

**Computerclub**  
**Husum**

Ausgabe 2/90 für Commodore , Atari ST, PC, Schneider

Vorsitzender: Lothar Fiebig , Damm 12 , 2250 Husum  
 Telefon: 04841/ 61642 Mailbox: "Tine" 04845/ 1303 (8n1)

**Inhaltsverzeichnis:**

**Lastschrift-Editor**

**The Final Cartridge III**

**Tricks und Tips**

**Bericht zum 1. Usertreffen der "Tine"**

**Enthüllung**

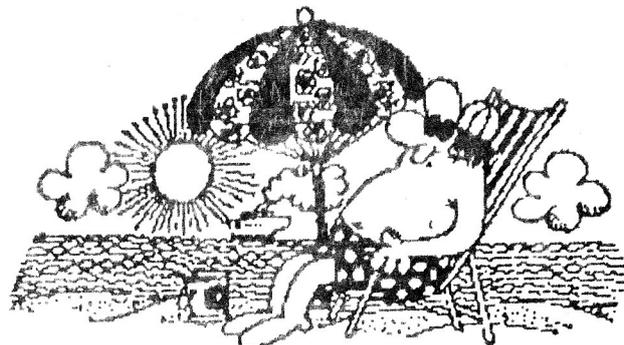
**Bericht zur 2. Radtour**

**Witzecke**

**CSII-Preisrätsel**

**Spiele-Listing**

**Mitgliederliste**



**Redakteure:** Lothar Fiebig, Manni Mörré, Calle Thomsen  
 Geora Marschke, Michael Lütje, Hans Nissen



**Herausgeber:**  
Computerclub Husum

**Redaktion:**  
Georg Marschke (gm) 04841/71672  
Manfred Mörrle (mm) 04841/1049  
Lothar Fiebig (lf) 04841/61642

Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

**Manuskripteinsendungen:**  
Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den vom Computerclub Husum herausgegebenen Publikationen.

**Layout:**  
Georg Marschke  
Manfred Mörrle

**Anzeigen:**  
Lothar Fiebig

Der Austausch von Erfahrungen und Informationen erfolgt über diese Clubzeitung. In Ihr werden Informationen über die Clubaktivitäten, Erfahrungsberichte, Tips und Tricks, Buchbesprechungen, Leserbriefe, Bauanleitungen, Spielebeschreibungen usw. veröffentlicht. Diese Beiträge hängen von der Mitarbeit der Mitglieder ab und können daher nicht garantiert werden. Eine rege Beteiligung der Mitglieder an der Zeitung ist also Voraussetzung für das Erscheinen. Auch von Anfängern werden gerne Beiträge angenommen, damit alle von der Clubzeitung profitieren können.

**Bankverbindungen:**  
Sparkasse Nordfriesland  
Bankleitzahl 217 500 000  
Kontonummer 101036440

# Formulare drucken

Hallo Mitglieder !

Es gibt Momente da wird jeder Fleiß belohnt. Dieses konnte ich feststellen als ich vor geraumer Zeit ein Programm fertig gestellt hatte. Mit diesem Prg. wird unsere Kasse von Manni verwaltet. Er kann damit eure Lastschriften per EDV verbuchen.

Dann hatte ich mir gedacht, man sollte dieses Programm mal an die Commodore-Disc schicken. Und siehe da, man hat es veröffentlicht. Diese Veröffentlichung hat sich auch gleich in barer Münze ausgezahlt. Das heißt ich habe für die Mühe auch ein paar DM bekommen. Auf der rechten Seite seht ihr den Auszug aus der Commodore-Disc.

Man darf natürlich nicht in Stundenlohn oder dergleichen rechnen, sondern, man wird nur für die Mühe belohnt die man hatte.

Ich schreibe diesen Beitrag weil ich meine, daß unsere Schüler im Basic-kurs nicht den Mut verlieren sollten, sie werden mit Sicherheit eines Tages auch Programme schreiben ( und vielleicht auch verkaufen ).

Nur Mut !  
Obwohl es für den Commodore so viele Programme gibt, wird es mit Sicherheit immer etwas nicht geben. Man muß sich nur etwas einfallen lassen und die Idee in die Tat umsetzen. Und scheut Euch nicht, das Prg. anschließend einzusenden. Auch die anderen Mitglieder sind angesprochen etwas zu tun ( und wenn es nur für unsere Zeitung ist ). Vielleicht sollte sich dieses oder jenes Mitglied auch in den Basic-kurs wagen.

Unseren Schülern sei gesagt, nicht den Mut zu verlieren. Aller Anfang ist schwer, aber alles zahlt sich irgendwann aus.

Lothar Fiebig

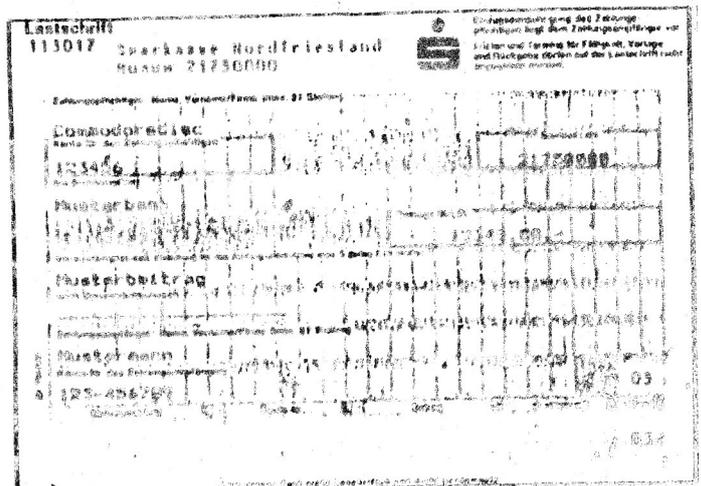
1. Vors.  
if.



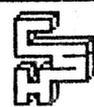
**Wer bei seinen Formularen auf saubere Schrift Wert legt, erledigt das nicht per Hand.  
Wer mit dem Computer seine Lastschriftformulare bedruckt, erspart sich unnötiges Tippen gleichbleibender Einträge und braucht auf deren Positionierung nach richtigem Einlegen des Formulars nicht mehr zu achten.**

**D**er Lastschrift-Editor ist ein Programm, mit dem man in der Lage ist, seine eingegebenen Daten auf Lastschriftformulare zu drucken. Die Formulare können bei jeder Bank beantragt werden. Dieses Programm läuft auf dem C128 im 80-Zeichen-Modus und ist menügesteuert. Die eingegebenen Daten können auch abgespeichert werden, so daß sie jederzeit wieder abrufbereit sind. Zum Einladen der Daten kann die Jokerfunktion verwendet werden. Für Daten, die häufiger eingegeben werden müssen, können in einem Untermenü die F-Tasten nach Belieben selbst belegt werden. Ein Beispiel wurde bereits vorgegeben. Diese Belegung wird als Extra-File abgespeichert und automatisch beim Neustart nachgeladen. Ein Hinweis: Wenn man Daten ausdrucken will, die neu eingegeben worden sind, müssen sie zuerst mit Return abgeschlossen werden. Dies ist bei nachgeladenen Daten nicht nötig. Der Lastschrift-Editor ist in BASIC geschrieben, seine persönlichen Daten kann jeder in den Zeilen 720, 730 selbst einsetzen. Das Programm dürfte auf jedem Drucker zu benutzen sein, da die Druckroutine allgemein gehalten wurde. Für den Druckerlinefeed ist die Variable CR\$ in Zeile 130 zuständig. Mit ein bisschen Programmierkenntnissen kann dieses Programm auch für Überweisungen umgeändert werden. Ich benutze das Programm für Lastschrifteinzug der Mitgliedsbeiträge in unserem Computerclub Husum (CCH).

Lothar Fiebig



**Lastschrift**  
 113017 Sparkasse Nordfriesland  
 Husum 21250090  
 Einlagenkonto des Zahlungsbefehlgebers  
 123456  
 Betrag 1234.56  
 Datum 03.03.83  
 Kontonummer des Zahlungsbefehlgebers  
 123456789  
 Kontonummer des Zahlungseinzugs  
 987654321  
 03.03.83



# Computer Shop Husum

Michael  
Lütje



Norderstraße 49 ● 2250 Husum ● Telefon 04841 / 81106

*Pirates (IBM) DM 79.--*

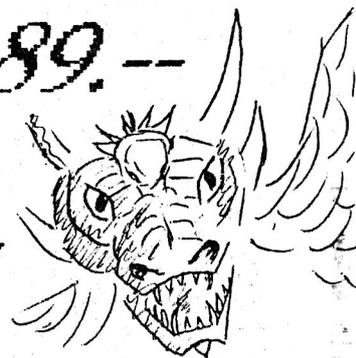


*F19 (IBM) DM 119.--*



*Die Hard (IBM) DM 79.--*

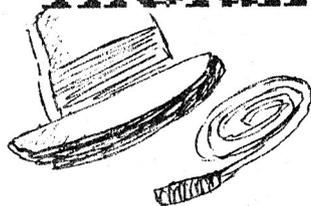
*Shadowgate (Amiga) DM 89.--*



*Gunship (IBM) DM 99.--*

*Silent Service (C64) DM 53.--*

*Indiana Jones (IBM) DM 89.--*



*F 16 (C64) DM 62.--*

*Larry 2 (Atari) DM 88.--*



*Populous (Amiga) DM 79.--*

**Wir liefern Euch (fast) jedes Spiel!!**

## The Final Cartridge III

Diese Beschreibung befaßt sich mit dem Modul "The Final Cartridge III". Es sollen seine Stärken und Schwächen aufgezeigt werden. Also viel Spaß beim Lesen und vielleicht wird sich der ein oder andere für dieses Modul entscheiden.

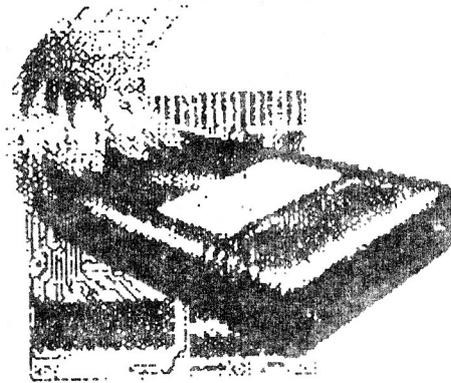
Das Modul ist eigentlich recht einfach in seiner Handhabung und bringt eine Menge Vorteile mit sich.

Fangen wir erstmal mit dem Modul selber an. Es wird an den Expansionsport angeschlossen und weist zwei Taster auf. Zum einen den Reset- und zum zweiten den Freezertaster. Dazu jedoch später mehr. Das Modul hat eine Kontrolldiode, die den Betrieb des Moduls durch aufleuchten nachweist. Der Vorteil dieser beiden Taster ist der, daß das Modul keine Taste des Computers belegt. Fangen wir als erstes mit dem Freezer Taster an. Mit der Freezerfunktion kann man jedes Programm verlassen und das Modul unter anderm zum Backup veranlassen. Das heißt, das man ein Programm unterbrechen kann, sich die Programmstelle abspeichert und es später an der Stelle wo man es beendet hat, wieder fortfahren kann. Ein Vorteil ist, daß man es nicht wieder mit dem Final Cartridge III laden braucht. Man kann solch ein Backup auch auf Datasette abspeichern.

Als nächstes kann man Sprite mit Sprite und Sprite- mit Hintergrundkollisionen ausschalten. Das heißt, daß man in fast jedem Action-Spiel nie zerstört wird. Leider kann man jedoch den alten Zustand nicht wieder herstellen. Zum weiteren kann man den Joystick per Modul umschalten, so daß ein lästiges Umstecken des Joysticks überflüssig ist. Zum anderen kann man aus einem billigen Joystick einen komfortablen Dauerfeuerjoystick machen, bei dem man nur einmal den Feuerknopf betätigen braucht. Des weiteren kann man während eines Programms die Rahmenfarbe, Hintergrundfarbe und Zeichenfarbe ändern. Wenn man diesen Befehl aufruft, schaltet das Modul in die nächste Rubrik um, nämlich zum UIEW-Befehl. Hier kann man sich nun den aktuellen Bildschirm ansehen und die verschiedenen Farben verändern. Es wird auch sichtbar, was auf dem Bildschirm an Sprites, Hiresgrafik und Zeichensatzgrafik ist, so daß man später mit dem Monitor den Zeichensatz oder die Sprites ansehen und sie aus dem Programm herausfiltern kann. Doch zum Monitor später.

Wenn man ein Programm ohne das Final Cartridge III laden will reicht der Befehl KILL und das Modul schaltet sich ohne weiteres aus. Man erkennt es auch daran, daß die Leuchtdiode ausgeschaltet ist.

Nach anschalten des Computers befindet sich das Modul im Desktop Menü. Von hieraus kann man in den Freezer und ins Basic umschalten. Als nächstes das NOTEPAGE. Dieses ist ein Notizblock, auf dem man beliebige Texte schreiben, abspeichern



und drucken kann. Dieses Menü kann man mit einer Textverarbeitung vergleichen (jedoch nicht sehr komfortabel).

Im nächsten Punkt wird der PLINK und der TLINK-Befehl angewählt. Dieser ist leider noch nicht belegt, aber laut Planung wird hier voraussichtlich ein Comprimierer abgelegt, mit dem man Basic- und Maschinenprogramme verbinden kann, aber das ist wie gesagt noch nicht auf diesem Modul vorhanden.

Durch den Aufruf des BASIC PREFS-Befehls kann man das Programmieren in Basic sehr abwechslungsreich gestalten. So kann man z.B. das Blinken des Cursors ausstellen, ein piepsen beim Drücken einer Taste, die Wiederholungsfunktion (genau wie Poke 650,128), Umstellung des Diskettenlaufwerkes, Rahmenfarbe verändern und das ein- und ausschalten der 10er Tastatur beim C-128. Ein weiteres Utilitie ist der Taschenrechner, der jedoch bestimmt nicht so oft Verwendung finden wird. Man kann mit dem Joystick oder mit der Tastatur die Zahlen eingeben (14stellige Anzeige).

Eine komfortable Diskettenoperation wird durch den DISC-Befehl aufgerufen. Bei dem Aufruf dieses Befehls (wie CALCULATOR oder DISC)

werden die Operationen immer durch Fenster geöffnet. So auch bei DISC. Hier kann man drei verschiedene Directories einlesen und miteinander vergleichen. Hier kann man auch viele andere Diskettenoperationen durchführen, wie z.B. Validieren, Scratches von Files, Initialisieren, Formatieren (26 Sekunden), die Diskette auch ohne ID formatieren, Umbenennen von Files, Diskettenname ändern und Status Report einlesen. Ein Vorteil wiederum, aber auch ein Nachteil zugleich ist das Manipulieren der Directory. Man kann einzelne Programm-Files durch eine Reihe von "Minus"-Zeichen abtrennen. Jedoch nicht durch andere Zeichenfolgen. So auch können in der Directory nur alle normalen Zeichen gelesen und geschrieben werden. Das heißt, daß keine Shift-Zeichen sichtbar werden. Das liegt jedoch daran, weil man im Hires-Grafik Modus schreibt und es hier keinerlei Shift-Zeichen gibt. Das Modul besitzt auch für Datasettenbenutzer einen eingebauten Fast-Loader, der 10 mal schneller lädt und somit kompatibel zu Turbo Tape ist.

Das PREFERENCE-Fenster ermöglicht die Steuerung des Pfeils, der die verschiedenen Fenster durch den Joystick anspricht auf Maussteuerung umzuschalten. Mit diesem Modul können sie einen unbegrenzte Anzahl von Fenster auf dem Bildschirm darstellen. Diese Fenster können frei über den Bildschirm bewegt werden. Kommen wir auf das PREFERENCE-Fenster zurück. Hier kann man die Farben der Fenster, des Hintergrundes und des Rahmens verändern. Das Modul ist mit Joystick, aber wie schon erwähnt auch auf Maus umschaltbar. Der Pfeil, mit dem man die verschiedenen Fenster aufrufen kann ist veränderbar, wie z.B.

die Farbe, die Anfangsgeschwindigkeit und die Laufgeschwindigkeit.

Als nächstes enthält das Modul eine Uhr mit Wecker, die jedoch nur zum programmieren geeignet ist, denn sobald man in das Freezer-Menü umschaltet wird die Uhrzeit verstellt. Der Wecker macht sich durch ein undefinierbar lautes Geräusch bemerkbar (Man wird bestimmt von diesem Ton wach). Das war eigentlich schon alles über das Menü.

Nun zu den zusätzlichen Befehlen in Basic.

APPEND = Vereinigung von mehreren Basicprogrammen.

ARRAY = Ausgabe der Zuordnung von variablen Feldern.

AUTO = Automatische Zeilennummervorgabe.

DEL = Ermöglicht das Löschen von Zeilenblöcken.

DLOAD (F5) = 25mal schneller laden.

DOS (F8) = Erspart das Eintippen von OPEN 1,8,15,"

DOS"\$ (F7) = Einlesen der Directory

DSAVE (F6) = 25mal schneller abspeichern

DUMP = Ausgabe der Zuordnung von Variablen

DVERIFY = schnelles Verify

FIND = Finden von einer bestimmten Zeichenfolge

HELP = Gibt die Zeile aus wo der Fehler liegt (geht jedoch in den meisten Fällen nicht)

KILL = Abschalten des Moduls

LIST (F1) = Listet jedes Basicprogramm mit Listschutz

MEM = Anzeige der Basic-Speicheraufteilung

MON (F2) = Aufruf des Monitors

OLD = Programme nach Reset zurückholen

ORDER = Sortiert ihr Programm, wenn z.B. nach APPEND die Zeilennummern vertauscht wurden.

PACK = Packen von Programmen

PDIR = Ausdrucken einer Directory

PLIST = Ausdrucken eines Programms

RENUM = Umbenennen der Zeilennummern

TRACE = Zeigt die Zeile an, mit der sich das Programm gerade beschäftigt

TYPE = Drückt eine Buchstabenreihe nach Druck auf die Return-Taste aus

UNPACK = Entpacken eines Programms, welches mit dem PACK-Befehl gepackt wurde

DESKTOP = Springt ins Desktop-Menü

FREEZER = Springt ins Freezer-Menü

Diese ganzen Befehle kann man auch mit dem Joystick ansprechen, wenn man ganz normal BAR eingibt.

Nun zum Monitor. Hier werde ich die ganzen Befehle ganz einfach auflisten, die der Monitor besitzt. Als erstes muß aber gesagt werden, das der Monitor noch einen Disketten-, Sprite- und Zeichensatzmonitor integriert hat. Hiermit kann man schnell Sprites und Zeichen definieren und sie aber auch aus anderen Programmen herausfiltern. Nun die Befehlsübersicht des Maschinen-sprachenmonitors:

ASSEMBLIEREN, VERGLEICHEN, DISASSEMBLIEREN, FÜLLEN DES SPEICHERS, STARTEN EINES MC.PROGRAMMS, DURCHSUCHEN DES SPEICHERS NACH STRINGS ODER ZAHLEN, TEXTEINGABE, LADEN UND SPEICHERN EINES PROGRAMMS, MEMORY DISPLAY, UMSCHALTEN ZWISCHEN RAM UND ROM, DRUCKER AKTIVIEREN, REGISTER DISPLAY, TRANSPORT EINES SPEICHERINHALTES IN EINEN ANDEREN BEREICH,

UMWANDLUNG VON HEXA- UND DEZIMALZAHLEN, DISKETTENKOMMANDO SENDEN, LESEN EINES SEKTORS, SCHREIBEN EINES SEKTORS.

Die Krönung des Moduls ist die hervorragende Druckeroutine. Leider muß ich mich hier in meiner Beschreibung sehr einschränken. Diese Routine enthält 81 verschiedene Größen und noch vieles mehr. So dies war eigentlich im großen und ganzen das "FINAL CARTRIDGE III". Was mich an diesem Modul stört, daß man um eine Diskette zu formatieren immer erst mit dem Joystick das entsprechende Menü einschalten muß, zum Weiteren ist es nicht gerade gut das kein eingebautes Kopierprogramm enthalten ist und zum Letzten, daß man vom Monitor nicht wieder in ein unterbrochenes Programm zurück gelangen kann.

Aber sonst ist das FINAL CARTRIDGE III ein sehr komfortables Modul, welches ich jedem, der mehr Freude an seinem C-64 haben will, empfehlen kann, da sich der Preis auch in Grenzen hält. Ich hoffe diese Beschreibung hat Euch einen kleinen Einblick gegeben.

(mm)

### Tricks und Tips:

**Treten beim Laden von Kassette LOAD ERRORS auf, so kann man in Adresse 144 den Fehler abfragen. Nach einem ?Peek(144) wird der Inhalt angezeigt:**

16 Schreib-Lese-Fehler

32 Prüfsummenfehler

64 File Ende

128 Band Ende

**Sollte ein ERROR vorliegen (Wert also ungleich 0), so kann man noch versuchen das Programm mit diesem Einzeiler zu retten:**

**POKE 45,PEEK(831):POKE 64,PEEK(832):CLR**

**Am besten, man speichert das Programm danach sofort ab. Es ist wahrscheinlich lauffähig.**

(mm)

## Das 1. Usertreffen der 'TINE'

Nach mehrfachen Anfragen der User aus unserer Mailbox 'TINE', die nach einem Usertreffen verlangten, bemühten wir uns ein Usertreffen auf die Beine zu stellen. Das war gar nicht so einfach wie es sich jetzt anhört. Übrigens, Usertreffen bedeutet, ein Treffen der Benutzer einer Mailbox. Eine Mailbox, ist ein elektronischer Briefkasten für Computer.

Als erstes mußten wir erstmal einen Ort festlegen wo man so ein Treffen veranstalten könnte. Wir haben dann je nach Beteiligung zwei Orte ins Auge gefaßt für unser Treffen. Der eine Ort für eine kleine Beteiligung wäre bei mir zu Hause, wo auch die Mailbox des Computerclubs steht. Der zweite Platz wäre das Clubheim des Friesenstadion gewesen. Um festzustellen wieviele User kommen würden, setzte ich eine kleine Nachricht in die Mailbox. Es meldeten sich etwa 15 eingetragene User. Also mußten wir den Platz mit dem größeren Fassungsvermögen wählen. Also setzten wir das Usertreffen im Friesenstadion an. Den Zeitpunkt legten wir auf den 01. Mai.

Der Tag kam, aber um 17:00 Uhr, zu der Zeit wollten wir anfangen, waren nur 3 User da. Ich fragte mich wirklich warum wir das Treffen überhaupt aufgezoogen haben, als ich sah wie mickrig die Beteiligung war. Aber ich ließ mich nicht entmutigen und wir warteten weiter. Um 17:30 Uhr waren wir dann doch noch auf 7 User gekommen. Da lohnte es sich schon fast in den dafür vorbereiteten Raum zu gehen, dort hatten wir auch einen Computer mit der aktuellsten Version des Mailbox-Programms aufgestellt um die Mailbox in ihrer kompletten Form mit der Bedienung vorzustellen. Aber dieses fand nicht den gewünschten Anklang, obwohl es mehrfach in der Box vorgeschlagen wurde. Aber das wird wohl an mangelnder Beteiligung gescheitert sein.

Alles in allem waren insgesamt 14 'TINE User' erschienen, von 39 Eingetragenen. Ich schätze daran wird es wohl auch gelegen haben, das keine richtige Stimmung aufkam. Es wurde zwar über verschiedene Dinge geredet wie DFÜ, BTX, CB-Funk und vieles mehr, aber es war halt keine richtige Stimmung vorhanden, jedenfalls nicht die, die ich mir von diesem Treffen erhofft habe. Die anwesenden User (ich darf aus Datenschutzgründen nur die Codenamen bekannt geben) waren: ARRI, BROKER, BUBU CALLE, CLAUDIA, GINA, HUGO, JOLLY ROGER, MR SPOCK, SILA, STEST, THOMAS S, WUSCHEL, WURZEL. Bei der Gelegenheit sollte auch unser 1000.ster Anrufer in der 'TINE' seinen Preis überreicht bekommen. Der 1. Vorsitzende des Computerclubs Lothar Fiebig überreichte dem User THOMAS S den Preis (eine Flasche 12 Jahre alten Ballantines). Um etwa 19:30 Uhr waren dann auch schon fast alle User auf dem Weg nach Hause, so das wir dann unser Usertreffen beendeten. Alles in allem bin ich der Meinung, es war mein erstes und letztes Usertreffen an dem ich Ausrichter war !

Carl - Christian Thomsen

( SYSTEM OPERATOR ' TINE ' )



unsere Mitglieder Hauke + Volker haben geheiratet !!

14.02.1990

Hauke Gosch

Adelheid Petschlag

22.03.1990

Volker Grimmerke

Regina Michel

Herzlichen Glückwunsch nachträglich.

Hallo Leute

Am 16.06.1990 veranstaltete der Computerclub Husum seine 2. Fahrradtour. Der Treff war um 13:30 Uhr auf dem Parkplatz von ENO. Wir hatten ein schönes Wetter, gerade richtig für eine Fahrradtour. Ich hatte zu dem Zeitpunkt ein Handicap, Ich war durch einen Muskelriss verhindert selber aufs Fahrrad zu steigen und mitzumachen. Also wurde Ich als Streckenposten eingesetzt. Ich kann also nicht die ganze Stimmung wiedergeben die während der Tour unter den Gruppen herrschte. Ich kann eigentlich nur über den zweiten Streckenposten was sagen, und über einige Teile der Tour.

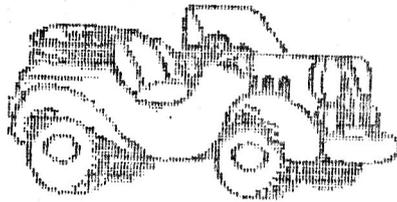
Wie gesagt, war der Start auf dem Parkplatz bei ENO. Hier trafen wir (die Streckenposten) uns um 13:00 Uhr, während die Fahrer erst gegen 13:30 Uhr eintrafen. Wir fingen auch gleich an die Fahrräder zu kontrollieren. Dafür gab's gleich die ersten Punkte. Dann konnten auch die fünf Gruppen starten.

Es werden sich sicher einige von euch daran erinnern, das Ich letztes Jahr auch schon einen Bericht über die Fahrradtour geschrieben habe. So wurde Ich auch dieses Jahr dafür ausersehen einen Bericht zu schreiben, aber das ist gar nicht so einfach wie es sich anhört, denn beim letzten Mal habe Ich auch die Stimmung eingefangen, was Ich dieses Jahr leider nicht kann. Genauso hatte Ich auch einen Streckenbericht geschrieben, was dieses Jahr leider sehr kurz und grob geschehen wird, weil Ich nicht die ganze Strecke im Kopf habe und auch nicht die Einzelheiten. Zum Streckenbericht läßt sich nicht viel sagen, aber Ich werde versuchen so gut wie möglich ein bisschen von dem wiederzugeben, was Ich so noch weiss. Also die Strecke war in diesem Jahr nicht zu lang und Ich glaube es waren alle zufrieden. Es waren schließlich 'nur' 24 Kilometer. Es ging also los vom Parkplatz und gleich raus nach Schauendahl. Dann verlief die Strecke nach Olderup und von dort nach Arlewatt. Ungefähr auf halber Strecke nach Arlewatt war der erste Streckenposten zu finden. Manni hatte sich dort mit einem Spiel aufgestellt wobei man Bälle in einen Eimer werfen sollte. Also weiter nach Arlewatt, dort rechts ab in Richtung Ahrenshöft. Nach kurzer Strecke links ab nach Arlewathof und dann ein bisschen durch die Feldmark Richtung Hattstedt. Inzwischen war Ich an der Reihe mit meinem Streckenposten. Ich sollte die Teilnehmer in Sachen Natur, mit einem Fragebogen den sie ausfüllen sollten, testen. Auf diesem Fragebogen waren Blätter, Pilze, Tannenzapfen und Blumen abgebildet. An der Seite befanden sich dann Namen. Diese Namen sollten den Pflanzen zugeordnet werden. Der Fragebogen sollte zwar einzeln ausgearbeitet werden, aber die Teilnehmer standen alle in Gruppen beisammen und füllten ihn aus. Das gefiel zwar weniger, aber machen konnte Ich nichts dagegen. Dann ging es weiter nach Hattstedt und nach Wobbenüll. Dort stand Wolfgang Jaeger mit einem Dart-Spiel. Von dort ging es weiter über Altenhof, Haleüll, Schobüll und Hockenebüll nach Husum zurück. Kurz hinter der neuen Schobüller-Brücke ging es links ab zum Haus von Hans Nissen. Dort sollte ja die Grillfeier starten, dort war auch das Ziel. Als alle gesund und munter am Ziel waren, wurden auch die ersten Bratwürste aufgelegt. Zum Grillen hatten sich 40 Mann angemeldet. Nach dem Essen war dann die Preisverleihung. Anschliessend hatten wir dann noch eine kleine Verlosung vorbereitet, mit einigen kleinen Preisen ( von verschiedenen Firmen gestiftet ).

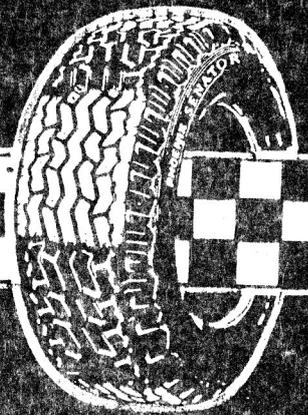
Alles in allem muss Ich sagen, daß es mal wieder eine gelungene Fahrradtour war, die gut von den Veranstaltern organisiert wurde. Bleibt nur zu hoffen, daß wir nächstes Jahr wieder so eine schöne Fahrradtour durchführen können. Und das wir wieder Sonnenschein und eine leichte Brise haben.

Cari-Christian Thomsen

STRASSER montiert die guten REIFEN,  
die lange halten und sicher greifen!



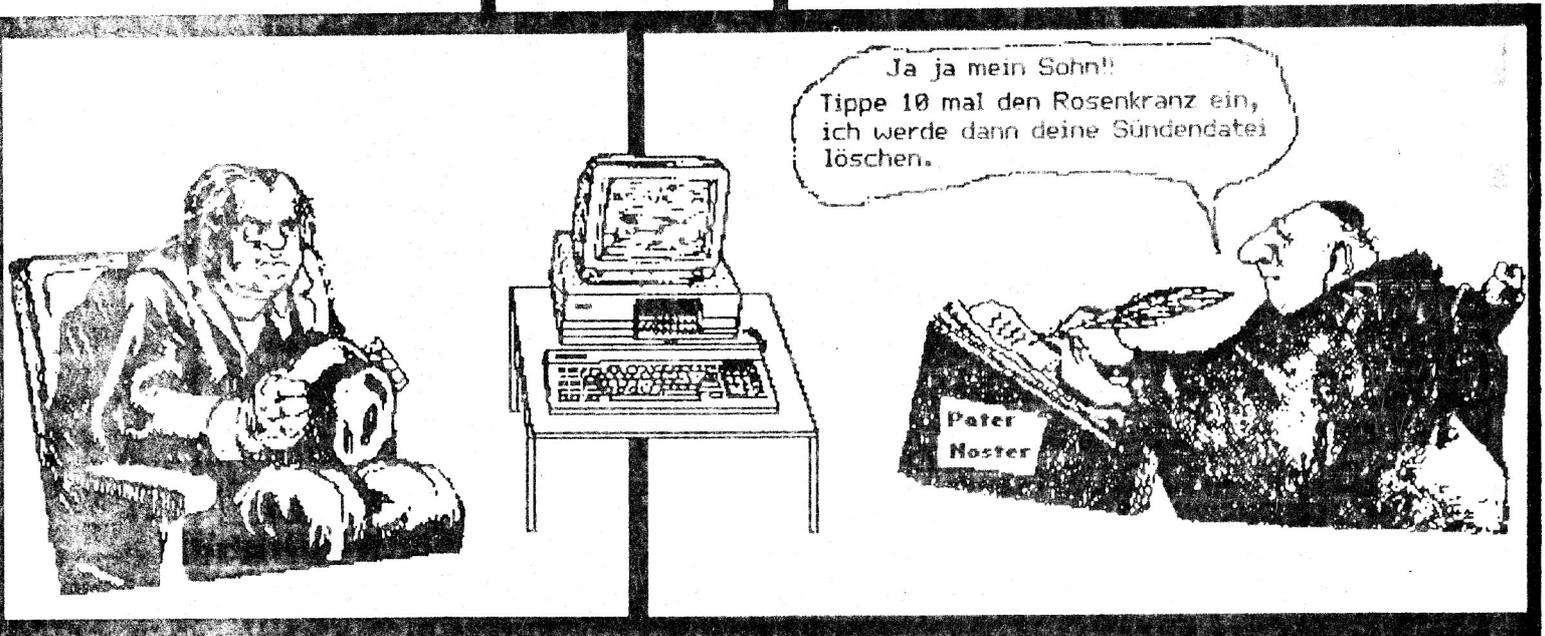
**REIFEN STRASSER**



**HUSUM**

SCHLESWIGER  
CHAUSSEE 92

## Beichtstuhl



# Sorosstop

### 1.Monat

Diesen Monat dreht sich wieder mal alles um Sie. – Das kommt von Ihrem vielen saufen.

### 2.Monat

In diesem Monat sollten sie zeigen, was in Ihnen steckt. – Also möglichst schnell einen Termin bei Röntgenarzt geben lassen.

### 3.Monat

Versuchen sie in diesem Monat nichts auf eigener Faust. – Schon gar nicht bei einem Besuch einer Boxveranstaltung.

### Sprüche

Man begreift den Wert der Wasserspülung erst dann, wenn die Kette abgerissen ist.

I L A S  
 Handelsvertretung  
 Inh. Ing. Lass  
 Vogtstraße 11  
 2250 Husum  
 Tel. 04841/65970

Sehr geehrte Damen und Herren,

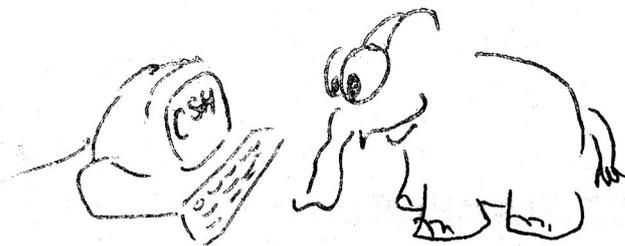
in der nachfolgenden Preisliste gebe ich Ihnen Gelegenheit, sich über einen Teil meines erweiterten Programmes zu informieren sowie die aktuellen Preise kennenzulernen.

Eine komplette Preisliste sende ich Ihnen gerne auf Anfrage zu. Bitte fügen Sie bei einer Anforderung 2,--DM in Briefmarken bei.

Artikel mit einem "\*" versehen, sind für den EXPORT vorgesehen. Der Betrieb ist daher z. Z. in der Bundesrepublik Deutschland NICHT erlaubt.

Preise schließen die Mehrwertsteuer von z. Z. 14% ein! Preisänderungen (Wechselkursschwankungen!) vorbehalten! Geringe Versandkosten!

Art.Nr.	Bezeichnung	Preis DM
005	Universalautoantenne	3,80
006*	Autostereo-Rad./Cass.Autorev. 32W	99,80
011	elektronische Antenne	14,60
017	Autoaufbauboxen 250 Watt	87,50
018	7-Band Equ.-Booster 2 x 50 Watt	65,00
021	Computer-Equ.-Booster 200 Watt	148,80
033	Lautsprecherset 500 Watt Ein./Auf.	129,70
036	Motorantenne vollautomatisch	30,00
044	Türlautsprecher CS4 Paar	30,00
056	Autoalarm mit Uhrzeit und Thermom.	43,50
102*	Tastentelefon 10 Memo	10,50
108*	Funktelefon Kabellos Mini	107,60
125*	Anrufbeantworter mit Telefon	147,40
131*	Mikrofon drahtlos	15,00
203	Taschenradio UKW,MW,KW	22,80
207	Walkman mit UKW/MW	32,30
211*	Walkie-Talkie Paar	18,00
222	Batterie Mignon 1,5V UM3	0,30
223	" " Baby " " UM2	0,40
224	" " Mono " " UM1	0,60
225	" " Block 9V	0,80
240*	Multi-Band-Radio	36,00
260	Universalnetzteil 1000 mA	12,00
272	Uher-Video-Cassette E195 Extra HG	6,90
279	LCD-Radiowecker Batteriebetrieb	18,90
430	Funkferngesteuerter Porsche 935 T.	45,60



COMPUTER SHOP HUSUM  
MICHAEL LÜTJE

CSH-PREISRÄTSEL

DRASOFTWAREHNPOSBYTYAEW  
OIBACOWRIONHWNESTOPASOL  
WIELCPURIMALATARINGPOSD  
OLTASOWBNABROT SABI ZDOWE  
KITEDDMELETYBGRANDONDLF  
ASESFWOMERLDMBORERAXUYF  
ZTKHFEDCOEARTOUFIRZDYSA  
CISABREFADMASTEIFAOGARR  
ANIMATMATHOKEHCAXMAIHIB  
NGDKBOSAWUCRPPYTLDSAUB  
KLITRICHIPLEERRORGNIRSA  
ONNOSUWCELEBSISOTATUDEN  
AKCOCAEPSIBCAADEM XAWDM  
PEHCSTUSERPORTALSUVHIBN  
KPNGEPAKONDEXSTURLACSAP  
ENZOARELIPMOCHTSKAYTKIA

In diesem Text sind lauter Begriffe versteckt, die mit Computer und auch Zubehör zu tun haben. Sei das nun ein Firmenname oder ein Zubehöerteil oder auch ein spezielles Bauteil! Einige Tips vorweg: Versteckt sind diese Begriffe vorwärts, rückwärts, horizontal, vertikal sowie auch diagonal! Und es sind sogar mehr als 25 Begriffe!

Zu gewinnen gibt es natürlich auch etwas!

- 1. PREIS Ein 15 DM-Warengutschein
- 2. PREIS Ein 10 DM-Warengutschein
- 3. PREIS Ein 5 DM-Warengutschein

Einsende- bzw. Abgabeschluß ist der 31.10.1990. Die Gewinner werden durch die Anzahl der gefundenen Begriffe ermittelt. Bei Gleichstand entscheidet das Los. Der Rechtsweg und der Linksweg sind ausgeschlossen!

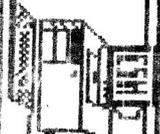
- Abgabe a) beim Computer Club
- b) im Computer Shop Husum  
Michael Lütje  
Norderstraße 49  
2250 Husum
- c) in die TINE-Box unter PM  
an COMPUTERSHOP

ICH WÜNSCHE EUCH VIEL SPASS UND VIEL GLÜCK  
BEIM RÄTSELN!

LEBENSKUNSTWERKE, EXZELLENZWERKE UND ZEICHNUNGSWERKZEUGE SIND ERHÄLTLICH

# PC Computer Shop Husum

Michael Lütje



Norderstraße 49 • 2250 Husum • Telefon 04841 / 81106

Das Computer-Startangebot: PEACOCK XT-Flash 640 KB RAM

PEACOCK  
COMPUTER



5.25" und 3.5" Diskettenlaufwerk!  
PEACOCK 15"-Flatscreen-Monitor  
address-manager 2.02

für nur DM 1599 !!!

Ständig im Angebot des C

3.5" DD 15.00 DM 3.5" HD 36.00  
5.25" DD 6.50 DM 5.25" HD 15.00

Farbbänder für fast jeden Drucker  
Reparaturservice für Computer!!!  
Spiele- und Anwendersoftware!!!  
Individuelle Fertigung von Software  
Und natürlich Computer, Drucker,  
Monitore, Zubehör und und und....

# ProShop

**Kauf und Verkauf!  
Neu und gebraucht!**

Video - TV - Telefon  
HiFi - Funktechnik  
Autozubehör - Musik-  
instrumente - Schmuck  
Haushaltswaren und  
Restposten

\*\*\*\*\*  
\*\* Multibandempfänger  
\*\* für nur 49,98  
\*\*  
\*\* Farb-TV mit FB  
\*\* ab 198,-  
\*\*  
\*\* Anrufbeantworter Exp  
\*\* ab 189,-  
\*\*\*\*\*

**Finanzierung: Ratenzahlung  
und Leasing möglich !!!**

**Süderstraße 83-85  
2250 Husum  
Tel. 04841-4690  
Fax 2322**

Öffnungszeiten: Mo. - Fr. 9:30 bis 18:30

Samstag 10:00 bis 14:00

Langer Donnerstag!! - auch bei uns!!!

vernal 64

```
1 print "##### cracked by: @duke 1987 @"  
2 print "#####modifiziert fuer c-64 by:"  
3 print "##### hans nissen @"  
4 printtab(15)"31.Juli 1990"  
5 printtab(16)"Reversi!"  
6 ifa$:"ifas="then9  
7 printchr$(14):Poke53280,15:Poke53281,15:Poke646,0  
100 dimt%(10,10),d%(10,10)  
100 gosub5050  
101 print:print:print:printtab(9)"Spielresein ";:gosub5000  
105 ifleft$(i$,1)=""then1000  
100 gosub5050:printtab(15);"Reversi":printtab(15);"#####"  
110 print"Versuche senkrecht und waere recht sowie  
120 print"      Felder als moeglich zu besetzen":print  
130 print" "  
140 print" "  
150 print:print" Wenn Du Deine Steine in eine Ecke  
160 print" bekommen kannst, gelingt es Dir,  
170 print" seine Felder zu erobern":print  
180 print" Fortsetzung(J/n)":gosub5000  
195 ifleft$(i$,1)<"J"andif">"then260  
200 gosub5050:print" Das Spiel endet, wenn das Spielfeld  
210 print" voll ist oder eine Seite keine Felder  mehr hat.  
220 print:print" Der Spieler mit den meisten Feldern      , gewinnt!"  
230 print:print" Du muess versuchen, als Letzter ein  
240 print" Feld zu besetzen. Wenn Du nicht weiter  weisst,  
250 print" gib ein '?' ein."  
260 print:print" Ich helfe nur Anfangern!!!  
270 goto1000  
280 ift%(x,y)<0andf=0then goto 562  
290 xx=x:yy=y  
300 fori=1to1:forj=1to1  
310 n=1  
320 ift%(x+1,y+1)<0u2then558  
330 n=n+1:xx=x+1:yy=y+1:ifn=17#j  
340 (f%2)or(f%2)or(f%2)or(f%2)then558  
350 ift%(a,b)=u2then510  
360 ift%(a,b)=0then558  
370 m(4)=m(4)+n-2  
380 ife1=0orf1=1orui=1then530  
390 gosub554:gosub546:printchr$(74-y)/chr$(47+x);"  ":d%(x,y);  
400 ifd%(x,y)<10thenprint"  ":m(4)  
410 ifi<1then556  
420 fork=1to3-2  
430 x=m(i)+k#1:y=m(2)+k#1:ift%(x,y)=u1:gosub614:nextk  
440 x=xx:y=yy:ifm(4)=n?ands1=iandui=-1thend%(x,y)=20  
450 ifd%(x,y)=1and(y=2or y=9)andj=0andui=-1thend%(x,y)=12  
460 ifd%(x,y)=1and(y=2or x=5)andi=0andui=-1thend%(x,y)=12  
470 ifd%(x,y)<m(6)then558  
480 ifd%(x,y)=m(5)andm(4)=m(5)thenb1=0:ifm(6)=5then558  
490 ifd%(x,y)=m(4)andm(4)=m(5)then558  
500 ifd%(x,y)=m(3)andm(3)=m(4)thenb1=1  
510 ifui=1ands1=0then554  
520 ifd%(x,y)=9then gosub565
```

```

552 ifdf=1thendf=0:goto556
554 m(0)=d%(x,y):m(1)=x:m(2)=y:m(5)=m(4)
556 ll=1
558 nextj:nexti
560 f1=0
562 return
564 nc=0:nP=0
566 fori=2to9:forj=2to9
568 ift%(i,j)=-1thennC=nc+1
570 ift%(i,j)=1thennP=nP+1
572 nextj:nexti
574 gosub594
576 return
580 a$=" . . . . .":c$="hgfedcba"
584 gosub5050:fori=1to8
588 Printmid$(c$,i,1);a$:ifi<8thenPrint
590 nexti
592 Print"0 1 2 3 4 5 6 7 8 ":gosub5060
594 ta=26:gosub5060:Printtab(ta) reversi
598 Print:Print:Printtab(ta)" :ich";
602 ifnc<10thenPrint" ";
604 Printnc:Print:Printtab(ta)" :du ";
606 ifnP<10thenPrint" ";
608 PrintnP:forPt=1to8:Print:next
610 Printtab(ta)s$;"Spiel":gosub5060
612 return
614 xP=3*x-4:yP=2*y-4:gosub5060
616 forPt=1to9P:Print:next
618 ifyP=0thengosub5060
620 Printtab(xP):ift%(x,y)>0thenPrint" ":goto626
624 Print" "
626 return
628 forl=1to8
630 ift%(x,y)=1thent%(x,y)=-1:goto634
632 t%(x,y)=1
634 gosub614
636 forw=1to100:next
638 nextl
640 return
642 Pr=7:gosub8000:return
644 Pr=9:gosub8000:return
646 Pr=11:gosub8000:return
648 bl$=" "
650 gosub642:Printbl$
652 gosub644:Printbl$
654 gosub646:Printbl$
656 return
658 forx=2to9:forY=2to9
660 ift%(x,y)<0thengosub614
662 nexty:nextx
664 return
666 ifd%(x,y)<15then680
668 forii=-1to1:forjj=-1to1
670 d%(x+ii,y+jj)=d%(x+ii,y+jj)+8
672 nextjj:nextii
674 ifx=ythen678
676 d%(4,7)=8:d%(5,6)=8:d%(6,5)=8:d%(7,4)=8:goto716
678 d%(4,4)=8:d%(5,5)=8:d%(6,6)=8:d%(7,7)=8:goto716
680 ifd%(x,y)>10then704
682 a=0:b=9:c=9:d=9:e=9:f=9
684 ifx<5thena=3:c=2:e=2

```

```

686 ify<5thenb=3:d=2:f=2
688 ifx<3thene=4
690 ifx>7thene=7
692 ify<3thenf=4
694 ify>7thenf=7
696 ift%(a,b)<0u2then704
698 ift%(c,d)=u1then704
700 ift%(e,f)=0then704
702 df=1:goto716
704 fork=3to7
706 ifx=2thend%(k,y)=0
708 ifx=9thend%(k+1,y)=0
710 ify=2thend%(x,k)=8
712 if y=9thend%(x,k+1)=8
714 nextk
716 return
718 gosub5050
720 fory=2to9:forx=2to9
722 Printd%(x,y):;ifd%(x,y)<10thenPrint" ";
724 nextx:Print:nexty
726 Print"Fortsetzung";:gosub5000:gosub580:gosub658
732 return
800 foru=1to2000:next:return
1000 Print:Printtab(5)" Bist Du ein Anfaenger";:gosub5000
1004 gosub5050:Print:Print
1006 ifleft$(is,1)="n"then1012
1008 Print"ok...Ich will Dir eine Chance geben....."
1010 si=0:ss="Anfaenger":goto1016
1012 Print"Stark!! Ich spiele wie der Teufel."
1014 si=1:ss="Expert"
1016 Print:Print:Print"Willst Du erst anfangen";:gosub5000
1018 ifleft$(i#,1)=")"thenas=1:goto1022
1020 Print:Print:Print"...ok ich fange an":ss=0
1022 Print:Print:Print"Einem Moment bitte !!!":gosub800
1024 nc=2:nP=2:gosub580
1026 t%(5,5)=-1:x=5:y=5:gosub614
1028 t%(6,6)=-1:x=6:y=6:gosub614
1030 t%(5,6)=1:x=5:gosub614
1032 t%(6,5)=1:x=6:y=5:gosub614
1034 fori=2to9:forj=2to9:readd%(i,j):next:next
1036 ifss=1then1130
1038 ul=-1:u2=1:m(0)=-99:m(1)=0:m(2)=0
1042 gosub648:gosub642:Print"mein ZUG"
1046 gosub644:Print"ich denke !"
1048 forx=2to9:fory=2to9
1050 ift%(x,y)=0thengosub500
1052 m(4)=0
1054 nexty:nextx
1056 ifm(0)=-99then1082
1058 f1=1:x=m(1):y=m(2):t%(x,y)=-1
1060 gosub644:Print"ich setze ";chr$(74-y);chr$(47+x)
1062 forw=1to500:next:gosub628:gosub500
1064 gosub554:f2=0
1068 nt=nP+nc
1070 ifnP=0or(nt=64andnc>nP)then1092
1072 ifnc=0or(nt=64andnP>nc)then1098
1074 ifnt=64andnc=nPthen1104
1076 ife1<0thengosub654
1080 goto1130
1082 gosub644
1084 iff2=1thenPrint"seht nicht":goto1090
1086 Print"ich kann nicht ":f2=1:iff3=1then1166

```

```

1090 gosub800:goto1068
1092 ifnP=0thengosub644:Print"alle meine
1094 gosub646:Print" Ich gewinne! ":goto1108
1098 ifnc=0thengosub644:Print"geschlagen "
1100 gosub646:Print" Du gewinnst ! ":goto1108
1104 gosub646:Print"GEIL!!!!!!!
1108 gosub642:Print" Nochmal";:gosub5000
1110 ifleft$(i$,1)="j"thenrun
1112 gosub648:gosub644:Print" Feigling !!
1114 gosub800:gosub5050
1116 Print:Print" Danke fuer das Spiel....":end
1130 u1=1:u2=-1:l1=0:m(0)=-99:m(4)=0:f3=0
1134 gosub648:gosub642:Print"Dein Zug "
1136 gosub644:Print"wohin";:gosub5000
1138 ifi#=""then1130
1140 ifleft$(i$,1)="?"then1172
1142 ifleft$(i$,2)="e+"thenel=1:goto1130
1144 ifleft$(i$,2)="bd"thengosub500:gosub658:goto1130
1146 ifleft$(i$,2)="dm"thengosub718:goto1130
1148 ifleft$(i$,2)="e-"thenel=0:goto1130
1150 y=74-asc(left$(i$,1)):ify<2ory>9then1164
1154 x=val(mid$(i$,2,1))+1:ifx<2orx>9then1164
1160 gosub500:ifl1=1then1166
1162 gosub644:Printleft$(i$,2);" darf man nicht":goto1202
1164 gosub644:Printleft$(i$,2);" kann man nicht":goto1202
1166 f1=1:t%(x,y)=1:gosub628:gosub500
1168 gosub564:goto1038
1172 forx=2to9:for y=2to9
1174 ift%(x,y)=0thengosub500
1176 m(4)=0
1178 ifl1=1ands1=1then1192
1180 nexty:nextx
1182 ifl1=1then1192
1184 gosub646:Print" Schande !":f3=1
1186 iff2=1thengosub644:Print" both fast":nt=64:goto1070
1190 gosub800:goto1038
1192 gosub644:Print" Pst! Pst! ":gosub800
1194 gosub646:Printchr$(74-m(2));chr$(47+m(1))" ";
1196 ifb1=1thenPrint"ist am besten":goto1202
1198 ifs1=1thenPrint"ma9 sehen!":goto1202
1200 Print"ist gut
1202 gosub 800:goto1130
5000 open1,0
5010 Print" ? ":input#1,i#:Print:close1:return
5050 Printchr$(147);:return
5060 Printchr$(19);:return
8000 gosub5060:forPt=0toPr:Print:next:Printtab(26);:return
10000 data15,1,10,11,11,10,1,15,1,0,9,5,5,9,0,1
10002 data10,9,7,7,7,7,9,10,11,5,7,6,6,7,5,11
10004 data11,5,7,6,6,7,5,11,10,9,7,7,7,7,9,10
10006 data1,0,9,5,5,9,0,1,15,1,10,11,11,10,1,15

```

ready.

# Computer-Club

NAME.....Vorname.....Wohnort.....Telefon.....Computer 09.08.1990

Biemann	Marco	2250 Husum	04841/5576	+ 4
Blum	Wibke	2250 Husum	04841/74369	Kein
Brauer	Melanie	2250 Husum	04841/74224	C-64
Burkard	Bönke	2250 Husum	04841/62436	C-64
Carstens	Heiko	2250 Husum	04841/64652	C-64
Christiansen	Axel	2251 Viöl	04843/936	Amig
Ebert	Manfred	2240 Heide	0481/1713	C128
Eversberg	Andreas	2250 Husum	04841/73025	C128
Feddersen	Guido	2250 Husum	04841/61401	C-64
Fiebig	Lothar	2250 Husum	04841/61642	C128
Fiehn	Stefan	2250 Husum	04841/72729	C-64
Gittel	Christian	2251 Rosendahl	04841/1359	C-64
Gosch	Hauke	2252 St. Peter-Ording	04863/2817	C128
Grimmke	Volker	2250 Husum	04841/62433	C128
Hajek	Werner	2250 Husum	04841/65988	+ 4
Horst	Hajo	2250 Husum	04841/74114	Amig
Höpfner	Evan	2250 Husum	04841/81281	C-64
Jacobs	Timo	2251 Mildstedt	04841/72470	C-64
Jacobsen	Karl-Heinz	2250 Husum	04841/63674	C-64
Jens	Udo	2251 Rantrum	04848/680	C-64
Jensen	Bodo	2250 Husum	04841/74601	PC30
Jäger	Wolfgang	2251 Hattstedt	04846/1301	Amig
Knäpper	Raimund	2250 Husum	04841/64883	C-64
Koch	Dieter	2251 Hattstedt	04846/1434	C-64
Kuschel	Heiko	2250 Husum	04841/72180	C-64
Lanckow	Peter	2250 Husum	04841/74637	Schn
Less	Bernd	2250 Husum	04841/65970	PCXT
Lap	Martina	2250 Husum	04841/3848	Amig
Lütje	Michael	2251 Hattstedt		PCAT
Lütt	Nike	2250 Husum	04841/73548	Kein
Marschke	Georg	2251 Mildstedt	04841/71672	C128
Martensen	Michael	2250 Husum	04841/73717	Amig
Müller	Wolfgang	2250 Husum	04841/81361	C-64
Norre	Manfred	2250 Husum	04841/1049	C128
Nissen	Hans	2250 Husum	04841/63868	C-64
Pahl	Michael	2250 Husum	04841/62693	C-64
Panholzer	Detlef	2250 Husum	04841/63199	Amig
Petersen	Malik	2250 Husum	04841/64972	C-64
Petersen	Reinhard	2251 Ostenfeld	04845/821	C-64
Rathmann	Stefan	2250 Husum	04841/3348	C-64
Rottmann	Tim	2251 Hattstedt	04846/6448	C-64
Salto	Claudia	2250 Husum	04841/74720	PCXT
Salto	Rainer	2250 Husum	04841/74720	+ 4
Schau	Klaus-Dieter	2256 Garding	04862/1560	C-64
Schlüter	Rüdiger	2251 Hattstedt	04846/1568	C-64
Schulze	Cor a	2251 Ostenfeld	04845/1298	Amig
Stenberg	Kay			C-64
Stenow	Arne	2250 Husum	04841/7075	Amig
Sturm	Lothar	2251 Oldenswort	04864/721	PCAT
Stöber	Bönke	2251 Mildstedt	04841/7906	Amig
Störmann	Udo	2250 Husum	04841/1696	Schn
Thomsen	Carl-Christian	2251 Wittbek	04845/1367	PCAT
Thomsen	Bacha	2251 Rantrum	04848/1237	C-64
Welsch	Dirk	2250 Husum	04841/3495	C-64
Witt	Hubert	2250 Husum	04841/61149	C-64
Witt	Leif	2250 Husum	04841/61149	Amig
Wojenko	Zbigniew	2250 Husum	04841/81279	Atar
Wulf	Hans-Willi	2251 Spinkebüll	04843/950	C-64

Gesamtzahl: 58

Suchliste Computer	C-64	Stand: 09.08.1990
Name	Vorname	Computer
Brauer	Melanie	C-64
Burkard	Sönke	C-64
Carstens	Heiko	C-64
Feddersen	Guido	C-64
Fiehn	Stefan	C-64
Gittel	Christian	C-64
Höpfner	Sven	C-64
Jacobs	Timo	C-64
Jacobsen	Karl-Heinz	C-64
Jens	Udo	C-64
Knäpper	Raimund	C-64
Koch	Dieter	C-64
Kuschel	Heiko	C-64
Müller	Wolfgang	C-64
Nissen	Hans	C-64
Pahl	Michael	C-64
Petersen	Maik	C-64
Petersen	Reinhard	C-64
Rathmann	Stefan	C-64
Rettmann	Tim	C-64
Schau	Klaus-Dieter	C-64
Schliter	Rüdiger	C-64
Stenberg	Kay	C-64
Thomsen	Sacha	C-64
Welsch	Dirk	C-64
Witt	Hubert	C-64
Wulf	Hans-Willi	C-64

Suchliste Computer	C128	Stand: 09.08.1990
Name	Vorname	Computer
Ebert	Manfred	C128
Eversberg	Andreas	C128
Fiebig	Lothar	C128
Gosch	Hauke	C128
Grimmke	Volker	C128
Marschke	Georg	C128
Mörre	Manfred	C128

Suchliste Computer	4	Stand: 09.08.1990
Name	Vorname	Computer
Biemann	Rarco	+ 4
Hajek	Werner	+ 4
Salto	Rainer	+ 4

Suchliste Computer Name	Amig Stand:09.08.1990 Vorname	Computer
Christiansen	Axel	Amig
Holst	Hajo	Amig
Jäger	Wolfgang	Amig
Laß	Martina	Amig
Martensen	Michael	Amig
Panholzer	Detlef	Amig
Schulze	Cora	Amig
Strasser	Arne	Amig
Stöber	Sönke	Amig
Witt	Leif	Amig

Suchliste Computer Name	PC Stand:09.08.1990 Vorname	Computer
Jensen	Bodo	PC30
Lass	Bernd	PCXT
Lütje	Michael	PCAT
Salto	Claudia	PCXT
Sturm	Lothar	PCAT
Thomsen	Carl-Christian	PCAT

Suchliste Computer Name	Schn Stand:09.08.1990 Vorname	Computer
Lanckow	Peter	Schn
Stöhrmann	Udo	Schn

Suchliste Computer Name	Atar Stand:09.08.1990 Vorname	Computer
Wojenko	Zbigniew	Atar



