



# Egebladet



Dansk blad for BBC/Acorn computere

**Nr. 22**

**Juli-September**

**1993**



## Indholdsfortegnelse

**Indholdsfortegnelse .....side 2**

**The dark suckers.....side 3-4**  
 Hvad der er værd at vide om en af menneskets allerværste maredidt, mørkets herre, vampyren?

**Generalforsamling.....side 5**  
 Så er det endelig blevet tid igen. Hans Otto bringer emnet på bane og beder os deltage aktivt.

**Stranded .....side 6-10**  
 Et adventure og hjælp til at gennemføre det.

**Klubsiden og medlemmer .....side 11-12**  
 Martin prøver troligt at sælge nogle klubdisketter.  
 Husk at melde dig ind igen!

**Fra beeb til A5000 .....side 13-17**  
 En brugerfil fra Erik Axel, om hvordan det var at skifte til Archimedes.

**Til salg .....side 17**  
 Archimedes til salg, med printer, modem etc.

**Announce.....side 18**  
 Så er der ophørsudsalg hos Royal Data. Alt er til salg og skal væk.

## Shh! Redaktøren taler

Først vil jeg lige undskylde rodet. Sidste nummer skulle være dette nummer - og omvendt.

Derfor kommer nr. 22 et nummer for sent.

Egebladet er meget glad for alle indsendte indslag, husk blot at skrive dit navn under artiklen i fremtiden. Når alle disketterne er taget ud af kuverterne kan det være svært at huske hvem der indsendte de forskellige artikler.

Angående sidste nummers 8MB scoop, kan jeg oplyse at vi har lavet print. Vi mangler på nuværende tidspunkt kun priser og opkøb af MEMC'er samt en plug.

Når alle priser og enheder kan skaffes vil jeg kontakte alle dem som har ringet omkring en upgrade. Vi kan naturligvis ikke købe stort op før folk har bestilt endeligt - og har betalt deres del. Vi kan ikke lægge så mange penge ud for rammer, MEMC'er etc.

Med venlig hilsen

Redaktionen

## Theory of the dark suckers

# THE THEORY OF DARK SUCKERS

as presented by Paul Holmgren  
with additions and corrections  
by Holly Stove

For years it was believed that light was emitted from an electric bulb; recent information has proven otherwise - dark is sucked into the bulb - therefore, the bulb is a dark sucker.

There are many types and sizes of dark suckers. The largest manufacturers of dark suckers are General Electric and Sylvania. Some modern dark suckers utilize solid power to operate properly. Solid power units can be purchased from Eveready, Exide and Duracell.

The dark sucker theory proves the existence of dark suckers as well as proving that dark is heavier than light. Some examples are as follows:

**Electric bulbs:** These are less dark near the electric bulb than at a distance of 100 feet when it is operating; therefore, it is sucking dark and can be classified as a dark sucker. The larger the dark sucker, the greater its capacity of dark. The dark sucking capabilities are evident when the dark sucker has reached its capacity and will no longer suck dark. At that point you may notice the dark area on the inside portion of the dark sucker. The larger the dark sucker, the larger the area of black found within. This type of dark sucker can be made directional by placing a shield around a portion of the unit or behind it. This will prevent dark from

entering the dark sucker from that side thereby extending the range of the dark sucker on the unprotected/unshielded side.

**Candles - primitive dark suckers:** There is more dark 30 feet from a lit candle than there is at a distance of 3 feet. Proof of its dark sucking capabilities is relatively simple. Examine a new, unused candle, notice that the center core is not dark. Ignite the center core. Allow the center core to burn for about 5 minutes. Notice the lack of dark around the candle. Extinguish the candle flame. Notice that the center core of the candle is now dark. The center core is a dark sucker protected by a soft insulator to extend its life expectancy and maintain rigidity to verify that this primitive dark sucker is operating properly. Ignite the center core and allow it to burn for a minimum of 2 minutes. Pass a clean pencil approximately 3 inches above the center core. Notice that there is dark on the pencil. Pass the pencil over the center core now about 1/2 inch. Notice that the pencil now has a dark area. The pencil blocked the path of the dark being sucked to the core of the dark sucker. This type dark sucker is primitive and does not suck dark any great distance nor does it have a large capacity,

Dark sucker solid power units may be purchased locally at a variety of outlets. Size does not determine the life expectancy of the dark sucker solid power unit. These solid power units work with many modern dark suckers, and absorb dark from the dark sucker. The absorbed dark is converted to solid power within the unit.

## Theory of the dark suckers

An example of the conversion of dark into solid power is found in the automobile of today. Notice an auto in use during dark hours. Two (possibly four) large dark suckers are located on the front. On the rear there are two (or 3) smaller dark suckers with red filters. You may also notice several dark suckers with yellow filters. These filters are required to remove a percentage of red and yellow from total dark so as to energize the solid power unit. The solid power unit permits the auto to be used during hours of no dark by the dark it has absorbed. The number of dark suckers varies with the age of the automobile. Newer automobile solid power units require a greater percentage of red filtered dark. Older units generally require more non-filtered dark. The solid power unit of the automobile has a dark interior. This can be proved by cutting the solid power unit in half

Dark is heavier than light. Dark always settles to the bottom of a lake and/or river. Submerge just below the surface of a lake and you will notice an absence of dark. Lower yourself to 15 feet below the surface and you will notice a degree of darkness even on a sunny, bright day. Lower yourself to 50 feet (or more) below the surface and you are in total dark. Ergo the dark has settled to the bottom; therefore, dark is heavier than light. Modern technology has allowed us to utilize the dark that has settled to the bottom of large rivers through the creation of turbines which push the dark downriver to the ocean, which has a larger holding capacity for dark and is a common safe storage location. As the dark is passed through the turbine, a percentage of solid

power is removed and transmitted to various short term storage plants for many usages. Prior to turbines, it was much more difficult to move the dark from rivers to storage areas such as deep lakes or the ocean. The Indians would paddle their canoes very little and not very deeply if they were going in the direction of flow of dark so as not to slow it down. However, if they were travelling opposite the natural flow of dark, they would dig their paddles very deeply and rapidly to assist the flow of dark to its ocean storage place.

Dark is faster than light. If you would open a drawer very slowly, you will notice that the light goes into the drawer. (You can see this happen.) You cannot see the dark leave the drawer. Continue to open the drawer and light will continue to enter the drawer; however, you will not see any dark leave the drawer. Therefore, dark is faster than light. Go into a closet, close the door, and turn off the dark sucker. Have a friend open the door about 1 inch. Your friend will not see any dark leave the closet, nor will you. Have your friend open the door until half the closet is dark and half is light. Since 2 objects cannot occupy the same space at the same time, and you do not feel any change in pressure, by compressing the dark, it is logical to assume that dark is faster than light.

One last proof. What is a by-product of movement of dark? Heat. What is a by-product of dark suckers? Heat again. Therefore a dark sucker generates heat during its operation, sucking dark from the surrounding area.

## Generalforsamling anno 1993

Herved indkaldes alle medlemmer af QUERCUS, Dansk Acorn og BBC Bruger Gruppe, til den årlige ordinære generalforsamling. Vi afholder den lidt senere end normalt denne gang, i håbet om at eksamen og ferier så ikke vil afholde mange fra at møde op. Kim Latt har indvilliget i at lægge lokaler til som sidste år. Odense er også et rimeligt sted at placere GF93, sådan rent geografisk. Tid og sted er:

**Søndag den 19. september 1993 kl. 13:00**  
c/o Kim Latt  
Nørregade 68b  
5000 Odense C  
(tlf) 65 91 13 86

Vi vil ikke lave om på den årlige mulighed for lidt ekstra socialt samvær, så alle er velkomne aftenen før til den indledende procedure (medbring sovepose) Tilmelding kan ske til undertegnede eller direkte til Kim. Dagsordenen for den officielle GF93 er som følger:

1. Valg af dirigent og referent.
2. Formandens beretning
3. Kassererens beretning og godkendelse af regnskab.
4. Information fra Thomas "Sysop"
5. Behandling af indkomne forslag
6. Valg af bestyrelse
7. Valg af revisor
8. Eventuelt samt spontane forslag fra medlemmerne.

Herefter fortsættes til resten af den uofficielle del, nemlig demonstration af demoer, nye programmer, nyt hardware osv. osv. Tag endelig din maskine med, jo flere jo bedre.

Forslag, der ønskes optaget i dagsordenen bedes tilsendt formanden senest 14 dage før afholdelsen, uden at der dog ikke på nogen måde er hysteri omkring overholdelsen af dette punkt.

Vi er ikke i øjeblikket sikre på, om hele den gamle bestyrelse genopstiller, men hvis du skulle have lyst til at gøre en indsats for klubben, ser vi meget gerne nyt blod tilført klubarbejdet. Man kan også forslå andre, forudsat de samtykker - selvfølgelig. De senere år har vi været ca. 15 fremmødte, hvilket det naturligt ville være rart at kunne overgå - så sæt et kryds i kalenderen og aftal eventuelt at følges med et medlem i nærheden af, hvor du bor.

Af emner, jeg rent uofficielt mener bør diskuteres, er der følgende:  
Vores allesammens smertensbarn - kører det tilfredsstillende med Egebladet?  
Strukturen på vores BBS - hvordan får vi flere aktive brugere?  
Hvad sker der med Acorn, er fremtiden lovende eller sort, og hvordan indretter vi klubbens arbejde?  
Klubtur til Cebit 1994 i Hannover (forudsat Acorn møder op igen)?

På bestyrelsens vegne  
*Hans Otto Lunde*  
formand

## Stranded

From Robico Software  
Solution by Mr. Cash.

### RANK.

One of the major sub-plots in the game is to work your way up the ranks until you eventually become Baron, ruler of the Southern Fort. The ranks you can have are slave, slave leader, soldier, centurion, Baron's man and baron in ascending order. To find your rank type 'SCORE'. To go up a rank, you must dispose one of the members of that rank.

### WORK.

Everybody except the baron and his men have to work for their food. Go to the work registration office in the morning, and you will work all day for a food pass. If you want to miss work, which will be essential later on, you need to find your own source of food.

### TIME.

The game and your actions in it will be heavily governed by time, and I admit myself that it can get rather annoying at times. Anyway, there are five time zones: morning (30), daytime (150), early evening (30), late evening (20), and night (40). The number in brackets is the approximate length in moves. You can find the time by typing 'SCORE'. You will only experience daytime in the game if you don't go to work, and you will only experience night time if you manage to have a dream, and force yourself to wake up. You must carry the imagination, have the unfolded mattress nearby and fall asleep to have a dream.

### DREAMTIME.

To enter this, you have to have a good bed, a good imagination and have a high rating on the tiredness scale. Your objective is to wake yourself up, so that you can work throughout the night. The four location in dreamtime are:

The church. Pull the rope to wake Quasimodo, who jumps on you and wakes you up.

The computer room. This contains the only intentional bug in the game. Press space.

The black room. Jump in the vat to wake up.

The field. Count the sheep, most people fall asleep but you wake up.

### TIN-CAN.

You have to build it yourself. That is, in fact, the whole object of the game. It must be build in the sunken shack.

First stage of building the Tin-Can is to go to the sunken shack, with the wooden beams and build the frame.

Second stage is to get the steel plates and fix the plates to the spaceship.

Third stage is to obtain the shorse's wool, go into the ship and stuff the woll into the hole.

Fourth stage is to get the oil tank, fill it with the three oil puddles, and install the tank inside the ship.

Fifth stage is to transport engine to the shack, hoist it up into the spaceship and then install it.

Sixth stage is to install the quartz crystal into the console.

Final stage is to bolt the throne into place inside the ship. You are now ready to fly.

**HOLD (DARK AND DINGY).** Wait for the fat guard to go, then push lever one and pull lever two to open the door.

**HOLD (JUNKY).** Take the blueprints.

Read these for details on how to construct the spaceship. They give instructions one stage at a time so the page will read the same until you have completed it, then it will change.

**HOLD (LARGE).** This is the gas chamber, as you can tell by the pile of bodies in the corner. Take gas bomb and gas mask.

**CUBICLE (BRIGHTLY-LIT).** Press the button on the wall in the cubicle once. This takes you to the upper floor, then wear the gas mask and throw the gas bomb to kill the flight deck crew.

**FLIGHT DECK (FREIGHTER).** From here you have to control the ship, there are two things you must do. Press the DOOR button and then the LAND button.

**GUARD ROOM (FREIGHTER).** Take the Photon Emitter.

**SLAVE QUARTERS (SOUTHERN-END).** Your mattress to sleep on. You can fold it and take it with you. Under the mattress lies a cigarette.

**SLAVE QUARTERS (BOLTAR).** Give the cigarette to Boltar. It will explode in his face and you can take his rank. (Slave leader)

**FUEL STORE.** Take the axe.

**NORTH-EASTERN TOWER.** Take the box of anger. Take the brass monkey.

**SOCIAL ROOM (SOUTHERN).** Open the box of anger at Dunkov to frighten him to death. (Soldier). A smashing piano. Don't play it but be a spoilsport and try to destroy it so that nobody else can have any fun. Smash the piano with the axe to get the keys.

**PHOTON EMITTER.** Carry the photon

emitter and make sure that it is switched on. It never runs out. It is a source of light. Slide the switch to turn the photon emitter on.

**COURTYARD (VARDAN THE CENTURION).** He marches anti-clockwise around the courtyard, usually moving one location at a time, but sometimes a bit faster just to be frustrating. Notice that he never looks down and that he always follows a set path. If you put something in his way he probably wouldn't see it. Try hitting him, but only once.

**ANTI COMMON-SENSE.** Helps you to manipulate a certain object which would otherwise be impossible to pick up. Note that if you drop it, then it will disappear forever, so don't.

**INTUITION (NORTH TUNNEL).** In the mines. Use it to find the way if you get lost.

**ROAD (QUARRY).** The hole. Do not go into it, you can't get out. It's movable even though it's against all common sense. Carry the anti common-sense so that you can carry the hole.

**COURTYARD.** Leave the hole in Vardan's path. He will eventually fall down it and you can claim his rank. (Centurion).

**BOTTLE OF PLONK (FARMHOUSE).** Don't drink it. Instead give it to someone who's depressed.

**IMAGINATION (DIY LOCATION).** In the mines. Something that helps you to have dreams. Carry the imagination, have the unfolded mattress nearby and fall asleep to have a dream.

**COWSHED (FARMYARD).** Take the udder cosy. A thin disguise for a glove and it can give you some protection.

**PICTURE TWINE (NORTH-WESTERN**

**TOWER ROOM).** Pull the painting off the wall to reveal the picture twine. Wear the udder cosy to prevent your hands being cut when pulling the twine.

**LOGHOUSE (IN THE FOREST).**

Contains useful wooden items. Use a key to get in. Open the loghouse doors with the white key.

**WOODEN BEAMS (LOGHOUSE).**

Useful for spaceship construction. Take the wooden beams.

**SUNKEN SHACK (IN THE FOREST).**

Nice and peacefull and sound-proofed. An ideal place to build a spaceship perhaps? Note that when building the ship, you must have the blueprints at all stages. The first stage of building the Tin-Can is to use the wooden beams and 'BUILD THE FRAME'.

**METAL FACTORY DOORS.** Open the metal factory doors with the black key.

**STEEL PLATES (IN THE METAL FACTORY).** Take the steel plates.

**SUNKEN SHACK (IN THE FOREST).** Second stage is to 'FIX THE PLATES TO THE SPACESHIP'.

**MINE CARRIAGE (LOADING BAY).**

There are three of these and all are to be found in the mines. The first one that you will encounter is at the northern end of the north tunnel. You will have to take the carriage to get to the other two.

**ROPE LADDER (INSIDE MINE**

**CARRIAGE).** Take the rope ladder. Just wait until the carriage comes to a loading bay and you can get out. Note that if you stay in the carriage when it passes a bay it will keep stopping at the same one until you get out. A very clever carriage.

**VERTICAL SHAFT (IN THE AREA BEYOND THE SECOND LOADING**

**BAY).** Jump down the shaft. To get up again just jump.

**HOIST (SOUTH OF CLEAN WHITE TUNNELS).** Take the hoist. Handy for lifting very heavy spaceship parts into a very heavy spaceship.

**NORTHERN STORAGE ROOM (NORTH OF CLEAN WHITE**

**TUNNELS).** Take the brass monkey to the northern storage room to freeze the marble off it.

**MINE CARRIAGE (INSIDE).** Just wait until the carriage comes to a loading bay and you can get out.

**DUNGEONS (FEATURELESS STEPS).**

Near the third mine carriage loading bay you come to. There is actually no direct way out of the maze, you have to use your intuition. Carry the intuition in the maze and move around for a while until you locate the exit.

**SUITABLE TREE (IN THE FOREST).**

You may be wondering why it is so suitable. Just try chopping a tree down somewhere there isn't one. Don't bother chopping this one down just pretend you're a monkey. Climb the suitable tree to find the branch, then climb the branch to break it off.

**FISHING ROD.** You have to make it yourself by tying one object to another. Tie the picture twine to the long branch to make a fishing rod.

**FISHING SPOTS.** The northern riverbank, the southern riverbank and the riverbank under the bridge. Cast the fishing rod on the north bank to catch a fish, on the south bank to catch the drinking flask and under the bridge to retrieve the shorse's woll after you have thrown it into the river upstream.

**DRINKING FLASK.** Has absolutely nothing to do with water, in fact, you'll lose

it if you try to fill it from the river. Fill it with the puddles of oil, then tip it into the tank.

**FISH (TROUT).** Cast the fishing rod on the north bank. Your supper, but you'll have to cook it first. Wear the udder cosy as a glove if you want to pick up the fish.

**SHORT MEMORY (CRATER).** It helps you to forget that you have seen or done things before.

**DEJA VU (MAIN TUNNEL).** In the mines. Causes some confusion, especially to the less intelligent inhabitants of the planet. Carry the short memory if you want to carry the deja vu.

**YORVIK THE GUARD (LONG WALL GATE).** There is no key for the gate. You have to persuade Yorvik to open it. He only lets people through with a pass, but if he's **ALREADY SEEN** you with one, he won't ask for it again. Give the deja vu to Yorvik, who will think that he's seen you before. You can then go through the gate. You can only use this method once.

**TOUCH SENSITIVE PAD (ENTRANCE AT NORTHERN FORT).** You can remove it from the wall. Pull the touch sensitive pad to free it from the wall. Stand on the drawbridge and touch the pad to catapult yourself up onto the battlements.

**OVEN (KITCHEN IN NORTHERN FORT).** Open the oven, get the manual, turn it upside-down, read it, put the fish in the oven and operate the appropriate control according to the instructions in the manual.

**STORE CUPBOARD.** Take the oil tank and the screwdriver.

**PENTAGONAL WALLED CHAMBER.** Go into this room carrying the marble to enlarge it to the size of a cannonball.

### **LEAVING THE NORTHERN FORT.**

When escaping from the northern fort, press the button at the east end of the corridor, go out, pull the pad of the wall, touch it to lower the drawbridge, stretch the cable as far as it will go to the east end then touch it again to trap your chasers.

### **CANNON (AT THE MUD TRACK).**

Only has one function and that is fairly obvious. Notice that it faces the long wall. Load the cannon with the cannonball and fire it to knock the long wall down. If your shot doesn't reach the wall lay the wooden planks over the ditch and then push the cannon southwards over them. Try again.

### **CORKSCREW (AT THE GOOD VIEW).**

Take the corkscrew.

**TROLLEY (QUARRY).** Move it by carrying the trolley handle. It's quite useful for transporting very heavy spaceship parts. Be careful not to take it near any holes because you could lose it.

**ENGINE (IN THE CRATER).** Seeing as it's from a spaceship maybe it should be used in another one. Take the trolley to the crater, put the engine onto it, take it to the forest by the shack, get the engine off it and push it down the steps into the shack.

**OIL PUDDLES.** There are three in all. On the badly-cobbled track, in the dungeons and on the road by the southern fort.

### **KONKER THE BARON'S UNDERDOG (IN THE NORTHERN SOCIAL ROOM).**

Konker is very depressed, maybe you should up his spirits. Give the bottle of plonk to Konker who will keel over dead. You can then take his place as Baron's man.

### **RAZOR (IN THE BARON'S MEN'S WASHROOM, IN THE SOUTH-**

**WESTERN TOWER**). Take the razor.  
**SHORSE'S WOOL (STABLE)**. You have to remove it from the shorse. Shear the shore with the razor to get the shorse's wool. Hang the bag of oats over the shorse's head to tame it. Throw the shorse's wool into the river south of the farmyard. You can then collect it from underneath the bridge but hurry.

**SUNKEN SHACK (IN THE FOREST)**  
 Third stage is obtain the wool, go into the ship and '**STUFF THE WOOL INTO THE HOLE**'.

**SUNKEN SHACK (IN THE FOREST)**.  
 Fourth stage is to get the oil tank, fill it with the three oil puddles, and '**INSTALL THE TANK**' inside the ship.

**SUNKEN SHACK (IN THE FOREST)**.  
 Hang the hoist from the hook in the sunken shack. You can then hoist the engine up into the spaceship. Transport the engine to the shack, hoist it up into the spaceship and then '**INSTALL THE ENGINE**'. This was the fifth stage.

**MIRROR (IN BARON'S MEN'S QUARTERS)**. Smash the mirror to find the gizmo.

**FLOATING DAGGER (IN THE STONE CHAMBER)**. The dagger works by remote control, the gizmo is the remote control. The red button activates and deactivates the dagger. The green button orders it to attack. The wrong combination of button presses could be fatal. Don't drop the gizmo whilst the dagger is active. Press the red button, go up to the Baron's sleeping quarters through the trapdoor (make sure it's night or he won't be asleep) and press the green button to kill him. You gain his rank and get his ring.

**QUARTZ CRYSTAL (IN THE**

**BARON'S RING)**. Set into the Baron's ring, rather firmly. Drop the ring and then throw the cannonball at it to free the crystal.

**SUNKEN SHACK (IN THE FOREST)**.  
 Stage six. '**INSTALL THE CRYSTAL**' into the console.

**THRONE (IN THE BARON'S OFFICE)**.  
 Possible seating arrangements for your long journey home. The Baron occupies his office during the day, but at night it is empty as it is if he happens to have been brutally murdered. You can only steal the throne when it is empty. Go and steal the throne. Unbolt it with the screwdriver, and **BOLT** it into place inside the ship. You are now ready to fly.

**TO AVOID A CRASH**. There are certain problems encountered when attempting to take off in your spaceship. firstly, if nothing happens then your oil tank is empty and there is nothing you can do. Secondly, if you splatter yourself all over the ceiling then you should **CUT** a **HOLE IN** the **ROOF** of the shack before pressing the button. Thirdly, you may run out of fuel halfway. This is because the tank wasn't full to the top. Finally, you may get cramp and you need better seating arrangements.

## Klubsiden

### Kontingent

Abonnement på Egebladet (6 blade) + medlemskab i et år: kr. 175,00

Tidligere numre af Egebladet. nr. 1-7 pr. stk: kr. 12,00, nr. 8-23 pr. stk: kr. 20,00. Hele årgang 1988 (1-4): kr. 40,00. Årgang 1989 (5-10): kr. 80,00. Årgang 1990-91 (11-16): kr. 80,00. Årgang 1991-93 (17-22): kr. 80,00. Samtlige numre (1-23): kr. 230,00.

Ekstra badges (medlemskab inkluderer et gratis badge): kr. 10,00 pr. stk.

### Disketter

Klubdiskette nr. 1 (BBC og Master).  
Listninger fra blad nr. 1-3, samt biorytme-program, raytracer og badge-program.

Klubdiskette nr. 2 (BBC og Master).  
Listninger fra blad nr. 4-7, samt væveprogram, vinderbadget og vinduedemo.

Klubdiskette nr. 3 (BBC og Master).  
Listninger fra blad nr. 8-16, samt programmer til artiklen om sideways RAM (se blad nr. 16)

Klubdiskette nr. 4 (BBC og Master).  
Medmellernes egne mesterværker samt programmer til artiklen om lyd på BBC'en (Se blad nr. 18)

Klubdiskette nr. 1 nr. 2 nr. 3 og nr. 4 (ARM-maskiner). Listninger til artikler fra bladene, programmer lavet af vores medlemmer samt PD-software.

BBC disketterne koster kr. 20,00 pr. stk. inklusiv porto.

Archimedes disketterne koster kr. 25,00 pr. stk. inklusiv porto.

### Særlige disketter.

Medlemsregister, vedtægter. Send frankeret svarkuvert og formatteret diskette.

### Indeks (BBC og Master serien).

Har du problemer med at huske hvilke disketter der indeholder bestemte spil, så er dette programmet for DIG. Det eneste der kræves er at dine disketter indeholder en menu. Indeks går ind og læser alle data i menuen og gemmer disse til f.eks. udprintning. Vi sælger dette eminente program til den latterlige lave pris af kun kr. 25,00.

### Programmer på tape (BBC og Master).

Skriv eventuelt efter en komplet liste. Listen er også at finde på vores BBS.

1 bånd: kr. 10,00, 4 bånd: kr. 25,00, 10 bånd: kr. 50,00. (Vi har også programmer på diskette). Ved bestillinger på kr. 50,00 og derover betales der ikke forsendelsesporto

Opgiv navn og adresse samt medlemsnummer.

Martin J. Søndergaard  
Årestrupvej 76  
7470 Karup J  
Tlf. 97 10 21 95

### BEMÆRK:

Da vi skal have fremstillet flere klubdisketter til BBC og Master serien samt

klubdisketter til Archimedes og A3000,  
beder vi jer medlemmer sende nogle  
programmer og eventuelle forklaringer til  
Martin (6503). Disketterne vil blive  
returneret. På forhånd tak.

*Adresseændringer:*  
6521  
Halfdan Grimstad Jensen  
Primulavej 8  
2720 Vanløse

## Medlemmernes ind- og udmelding

*Nye Medlemmer:*  
Indmeldt i perioden 01/05/93 -

*Udmeldelser:*  
Følgende numre er slettet af medlemslisten:

6507 6528 6534 6538 6555 6599

6578  
Carsten Hedegaard  
Søstjernevej 24  
2650 Hvidovre  
Tlf.: 36 77 08 52

6583  
Allan Pedersen  
Fresiavej 1  
8541 Skødstrup  
Tlf.: 86 99 17 68

6589  
Jørgen Bertelsen  
Kirkebyvej 19  
Hvam  
9620 Aalestrup  
Tlf.: 98 64 83 04

## Fra Beeb til A5000

### En brugerprofil

Det var en dag for længe siden at den lille ZX81 blev udskiftet med en stor BBC B. Børnens legetøj blev udskiftet med de voksnes, og så var det også en lille smule alvor.

Alvoren kunne i hvert fald jeg selv se, da jeg kort efter købet af Beeb'en var i stand til at erhverve mig den nys udkomne VIEW ordprocessor fra ACORNSOFT. Ovenikøbet kunne VIEW mere og var nemmere at betjene end de tekst editorer jeg kendte fra terminaler på mainframe computere fra starten af halvfjerdserne. Men alvoren blev ret utydelig, når man sad med en kassettebåndoptager og læste tekstfiler ind og ud. Da var det en overdrivelse at påstå, at der ikke blev skrevet ret meget, for der blev ikke skrevet noget.

Så kunne jeg da i hvert fald programmere. Når man nu er psykolog, og der findes et computersprog, som hævdes at fange børns interesse, hvad er så mere naturligt end at prøve og se, hvad man kan med det sprog. I tidsskrifter var der opskrifter på LOGO interpretere, skrevet i BASIC. Det kunne man lege med, for at se hvad der skete. Men selvfølgelig var det dybt kedeligt for ungerne, de viste overhovedet ikke interesse for fars alvorlige udfoldelser på den nye kasse.

Så var der anderledes liv, når ungerne havde kammerater med hjemme. Flokken sad og slubrede saftvand og vingummier. Nu lød der ikke mere popmusik fra kassettebåndoptageren og ritsch ratsch, når tegneseriebladene blev vendt hårdt. I stedet

udsendte computeren sine spilledåseudgaver af gamle ragtime melodier og computerspillene skabte bevægelse i tegneserieverdenen, når de forskellige sprites for over skærmen. De første par gange kunne gæsterne være lidt benovede over den mærkelig maskine og mit afkomis fantastiske evne til at trykke på z og x tasterne på det rette tidspunkt. Men efterhånden som nogen af dem kom igen steg latteren til loftet og man konkurrerede om at have de længste liv. Jeg kunne også selv i det skjulte stjæle mig til et enkelt spil eller tusind.

Endelig oprandt den dag, hvor prisen på et dobbelt diskdrev var faldet fra 20.000 kr til det overkommelige. Jeg kunne gå fra båndoptageren. Når diskene spandt var der pludselig arbejde i maskineriet. VIEW blev redskabet for mange timers skriverier, lagret på overraskende mange disketter.

Det viste sig også at være en god ide at lære at programmere i assembler. Med noget sideways RAM var det muligt at programmere en pagineret ROM med en masse utilities. En assembleroutine som gjorde tastaturet dansk og udskrev danske bogstaver som jeg selv havde designet, blev den mest brugte rutine. Derudover var det nemt og nyttigt at indlægge rutiner, som udskrev hjælpe tekster om faciliteter i VIEW. Man glemte dem jo let, og gad ikke slå op i manualerne. Det var også en god ide at skrive en lille assembleroutine, som gjorde det muligt med bogstavkommandoer at ændre farver på skærmen mens man var i VIEW.

En gammel ven, som havde opdaget min interesse for computere bestilte et PASCAL program, der skulle styre et psykologisk

eksperiment. Nu gjalt det om at skaffe PASCAL til Beeb'en, at lære PASCAL og skrive programmet. Når man nu var i gang, kunne man også begynde at planlægge en database og programmere den sådan lidt hen ad vejen, ved siden af alt det andet man gik og lavede.

Knægten brugte egne penge til at købe en mus og et tegneprogram til Beeb'en. Så han kom godt i gang med at tegne på computeren. Han sidder nu og bruger CAD-CAM i sit studie.

Men tiden nærmede sig, hvor Beeb'ens dage var talte. For det første var PASCAL på Beeb'en et misfoster. Der kunne overhovedet ikke bygges særlig store projekter med den. For det andet blev det mere og mere udbredt at anvende computere på arbejdspladserne. Jeg sad først ved en XEROX og skrev med en ordprocessor, der siden er blevet solgt som VENTURA i PC verdenen. Dernæst arbejdede jeg med Wordperfect på PC, Word på MAC og PC, og det blev klart, at Beeb'en stod mere og mere ubenyttet. Det var overkommeligt at flytte filer fra den ene computer til den anden, men bare ikke til gode gamle Beeb.

Mens det langsomt gik ned ad bakke for BBC-B, måtte jeg kikke mig om efter en afløser. Nu styrer markedsökonomien efterhånden alting, og det var også logisk at lade den styre mit valg af computer. Det ville være uhyre fornuftigt at købe en PC-clone. Den er billig, og det har alle andre computerbrugere på jorden også fundet ud af. Derfor er der alverdens professionel software til den. Takket være PC konceptet er diskformatet en del af operativsystemet. Derfor kan man udveksle filer og andre arbejdsresultater med nær sagt hvem som

helst. Men selvom PC-conceptet fra IBMs side havde sådan nogle indlysende rigtige dispositioner, så er maskinen ikke just inspirerende. Glæden ved 6502s enkle instruktionssæt er ikke noget, der kendetegner Intels serie af chips. De fikse løsninger, som gennemsyrede BBC-Bs konstruktion og operativsystem er ikke noget jeg kan genfinde i en PC. Desuden ville det også være at foretrække, hvis overgangen til den næste computer kunne forme sig som naturlig vækst. Alt hvad jeg havde af skrab i BASIC programmer, de store tekster fra mit arbejde pegede også på at fortsætte inde på ACORNs platform med den nye ARCHIMEDES.

Men nogle betingelser skulle i hvert fald være opfyldt. Jeg er ikke hardware mand, så der skulle være let adgang til service i Danmark. Det viste sig at være løst ved et besøg på en Kontor og Data udstilling i Bella centeret. Der optrådte det nu hedengangne Royal Data som importør, og jeg fandt ud af, at der var også en aktiv brugergruppe, som jeg hurtigt blev medlem af. Men der var stadig det med PC verdenen som et afgørende problem. Hvis nyanskaffelsen overhovedet skulle have brugsværdi, var det et must, at den skulle kunne læse MS-DOS disketter. De utilities, som fik Archimedes til at læse DOS disketter var interessante, og det var PCemulatorens også, hvis bare den blev hurtigere end en 8086.

Da A5000 kom frem, var den som skabt til min brugerprofil. Men prisen var en modstand, der klart krævede selvovertalelse. Endelig oprandt dagen, hvor lysten overvandt modstanden, og det var to måneder inden et større skrivearbejde skulle

påbegyndes, så jeg lige kunne nå at akklimatisere mig. Det var selvfølgelig også et par måneder før prisen på A5000 faldt. Hvad var det så for et dyr jeg havde anskaffet mig? Det viste sig hurtigt at filsystemets evne til at læse DOS disketter er en velsignelse, og efter anskaffelsen af RISCOS 3.1 går det endnu hurtigere med denne del af systemet. PC Emulatoren er til at holde ud at arbejde på, når man bruger WORD5 på arbejdet. Det er dog selvfølgelig hensigtsmæssigt at få flest mulige jobs afviklet i RISCOS miljøet. Glæden ved at bruge systemet er uimodsigelig. RISCOS er enkelt opbygget og overskueligt. Dets afslappede holdning til sin fiktion om desktoppen er sympatisk. Hos Apple er man tvunget til at forblive inden for desktoppen, man kan først ved nærmere overenskomst med leverandøren få status af programudvikler med adgang til operativsystemet uden om desktoppen. I RISCOS 3.1 er det et spørgsmål om at åbne et taskwindow. Jeg ved ikke hvorfor jeg aldrig har vænnet mig til Windows 3, jeg kan nok finde rundt i det uden manual, men tingene er aldrig lige ved hånden, man skal altid rode rundt efter det man vil have fat i. Er jeg i et Windows program, og vil jeg se, hvor meget plads der er på en diskette, og vil jeg slette filer, for at gøre plads, kan jeg ende jeg uden for Windows med DOS promptet og DOS kommandoer. Nogle gange får jeg også fat i file manageren, men så skal jeg lede efter den, og den æder hele skærmen, og så kan jeg ikke se det program jeg arbejder med osv osv. I programmer, der kører under RISCOS skal jeg bare "løfte gardinet", så jeg kan se iconbaren, og så har jeg fuld kontrol over disketten med alle de

sædvanlige RISCOS kommandoer. Det er også en stor lettelse, at BASIC V er en videreudvikling af BASIC på BBC B. Nogle små programmer til konvertering af koder for æ, ø og å fra Word filer til Impression filer kan skrives uden brug af manualer. Basic miljøet og dets interface til operativsystemet giver sig af sig selv, når man kommer fra ACORNS 8 bit verden. Den helt imponerende feature ved RISCOS er systemets enkle behandling af fonte. Antialiasing på skærmen får fontene til at fremtræde med bløde kurver som på papir. Det fremmer det æstetiske indtryk. Det er mig komplet uforståeligt, at ACORN ikke langt mere aggressivt har brugt deres fontsystem som salgsargument. Men ACORN er et engelsk firma, og englænderne er jo kendt for ikke at passe salgssiden i deres virksomheder. På VGA og SVGA skærme har man mulighed for nemt, enkelt og naturligt at have WYSIWYG mellem skærm og laserprinter. Det er for mig en standard, som andre systemer skal måles ud fra. Hertil kommer alle de muligheder, som ligger i maskinen. ARM chippens logiske opbygning af assembler instrukser er inspireret af 6502s elegante sæt af kommandoer. Det er en udfordring, som ligger og lokker. C-desktop udviklingssystemet har man også kun hørt godt om. Men måske tiden er løbet fra den slags beskæftigelser, jeg kan i hvert fald ikke finde den lige nu. Nu er jeg mere bruger af færdigprogrammer. Det siges jo, at en computer skal vurderes på den software, som kan køre på den. Hos en anden ejer af A5000 har jeg set Impression og Artworks køre. Det er de programmer til

A5000, som har den mest markant professionelle udførelse. De er eksemplarisk hurtige og naturlige at arbejde med. Som man har sagt: Operationer, som er vanskelige at gennemføre med andre programmer, kan en bruger udføre med Impression uden at opdage vanskelighederne. I VENTURA kan rammer være vanskelige at styre, det går af sig selv i Impression. Men samtidig bærer Impression som ordprocessor præg af ACORN platformens lidenhed på markedet. F. eks. har der ikke været kræfter til at udbygge alle hjørner af programmet. Med Word5 kan man undgå "enker" og "forældreløse" i opsætningen af en side. Man kan få Word5 til ikke at begynde et afsnit på den sidste linie af en side, eller slutte et afsnit på den første linie af en side. Manualen til Impression er skrevet med Impression, og et blik på dens sider viser, at Impression ikke kan styre denne grafiske konvention (som jo også er vigtig ved DTP). Også RISCOS bærer præg af ikke at være systematisk gennemarbejdet. Lad os sige man benytter fileroptionen "prompt", og at man vil kopiere fra et vindue til et andet. Lad os sige man har tre vinduer åbne på skærmen, og at det vindue, der kopieres til er delvist dækket. Når filervinduet med valgmulighederne for kopieringen springer op, fremgår det ikke altid klart, hvilket vindue man vil kopiere til, og har man flyttet musen for at vælge optionen, har man pludselig ingen oplysning overhovedet, hvor man kopierer hen. Som ofte i RISCOS er man henvist til fornuftige arbejdsvaner for at få systemet til at fungere hensigtsmæssigt, men det er ikke just brugervenligt. Der er også andre eksempler på tendensen. Lad os

sige, at man benytter fileroptionerne "newer" og "prompt", og at man har en folder på harddisken, som man vil flytte ud på en backupdiskette, hvor folderen findes i forvejen. Men man ved ikke om der er en ændret fil på harddisken, men hvad der er af nyt på den vil man have kopieret og folderen vil man i øvrigt have slettet. Efter mine begreber skulle "move" ordren klare den sag. Men hvis der ikke er nogen ny fil i folderen på harddisken, giver den bare et støn, promptet forsvinder uden nogen form for oplysning, og begge foldere med alle deres filer står urørte. Så kan man selv sidde og tænke over, hvad fileren gjorde, og hvorfor den ikke gjorde det. Man må også undre sig over de ekstra fejl, der er kommet til ved overgangen til RISCOS 3.1. Jeg tænker f. eks. på det forhold, at man skal læse det gamle InternationalKeyboard fra RISCOS 3 ind i A5000 for at få det danske keyboard til at fungere. Men også i dette modul var der en fejl, idet æ og øs placering på keyboardet er omvendt af, hvad det plejer at være. Det klarer man på sædvanlig vis med det lille modul, som kan downloades fra klubbens BBS.

Det generelle indtryk, der står tilbage er imidlertid et smidigt operativsystem, hvor systemfolkene har foretaget nogle rigtige grundlæggende valg. Der er gode grunde til at videreudvikle operativsystemet og udfylde alle dets hjørner. Lad os håbe at tankerne hos ACORN med at gå over til NT og WINDOWS ikke betyder, at RISCOS bliver lagt på hylden.

Herhjemme er det ikke mere kun far, der bruger computeren. Datteren går i gymnasiet og er blevet afhængig af A5000 til at skrive stile og fysikrapporter på. De bliver skrevet

ud på en laserprinter. Den fri brug af fonte, og de pæne opstillinger vækker opsigt hos folk der kun kan vælge mellem courier og timesromans fonte på en PC med Words for Windows.

Hvilken konklusion vil jeg da drage af de par måneders erfaringer med min A5000. Er der god økonomi i at købe A5000? - nej. Vil jeg købe et ACORN produkt igen? - ja. der er god fornuft i konceptet og dets realisation. Man har en computer der er enkel og overskuelig i forhold til dens funktionelle kompleksitet.

## Til Salg

*Archimedes 310:*

1MB RAM, mus, tastatur, 14" RGB farveskærm, dansk tekstbehandling med dansk vejledning. PipeDream tekstbehandling med dansk vejledning, div. manualer på engelsk til maskinen. RISC OS der blot skal installeres, div. kabler.

**Kun....3500kr.**

Hvis Epson LQ-550, 24 nåls matrix printer, skal følge med bliver det:

**Kun....4950kr.**

*Modem:*

Uden nogen form for dokumentation eller andet, formodentlig 300 baud, fin stand Skal bruges med telefonrør.

**Kun..50kr.**

(Følger GRATIS med Archimedes)

Henvendelse skal ske til:

Erik Vind Nielsen  
Fyrholtvej 9  
6823 Ansager  
Tlf.: 75 33 00 72

Royal Data  
Sundvej 30 Hvalpsund  
9640 Farsø  
98 63 81 50

afholder stadig ophørsudsalg

Royal Data  
Postboks 758  
2730 Herlev  
44 94 48 04

Alle priser er inklusiv moms, men eksklusiv porto og ekspedition.

Der forbeholdes for eventuelle trykfejl eller udsolgte varer.  
En del af varerne findes kun i ganske få eksemplarer, og vil  
blive solgt til den først ankomende ordre.

## Prisliste:

|           |                                  |      |               |   |      |
|-----------|----------------------------------|------|---------------|---|------|
| ACFS002   | EUCALID 3 D MODELLING            | 595  | INGH010       | Støvhatte Archimedes                      | 135  |
| ACNH080 * | A3000 BBC RISC COMPUTER          | 5499 | INGH028       | HD CONSOLE FOR ARCHIMEDES                 | 88   |
| ACNH089   | MEMCIA upgrade                   | 595  | INGH026       | PRESENTER II                              | 360  |
| ACNP040   | HBC BASIC GUIDE                  | 210  | MINS033       | FREDDY'S FOLLY                            | 140  |
| ACNP058   | A3000 TECHNICAL REFERENCE MANUAL | 260  | MINS035       | THUNDERMUNK                               | 118  |
| ACNS011   | PC EMULATOR SAW                  | 945  | MITS004       | C FRONT (FRONT END FOR ACORN C COMP)      | 155  |
| ACNSPAR   | Battery pack Master 128          | 45   | REXH001       | PHILIPS MONITOR 8CM852                    | 2785 |
| ACTS001   | ROTOR SPACE GAME                 | 220  | REXH005       | 1MB UDVIDELSE 400 SERIEN                  | 825  |
| BEEH002   | Serial link BBC ARC              | 229  | REXH009       | DISKETTEBOKS 10 STK 3 1/2" (maks 5 ordre) | 10   |
| CLRS009   | PRO ARTISAN                      | 995  | REXH010       | DISKETTEBOKS 40 STK 3 1/2" (maks 5 ordre) | 32   |
| CLRS010   | Render Blender                   | 650  | REXH088 093 * | 3 * KABELSTIK TIL HARDDISK                |      |
| CLRS012   | ARCADIE 2                        | 125  | REXH300       | Støvhatte A3000                           | 69   |
| CLRS013   | INTERFAC FOR II FIGHT SIM        | 390  | REXP004       | DESKTOP TRYKSAGER PÅ PC (DANSK)           | 206  |
| COUS009   | Pipedream 3                      | 1485 | SLS008        | RISC BASIC V COMPILER                     | 915  |
| DABS001   | Alenon                           | 125  | SUPS001       | ZARCH                                     | 175  |
| DABS007   | CAMBRIDGE PASCAL                 | 730  | SUPS002       | CONQUEROR                                 | 219  |
| DABS010   | ARC DFS                          | 270  | SUPS046       | PLAY IT AGAIN SAM 8 5 1/2"                | 113  |
| DABS011   | ALL IN BOXING                    | 140  | SUPS056       | PLAY IT AGAIN SAM 9 5 1/2"                | 113  |
| DSTS001   | FontFX                           | 45   | SUPS059       | PLAY IT AGAIN SAM 10 5 1/2"               | 113  |
| EMRS009   | RHYTHMBOX                        | 275  | SUPSXXX       | PLAY IT AGAIN SAM 11 5 1/2"               | 113  |
| GRAS002   | TERRAMEX                         | 170  | TOL5001       | ARCHITEX & METAFONT                       | 985  |
| IMPS033   | E TYPE                           | 175  | VOLH004       | MOUSE ELIMINATOR JOYSTICK                 | 370  |
| IMPS035   | CIM                              | 310  | WATH001       | INTERFACE 5 1/4" DISC                     | 265  |
| KEI HXXX  | A3000 EXT DRIVE ADAPTOR          | 230  |               |   |      |



\* = forhør nærmere.

4 bogstav i koden indikerer følgende:

H: Hardware (div tilbehør)

P: Publikation (manualer etc.)

S: Software (spil, compilere, grafik etc.)

\*\*\* SÆRLIG MÆNGDERABAT \*\*\*

Alle ovenstående priser er allerede fratrukket rabat, men ønsker man at spare endnu mere, kan man blot købe flere varer, og få ekstra rabat som følger:

Antal      Rabat (procent)

|       |    |
|-------|----|
| 1-4   | 0  |
| 5-9   | 5  |
| 10-19 | 10 |
| 20+   | 20 |

Derudover opnås endnu flere procent, hvis grundprisen (uden at antal-rabatten er fratrukket) er over en vis størrelse:

Pris      Rabat (procent)

|           |    |
|-----------|----|
| 0-499     | 0  |
| 500-999   | 2  |
| 1000-1999 | 5  |
| 2000-2999 | 10 |
| 3000+     | 15 |

Eksempel: En kunde ønsker at opnå den største rabat, og køber 20 varer, som tilsammen kommer til at koste præcis 3000 kr. Herfra trækkes nu rabatten: 35% af 3000 = 1050, og beløbet man kommer til at betale er så: 1950 kr. Dette beløb er inklusive moms, så for moms-registrerede er beløbet uden moms 1560 kr.

Egebladet er foreningen "QUERCUS" klubblad.  
Bladet udsendes til medlemmerne ca. 6 gange  
årligt (såfremt der iøvrigt er en redaktion !!).

**Redaktion:**

Chef-redaktør/Layout: Hans Otto Lunde/  
Nick E. Eriksen  
Skribenter: Hans Otto Lunde  
Erik Axel  
Martin Søndergaard

**Adresser:**

Indlæg til Egebladet sendes til nedenstående  
adresse:

Thomas Olsson  
Søborg Hovedgade 149, 1.tv.  
2860 Søborg  
tlf. 31 67 51 10

Husk at mærke kuverten "Egebladet"

Artikler og længere læserbreve må meget gerne  
afleveres som ren ASCII fil på 5.25/3.5"  
diskette.

Disse returneres naturligvis !

**Indbetalinger til klubben:**

Giro 4 36 71 54  
QUERCUS  
Dansk Acorn & BBC Brugergruppe  
Årestrupvej 76  
7470 Karup J.

Redaktionen sluttet: 10.08.1993  
Deadline for nr. 24: 01.11.1993  
(bemærk venligst at nr. 23 har været ude)

Dette nummer af Egebladet er lavet med  
Impression v2.19 og Artworks.

**Forsiden:** Nuttet elg fra IKEA katalog.

**Dansk Acorn og BBC Bruger Gruppe**

Formand: Hans Otto Lunde  
Goethesgade 21a, st.th.  
6400 Sønderborg  
tlf. 74 43 47 84

Næstform.: Nick Etlar Eriksen  
Dronning Margrethesvej 4B, 1.  
8200 Århus N  
tlf. 86 13 56 46

Kasserer: Martin J. Søndergaard  
Årestrupvej 76  
7470 Karup J  
tlf. 97 10 21 95

Sekretær: Thomas Olsson  
Søborg Hovedgade 149, 1.tv.  
2860 Søborg  
tlf. 31 67 51 10

I bestyrelse: Terje Nagel  
Kampsax Kollegiet vær. 1305  
2800 Lyngby

1. suppl.: Tomas Christiansen  
Rørsangervej 91, 2tv  
2400 København NV  
Tlf: 31 10 42 89

2. suppl.: Brian Madsen  
Søvangen 3  
2635 Ishøj  
Tlrf. 42 73 67 44

SysOp: Thomas Christiansen  
Kildebakkegårds Alle 44, 1.mf.  
2860 Søborg  
tlf. 31 67 89 00

Quercus BBS Tlrf. 31 67 97 70  
300-9600 baud, 8N1,  
24 timer  
Fidoadresse: 2:234/101.0



# B

**Afsender:**

**EGEBLADET**

**Hans Otto Lunde  
Goethesgade 21a, st.th  
6400 Sønderborg**

6541  
Ivan Helsinghof  
Syriensvej 28  
2300 København S

*Videresendes ikke ved vedvarende  
adresseændring, men returneres til  
"Egebladet" med oplysning om den  
nye adresse*