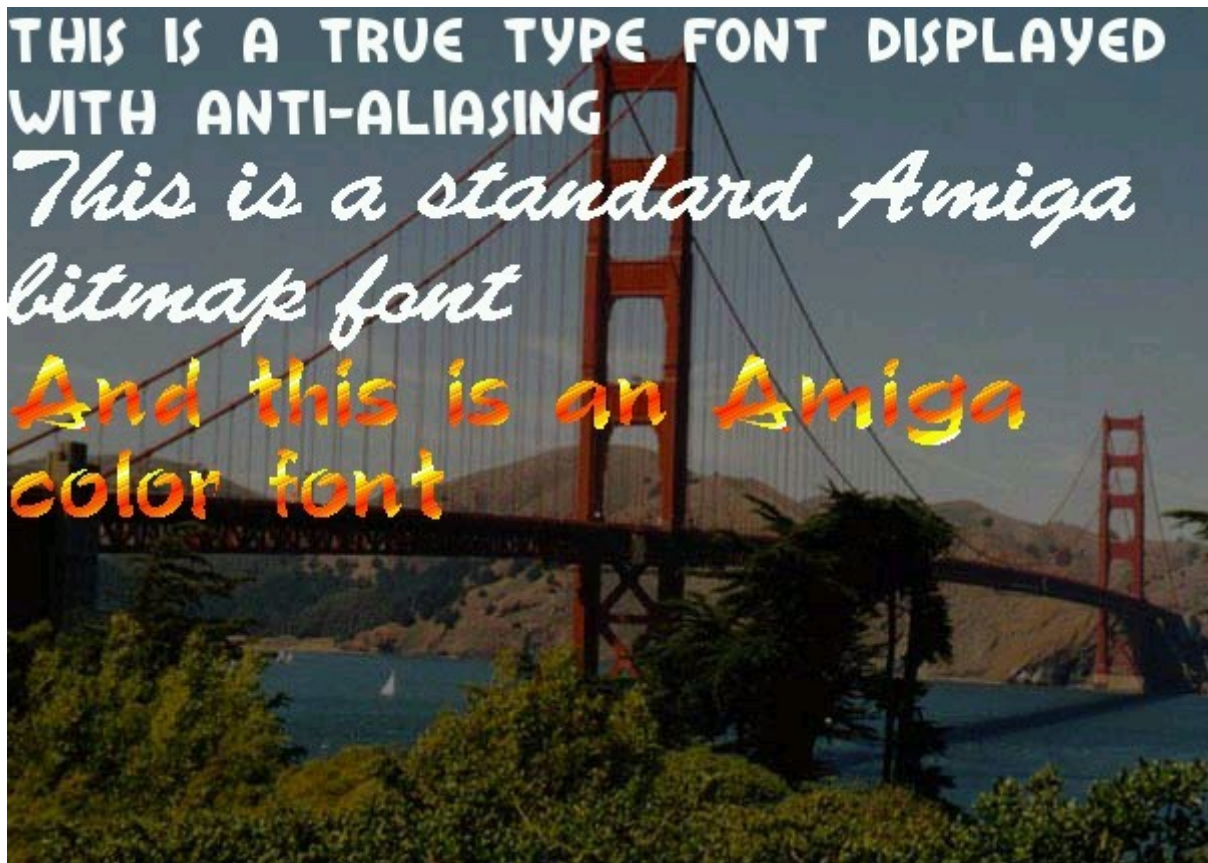


# B-Movie oder Kassenknüller?

Copyright Christoph Gutjahr, lizenziert unter der GNU Free Documentation License  
Ursprünglich veröffentlicht in Amiga Magazin 01/2003

*Der Multimedia-Newcomer "Hollywood" schickt sich an, verdiente Veteranen wie Scala oder Can-Do aufs Altenteil zu schicken. Wir haben uns die Software genauer angesehen.*

Hollywood wird vom Autor als "Multimedia-Autorensystem" bezeichnet. Bei dem Programm handelt es sich eigentlich nicht um ein komplett neues Produkt: Hollywood ist eine Weiterentwicklung des bekannten Shareware-Tools "RainBoot", welches schon seit Jahren die einfache Erstellung multimedialer Boot-Animationen und -Screens ermöglicht. Neu hinzugekommen ist jetzt die Möglichkeit, selbstständig lauffähige Programme zu erzeugen. Darüber hinaus wurden die Möglichkeiten der Software nochmal gründlich aufgebohrt.



*Zeichensatzvielfalt: Hollywood beherrscht Truetype-Fonts und Antialiasing*

## Anwendungszwecke

Mit Hollywood lassen sich multimediale, interaktive Präsentationen erstellen, die entweder in einem Workbench-Fenster oder auf einem eigenen Bildschirm angezeigt werden. Egal, ob man ein kleines Quiz oder ein Puzzle-Spielchen erstellen möchte, eine Diashow mit Bildern von einer Hardwarebastelei im Aminet veröffentlichen will oder einen Vortrag multimedial unterlegen muß: Hollywood ist das richtige Werkzeug.

## Voraussetzungen

Sie benötigen mindestens AmigaOS 3.0 und eine 68020 CPU. Der Autor empfiehlt eine 68040 CPU, manche Funktionen (beispielsweise das Scrollen von Texten und Bildern) machen aber erst ab einem 68060 wirklich Sinn. Da Hollywood komplett für 24Bit-Grafiken optimiert wurde, ist eine Grafikkarte dringend zu empfehlen. Mit Hollywood erstellte Programme sind meist sehr speicherhungrig (abhängig von der Anzahl und Größe der verwendeten Grafiken und Sounds), deswegen sollte ihr Amiga mit mindestens 32 MB Speicher ausgerüstet sein. Hollywood funktioniert bestens mit Amiga-Emulatoren, PPC-native Versionen für AmigaOS4 und MorphOS sind in Planung.

## Umdenken ist angesagt!

Wer es gewohnt ist, mit Scala seine Multimedia-Präsentationen in einer komfortablen graphischen Benutzeroberfläche "zusammenzuklicken" wird sich umgewöhnen müssen: Hollywood besitzt keinen eigenen Editor. Wer mit dem Programm irgendetwas anzeigen will - und sei es nur ein statisches Bild - muß sich in Hollywoods interne Programmiersprache einarbeiten. Präsentationen werden generell in einem externen Texteditor "programmiert" und dann mit Hollywood zu einer ausführbaren Datei kompiliert.

Alternativen
<p><b>Cando</b></p> <p>Dieses nur noch auf dem Gebrauchtmart erhältlich Autorensystem kommt dem Ansatz von Hollywood wohl am nächsten. CanDo Bietet eine bessere Systemanbindung als Hollywood (Zugriff auf AmigaOS Libraries möglich), ist jedoch erheblich komplizierter zu programmieren.</p>
<p><b>Scala</b></p> <p>Die Legende unter den Multimedia-Programmen auf dem Amiga. Keine Grafikkarten-Unterstützung, nur noch gebraucht erhältlich. Glänzt vor allem durch die hervorragende graphische Benutzeroberfläche, ist jedoch eher für Info-Terminals oder Video-Anwendungen konzipiert. In seinem Haupteinsatzgebiet (frei vertreibbare Multimedia-Präsentationen und -Anwendungen) befindet sich Hollywood bereits jetzt auf Augenhöhe mit dem Veteran.</p>
<p><b>MediaPointRTG</b></p> <p>Wurde vor Jahren als "Scala-Beater" beworben, wird jetzt von Computer-City neu überarbeitet und für AmigaOS4 veröffentlicht. MediaPoint zielt primär auf ähnliche Anwendungsbereiche wie Scala ab und wird vermutlich in einer deutlich höheren Preisklasse angesiedelt sein als Hollywood. Mit einer Veröffentlichung ist kurz nach der Markteinführung von AmigaOS4 zu rechnen.</p>

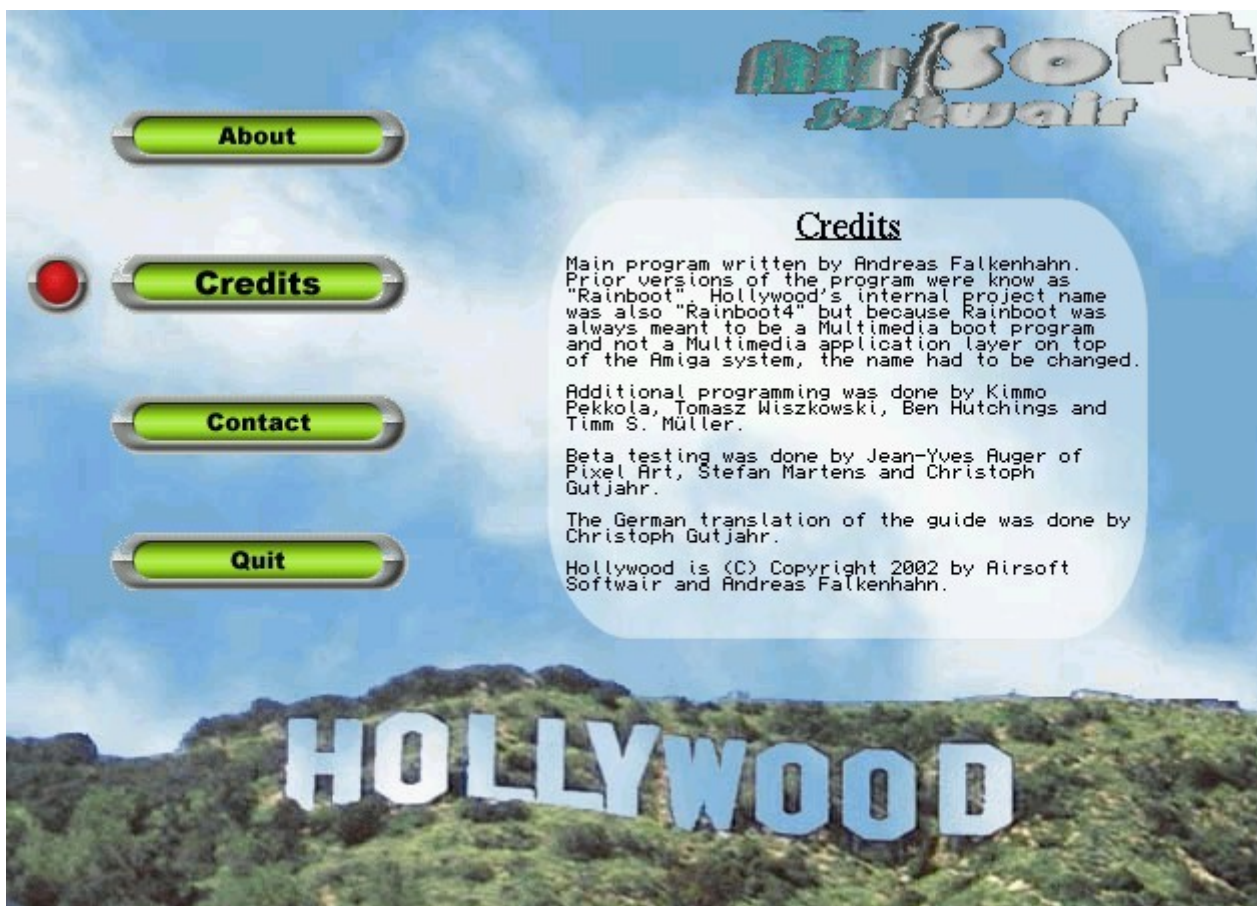
Bei der Programmiersprache handelt es sich um eine sehr einfache Skriptsprache: Wer schon einmal einen flüchtigen Kontakt mit einer Programmiersprache hatte (und sei es das gute alte C64-Basic) sollte keine Probleme haben, sich zurechtzufinden. Hollywood wird mit einer Vielzahl von anschaulichen Beispielprogrammen geliefert, die die verschiedenen Anwendungsbereiche sehr gut demons-

trieren. Auch wenn das (ansonsten vorbildliche) deutsche AmigaGuide-Handbuch eine ausdrückliche "Schritt-für-Schritt" Einführung für Hollywood-Neulinge und Programmiermuffel vermissen lässt - "Hollywood-Basic" sollte niemanden vor ernsthafte Probleme stellen.

## Funktionsumfang

Jede Hollywood Anwendung öffnet zunächst ein Fenster in einer von Ihnen vorgegebenen Größe, die auch nachträglich noch geändert werden kann. Dieses Fenster kann wahlweise auf der Workbench oder einem eigenen Bildschirm, mit oder ohne Fensterrahmen und sogar mit transparentem Hintergrund geöffnet werden. Innerhalb dieses Fenster können sie nun praktisch uneingeschränkt schalten und walten.

Bilder, Texte und Animationen können angezeigt und im Fenster umherbewegt werden, sogar das automatische Skalieren graphischer Objekte ist problemlos möglich. Einfache Zeichenfunktionen erlauben das Zeichnen von Kreisen, Rechtecken und Ellipsen. Zahlreiche Überblendeffekte stehen zur Verfügung, um entweder das ganze Display oder einzelne Objekte ein- bzw. auszublenden.



*Interaktiv: eine echten Programmiersprache ermöglicht mehr als nur Diashows*

Hollywood "schluckt" alle Bild- und Animationsformate, für die Sie einen Datatype installiert haben, eigene Importfilter stehen nicht zur Verfügung. Zur Anzeige von Zeichensätzen werden die AmigaOS Libraries benutzt, zusätzlich wird noch die ttengine.library unterstützt - dadurch beherrscht Hollywood den Umgang mit TrueType Fonts, inklusive Anti-Aliasing (!).

Das Abspielen von Sound Samples und diversen MOD-Formaten ist ebenfalls möglich. Auch in diesem eher unspektakulären Bereich kann Hollywood noch mit intelligenten Funktionen überraschen, wie beispielsweise dem konfigurierbaren Tastaturklick, der beliebigen Tasten ein Sample zuordnet.

Auch bei der Sound-Unterstützung verläßt sich Hollywood weitgehend auf das Datatypes-System. Zusätzlich können über (mitgelieferte) externe Libraries zahlreiche MOD-Formate ("Music Modules") abgespielt werden.

Zur Interaktion mit dem Anwender können sie in ihren Programmen die Tastatur abfragen oder auf Mausclicks in beliebige Ausschnitte ihres Fensters reagieren. Die "Rollover"-Funktion manipuliert automatisch einen bestimmten Bereich ihres Fensters, sobald sich der Mauszeiger darüber befindet, außerdem läßt sich der Mauszeiger bei Bedarf an- oder abschalten.

Zur Steuerung des Programmablaufs stehen eine IF-THEN Abfrage, die Sprungbefehle GOTO und GOSUB sowie FOR-NEXT und WHILE-END Schleifen zur Verfügung. Auch für die Manipulation von Zeichenketten stehen diverse Optionen zur Verfügung, nur die mathematischen Funktionen sind etwas dünn vertreten: Hollywood bietet nur die vier Grundrechenarten und einen Zufallszahlengenerator.



*Eines der zahlreichen mitgelieferten Beispielprogramme*

### **Hollywood - eine Insel?**

Anders als beispielsweise CanDo ist Hollywood komplett isoliert vom restlichen System: Es ist derzeit nicht möglich, Systembibliotheken aufzurufen. Zwar existieren für alle wesentlichen Anwendungsfälle (und einige mehr) entsprechende Hollywood-Befehle, allerdings werden sich fortgeschrittene Anwender in der einen oder anderen Situation sicher eine etwas weitergehende Integration ins AmigaOS wünschen.

Zu Hollywoods Ehrenrettung muß jedoch gesagt werden, daß auch der derzeitige Befehlsvorrat schon umfassende Möglichkeiten bietet. Das reicht vom einfachen Starten eines externen Programms - wahlweise synchron oder asynchron - bis hin zur komfortablen Unterstützung von Katalogdateien. Darüberhinaus ist der Aufruf von Betriebssystemfunktionen schon auf der ToDo-Liste des Autors zu finden.

## Die Zukunft

Für die nahe Zukunft ist Scala-Kompatibilität geplant: Kompilieren Sie ihre Scala-Präsentationen mit Hollywood! Neben dem Vorteil, daß Sie dadurch Ihre alten Präsentationen auf zeitgemäßer Hardware abspielen können, hätte dies auch den netten Nebeneffekt, daß sie für einfache Anwendungen den hervorragenden Editor von Scala nutzen können um ihre Hollywood-Skripte zu erstellen.

## Fazit

Das wesentliche Manko von Hollywood dürfte das Fehlen eines graphischen Editors darstellen: Wenn Sie sich nicht mit dem Gedanken der Skriptprogrammierung anfreunden können, sollten Sie sich besser nach einer Alternative umsehen.

Die hohen Hardware-Anforderungen fallen dagegen nicht so sehr ins Gewicht. Solange Sie bei der Erstellung ihrer Hollywood-Anwendungen auf einige wenige, sehr CPU-intensive Funktionen verzichten, müßte jeder durchschnittlich ausgerüstete Amiga-Anwender in der Lage sein, Ihre Kreationen zu betrachten. Dennoch sollten Sie sich bewußt sein, daß für Hollywood gilt: Je mehr desto besser. Das Programm bzw. die damit erstellten Anwendungen gehören sicher zu der Kategorie Software, die von einem AmigaOne oder Pegasos (bzw. einem schnellen Emulator) profitieren wird.

Der beeindruckende Funktionsumfang von Hollywood spricht für sich. Die hohe Stabilität und Zuverlässigkeit (keinerlei Probleme über den gesamten Testzeitraum), ein sehr gutes Handbuch, zahlreiche gelungene Beispielprogramme und die Zugabe des Shareware-Vorgängers "RainBoot 3" lassen den Preis von ca. 50 Euro als absolut angemessen erscheinen.

Bewertung	
Hollywood 1.0:	85%
Preis/Leistung:	28/30
Dokumentation:	8/10
Bedienung:	10/20
Erlernbarkeit:	8/10
Leistung:	28/30
Plus:	Mächtiger Funktionsumfang, leicht erlernbar
Minus:	Kein graphischer Editor
Preis:	ca. 50 EUR, Upgrade von RainBoot ca. 40 EUR
<a href="http://www.airsoftsoftwair.com/">http://www.airsoftsoftwair.com/</a>	