

LocaleTest

Sergeev O.V.

Copyright © CopyrightÂ©1997 Black Square Software

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> LocaleTest		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Sergeev O.V.	August 7, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	LocaleTest	1
1.1	LocaleTest Benutzeranleitung	1
1.2	Wichtige Hinweise	1
1.3	Copyright	2
1.4	Vertrieb	2
1.5	Garantie	2
1.6	Registrierung	2
1.7	Programmgeschichte	3
1.8	Beschreibung	3
1.9	Installation	5
1.10	Benutzung	5
1.11	Balance-Balken	5
1.12	Gadgets	5
1.13	Parameter-Liste	6
1.14	Allgemein	6
1.15	Zahlen	7
1.16	Wahrung	7
1.17	Zeichentabelle	8
1.18	Zeichenliste	9
1.19	Zeichenparameter	10
1.20	Texte	10
1.21	Datum & Zeit	11
1.22	Danke!	11
1.23	Anschrift des Autors	11
1.24	GoldWare	12
1.25	Was ist MUI ?	12
1.26	Übersetzungen	12

Chapter 1

LocaleTest

1.1 LocaleTest Benutzeranleitung

LocaleTest - ein Programm zum eingehenden Testen des Locale-Systems.

LocaleTest - ein Programm zum eingehenden Testen des Locale-Systems.

LocaleTest - ein Programm zum eingehenden Testen des Locale-Systems.

Version 2.1

GoldWare

Copyright: ©1997 Black Square Software.

Benutzeranleitung

Wichtige Hinweise Bitte unbedingt lesen!

Beschreibung Wozu ist das Programm gut?

Installation Wie wird das Programm installiert?

Benutzung Wie wird das Programm benutzt?

Danksagungen Ich sage "Danke".

Anschrift des Autors Wie man mich erreicht.

1.2 Wichtige Hinweise

Wichtige Hinweise

~~~~~

Bevor du dieses Programm benutzt, lies dir bitte die folgenden Kapitel durch. Es macht die ganze Sache etwas einfacher.

**Copyright**

**Vertrieb**

**Garantie**

**Registrierung**

**Programmgeschichte**

## 1.3 Copyright

Urheberrecht

~~~~~

Der Autor von LocaleTest bin ich, **Sergeev O.V.** . Das Programm und seine Dokumentation sind urheberrechtlich geschützt (©1997 Black Square Software). Alle Rechte vorbehalten.

LocaleTest benutzt **MUI** . Für MUI gilt: Copyright ©1992-97 Stefan Stuntz; ShareWare.

Dieses Programm benutzt Grafiken aus dem Aminet Archiv: NI4OpusT - Dan Snis, TrevsIcons - Trevor Boehm und GlowIcons - Matt Chaput.

1.4 Vertrieb

Bedingungen für den Vertrieb

~~~~~

Diese Software ist **GoldWare** . Sie darf nur zusammen mit allen dazugehörigen Dateien und ohne Profit weitergegeben werden.

Es ist insbesondere untersagt,

- diese Software in jedweder Art zu verändern
- sie ohne die Anleitung weiterzugeben
- für Gewinn zu verkaufen

Ich werde gegen jede Zuwiderhandlung dieser Bestimmungen vorgehen!

Spätere Versionen dieser Software können unter veränderten Bedingungen veröffentlicht werden. Die jeweils geltenden Bedingungen sind in der Dokumentation zu finden.

Um die neueste Version dieser Software zu erhalten, schreib **mir** einfach.

## 1.5 Garantie

Verantwortung des Autors und Garantie

~~~~~

ICH ÜBERNEHME KEINERLEI VERANTWORTUNG FÜR DIE BENUTZUNG DIESES PROGRAMMS ODER SICH HIERAUS ERGEBENDE FOLGEN. DIES GILT INSBESONDERE FÜR DIE LEISTUNGSFÄHIGKEIT ALS AUCH DAS ZUSAMMENARBEITEN DES PROGRAMMS MIT ANDEREN SYSTEMKOMPONENTEN ODER DATEIEN. BITTE NIMM ZUR KENNTNIS, DASS DAS GESETZ ZUR ZEIT KEINERLEI GARANTIE FÜR FREI ZUR VERFÜGUNG GESTELLTE SOFTWARE VORSIEHT.

Diese Software wurde so geschrieben, daß sie ohne Probleme mit deiner Ausrüstung und Software zusammenarbeitet. Ich kann dafür jedoch keinerlei Garantie übernehmen.

Falls Dateien, Daten, Programme, Hardware, etc beschädigt wird, liegt dies vollkommen und ganz allein in deiner Verantwortung.

Die Benutzung dieser Software geht auf dein eigenes Risiko.

1.6 Registrierung

Nutzerregistrierung

~~~~~

LocaleTest ist **GoldWare** . Eine Registrierung ist nicht nötig.

---

## 1.7 Programmgeschichte

Stationen der Programmentwicklung

~~~~~

Version 0.76 beta (10.11.97)

- Erste offizielle Beta zum Testen.

Version 0.84 beta (14.12.97)

- Nächste offizielle Beta zum Testen.

- Ausgabe der Separator-Texte verbessert. Das Programm meldet "Leerzeichen" nicht nur bei dem Standard-ASCII-Leerzeichen, sondern auch bei allen anderen nichtdruckbaren Zeichen.

- Erkennung der Position des Währungssymbols war falsch bei positiven/negativen Preisen (entdeckt von Francis Labrie).

Version 0.86 beta (17.12.97)

- Nächste offizielle Beta zum Testen.

- Ausgabe des Ländercodes verbessert. Die Nummer war richtig, bei dem Kürzel fehlte jedoch der letzte Buchstabe.

- Routine zur Prüfung des Ergebnisses der Groß-/Kleinumwandlung verbessert. Einige kyrillische Buchstaben wurden zum Beispiel nicht in nur einen lateinischen konvertiert, sondern in mehrere. Jetzt läuft alles richtig.

Version 1.0 (20.12.97)

- Erste öffentliche Version.

version 2.0 (1.1.99)

- Improved procedure for freeing resources (main bug).

- Changed program graphics.

- Full resizable interface.

- Shows national flag of country.

- Supports many languages. Thanks to AÑÍ !

version 2.1 (7.1.99)

- The second public Aminet realization.

- Added tooltip "NLIST". If you have installed NList MUI custom class but don't wish to use it in the program then use value NLIST=NO or NLIST=FALSE.

1.8 Beschreibung

Beschreibung, Sinn und Zweck

~~~~~

Es ist einige Zeit vergangen, seit das erste Mal versucht wurde, einem Computer beizubringen, den Nutzer in seiner Muttersprache "anzureden". 1991 wurde vielleicht einer wichtigsten Schritte gemacht, als bei Commodore ein Konzept zur Lokalisierung des Amiga ausgearbeitet und realisiert wurde.

Die lokalisierte Software passt sich von alleine dem Nutzer an. Dies gilt neben Programmtexten in der bevorzugten Sprache auch für die Ausgabe von Datum, Zeit, Zahlen, Preisen und vielem anderem mehr.

Die Basis des Systems ist eine Bibliothek namens locale.library. Diese Schnittstelle stellt das komplette System zur Lokalisierung zur Verfügung.

Die meisten Daten befinden sich in zwei Dateien: der Sprachdatei (zB deutsch.language) und der Landesdatei (zB deutschland.country).

Nach dem Konkurs von Commodore wurde die weitere Entwicklung den Locale-Systems vernachlässigt. 1993 waren lediglich ca 10 Treiber offiziell verfügbar. Durch die weite Verbreitung des Amigas entstanden aber weitere inoffizielle Treiber, oftmals mehrere für ein Land und teilweise mit Fehlern behaftet.

LocaleTest ist hauptsächlich für Entwickler gedacht, die eigene Sprach- und Länderdateien (\*.language und \*.country) erstellen. Mit diesem Programm kann die eigene Arbeit überprüft werden, da LocaleTest beide Dateien prüft und übersichtlich darstellt. Selbstverständlich kann auch jeder andere Amiga-Nutzer mit dem Programm sein eigenes System überprüfen.

Nachfolgend sind die wichtigsten Einträge aufgelistet, die von LocaleTest geprüft werden:

#### Allgemeines

- Name der Datei mit den Einstellungen;
- Sprache;
- Land;
- Landescode;
- Telefonvorwahl;
- Maßeinheit;
- Nummer der Code-Tabelle;
- einige spezielle Bits;
- vordefinierte Sprachnamen;

#### Zahlenschreibweise

- Art des Dezimalpunkt;
- Gruppierung der Dezimalstellen vor und nach dem Komma;

#### Währung

- Symbole für die Haupt- und Nebeneinheit;
- Internationales Währungssymbol (nach ISO-4217);
- Art des Dezimalpunkt;
- Gruppierung der Dezimalstellen vor und nach dem Komma;
- Leerstellen in Preisangaben;
- Positives und negatives Vorzeichen;
- Position von Währungssymbol, Wert und Vorzeichen;

#### Textvorgaben

- Zustimmung und ablehnende Antwort;
- Bindestriche und Anführungszeichen;

#### Datum und Zeit

- Zeitzone;
- Erster Tag der Woche;
- Namen und Abkürzungen der Wochentage und Monate;
- diverse Schablonen zur Ausgabe von Datum und Zeit;

#### Zeichentabelle

- Sortierregeln und Groß-/Kleinkonvertierung;
- 11 verschiedene Zeichenattribute;

Diese und einige weitere Einträge werden in den folgenden Abschnitten beschrieben.

---



## 1.9 Installation

Programm-Installation

~~~~~

Das Programm ist nicht weiter schwer zu installieren. Es braucht lediglich ein neues Verzeichnis angelegt und alle Dateien und Unterverzeichnisse des Archivs in dieses neue Verzeichnis kopiert werden.

1.10 Benutzung

Benutzung des Programms

~~~~~

Vor dem Start muß das Programm erst **installiert** werden.

Die Nutzung von LocaleTest ist nicht schwer. Vorneweg: das Programm bietet eine eingebaute Hilfe-Funktion. Um es aufzurufen, braucht lediglich der Mauszeiger über das betreffende Objekt bewegt und die HELP-Taste gedrückt werden.

Nachdem das Programm gestartet wurde, können die gewünschten Daten in der **Liste** im linken Teil des Programmfensters ausgewählt werden. Die Daten erscheinen dann in der rechten Hälfte des Fensters. Normalerweise befinden sich dort zwei weitere Listen: in einer werden die Werte angezeigt, in der anderen Beispiele dazu. Die Breite der Listen kann übrigens mit dem **Balance-Balken** zwischen den Listen geändert werden.

Desweiteren befinden sich einige **Gadgets** unter der Liste. Probier sie einfach aus!

Diese Gadgets werden natürlich später auch noch beschrieben.

Das Programm kann sowohl mit der Maus als auch mit der Tastatur benutzt werden. Von der Tastatur aus wird das betreffende Gadget in der Regel durch ein- oder mehrmaliges Drücken der Tabulator-Taste ausgewählt und dann, je nach Gadget, mit den Enter-, Leer- oder Pfeiltasten "benutzt". Die Tastaturfunktion ist abhängig von den **MUI**-Einstellungen!

## 1.11 Balance-Balken

Ändern der Listenbreite

~~~~~

Der Inhalt der Daten- und Beispiellisten kann unter Umständen breiter sein als die Liste selber. Um trotzdem den kompletten Inhalt sehen zu können, kann mit dem vertikalen Balken zwischen den Listen deren Breite variiert werden. Er muß einfach nur gedrückt und dann nach links oder rechts gezogen werden.

1.12 Gadgets

Nutzung der Gadgets mit den Bildern

~~~~~

Diese Gadgets bieten weitere Funktionen:

- Information über die Version des Programms;
  - Online-Hilfe;
  - Starten des Locale-Einstellers aus der Prefs-Schublade;
  - Öffnen des Einstellers für die Benutzeroberfläche ( **MUI** ).
-

## 1.13 Parameter-Liste

Auswahl der anzuzeigenden Locale-Daten

~~~~~

Mit der linken Liste kann der anzuzeigende Teilbereich des Locale-Systems ausgewählt werden. Im Moment steht folgendes zur Verfügung:

Allgemein

Zahlen

Währung

Zeichensatz

Texte

Datum & Zeit

1.14 Allgemein

Allgemeine Informationen über das Land und die Sprache

~~~~~

Dieser Teil zeigt einige allgemeine Informationen über Land und Sprache. Die Daten werden in zwei Listen angezeigt.

In der linken Liste befindet sich folgendes:

Localedatei

Der Name der Datei mit den Locale-Einstellungen.

Sprachdatei

Name der eingestellten Hauptsprache.

Landesdatei

Name des eingestellten Landes.

Landescode

Das international gebräuchliche Landeskürzel (ISO-Standard).

Telefonvorwahl

Die internationale Vorwahl des Landes.

Maßsystem

Das offizielle Maßsystem im eingestellten Land. Es gibt vier Möglichkeiten:

- International (nach ISO-Standard);
- Amerikanisch;
- Imperial;
- Britisch.

Spezielle Bits

Werden zur Zeit nicht genutzt und sollten 0 sein.

Zeichensatz

Wird zur Zeit nicht genutzt und sollte 0 sein.

Die rechte Liste zeigt die bevorzugten Sprachen des Nutzers. Das Locale-System versucht, die Kataloge in dieser Reihenfolge zu öffnen. Wenn ein Programm also einen Katalog öffnen will, wird zuerst versucht, den Katalog mit der ersten Sprache in der Liste zu öffnen. Ist dieser nicht vorhanden, wird versucht, diesen Katalog in der zweiten angegebenen Sprache zu öffnen und so weiter..

---

## 1.15 Zahlen

Information über Zahlen

~~~~~

Dieser Teil definiert die Anzeige von Zahlen, die keinen Preis darstellen.

In der linken Liste befindet sich folgendes:

Dezimalpunkt

Dieses Zeichen wird benutzt, um Vor- und Nachkommastellen zu trennen (zB in Deutschland das Komma).

Der Übersichtlichkeit wegen werden Zahlen manchmal in Gruppen aufgeteilt. Die Zahl 1 Million wird in Deutschland beispielsweise 1.000.000 geschrieben. Mit den folgenden Daten wird diese Formatierung für das Locale-System festgelegt:

Separator Vorkommastellen

Mit diesem Zeichen werden die Zahlengruppen vor dem Komma getrennt.

Separator Nachkommastellen

Mit diesem Zeichen werden die Zahlengruppen nach dem Komma getrennt.

Gruppierung Vorkommastellen

Diese Zahlenreihe gibt an, wieviele Ziffern vor dem Komma jeweils zu einer Gruppe zusammengefasst werden. Jede Zahl gibt dabei die Breite einer Gruppe an. Am Ende kann außerdem noch folgendes erscheinen:

Wdh - der letzte Wert gibt auch die Breite aller nachfolgenden Gruppen an (er wird praktisch wiederholt genutzt)

Ende - es muß keine weitere Gruppierung vorgenommen werden.

Gruppierung Nachkommastellen

Wie "Gruppierung Vorkommastellen", jedoch werden hier die Stellen nach dem Komma formatiert.

Die rechte Liste zeigt einige Beispiele, wie die Formatierregeln benutzt werden.

1.16 Währung

Informationen über das Währungssystem

~~~~~

Dieser Teil definiert die Anzeige von Preisen.

In der linken Liste befindet sich folgendes:

Währungssymbol

Die Währungseinheit, wie sie im aktuell eingestellten Land benutzt wird.

Kleine Währungseinheit

Die Währungseinheit, die für das Kleingeld, also Bruchteile der "normalen" Währung benutzt wird.

Währungssymbol (int.)

Das nach ISO 4217 genormte und international übliche Währungssymbol.

Symbol-Separator (int.)

Das Zeichen, das zwischen Währungssymbol und Wert gestellt wird.

Dezimalpunkt

Das Zeichen, das als Dezimalpunkt in Preisen benutzt wird.

Der Übersichtlichkeit wegen werden Zahlen manchmal in Gruppen aufgeteilt. Die Zahl 1 Million wird in Deutschland beispielsweise 1.000.000 geschrieben. Mit den folgenden Daten wird diese Formatierung für das Locale-System festgelegt:

Separator Vorkommastellen

Mit diesem Zeichen werden die Zahlengruppen vor dem Komma getrennt.

After Separator

Mit diesem Zeichen werden die Zahlengruppen vor dem Komma getrennt.

Gruppierung Vorkommastellen

Diese Zahlenreihe gibt an, wieviele Ziffern vor dem Komma jeweils zu einer Gruppe zusammengefasst werden. Jede Zahl gibt dabei die Breite einer Gruppe an. Am Ende kann außerdem noch folgendes erscheinen:

Wdh - der letzte Wert gibt auch die Breite aller nachfolgenden Gruppen an (er wird praktisch wiederholt genutzt)

Ende - es muß keine weitere Gruppierung vorgenommen werden.

Gruppierung Nachkommastellen

Wie "Gruppierung Vorkommastellen", jedoch werden hier die Stellen nach dem Komma formatiert.

Nachkommastellen

Die Anzahl an Nachkommastellen bei Preisen.

Nachkommastellen (int.)

Die Anzahl an Nachkommastellen, die international für diese Währung angegeben werden.

Vorzeichen

Das Zeichen, das positive bzw negative Werte anzeigt.

Leerzeichen

Die Anzahl an Leerzeichen, die zwischen Währungssymbol und Wert gestellt werden.

Vorzeichenposition

Gibt die Position des Vorzeichens an:

- Wert und Währungssymbol werden eingeklammert;
- das Vorzeichen steht vor Wert und Währungssymbol;
- das Vorzeichen steht nach Wert und Währungssymbol;
- das Vorzeichen steht direkt vor dem Währungssymbol;
- das Vorzeichen steht direkt nach dem Währungssymbol.

Symbolposition

Gibt an, ob das Währungssymbol vor oder nach dem Wert steht.

Die rechte Liste zeigt einige Beispiele, wie die Formatierregeln benutzt werden.

## 1.17 Zeichentabelle

Information über die Zeichentabelle

~~~~~

Dieser Teil zeigt Informationen rund um die Zeichentabelle der eingestellten Sprache in einer **Liste** . Die Daten stammen von Funktionen der locale.library, deren **Parameter** teilweise geändert werden können.

1.18 Zeichenliste

Information über die Zeichentabelle

~~~~~

Dieser Teil zeigt Informationen rund um den Zeichenvorrat der eingestellten Sprache in einer Liste. Die Daten stammen von Funktionen der locale.library, deren **Parameter** teilweise geändert werden können.

Die Spalten haben folgende Bedeutung:

Zeichen

Das jeweilige Zeichen, sofern es dargestellt werden kann. Wenn nicht, steht hier der entsprechende hexadezimale Code.

Si - Sichtbar

Ist das Zeichen sichtbar?

Dr - Druckbar

Ist das Zeichen druckbar?

Al - Alphabet

Ist das Zeichen ein Buchstabe?

AN - Alphanumerisch

Ist das Zeichen ein Buchstabe bzw eine Zahl?

St - Steuerzeichen

Handelt es sich um ein Steuerzeichen?

Le - Leerzeichen

Handelt es sich um ein Leerzeichen?

Sz - Satzzeichen

Handelt es sich um ein Satzzeichen?

Gr - Groß

Falls es sich um einen Großbuchstaben handelt, steht in dieser Spalte ein Plus. Ist es ein Kleinbuchstabe, wird hier der entsprechende Großbuchstabe angegeben.

Kl - Klein

Falls es sich um einen Kleinbuchstaben handelt, steht in dieser Spalte ein Plus. Ist es ein Großbuchstabe, wird hier der entsprechende Kleinbuchstabe angegeben.

Dz - Dezimal

Gehört das Zeichen zum Ziffernvorrat von Zahlen im Dezimalsystem?

Hx - Hexadezimal

Gehört das Zeichen zum Ziffernvorrat von Zahlen im Hexadezimalsystem?

Knv - Konvertierung

Diese Spalte enthält das Ergebnis der Groß-/Klein-Konvertierungsfunktion der locale.library.

## 1.19 Zeichenparameter

Information über die Zeichentabelle

~~~~~

Dieser Teil zeigt Informationen rund um den Zeichenvorrat der eingestellten Sprache in einer **Liste**. Die Daten stammen von Funktionen der locale.library, deren Parameter teilweise geändert werden können.

Sortierung

Diese Einstellung legt die Reihenfolge der Zeichen in der **Liste** fest. Die Vergleichs- und Sortierfunktionen der locale.library akzeptieren folgende Werte:

Nummer

Die Sortierung erfolgt lediglich nach dem Zeichencode.

ASCII

Die Sortierung erfolgt nach der ASCII-Tabelle, unabhängig von Groß-/Kleinschreibung. Diese Methode ist die schnellste, jedoch kennt sie keine landesspezifischen Sonderzeichen wie zB ä, ö und ü.

Collate 1

Die Zeichen werden nach der Hauptreihenfolge sortiert. Dies bedeutet im Endeffekt, daß neben der Groß-/Kleinschreibung auch die Akzente ignoriert werden. Der Vergleich von Möwe und Mowe würde also ergeben, daß beide Wörter gleich sind.

Collate 2

Diese Methode operiert in zwei Schritten. Als erstes wird ein Vergleich wie in Collate 1 durchgeführt. Sind beide Zeichen gleich, werden in einem zweiten Vergleich auch die Akzente berücksichtigt. Zwischen Möwe und Mowe kann mit dieser Methode also unterschieden werden.

Konvertierung

Mit dieser Einstellung wird das Ergebnis in der letzten Spalte der **Zeichenliste** beeinflusst. Die Einstellmöglichkeiten sind dieselben wie oben.

Anmerkung: Eine Änderung einer dieser Einstellungen wirkt sich sofort auf die **Zeichenliste** aus.

1.20 Texte

Information über Textvorlagen

~~~~~

Dieser Teil zeigt die Texte, die bereits in das Locale-System eingebaut sind.

In der linken Liste befinden sich die Vorlagen für Wochentage und Monate und ihre Abkürzungen.

In der rechten Liste befinden sich diverse Vorlagen, unter anderem:

- zustimmende und ablehnende Antwort;
- Kürzel für vormittags und nachmittags;
- die Texte für Gestern, Heute, Morgen und in Zukunft;
- Anführungszeichen und Bindestriche

## 1.21 Datum & Zeit

Information über Datum und Zeit

~~~~~

Dieser Teil zeigt hauptsächlich Formate zur Ausgabe von Datum und Zeit.

In der linken Liste befinden sich:

Zeitzone

Der Zeitunterschied zwischen der eingestellten Zeitzone und der Weltzeit (GMT).

Erster Wochentag

Der erste Tag einer Woche.

Formate

Vorlagen zur Ausgabe von Datum und/oder Zeit in allen Lebenslagen.

In der rechten Liste befinden sich einige Beispiele dazu.

1.22 Danke!

Dank an alle, die meiner Software ein wenig Beachtung schenken.

Besonderen Dank an:

- Francis Labrie für's Beta-Testen;
- **ATO** für die Übersetzungen;
- Alle vom NEW ORDER PARTY-Team für ihre Unterstützung;
- Alle Autoren, die gute Software für unseren Amiga schreiben!!!

1.23 Anschrift des Autors

Sackpostadresse von Black Square Software

RUSSIA, Sankt Petersburg,

198328, PO-Box 16, BSS.

Telefonnummer des Autors

+7-812-511-3180

Oleg Sergeev (Big Black).

Netz-Adressen

AmigaNet 39:240/100.3

FidoNet 2:5030/221.3

eMail

bigblack@neworder.spb.ru

Autor

1.24 GoldWare

Das GoldWare-Konzept

~~~~~

Achtung! LocaleTest ist GoldWare!

Schick mir bitte kein Geld oder andere Geschenke! GoldWare bedeutet, daß du mir lediglich einen Goldbarren mit dem Gewicht deines Amigas schenken mußst ;)

PS. Ich freue mich aber auch sonst über jeden Kommentar oder Vorschläge!

## 1.25 Was ist MUI ?

LocaleTest benutzt

MUI - MagicUserInterface

(c) Copyright 1992-97 by Stefan Stuntz

MUI ist ein System zur Erzeugung und Verwaltung von grafischen Benutzeroberflächen. Mit der Hilfe eines Voreinstellers hat der Benutzer einer Anwendung die Möglichkeit, das Aussehen dieser Anwendung seinem Geschmack entsprechend anzupassen.

MUI wird als Shareware vertrieben. Um ein komplettes Packet inklusive vieler Beispiele und weiterer Informationen über die Registrierung zu erhalten, suchen Sie bitte nach einer Datei mit dem Namen "muiXXusr.lha" (XX ist die aktuelle Versionsnummer) in einer Mailbox, im Aminet oder auf Public Domain Disketten.

Wenn Sie sich direkt registrieren wollen, senden Sie

DM 30.- oder US\$ 20.-

an

Stefan Stuntz

Eduard-Spranger-Straße 7

80935 München

Deutschland

## 1.26 Übersetzungen

ATO

Amiga Translators' Organization

ATO ist eine nichtkommerzielle Organisation, die nur für die Amiga-Gemeinde arbeitet. Wenn du ATO kontaktieren willst, schreibe an <ato-admin-de@ato.vapor.com> oder <ato-info@ato.vapor.com>.

Weitere Infos über ATO findest du auf unserer Homepage:

<http://ato.vapor.com/ato>

An diesem Projekt haben mitgearbeitet:

Catalan : Daniel Avella;

Croatia : Mladen Iliainovich;

Deutsch : Sönke Tesch, Dirk Neubauer;

Finland : Petri Koistinen;

Griechisch : Stelios Kalogreades, Elias Papanikolaou;



Italienisch : Alen Hadzihasanovic, Stefano Guidetti;

Holländisch : Eelke Blok;

Polnisch : Kamil Niescioruk, Marcin Orłowski;

Portugiesisch : Raul Silva, Ruben Alvim;

Russisch : Oleg Sergeev, Gary Goldberg;

Serbisch : Marko Mihailovic, Andrija Antonijevic;

Slovenisch : Uros Bogataj, Damir Arh.

---