspruch nehmen. Währenddessen kann Amarok normal weiterbenutzt werden. Durch diesen Vorgang werden die Titel der eigenen Wiedergabeliste

nicht gelöscht. Es sind anschließend also beide Musik-Formate auf unserem Rechner vorhanden.

Intro-Play

Dieses Skript ist ebenso klein wie nützlich. Intro-Play spielt jeden Titel der Wiedergabeliste für eine gewisse Zeit an. Nach nun schon bekanntem Download [4] und der Installation findet man Intro-Play unter *Skript-Verwaltung – Skripte – Allgemein – Intro-Play*. Ein Mausklick auf *Einrichten* öffnet ein Fenster, in dem die Anzahl der Sekunden eingegeben werden kann, die jeder Titel angespielt werden soll. Die Voreinstellung ist hier 20 Sekunden, kann aber nach Belieben geändert werden. Startet man die Wiedergabe, so wird jeder Titel angespielt. Um die Funktion wieder zu deaktivieren, klickt man auf den Button *Stoppen*.

Ausblick

Mit Erscheinen von Amarok 2 wird sich auch das Scripting ändern. Leider sind die derzeitigen Skripte mit der neuen Version von Amarok nicht mehr kompatibel, so dass sie umgeschrieben werden müssen. Hoffen wir darauf, dass die Autoren sich zügig nach dem Release an die Arbeit machen um uns bald wieder mit den beliebten Erweiterungen zu versorgen.

Jürgen Weidner
joschi@yalmagazine.org

Informationen

- [3] <http://amarok.kde.org/wiki/De:Scripts>
- [4] <http://kde-apps.org/content/show.php?content=22251>
- [5] <http://kde-apps.org/content/show.php?content=23653>
- [6] <http://kde-apps.org/content/show.php?content=21513>

Bunte Seite

Linktipp: Graue Zelle

Für Rätselfreunde gibt es eine Reihe teilweise sehr komplizierter Rätsel. [1] Grauezelle.net ist ein Portal mit den angeblich schwersten Rätseln der Welt. Die Nutzungsbedingungen verbieten zwar, die Lösung eines Rätsels zu veröffentlichen, doch vermutlich soll das nur abschrecken. Immerhin soll man ein Rätsel nicht einfach mittels copy and paste und einer Suchmaschine lösen können.

Ansonsten machen die Rätsel Spaß und sind abwechslungsreich, auch wenn teilweise einige »richtige« Antworten nicht als solche gewertet werden oder man oft viel zu kompliziert denkt.

Festplattenbelegung analysieren

Schon wieder ist die neue Festplatte ziemlich voll - warum nur? Eigentlich hat man doch kein großen Dateien hier herumliegen. Was am meisten Platz verbraucht, lässt sich mit geeigneten Programmen sehr einfach analysieren. Für Gnome-Nutzer wäre das zum Beispiel »Boabab« [2], für KDE-Nutzer »Filelight« [3]. Einige weitere sind im UbuntuUsers-Wiki zu finden. [4]

Manpages komfortabel lesen

Wer kennt das nicht, man fragt nett im IRC wie ein Befehl funktioniert und wird nur auf die Hilfeseite verwiesen. Leider lassen sich diese sog. Manpages in der Konsole nicht gut lesen...

Abhilfe schafft da *man2html* – solange ein Webserver installiert ist, kann man einfach über

```
http://localhost/cgi-bin/man/man2html
```

ein Webfrontend öffnen. KDE-Nutzer haben es noch einfacher. Mittels

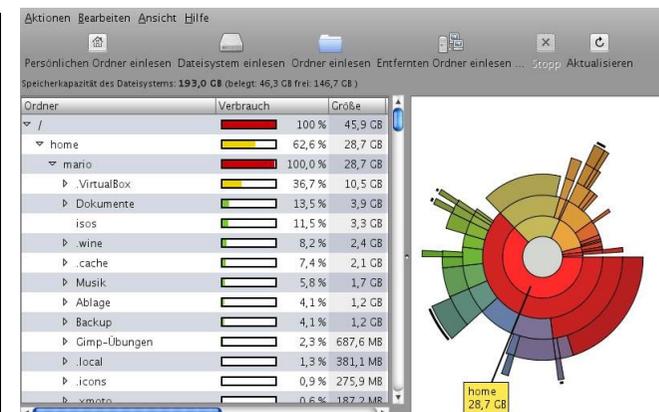
```
man:Befehl
```

kann man sich die Manpage im Konqueror anzeigen lassen. Als wenn das noch nicht genug wäre, kann man seit kurzem im Ubuntu Manpage Repository [5] Hilfe bekommen.

Screencast erstellen

Oft sieht man schöne Videos, in denen jemand seinen Desktop gefilmt hat. Ob die neusten Com-

Das Ubuntu Manpage Repository



/home belegt mit 28,7 GB 62,6% der Festplatte.

piz-Effekte oder eine Hilfe zu einem Programm, schnell fragt man sich: Wie ist so etwas möglich?

Viele setzen in der OpenSource Welt auf das freie Programm *recordMyDesktop* [6]. Wie üblich gibt es für Gnome und KDE zwei verschiedene grafische Frontends, nämlich *gtk-recordMyDesktop* (Gnome) und *qt-recordMyDesktop* (KDE).

Mario Fuest
keba@yalmagazine.org

Informationen

- [1] Graue Zelle: <http://www.grauezelle.net/index.php?>
- [2] Boabab: <http://www.marzocca.net/linux/baabab.html>
- [3] Filelight: <http://www.methylblue.com/filelight/>
- [4] »Festplattenbelegung« im UbuntuUsers-Wiki: <http://wiki.ubuntuusers.de/Festplattenbelegung>
- [5] Ubuntu Manpage Repository: <http://manpages.ubuntu.com/search.py?title=whoami>
- [6] recordMyDesktop: <http://recordmydesktop.sourceforge.net/about.php>

Gekaufte Zeit (II)

Dies ist der zweite Teil der Erzählung. Den ersten Teil kann man in der letzten Ausgabe nachlesen.

Die schöne Frau versucht ihn zu bremsen. »Herr Schmidt, Herr Schmidt, hören Sie, das ist ganz normal, das ist ganz normal!«

»Nein, nein, nichts ist normal, ich werde wahnsinnig! Ich hab mich nicht unter Kontrolle«

»So etwas kann schon einmal passieren«, sie flüsterte dem Doktor etwas ins Ohr, sprach dann aber weiter mit Peter »Hören Sie, bei einem ... «

»Bitte lügen Sie nicht, ich bin alt genug für die Wahrheit, wissen Sie wie das ist? Man merkt, dass man durchdreht, und dann kommt jemand, der sagt »alles ist ok«, wie bei einem Kleinkind, damit es keine Angst hat! Ja, ich werde hier wie ein kleines Kind behandelt, was soll das? Warum tun Sie mir das an? Ich habe nichts was... « Er merkt, dass er Unsinn redet, also schweigt und überlegt er.

»Sie sollten sich ausruhen« Eine unbekannte Stimme drang an sein Ohr. »Das ist das beste für Sie...«

★★★

Mike hat die Leichen einfach auf der Straße liegen lassen – was soll ihm schon passieren? Seine AK ist gesäubert und zurückgelegt. Ja, er versucht sich zu testen. Er ist sicher einer der wenigen die

eine AK haben, aber können die Bullen ihm was nachweisen? Oder ist er unbesiegbar?

Der Timer zeigt 01:13:12 – noch mehr als eine Stunde Zeit. Vielleicht könnte man ja mal einkaufen gehen? Wollte er nicht schon immer eine Fricce-Hose haben? Leisten kann er sich sie bestimmt nicht, aber das muss ja nichts heißen.

Er hat alle Möglichkeiten! Es gibt nichts was er nicht machen kann. Plötzlich kommt ihm eine Idee: Warum nur ein paar Leute umbringen, er hat doch unbegrenzte Möglichkeiten. Europol wird sich noch wundern, wie leicht jemand die Weltherrschaft eringen kann. Das Einzige, was sich als problematisch erweisen könnte, ist, wenn die Leute von Europol auch in die Parallelwelt kommen, aber da muss er sicher keine große Angst haben.

★★★

»Sandra, hey Sandra ich bins, mach bitte auf, ich will reden.«

Zuerst erkennt sie die Stimme nicht, sie will sie nicht erkennen. Doch dann bemerkt sie, dass sie eben noch mit ihm telefoniert hat.

»Ich aber nicht! Verschwinde!«

»Nein. Hör mir bitte zu!«

Sie bemerkt den verzweifelten Tonfall, sagt aber nichts.

»Sandra...« Er klopfte wild an ihrer Tür »Verdammt, die Bullen waren eben bei mir und haben mich ausgefragt, sie werden bald merken wie oft

ich gelogen habe und mich suchen, lass mich rein, verdammt.«

Schweigen.

»Pendro: öffne die Tür!«

»Danke.« Er hatte überall Schürfwunden, sein Gesicht blutete und er humpelte.

»Verdammt, was ist passiert?«

»Wir müssen weg von hier, schnell. Du bist hier nicht sicher.«

»Wa-Warum?«

»Erklär' ich dir auf dem Weg, hast du irgendeine Waffe?«

»Auf welchem Weg? Was für eine Waffe?«

»Wir werden fliehen müssen. Hast du irgendein Messer oder so?«

Sandra seufzt und schließt die Augen. Nach einiger Zeit öffnet sie sie wieder. »Soll ich eins oder zwei holen?«

★★★

Peter kommt wieder zu sich. Er kennt das Gefühl mittlerweile, langsam öffnet er seine Augen, damit sie sich an der Helligkeit gewöhnen können. Er wundert sich, wie klar er sich an alles erinnern kann: Er muss nun wirklich aufpassen was er sagt und tut.

»Er ist wieder zu sich gekommen.« Die Stimme kennt er doch, und er kennt den wunderschönen Körper dazu, die Ausstrahlung, die ...

»Herr Schmidt?« Brutal wird er aus seinen Gedanken gerissen. Eine ältere Männerstimme

spricht zu ihm. »Herr Schmidt, verdammt, wir brauchen Ihre Hilfe. Konzentrieren Sie sich bitte.«

»Was, was ist denn los?«

»Kommen Sie mit, hier kann ich nicht mit Ihnen reden...«

»Wohin?« Erst jetzt öffnet er seine Augen.

»Nach Berlin, wir brauchen sie dort.«

Berlin? Wer ist wir? Warum er? Ist er schon richtig tief in der Scheiße drin? Tausend Fragen schießen ihm durch den Kopf. Der Unbekannte muss das wohl gemerkt haben. Leise sagt er:

»Ich bin von Europol. Hören Sie, Deutschland, nein Europa ist in Gefahr. Sie müssen uns helfen. Können Sie aufstehen?«

Fassungslos schaut er ihn an. Was ist nur passiert?

★★★

»Zweimal Amerika, nur Hinflug, bitte.« Im Berliner Flughafen versucht Sandra einen Flug zu buchen – nichts wie weg von hier.

Europol ist hinter ihnen her, und es wird sicher nicht sonderlich nett sein. Neulich erst wurden Gerüchte laut, dass Europol mittlerweile auch offiziell Leute umbringen darf – solange es halbwegs so aussieht, als wenn es »nur ein Versehen« gewesen wäre. Kurz gesagt: Sie sind in Lebensgefahr.

Dabei wollten sie eigentlich helfen – wer konnte schon ahnen, dass die Welt so schlecht ist und gleich Leute umgebracht werden. Sandra muss sich unwillkürlich daran erinnern, wie sie das Projekt gestartet hat. Damals war sie voller Elan, vol-

ler Kraft und voller Gewissheit, dass sie damit sehr viel erreichen will. Jetzt hat sie nichts erreicht – im Gegenteil: Ihr Leben ist so schlecht wie es nur sein kann: Als Illegaler in Amerika des 23. Jahrhunderts zu leben, wer hat sich das nicht schon einmal gewünscht?

★★★

»Wer ist der?«

»Einer der wenigen, die momentan wach und ansprechbar sind.«

»Du meinst, einer der wenigen?«

»Ja.«

»Bist du dir sicher, dass er klar denken kann?«

»Nein, aber wir haben keine Wahl, Boss.«

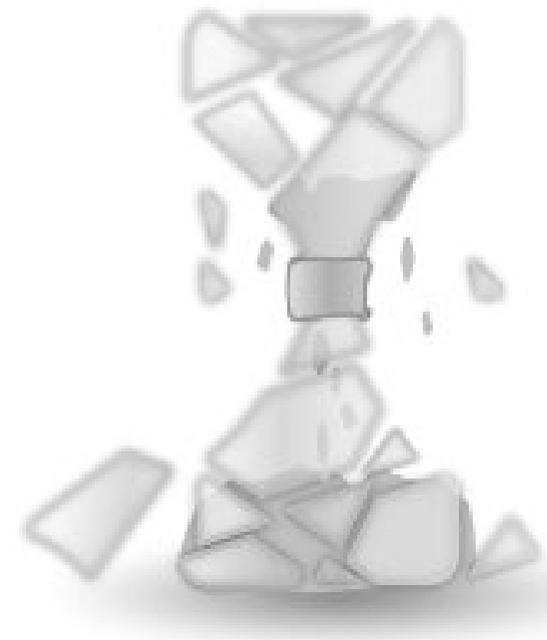
»Ok, ich sprech mit ihm.«

Peter sitzt auf einem Stuhl in einem kleinen Raum. Er kommt sich fast vor wie ein Verbrecher, mit dem Unterschied, dass es relativ gemütlich ist. Plötzlich öffnet sich die Tür. Ein kleiner, dicker, kahlköpfiger Mensch im schwarzen Anzug schaut ihn an. Vermutlich jemand, der bei Europol schon einiges verdient. Sportlich ist er bestimmt nicht, vielleicht jemand, der nur die Büroarbeit macht. Zum Beispiel Leute verhören...

»Herr Schmidt, ich will ganz offen sein. Wir befinden uns in einer größeren Krise. Sie sind einer der wenigen, die uns noch retten können.«

»Scheiße, was ist los?«

Er seufzte. Man kann ihm die Verzweiflung förmlich ansehen. »Ich dachte, Sie wissen mehr als ich.«



»Nein. Aber Sie wissen etwas, sonst wäre ich nicht hier, oder?«

»Ja, Sie haben dieses Dingen benutzt, mit dem man Extra-Zeit haben kann. Sie sind einer der wenigen, die wir noch ansprechen können.«

»Hört sich nicht gut an, was habe ich damit zu tun?«

»Sie haben so ein Gerät mit dem man Extra-Zeit haben kann, oder?«

»Ja...«

»Nun, stellen Sie sich vor was man damit anstellen könnte. Mal was ganz einfaches: Jemand hält quasi die Zeit an, holt sich eine Waffe und bringt jemanden um.«

Schweigen.

»Ist so etwas schon passiert?«

»Ich kann es natürlich nicht beweisen, aber wenn eine Ehepaar mitten auf der Straße umgebracht wurde, niemand den Schuss gehört hat... Auffällig?«

»Scheiße.«

»Sie sagen es. Aber das ist nicht das Schlimmste.«

»Was ist schlimmer als Mord?«

»Gegenfrage: Was ist wärmer als ein Pulli? Zwei Pullis...«

»Will also jemand massenhaft Leute umbringen? Wozu?«

»Nun, man kann ja auch jemanden einfach erpressen...«

»Oh... mein... Gott... Ist das nur eine theoretische Angst oder macht jemand ernst?«

»Gerade kam eine Drohung rein...«

»Mist. Was, was kann ich denn dabei machen?«

»Erzählen Sie uns alles was Sie über dieses Zeit-Dingen wissen.«

»Nicht viel, eigentlich kaum was...«

»Denken Sie nach, irgendwelche Informationen, wir müssen wissen wie wir das ausschalten können.«

»Von der Technik hab ich keine Ahnung, tut mir leid.«

»Das ist mir klar, beschreiben Sie das Gefühl, dass sie hatten. Beschreiben Sie wie Sie dazu gekommen sind. Beschreiben Sie...«

»Ich verstehe, also...«

★★★

Mike wird übel. Seit Wochen ist er in dieser Extra Zeit gefangen. 500 Stunden einzugeben war sehr verlockend – und auch gar nicht mal so teuer, er konnte es mal eben so mit dem Geld bezahlen, dass er für seinen Auftrag bekommen hatte.

In der Zeit lässt sich schon einiges anstellen, zum Beispiel mal eben so Zugang zu allen HV-Sendern einrichten, Strom und Wasser unter Kontrolle bringen. Ampeln sind manipulierbar, Polizeifunk abhörbar und so weiter und so fort. Vorher noch eine Drohung an Europol und alles scheint perfekt.

Trotzdem scheint er ein Problem zu haben: Er hat noch ein paar Tage, aber ihm wird verdammt übel. Immer wieder wird ihm quasi grundlos schlecht. Das Hypernet ist unbenutzbar, Leute fragen oder einen Arzt aufsuchen ist unmöglich – alles um ihn herum steht still. Also muss er wohl die paar Tage noch aushalten.

Langsam bekommt er das Gefühl, dass es Nebenwirkungen von diesem Gerät sein könnten. Doch was soll er machen?

★★★

»Der Flug Nr. 1233 nach Amerika wird bald landen, Wir bitten Sie ruhig auf den Sitzen zu bleiben und wünschen Ihnen viel Spaß in den USA.«

Sandra hat es geschafft: Weg aus Deutschland, weg von Europol, weg von der Kriminalität. Sie weiß, dass es feige ist und sie hasst sich dafür, doch was soll sie schon machen? Ihr bleibt nur die Flucht, und in den unteren Schichten von New York findet sie sicher keiner. Aber das ist doch kein Leben mehr, die ganze Zeit auf der Flucht – immer mit schlechtem Gewissen.... Ganz toll!

★★★

Peter starrt gegen die Wand: Wieder und wieder denkt er daran, was der Typ ihm eben gesagt hat, was er dem Typen gesagt hat und was das bedeutet. Irgendein Verrückter hat die Welt in der Hand. Jede Sekunde kann er tot sein – vielleicht ohne es zu merken. Er merkt, dass er keine Chance hat. Er hat einfach alles gesagt was er weiß, doch es machte nicht den Anschein, als wenn irgendwas wichtig gewesen wäre...

»Ich kann das nicht« Weiter entfernt hörte er eine Stimme. Es ist der Europol-Mensch, der ihn hierher geschleppt hat. »Das geht unter Garantie schief – hören Sie, lassen Sie das wen anders machen, bitte! Sonst könnten Sie mich gleich umbringen, wie Dr. ...« Er will gar nicht hören was er da noch sagen will. Aus dem Hyper-Vision hört man in solchen Situationen genau das Gegenteil, doch scheinbar ist die Realität anders...

»Herr Schmidt!« Er zuckt zusammen. Verdammt, er kommt sich vor wie ein kleines Kind, dass aus seinen Träumen gerissen wird. Und das in so einer Lage. Mist. Er muss sich nun zusammen reißen: »Ja?«

»Wir haben unsere besten Leute daran gesetzt herauszubekommen was wir nun machen können. Das Beste was uns einfällt, ist Leute in die Parallelwelt zu senden und zu sehen, ob sie die anderen finden und eliminieren können. Wir wissen sogar wie der Täter aussieht! Aber ich bin offen: Das ist unsere einzige Möglichkeit, und sicher keine schöne...«

»Super, ihr habt eine Idee. Schickt eure besten Leute dahin, ausgebildete Scharfschützen, durchsucht die Stadt nach Bewegung, ist doch alles seit Jahrhunderten möglich!« Er weiß, dass er wohl der Depp sein muss, der da rein geht, trotzdem versucht er Argumente zu finden. Und die sind ja wohl nicht schlecht. Mal sehen, was die feige Sau darauf noch sagen kann.

»Ich bin ganz offen. Diese Technik hat erhebliche Nachteile, wir können nicht...«

»Nachteile? Meinen Sie das ernst? Sie haben mir doch gerade erklärt, was passieren kann. Das nenne ich Nachteile!« Peter merkt, dass er wütend wird, er muss die Ruhe bewahren.

»Ich kann Ihnen das nicht erklären, wissen Sie...«

»Sie können! Sie wollen nur nicht, weil Sie Angst haben, ich bin genauso feige wie die ganzen Leute hier.«

»Schreien Sie nicht so laut. Ganz ruhig.«

»Nein.« Unwillkürlich wurde er aber etwas leiser. »Schauen Sie sich um: Eure besten Agenten trauen sich das nicht, und jemand, der den ganzen Tag in der Bude sitzt, kein Training hat, noch nie

jemanden umbringen musste, der soll es machen? Toll, echt toll.«

»Bitte beruhigen Sie sich. Bitte.«

Peter setzt sich hin, verschränkt die Arme und starrt ihn an.

»Ich weiß nicht mal Ihren Namen und ich soll so etwas machen? Bitte, dass können Sie nicht ernst meinen«

»Ich heiße Mathias, hab ich das noch nicht gesagt? Tut mir leid, echt der Stress hier...«

Stille.

»Ich, ich glaube Sie haben mich gerade falsch verstanden, ich wollte nie, dass Sie – ahh!«

Mathias wird brutal von hinten gepackt und auf den Boden geworfen. Peter ist nicht in der Lage was zu tun. Der Unbekannte zieht ein Messer und versucht ihn an der Kehle zu erwischen.

Plötzlich kommt der Chef rein, drückt wild auf Tasten des Zeit-Automaten herum...

»Wir müssen in die andere Welt« Peter hört seine Stimme nur wie ein Echo, er ist wie gelähmt. Für einen kleinen Augenblick schließt er die Augen.

Als er sie wieder aufmacht, erschreckt er sich: Jemand liegt tot am Boden, vermutlich der Unbekannte. Langsam kommt der Chef zu ihm.

»Was hier passiert ist, darf keiner wissen. Keiner. Ok?«

»Wa-warum habt ihr ihn ... umgebracht? Ihr hättet ihn doch auch einfach befragen können?«

»Wir haben in befragt. Nur leider wusste er zu viel.«

Der Schock trifft ihn hart, klar: Er ist auch in Lebensgefahr. Es wundert ihn, warum er nicht gelähmt ist, aber er schafft es zu einem Zeit-Dingen zu springen und sich in die Parallelwelt zu befördern.

Doch schon einige Sekunden später erscheinen auch Mathias und sein Chef.

»Du musst das verstehen, Peter« Das war genau die Art, die ihn so oft ankotzt. Bis vor diesem Satz, verwendeten alle das distanzierende Sie, jetzt sieht es so aus, als wenn sie jahrelang Freunde wären. Schade nur, dass eben diese Freunde ihn umbringen möchten.

Mathias hält eine Waffe an seinen Kopf: »Tut mir leid. Das ist mein Job...«

»Nein! Ihr müsst mich nicht umbringen, wozu? Außerdem: Warum erzählt ihr mir so viel, dass ist doch einfach ...«

Er wird unterbrochen: »Möchtest du noch etwas sagen? Soll ich irgendwem was ausrichten lassen?« Grinsend fügte er hinzu: »So nett sind wir dann doch noch.«

Ursprünglich sollte dies der zweite und letzte Teil seien, die Story ist aber doch länger geworden, als vorerst geplant.... Den dritten und nun wirklich letzten Teil wird man in der nächsten Ausgabe lesen können.

Mario Fuest
keba@yalmagazine.org

Schlusswort

Nun findet auch diese Ausgabe ein Ende. Wir bedanken uns fürs Lesen und hoffen, es hat euch gefallen.

Doch dem aufmerksamen Leser dürfte aufgefallen sein, dass noch etwas in der aktuellen Ausgabe fehlt: Die Gewinner des letzten Shell Tipps Rätsels.

Die Sieger, welche aufgrund reger Teilnahme nach der Reihenfolge des Eingangs ihrer Lösungen ermittelt wurden, sind:

1. Thomas Junk
2. Chris Rockstroh
3. Jan Saure

Wir möchten an dieser Stelle aber noch einmal allen Teilnehmern für ihre Lösungsvorschläge danken und hoffen, euch in der nächsten Ausgabe wieder ein Rätsel präsentieren zu können.

Abschließend wollen wir darauf aufmerksam machen, dass wir auch nach elf Ausgaben weiterhin nach engagierten und zuverlässigen Helfern – insbesondere Layoutern mit guten OpenOffice-Kenntnissen und Autoren – suchen, welche zum Fortbestand des Magazins beitragen wollen. Schreibt uns bei Interesse bitte eine E-Mail an redaktion@yalmagazine.org oder seht euch für weitere Details die Rubrik »Mitmachen« auf unserer [Homepage](#) an.

Das Yalm Team

V.i.S.d.P.

Tobias Kündig
Sagenblickweg 6
CH-6030 Ebikon
tobias@yalmagazine.org

Mitwirkende dieser Ausgabe

Bernhard Posselt
ray@yalmagazine.org

Frank Brungräber
calexu@yalmagazine.org

Jürgen Weidner
joschi@yalmagazine.org

Mario Fuest
keba@yalmagazine.org

Maximilian Schnur
max@yalmagazine.org

Ralf Hersel
rhersel@yalmagazine.org

Stefan Erler
der-captain@yalmagazine.org

Stefan Zaun
sciron@yalmagazine.org

Redaktion

<http://www.yalmagazine.org/redaktion>

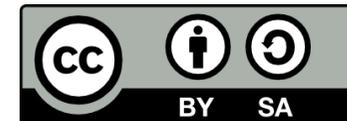
Weiterführende Informationen

Listings und Dateien zu den Artikeln dieser Ausgabe: <http://www.yalmagazine.org/forum/forumdisplay.php?fid=79>

Yalm-Homepage: <http://www.yalmagazine.org>

Copyright

Yalm wird unter folgender Lizenz veröffentlicht: **Creative Commons Namensnennung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Deutschland Lizenz**



Kurz: Alle Artikel dürfen kopiert, verbessert, verändert gekürzt und verkauft werden, dabei muss nur der Name des Autors genannt und unter die gleiche Lizenz (CC-BY-SA) gestellt werden

Auf Nachfrage ist eine Änderung der Lizenz möglich.

**Yalm 10/2008 erscheint
am 15. Oktober 2008**