

# BULLETIN

SINCLAIR  
GEBRUIKERSGROEP  
GRONINGEN/ASSEN

4e Hollandse  
SINCLAIR en SAM Dag  
in BUNNIK!  
Zaal bij Geref. Kerk  
Camminghalaan 5  
Tijd: 10.00-15.30 u.  
entry: no charge  
zie pag's: 19, 20, 21

14e jaargang nr 10  
oktober '97



## IMPRESSUM



VOORZITTER/  
PENNINGMEESTER/  
VERHUUR:  
Jan Arends  
Heiligelaan 66  
9636 CP Zuidbroek  
tel: 0598 - 452247

Giro 5965342 t.n.v.  
rekening SGG,  
ZUIDBROEK.

SECRETARIS:  
Martin den Hollander  
Numero Dertien 8  
9644 TV Veendam  
tel: 0597 - 645474

VICE VOORZITTER/  
VICE SECRETARIS:  
Roelof Koning  
Selwenderstraat 26  
9717 GK Groningen  
tel: 050 - 3124298

VICE PENNINGMEESTER/  
MATERIAAL COMMISSARIS:  
Coen Ballintijn  
B. Boermalaan 7  
9765 AP Paterswolde  
tel: 050 - 3091482

BESTUURSLEDEN:  
mevr. F. Elstrodt  
Rudy Biesma  
Tonny Stap

Het lidmaatschap van onze gebruikersgroep bedraagt per kalenderjaar (jan-dec):  
f 20,00 voor personen tot en met 17 jaar  
en f 30,00 voor personen van 18 jaar en ouder.

De data van de SGG-bijeenkomsten (10 per jaar), staan in elk SGG-BULLETIN op de  
'2 na laatste' pagina vermeld.

De SGG-club-diskettes zijn in de volgende formaten verkrijgbaar:  
3.5 inch 40 tracks SS (OPUS) en 3.5 inch 80 tracks DS (DISCiPLE).  
Ze kosten: f 5,00, uitgezonderd "TW3 DTP", die is f 10,00.  
en "RWMS-DOS", die is f 7,50.  
Verzendkosten f 2,50 per stuk, f 3,00 bij meer.

***U kunt lid worden van de SGG  
DOOR U OP TE GEVEN BIJ DE PENNINGMEESTER.***

Het SGG-BULLETIN is een uitgave van de Sinclair gebruikersgroep Groningen/Assen. Het geeft naast verenigingsnieuws, veel informatie over en voor de SINCLAIR en SAM computers (Hardware, software, programma's, aanpassingen, uitbreidingen enz.) Het SGG-Bulletin verschijnt 10 keer per jaar. (elke maand, met in juni en sept gecombineerde juni/juli en aug/sept nummers).

De redactie is er trots op dat het blad nog steeds bijna volledig op de Spectrum gemaakt word! Dit met behulp van Tasword III en een eigen DTP-programma.

Artikelen, listings, illustraties en andere inzendingen zijn voor de verantwoordelijkheid van de inzender. De 'Type in' programma's zijn soms getest maar ook dan niet gegarandeerd zonder fouten.

De gepubliceerde programma's worden meestal ook op clubdiskettes uitgebracht.

Overname van artikelen, illustraties en andere publicaties zijn uitsluitend toegestaan met toestemming van de redactie en/of auteur.

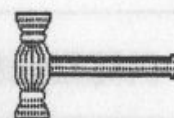
De leden krijgen het SGG-BULLETIN gratis. Nabestelde oudere nummers tegen kostprijs (copy+porto).

Niet-leden: Losse nummers f 4,00 . (nabestellen van oudere nummers á f 4,00).

Advertentiekosten (Sgg-tjes) voor niet-leden f 5,00.

*N.B. Als u een diskette/tape met kopij/software instuurt, vermeldt hierop dan a.u.b. duidelijk uw eigen adres, zodat bij beschadiging van de enveloppe, de diskette/tape weer bij de afzender terugkomt.*





HALLO ALLEMAAL,

Op de eerste clubbijeenkomst na de vakantie kan je niet al te veel leden verwachten. De opkomst was dan inderdaad niet zo groot.

Naast 4 bestuursleden en onze redacteur waren er nog 2 leden waarvan 1 binnenkort misschien geridderd wordt wegens trouwe opkomst. Toch is de sfeer altijd heel goed of zoals onze secretaris het omschrijft "het was weer ouderwets gezellig".

Roelof had een LCD-interface bij zich. Ontwerp en printplaat uit Duitsland, ontworpen voor de ZX81, maar blijkbaar ook geschikt te maken voor de Spectrum. De kwaliteit van de kaart is zeer professioneel.

Nu nog een goed LCD scherm erbij. Ik ben benieuwd.

De eerstvolgende bijeenkomst op 11 oktober is NIET in Groningen, NIET in Houten maar in BUNNIK. (Zie ook pag's: 19, 20 en 21). Tijd 10.00 uur tot 15.30 uur.

Denk even goed aan de tijd en de plaats. Het is allemaal even anders dan anders.

Eind november zullen ook weer de HCC-dagen in Utrecht plaatsvinden. Voor computerliefhebbers iets om naar uit te kijken.

Volgens mijn informatie zal dit zijn op 28, 29 en 30 november. Dagen om alvast te reserveren.

Ook wij als SGG-Groningen/Assen zullen daar weer vertegenwoordigd zijn.

Graag tot ziens,

met vr. gr.

Jan Arends.



### Paniek, paniek ...

De laatste loodjes wegen het zwaarst is een gezegde die jullie vast al wel eens eerder gehoord hebben. Met nog 'slechts' drie nummers te gaan in deze (14e) Jaargang werd ik hiermee geconfronteerd, aan de samenwerking tussen Spectrum, Opus en Printer kwam (weer) abrupt een einde.

Als u dit leest voor de bijeenkomst in Bunnik, dan ben ik er in geslaagd dit via iemand anders zijn systeem uit te printen.

Hoe het met de volgende nummers moet weet ik nog niet, als iemand een kant en klare oplossing weet of heeft, kom hem dan even brengen en of uitvoeren, want ik heb geen zin (en tijd) meer om er achter aan te lopen.

Eerlijkheids halve wil ik wel even vermelden dat ook bij een pasklare oplossing, ik na de 15e Jaargang beslist niet meer als 'Hoofdredacteur' aan zal blijven. Of ik dus nu al of 'dan pas' de fakkel zal overdragen ligt aan de geboden oplossing.

De bal ligt nu dus bij jullie.

Voorlopig dus: Over en Uit.

Johan.

### In dit nummer:

	auteur	blz.
- Coverscreen: 4e HSSD in Bunnik!	-- Impressum :	2
- van de Voorzitter	: Jan Arends	3
- SAM: Die Deutsche Seiten (4)	: Womo-team / SPC	5
- Sinclair: Back in News	: Ronald Raaijen	7
- ZX81: Still going Strong(er) afl.2	: ZX81-team / red	8
- "TORENS VAN HANOI"; art., list, uitl.	: Johan Koelman	10
- SINCAIR: De legende leeft voort	: J. Rudy Biesma	12
- Emulator-besteladres	: G. Lunter	15
- ZX80-emulator: Microdrive en Cassette	: Johan Koelman	16
- Spectrum-emulatie: een 2e keyboard voor de PC:	R. Koning	17
- Bijeenkomsten: SGG / HCC / Rijswijk	:	18
- Reparatie adres	: Austermuhle / Rennefeld	18
- Oproep, Route-beschrijvingen en		
Plattegrond 4e HSS-dag in Bunnik	: HCC-sgg / SGG-G/A	19
- De Computer (3): de vragenlijst	: Johan	22

### Sluitingsdatum copy:

November nummer: 11 Oktober

December nummer: 8 November

## SAM: DIE DEUTSCHE SEITEN (4)

### Prince of Persia Cheat

"Prince of Persia" ist ja schon ein tolles Spiel. Aber nicht ganz einfach, wenn man auch noch gegen die Uhr spielen muß. Doch es gibt ein paar Cheats, die uns das Leben erleichtern können. Also, Erst einmal lädt man das Programm. Nach dem Laden drückt man "C", und auf dem Bildschirm erscheint der Schriftzug "Prince of Persia".

Wenn man nun das Spiel mit "Space" startet, hat man gleich das Schwert, man ist unsterblich und man hat 8 Energieeinheiten. Leider hat man aber auch nur noch 30 Minuten Zeit um das Spiel zu lösen.

Wenn man aber das Spiel mit "I" startet, hat man das Schwert, man ist unsterblich, hat 3 Energieeinheiten und fängt im 3. Level an. Und man hat 60 Minuten Zeit um die Aufgabe zu bewältigen. Wenn man nun aus einem Level mit CNTRL und "Q" rausgeht um dann mit "I" wieder zu starten, fängt man jeweils im nächsthöheren Level an. Man kann dies also solange machen, bis man im 13. Level angekommen ist, durch den man nur noch durchlaufen muß um das Spiel zu lösen. Soviel für heute. Tschau bis bald.

Nico Kaiser, Geschwister-Scholl-Straße 11a  
98693 Ilmenau

### Angebot: Helpseries

Das Arbeiten mit einer Festplatte bringt viele erfreuliche Dinge mit sich. Eine davon ist, das man sehr nützliche Programme und/oder Text- und Grafikfiles findet. Eine andere ist, das man enorm Ordnung in die Vielzahl der angebotenen Software bekommt, und das auf einfachstem Wege. Die inzwischen meistbenutzte DVAR (Dos-Variable) ist bei mir der Schalter POKE DVAR 111drive geworden. Das funktioniert zumindest bei mir sicherer, als das DEVICE Ddrive, warum auch immer.

Lange Vorrede kurzer Sinn: Ich biete den Interessierten SAM-Usern wieder einmal etwas an. Ich bin nämlich hingegangen und habe alles das zusammengestellt, was meiner Meinung nach an wichtigen Informationen für die Arbeit mit dem SAM dient und was über das hinausgeht, was im Handbuch steht. Herausgekommen sind fast 2 Disketten voll Informationen, die ich (un-)sinnigerweise "Helpserie 1" und "Helpserie 2" genannt habe.

Was kann man nun konkret dort vorfinden? Erklärungen zum Soundchip, über Animation (Put/Grab), über die Palettenfarben und deren Handhabung, über diverse Befehle (Inkey\$, Fill,

MEM\$ usw.), über die Charactercodes, Keywords, Handbuch-Fehler, Bastelanleitungen (Monitoranschlüsse, Cheapo-Maus, PC-Lautsprecher etc.) und und und...

Der einzige Wermutstropfen (wie fast immer) dabei: alles ist in englisch geschrieben (es gibt halt kein deutschsprachiges SAM diskmag).

Wer also mag, der schicke mir 1 oder 2 vorformatierte Disketten und 2 DM in Briefmarken fürs Rückporto.  
Wo vom WoMo-Team

## Software-Test

### Booty

Booty? Woher kennt man den Namen bloß? Ach ja richtig. Das gabs doch schon mal, und zwar als Spectrum-Version. Nun, der SAM-User der sich Booty holt, bekommt gleich beides, die Spectrum-Version und eben eine neue SAM-Version.

Worum geht es bei Booty? Als 'Jim Lad' begibt man sich durch 30 Decks eines Schiffes auf die Suche nach Beute (Booty). In jedem Deck befinden sich nummerierte Türen, die sich nur mit einem ebenfalls gleich nummerierten Schlüssel öffnen lassen. Soweit - soweit. Aber vor den Erfolg haben die Programmierer natürlich den Schweiß gesetzt, und den gibt es hier reichlich in Form von Geister-Piraten, Ratten, Möven, überfluteten Gängen, verschwindenden Plattformen und Liften. Wohltuend fällt schon nach dem Booten der hübsche Introsound auf, der diesmal auch ohne Quazar oder ähnlichem vernommen werden kann. Im Spiel selbst geht es zumindest bei der SAM-Version ruhiger zu, es gibt nur FX-Geräusche, z.B. wenn man Gegenstände einsammelt. Bei der Spectrum-Version dudelt dagegen der Beeper die ganze Zeit über vor sich hin. Die Grafik ist in beiden Versionen sehr gut, in der SAM-Version naturgemäß auch farbenfroher. Der Spielablauf ist flüssig, die Decks sind sehr detailliert gestaltet.

Fazit: Wer sich Booty zulegt macht ganz bestimmt gute Beute. Ein Spiel, das auch auf längere Zeit Freude macht.

Zu erhalten ist es bei: Persona, 31 Ashwood Drive, Brandlesholme, Bury, Lancs, BL8 1HF zum Preis von 5 Pfund. Jedoch nicht mehr von Jupiter (da läuft eine dumme Sache wegen der Vertriebsrechte). Stellt euren Scheck bitte auf den Namen M.D. Mackenzie aus. Ach ja, unser Rating fehlt noch (SAM-Version):

Grafik: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Musik: ☐ ☐ ☐  
Steuerung: ☐ ☐ ☐ ☐ Fun-Faktor: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐



## Hilfe !!!

Zwischen dem letzten Info und dieser Ausgabe ist von eurer Seite kein Artikel eingegangen und ich hatte leider weniger Gelegenheit, am SAM zu sein, als sonst. Dazu ist mir aus Versehen ein Mißgeschick passiert, weswegen ich auch Hilfe aus dem Userkreis suche. Und zwar geht es um den Soundchip.

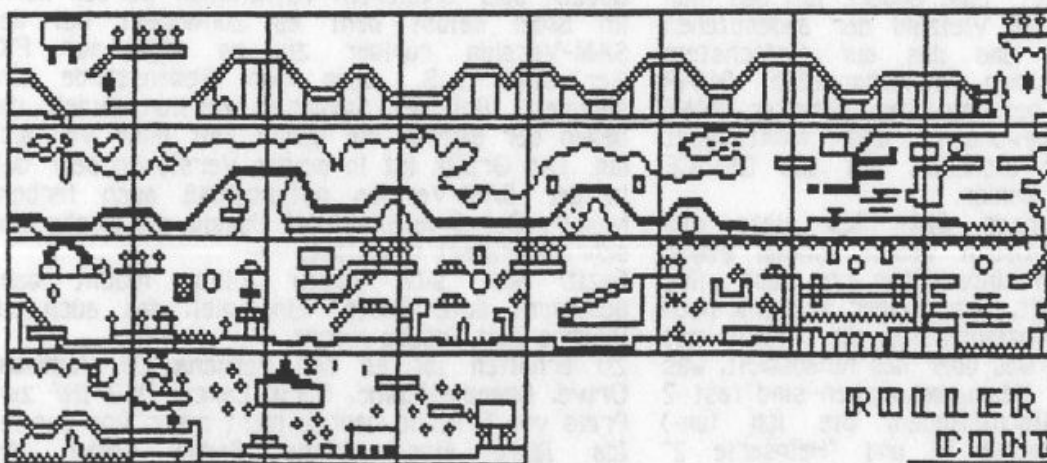
Was ist passiert? Nun - es war mal wieder Neugierde. Schließlich habe ich ja die "Prince of Persia" Version für den PC-Emulator. Leider kommt über den Beeper des PC kein Ton und Aktivboxen habe ich nicht. Was lag also näher, als der Versuch, den vom SAM und Speccy benutzten Monitor dafür ranzuziehen. Gedacht - getan: Speccy Tonkabel raus, an den PC und nichts! Leider danach am SAM auch nicht mehr, d.h. der "BEEP" funktioniert noch, "SOUND" oder gar E-Tracker-Musik jedoch nicht.

Also muß ein neuer Soundchip her. Deshalb meine Frage: Wo um alles in der Welt bekomme ich einen "Philips SAA 1009" her? Gottlob habe ich noch einen Ersatz-SAM, dessen Bild zwar etwas schliert, aber den Ton liefert. Und mal ehrlich: Ein SAM ohne Musik ist wie ein Auto ohne Motor. Auf einen Rat von euch warte ich dennoch gespannt. Euer Wo vom WoMo-Team.

## Maps von Roller Coaster

Angesichts fehlender Artikel und Zeit habe ich mich entschlossen, etwas für die Spielernaturen zu bringen. Die beiden gezeigten Mappen stammen aus SAM-Supplement 21 und sind für "Roller Coaster", ein wirklich sehr schönes, aber auch sehr schweres Spiel. Also Emulator raus, Spiel laden (oder gleich am Spectrum spielen) und Spaß haben.

## ROLLER COASTER



## ROLLER COASTER CONTINUED

Ausgabe 89 - Mai 1997

Ausgabe 90 - Juni 1997

SPC

# SGG BULLETIN

## SINCLAIR, BACK IN NEWS

Onlangs verscheen er in een belangrijke Engelse krant een artikel. De Britse uitvinder Sir Clive Sinclair is terug naar zijn roots.!

Met zijn nieuwste uitvinding de Sinclair X1.

De X1 is een radio zo groot als een gulden.

Hij weegt zeer weinig en wordt in een oor gedragen.

Zeer kleine knopjes kunnen bediend worden om de VHF band af te zoeken.

De prijs is 10 Engelse ponden.

Het horloge is te bestellen bij:

Sinclair Research, tel:01933 279300.

De levertijd zal wel net als bij alle andere Sinclair producten weer ongeveer 6 maanden bedragen (of langer?).

Sir Clive vertelde ook nog dat er meerdere produkten aan zitten te komen. Zoals nog een radio, een snoerloze telefoon, en ook een nieuw soort portable computer.

Hij vindt de huidige laptops teveel een compromies, hij denkt aan betere draagbaarheid en functie. Het ontwerp zou radicaler zijn dan de Apple eMate.

Overigens is niet alleen Sir Clive zelf weer in het nieuws, ook zijn vroegere producten weten het nieuws te halen. En dat soms op zeer spectaculaire wijze. (spectrumculaire is ook mooi, red)

Wist U dat ...???

Een zekere mr Adam Harper probeert de Thames over te steken op een Zike?

Hij doet zijn poging over een koord dat over de Thames gespannen wordt. Deze stunt doet mij in het kader van geldwerving voor het Reuma fonds. (Wie is de volgende met een kabel of iets dergelijks van het CS-Groningen naar dat lelijke museum?? Wel hun club- gebouw gebruiken en dan niet zulke acties?? De voltallige redactie zegt toe zo'n eveneent als toeschouwers te zullen opluisteren!! red).

Mr Harper is geen onbekende in de Sinclair wereld, als fietsenmaker kocht hij ooit eens 700 C5'sen uit de boedel van de terziële gegane fabriek.

Ook heeft hij een C5 opgevoerd met een speciale batterij afkomstig uit de luchtvaart zodat een C5 geen 15 mph maar 150 mph loopt, en accelereerd van 0-60 mph in 6 seconden.

Ooit deed hij een stunt met een C5, door een vuur-tunnel met een lengte van 70ft te rijden alleen om aan te tonen dat elektrische voortgestuwde voertuigen best heel snel kunnen zijn.

(Sommige Sinclair freaks zijn echt gek)

Ronald Raaijen.

## ZX81: STILL GOING STRONG(ER) 2

ZX81-ers opgelet!

Er wordt op het ogenblik aan gewerkt om tot een ruil-abonnement met het ZX-team te komen. We krijgen dan (eindelijk) eens info over de ZX81 nieuwtjes en wetenswaardigheden en kunnen dan zelf (eindelijk) ook (weer) info voor en over de ZX81 brengen.

Een vaste ZX81-rubriek zou toch fijn zijn lijkt ons.

We weten op dit moment niet precies of alle info Duitstalig is, maar misschien hoeft dat geen problemen te geven en kunnen alle ZX81-ers 'vloeiend' Duits lezen, of is er wel een vertaler onder hen.

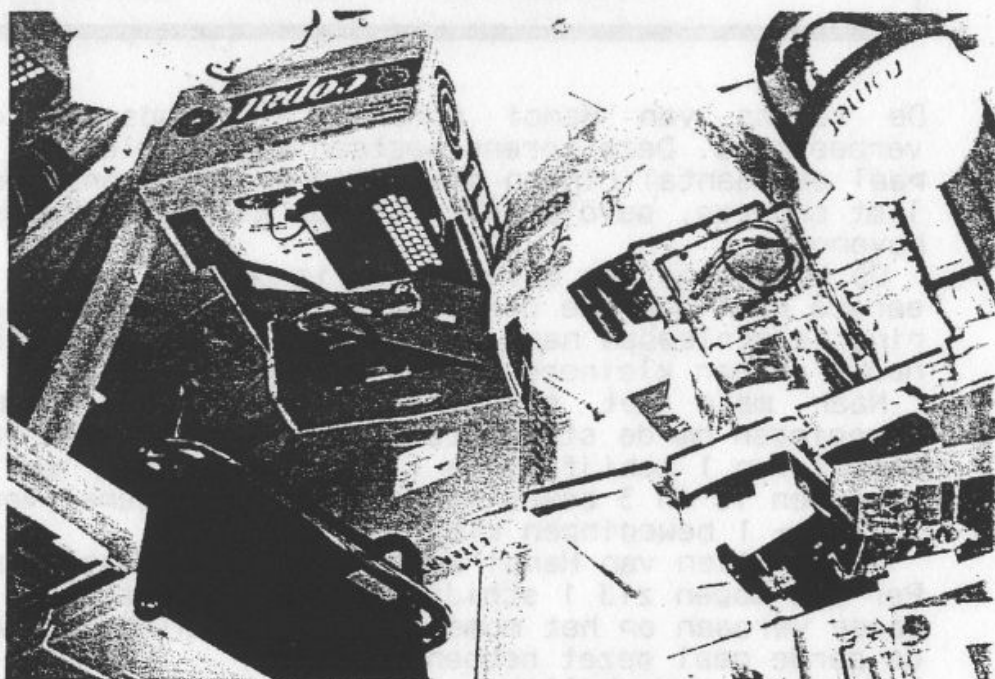
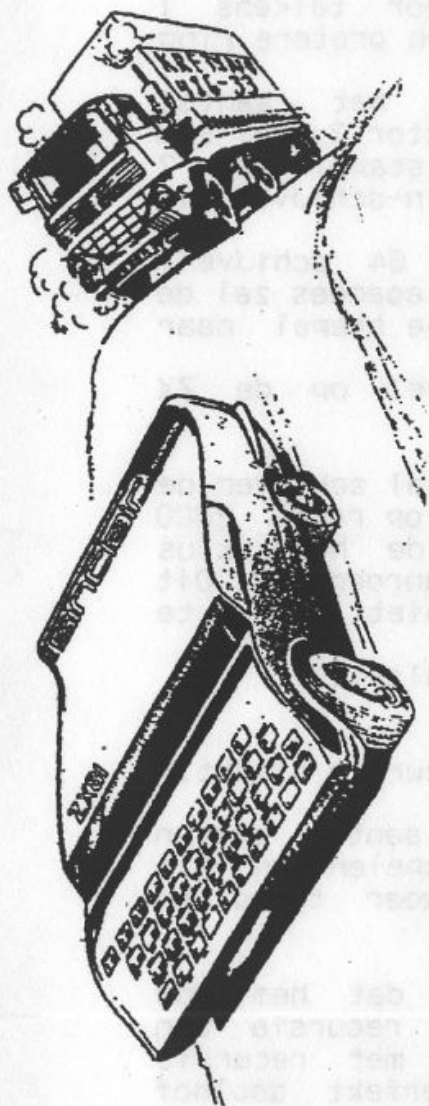
Voorlopig redden we ons deze keer nog weer met enkele afbeeldingen (foto's) van een door het ZX-team uitgebrachte kleuren-poster. N.b. Dit zijn afbeeldingen uit het 'lab' van enkele ZX81-technen, de opgekrikte 'WONDER-ZX81s' zien er (en zijn het ook) zeer proffesioneel gebouwd uit, werkelijk klasse! De kleine afbeeldingen die er vorige maand bij stonden komen van een door het ZX-team uitgebrachte diskette met meerdere ZX81-afbeeldingen. Diskette en poster zijn nog leverbaar (en in Bunnik, 11 okt, te zien). Misschien kunnen we dan ook een LCD-scherm-interface laten zien.

red.





# SGG BULLETIN



## TORENS VAN HANOI

De torens van Hanoi spreken al sinds de oudheid tot de verbeelding. Deze torens bestaan uit 3 palen met om de eerste paal een aantal ringen die variëren in omvang. De grootste ring ligt onderop, gevolgd door steeds kleiner wordende ringen daar bovenop.

De bedoeling van deze puzzel is om de stapel ringen van de eerste paal naar de derde paal te verplaatsen door telkens 1 ring te verleggen naar een andere paal, waarbij een grotere ring nooit op een kleinere ring mag komen te liggen.

Naar mate het aantal ringen toeneemt neemt het aantal bewegingen om de stapel te verplaatsen met een factor 2 toe. Een stapel van 1 schijf is in 1 beweging klaar een stapel van 2 schijven is in 3 bewegingen klaar. Een stapel van  $n$ -schijven is in  $2^n - 1$  bewegingen klaar.

De monniken van Hanoi werken met een stapel van 64 schijven. Per dag mogen zij 1 schijf verleggen. Volgens de legendes zal de aarde vergaan op het moment dat de monniken de hele stapel naar de derde paal gezet hebben.

Er zijn verschillende versies van deze puzzel op de ZX Spectrum verkrijgbaar.

Het onderstaande programmaatje geeft voor elk aantal schijven de oplossing van dit probleem. Door de GOSUB-routine op regel 2000 recursief aan te roepen kan dit kleine programma de hele klus klaren. Recursie betekent zoveel als 'zichzelf aanroepen'. Dit is een programmeerwijze voor problemen die niet zijn te programmeren met een 'gewoon' programma.

Een ander voorbeeld van recursie is :  $N!$  (N-faculteit).

De formule voor  $N! = N * (N-1) * \dots * 2 * 1$   
echter ook geldt :  $N! = N * (N-1)!$ , waaruit de recursie blijkt.

Ook schaakprogramma's werken met recursie. Een aantal zetten vooruit denken doet de computer door deze te spelen en als blijkt dat ze niet goed zijn, dan neemt hij ze weer terug en probeert andere zetten.

Mocht iemand dus een programma willen schrijven dat hem nog nooit gelukt is langs de gewone manier, dan kan recursie een oplossing zijn, enkele andere voorbeelden die met recursie opgelost kunnen worden: een weg vinden door een perfect doolhof en ook de floating-point calculator van de ROM analyseert functies recursief.

```
0 REM Torens van Hanoi
10 LET v=1: LET n=3: INPUT "Geef aantal:";s
20 GOSUB 2000: REM roep de recursieve sub-routine aan
30 STOP
```



---

# SGG BULLETIN

---

```
2000 IF s=0 THEN RETURN
2010 LET s=s-1: LET n=6-v-n: GO SUB 2000: LET s=s+1: LET
    n=6-v-n
2020 PRINT "Van ";v;" naar ";n
2030 LET s=s-1: LET v=6-v-n: GO SUB 2000: LET s=s+1: LET
    v=6-v-n
2040 RETURN
```

Het probleem van de torens van Hanoi kan vereenvoudigd worden door het als volgt te analyseren:

Om een stapel van N schijven van de eerste op de derde paal te krijgen dien ik eerst N-1 schijven op de tweede paal te zetten, daarna de onderste schijf van de eerste naar de derde paal te zetten om tenslotte de stapel van N-1 schijven van paal 2 op paal 3 te zetten.

De sub-routine vanaf regel 2000 doet dit exact.

Regel 10: De variabele V geeft aan van welke paal de stapel af moet,  
de variabele N geeft aan naar welke paal de stapel toe moet.  
De variabele S geeft het aantal schijven aan.  
Regel 20: De aanroep naar de Sub-routine met S schijven.  
Regel 30: Programma is klaar.

Regel 2000: Als S nul is, dan is de hele stapel verplaatst en is de sub-routine klaar. Deze regel is de belangrijkste in een recursieve sub-routine. Als de eindvoorwaarde niet als eerste gemeld staat dan zal het programma steeds weer in de sub-routine springen en uiteindelijk een foutmelding geven op de ZX Spectrum. (OUT OF MEMORY)

Regel 2010: Deze regel verplaatst S-1 schijven naar de enige vrije paal ( $6 - 1 - 3 = 2$ )

Regel 2020: Het programma komt hier als de S-1 schijven verplaatst zijn en de onderste steen verschoven moet worden.

Regel 2030: Deze regel verplaatst de S-1 schijven van de vrije paal die nu bezet is door de S-1 schijven naar de eindpaal.

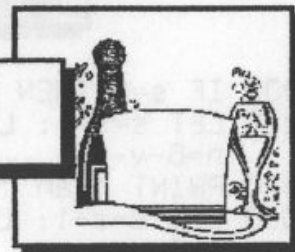
Regel 2040: Het programma is klaar met het verplaatsen van de stapel en springt uit de sub-routine.

In plaats van regel 2020 alleen tekst te laten afdrukken kan een beetje programmeur hier schijven laten verschuiven, waardoor een en ander visueel ook leuk oogt. Volgende maand zal ik dit bestaande programma zodanig wijzigen dat dit ook zal gebeuren.

'Sinclairly Yours',

Johan "Dr BEEP" Koelman

(Danke Wolfgang Haller fur den Witz).



Door Rudy Biesma.

In het september nummer van het Engelse PC-tijdschrift 'PC Format' stond een interview met Sir Clive Sinclair. Hierbij de volledige tekst van dat interview.

## ZX97 De legende duurt voort

Sir Clive Sinclair. De man die de computer naar de gewone man bracht via een kleine zwarte doos nauwelijks groter dan een bierviltje praat met *PC FORMAT*. **Jim McCauley** is gepast eerbiedig.

**H**et komt zelden voor dat er een PC FORMAT geïnterviewde is die geen introductie nodig heeft. Deze maand hebben we zo'n gebeurtenis, jullie weten al wie Sir Clive Sinclair is. Waarom we met hem praten, het antwoord daarop is simpel: zou jij dat niet doen als je de kans kreeg?

Ons werd die kans geboden en we sprongen er gelijk bovenop. Er is geen enkele journalist in het PC FORMAT gebouw die geen groot deel van z'n tienerjaren doorbracht voor een ZX81 of een ZX Spectrum, en we zijn zeker dat dat ook voor jou geldt. Er was een tijd dat Sinclair Research de wereld regeerde, in ieder geval het deel dat vooropliep in de homecomputer technologie. Het leek dat iedereen een Spectrum bezat en Sir Clive kon niets verkeerd doen, maar toen ging het als een nachtkars uit. Nu is hij terug met een typisch Sinclair produkt. Het is klein. Het heeft de letter 'X' in de naam. Het is anders. Ja, het is een radio.

Verbaasd? Niet nodig - Sinclair's allereerste produkt was een kleine draagbare radio, maar vergeleken met de nieuwe Sinclair X1, was dat nog een joekel. De X1 is een FM radio, iets groter dan een kwartje, die precies in je oor past. We zouden je er alles van kunnen vertellen, maar het is beter als de man het zelf vertelt: "Het stemt automatisch af, je drukt op een knop en het gaat naar het volgende station op de FM-band. Het heeft drie knoppen: een aan/uit schakelaar, een knop die hem terugzet aan het begin van de FM-band en een knop die er voor zorgt dat het volgende station opgespoord wordt." Het is interessant dat z'n laatste uitvinding zoveel lijkt op z'n eerste populaire apparaat en we suggereren dat Sir Clive Sinclair weer terug bij af is: "Ja, dat is zo. Het is een gebied waar ik naar terug wilde omdat de technologie veranderd is, en het is interessant om te zien wat vandaag gedaan kan worden." Aardig wat, lijkt het, want de X1 ligt kilometers voor op de MicroMatic, de oorspronkelijke Sinclair radio: "Het is een heel ander ding. Niet veel kleiner, maar het is kleiner, en een heel ander soort radio. De MicroMatic had een apart 'oordeel' en werkte op de middengolf, dit is FM."



### **Radio vriendelijk**

Radio heeft altijd de aandacht van Sinclair gehad, maar z'n andere grote projecten hebben betrekking op modernere behoeften, namelijk de behoefte om ergens te komen: "Wij hebben de laatste drie jaar een apparaat met de naam Zeta verkocht, dat een fiets veranderd in een elektrisch-ondersteund voertuig. Zeta wordt op het achterwiel bevestigd en kan je met maximaal 25 km/u voortbewegen. We zijn gestopt met de productie van Zeta en Zeta 2 komt binnenkort uit, het is in alle opzichten een verbetering ten opzichte van het oorspronkelijke model."

Maar heeft fietsen niet als doel dat het je fit houdt en je je eigen kracht gebruikt? Welk persoon koopt een Zeta en veranderd z'n fiets in een soort elektrische motorfiets? (Zeker nog nooit van een Spartamet gehoord? JRB) "Het is geworden wat we hoopte - mensen die van fietsen houden, of het nou voor vervoer of plezier is, en die het zat zijn om heuvels te beklimmen of tegen de wind in te fietsen. Je trapt zelf en je gebruikt het om je te helpen." Als je je zinnen gezet hebt tegen het gebruik van alles behalve je eigen pedaal kracht, dan heeft Sir Clive een project dat voor je geknipt is.

De X Bike: "Het is een vouwfiets die veel lichter is dan de bestaande fietsen, zodat je het bij je kunt dragen. In het ideale geval is het net zo handig als een paraplu. Het blijkt een erg moeilijk project te zijn omdat fietsen de afgelopen 100 jaar niet lichter zijn geworden. De reden hiervoor is dat alle zware onderdelen van een fiets gestandaardiseerd zijn. De pedalen, de cranks en de ketting zijn overal op de wereld hetzelfde. Als je een radikaal lager gewicht wilt hebben, moet je die allemaal bij het oudroest gooien en opnieuw ontwerpen, en dat is een hele opgave."

Na drie jaar van ontwikkeling was het beste wat Sinclair voor elkaar kreeg het terugbrengen van het gewicht van de X Bike tot drie á vier kilo, en dat was nog steeds teveel naar de smaak van Sir Clive. Maar hij heeft het idee nog niet opgegeven: "Zodra we de Zeta 2 uitgebracht hebben, wil ik doorgaan met een groot programma Zoon van X Bike. Het is mijn millennium project en ik wil het gewicht terugbrengen tot één á twee kilo. Alles is herontworpen, alles is helemaal anders."

### **"C5, iemand? Iemand?"**

Al dat gepraat over vervoer deed ons afvragen of Sir Clive zich ooit nog zou wagen aan het maken van een volledig elektrisch voertuig. De C5 mag dan een flinke teleurstelling geweest zijn, het heeft hem niet afgebracht van de mogelijkheid om terug te keren naar dat gebied: "Ik zou het doen, als ik vond dat alleen ik het voor elkaar zou kunnen krijgen. Het soort voertuig waarvan ik vind dat het zou moeten bestaan, is er nog steeds niet, ik zou het kunnen doen als ik er het geld voor had. Ik denk dat elektrische auto's hun doel voorbijschieten. Men heeft geprobeerd elektrische auto's te maken die net zo zwaar zijn als gewone auto's, maar dat levert geen bevredigend voertuig." Door die weg te volgen, produceren de fabrikanten auto's die hun halve leven verdoen met opladen en gewoonweg het bereik niet hebben die je van 'echte' auto's verwacht.

"De andere benadering," suggereert Sir Clive, "die blijkbaar vergeten wordt, is het maken van een elektrische auto die alleen bedoeld is voor het maken van lokale ritten.

Veel mensen kunnen zich tegenwoordig twee auto's veroorloven, ze zouden hun Volvo kunnen gebruiken voor lange reizen en een echte elektrische auto voor korte ritten. Omdat het alleen maar korte ritten maakt, hoeft het niet sneller te kunnen dan 50 á 70 km/u en als het niet alleen met dat soort snelheden gaat, kan het gewicht veel lager worden. Veel van het gewicht en de structuur van een auto is nodig omdat het 160 km/u kan."

Enkel het gewicht van zijn creaties tot een minimum te beperken is duidelijk één van Sir Clive's belangrijkste zorgen: "Een auto weegt een ton en een fiets weegt slechts 10 kilo. Er zit een verschil van 100:1 tussen, een voertuig dat ongeveer 100 kilo weegt, zou ideaal zijn. Als je dat doet, heb je minder accu's nodig omdat het lichter is, dus je kosten gaan omlaag. Als er iets gemaakt zou worden in de aantallen waaraan we denken bij vervoermiddelen, voorzie ik een produkt dat verkocht wordt tussen de f 5000 en f 7500 en mensen zouden graag kopen. Het zou niets noemenswaardigs kosten om te gebruiken en het zou onbeperkt moeten werken."

Auto's, fietsen en radio's zijn allemaal wel leuk en aardig, maar vraag Sir Clive op welke van zijn uitvindingen hij het trotst is, dan geeft het precies dat antwoord dat je verwacht: "Home computers. Ze veranderden de manier waarop mensen computers zagen; er werden vele miljoenen hier en in het buitenland van verkocht en een generatie groeide, bekend met computers, op. Het was allemaal gebaseerd op het idee dat er een markt voor computers was. Wij wilden de prijs van een computer omlaag brengen van f 1500 naar f 300, en dat hebben we gedaan. Wij veranderden het wezen van de markt."

14 jaar verder en de Spectrum heeft nog steeds wat leven in zich. Er is een bloeiende Internet nieuwsgroep gewijd aan het (comp.sys.sinclair) en Sir Clive ontving kort geleden een brief uit Rusland, waar de Spectrum (of z'n Russische tweeling) de meest populaire computer is, zelfs op kantoor. In de regel houdt Sir Clive niet bij wat er in de Spectrum wereld gebeurt, omdat hij de interesse verloor nadat hij het aan Amstrad verkocht: "De Spectrum had z'n tijd toen gehad en Amstrad kocht het aan het onderkant van de markt, er was dus niet veel om in geïnteresseerd te zijn." Alhoewel hij weet van de levendige emulatie en nieuwsgroep beweging, heeft hij nooit de vruchten ervan gezien, voornamelijk omdat hij nog steeds niet verbonden is met het Internet: "Ik zit er alleen maar uit luiheid nog niet op. Ik was het van plan maar je moet er wat tijd insteken voordat je het aan de loop hebt en er aan gewend bent, ik ben er nog niet aan toe gekomen."

## De tweede keer

Hij is nog steeds geïnteresseerd in PC's en we zouden nog wel eens een nieuwe PC met Sinclair Research erop kunnen zien: "Ik denk erover om in die markt terug te keren. Niet de spelletjes markt, alhoewel die interessant is, maar ik hou me bezig met de problemen die opgelost moeten worden om met een betere draagbare PC te komen. Het probleem fascineert me. Ik zou er zelf wel één willen hebben, maar op dit moment kunnen ze niet wat ik wil. Er zijn een aantal erg moeilijke technische problemen op te lossen en ik denk dat ik oplossingen kan bedenken."



Helaas voor Sinclair is dat de PC markt geobsedeerd is door standards - voornamelijk Microsoft standards. Windows CE zal naar alle waarschijnlijkheid de handheld markt domineren net zoals de PC en MS-DOS het bureau overnamen. "Dat is het probleem. Ik ben er bang voor, dat zou je gezegd kunnen hebben over de QL (Sinclair's 32-bit kantoor machine). Als je een QL naast een PC uit die tijd zet, is er geen vergelijking. De QL had al jaren geleden windows en het maakte geen zak uit. Standards nemen de boel ineens over en Psion loopt hetzelfde gevaar omdat Windows aan veel mensen verkocht zal worden. Er zijn beperkingen met Windows CE maar Microsoft zal doorzetten en het verbeteren." Er was een tijd dat Sir Clive Sinclair groter was dan Bill Gates (hij heeft zelfs eens naast hem op de vloer gezeten op een feestje op een grote computer beurs in Las Vegas), maar in de gedachten van velen van ons is Sir Clive de meerdere. Hij wordt nog steeds herkend op straat: "Niet zo vaak, maar het gebeurt. Ze houden me tegen en zeggen: 'Leuk om u te ontmoeten, bedankt voor het maken van dit of dat of wat anders' wat dan ook." Hoe dan ook, de Sinclair erfenis is één die door leeft ongeacht of hij nog eens weer een PC maakt: "Ik denk dat het wat te betekenen heeft gehad voor dit land. Onlangs stond er een stuk in de *Wall Street Journal* met de vraag waarom Engeland 33 procent van de hele werelds spelletjes software programmeurs heeft. Dat is om wat wij gedaan hebben." Als er iemand anders is die daar rechtmatig verantwoordelijkheid voor kan claimen, dan hebben wij daar nog nooit van gehoord.

=====

## SUC-PDsoftwarebank:

Demo's:  
Manfred Messerschmidt  
Wildtauben 64  
D 71334 Waiblingen  
GERMANY

Spellen en Utilitys:  
Peter Rennefeld  
Genhodder19  
D 41179 Mondchengladbach  
GERMANY

Z88:  
Voor informatie over de Cambridge Z88-notebook kunt u terecht bij: J. Austermuhle, Postfach 10-1432, 41546 KAARST, GERMANY.

## IN- en VERKOOP van:

2e. handse apparatuur, boeken, handleidingen en/of software.  
F.P. Vink, Zuiderkruis 49, Veenendaal. tel: 0318 - 550708 .

## Z80-EMULATOR, VERSIE 3.05

Hebt u vragen over de Emulator, dan kunt u schrijven aan:  
Gerton Lunter, P.O. Box 2535, 9704 CM GRONINGEN. (Netherl.)

Het bestellen van de nieuwste Update (versie 3.05) kan ook bij bovenstaand adres. Deze update wordt in twee uitvoeringen geleverd. Voor geregistreerde gebruikers is de prijs:

versie 3.05 (met DISCIPLE/+D emulatie) ± f 35,-.  
versie 3.05 (zonder DISCIPLE/+D emulatie) ± f 25,-.

## Cassette- en Microdrive-emulatie op de Z80-emulator

De Z80-emulator kent (ook op de niet geregistreerde versie 3.0\*) standaard een emulatie voor microdrive en cassette.

Omdat deze randapparatuur niet standaard op een PC aangesloten kunnen worden is er een emulatie op disk bedacht door de maker. Voor tape-emulatie heeft Gerton Lunter zijn eigen standaard bedacht. Voor microdrive-emulatie is de standaard van Carlo Delhez, de maker van de Spectrum-emulator voor QL gebruikt.

Hierdoor zijn de bestanden tussen de QL en Z80-emulator met elkaar uitwisselbaar! De emulatie van tape en microdrive kan via het hoofdmenu worden ingesteld. Na F10 staat zowel de emulatie voor T) TAPE als M) MICRODRIVE vermeld.

### Microdrive-emulatie

-----

Dit is de eenvoudigste van de twee. Kies na F10 de keuze "M". Het microdrivemenu komt te voorschijn.

Net als de gewone microdrive dient er een diskje in de drive te zitten. Deze kan 'erin' en 'eruit' gehaald worden met de keuzes "I" en "O". Na keuze "I" wordt er gevraagd hoe het bestand heet dat het diskje voorstelt. Geef de naam (bv. C:\MDR\NAAM).

De extensie wordt altijd .MDR. Er is nu een (on)geformatteerde disk in de microdrive gestopt. Standaard wordt microdrive 1 gekozen, maar deze is met keuze "1" tot "8" te wijzigen.

Verlaat het menu met 2X Esc. en in de emulator is nu de microdrive met zijn commando's beschikbaar. Indien niet, stel dan de hardware-emulatie in op ZX Spectrum + interface 1.

Weigert de microdrive eerst, herhaal dan je commando's steeds.

### Tape-emulatie

-----

De tape-emulatie werkt in weze het zelfde als de microdrive.

Er wordt een bestand benaderd dat de inhoud van een cassette bevat. Er zijn echter 2 mogelijkheden. De instelling kan alleen naar 1 bestand (bandje) wijzen of naar elke .TAP-file in de directory om iets te laden.

De eerste optie is in te stellen met "S" op het tape-menu (Single .TAP file only : YES). Met "R" en "W" kan nu worden aangegeven van/naar welk cassettebestand gelezen/geschreven wordt. Dit kunnen dus verschillende bestanden zijn!

De extensie wordt hier altijd .TAP. De gemaakte keuze(s) werken nu als cassette. Na 2X Esc. kan de 'tape' op de Spectrum manier benaderd worden (dus ook headerless).

De tweede manier is het ingeven van de directory waaruit gelezen moet worden. Elke keer LOAD "" wordt ingegeven zal de emulator naar de eerst volgende .TAP-file gaan. Als er een .TAP-file komt waarin meer programma's achter elkaar staan dan zullen deze 1 voor 1 ingelezen worden alvorens naar de volgende file te gaan.



Saven zal ook in dezelfde directory gebeuren. Deze manier is in te stellen door op het tap-menu de keuze "D" te doen en vervolgens de directory in te geven.

Wordt er een directory ingegeven die niet juist is, dan zal de reeds vermelde directory niet wijzigen. E.e.a. is goed gegaan als de INPUT/OUTPUT naar "DISK" verwijst.

Verder zitten er nog een paar snufjes op het tape-menu zoals 'verwijderen' en 'doorspoelen'. De ervaring leert dat dit niet altijd goed gaat. Het advies is dan ook : NIET GEBRUIKEN !!!

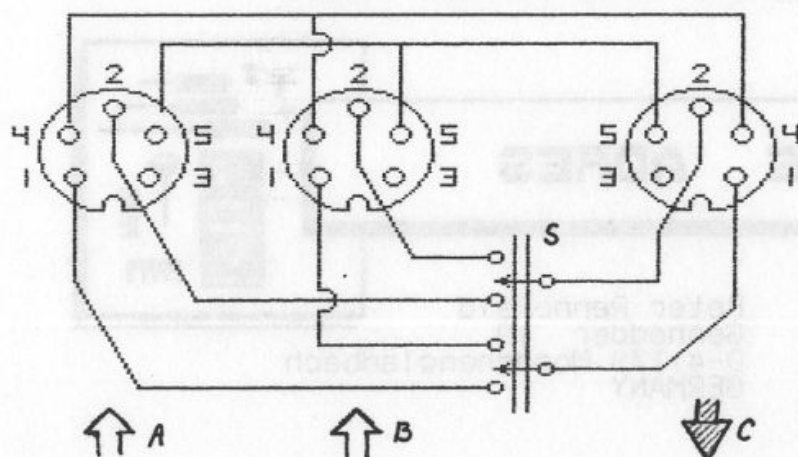
Johan "Dr BEEP" Koelman

## Voor bv. Spectrum-emulatie: Een 2e Keyboard aan de PC

Als reactie op onze 1-April-grap kregen wij onderstaand artikel laat binnen, vervolgens vergaten we het ook nog te plaatsen.

Maar beter laat dan nooit en dus....

Voor mensen die op de PC met de Spectrum werken (d.m.v. de emulator), is het misschien een idee om naast het gewone PC-toetsenbord een tweede (2e-hands ?) toetsenbord aan te sluiten, waarop de toetsen van de bekende Spectrum-tekens voorzien zijn. (Er zijn speciale folies in de handel, om uw toetsen met de mooie gekleurde Spectrum opdruk te verfraaien). Een schema om d.m.v. een schakelaar uit twee toetsenborden te kunnen kiezen staat hieronder.



- 1 .... CLOCK
- 2 .... DATA
- 4 .... GROUND
- 5 .... Vcc +5V

- S = schakelaar dubbelpolig om
- A = toetsenbord 1
- B = toetsenbord 2
- C = naar computer

Wie het nog luxer wil, kan in het Blad Elektuur #6/96 een simpele schakeling vinden waarmee automatisch omgeschakeld kan worden.

Roelof Koning.

# SGG BULLETIN

## BIJEENKOMSTEN



In het: RPV gebouw  
RABENHAUPTSTRAAT 45  
GRONINGEN  
Telefoon: 050 - 5261379

DATA SGG-GRONINGEN/ASSEN :

\*\* zaterdag 11 oktober van 10.00 - 15.30 uur BUNNIK \*\*  
zaterdag 8 november van 14.00 - 17.30 uur  
zaterdag 13 december van 14.00 - 17.30 uur

N.B. De 4e gezamenlijk bijeenkomst is dus niet in Houten,  
maar op: 11 oktober in Bunnik!

HCC-sgg bijeenkomsten in 1997:

\*\*\* zaterdag 11 oktober van 10.00 - 15.30 uur BUNNIK \*\*

In de Zaal van de Geref. Kerk, Camminghalaan 5, te BUNNIK.

RIJSWIJK: Elke 2e en 4e woensdag van de maand, om 19.00 uur.  
adres: Huis ter Wervelaan, achter het zwembad "de Wervel"

HCC-DAGEN: JAARBEURS te UTRECHT.  
!! vrijdag 28 nov, zaterdag 29 nov én zondag 30 nov 1997. !!

BUITENLAND:  
1e ASC-Meeting in Wenen, Oostentijk op 6 sept 1997  
De 3e NSSS in Wetherby, Engeland is op 20 sept 1997.

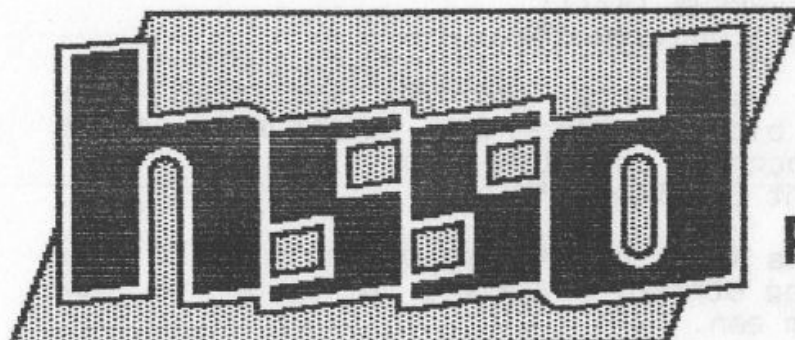
## REPARATIE ADRES

Jean Austeruhle,  
Sternwartstrasse 69,  
D-40223 Dusseldorf,  
GERMANY.  
tel/fax: 02131-69733  
off tel: 0211-395460

Peter Rennefeld  
Genhodder 19  
D-41179 Mondchengladbach  
GERMANY







## PRESS RELEASE

de 4e Hollandse SINCLAIR & SAM Dag

De HCC-Sinclair-gg en de Sinclair Gebruikersgroep Groningen/ Assen organiseren voor de vierde maal een gezamenlijke meeting voor **alle Sinclair en Sam users**.

Dus ook de gebruikers van de ZX81, de QL, de Sinclair 88 en/of PC met emulator zijn van harte welkom!

De datum van deze grote meeting is:

**zaterdag 11 oktober 1997.**

De meeting vindt plaats in de zaal bij de Gerefomeerde Kerk in **BUNNIK**, een plaats plus-minus 15 km ten Westen van **Utrecht (Nederland)** Adres: Camminghalaan 5  
De toegang is gratis (Entry is free).

Wat kunt u zoal verwachten:

Natuurlijk zullen de beide Nederlandse Sinclair gebruikersgroepen door bestuursleden vertegenwoordigd zijn.

Maar ook zult u kennis kunnen maken met veel andere bekende mensen uit de Nederlandse Sinclair en Sam scene, en niet te vergeten leden van buitenlandse User clubs en magazines, b.v. het WoMO-team van de Spectrum Profi Club uit Duitsland, en mogelijk ook de mensen van het ZX81-team.

Ook op het gebied van Software en Hardware zal er weer veel te zien zijn. Zocht u nog (tweede handse) software, hardware, boeken of tijdschriften kijk dan eens bij Fred Vink, Ronald Raaijen, Jean Austermuhle, of T.A.P. Molenaar.

Wilt u iets meer weten over speciale onderwerpen dan zijn er voldoende experts aanwezig om om vragen te kunnen beantwoorden.

B.v. SAM: Stefan Drissen en Wolfgang Haller (WoMO-team)

ZX81-emulator: Johan Koelman

Hardware aan de Spectrum: Roelof Koning

Reparaties: Jean Austermuhle

CD's met software voor de emulator: Ronald Raaijen

Dit zijn slechts enkele namen uit een veel grotere rij, en natuurlijk kunt u ook bij de aanwezige bestuurleden (met Hssd-button) aankloppen met uw vragen, opmerkingen en voorstellen.

Al met al een dag om niet te missen !!

Hoe komt U bij het gebouw van de Gereformeerde Kerk?

Met auto:

Vanuit het Noorden via Hilversum (A27):  
lees verder bij Knooppunt Lunetten (\*).

Vanuit het westen via Den Haag (A12) of via Amsterdam (A2)  
gaat u richting Utrecht, bij de knooppunt Ouderijin houdt u  
richting Arnhem (A12 - Knooppunt Lunetten) aan.  
Lees verder bij Knooppunt Lunetten (\*).

Vanuit het zuiden via Breda (A27) of via Den Bosch \*((A2), bij  
Everdinge neemt u de afslag Utrecht (A27))\* . U houdt de A27  
richting Utrecht/Hilversum aan.  
Lees verder bij Knooppunt Lunetten (\*).

**\*Knooppunt Lunetten:**

Op het Knooppunt Lunetten neemt u de A12 richting Arnhem, dan na  
plusminus 15 Km de afslag Bunnik.  
Lees verder bij afslag Bunnik (\*).

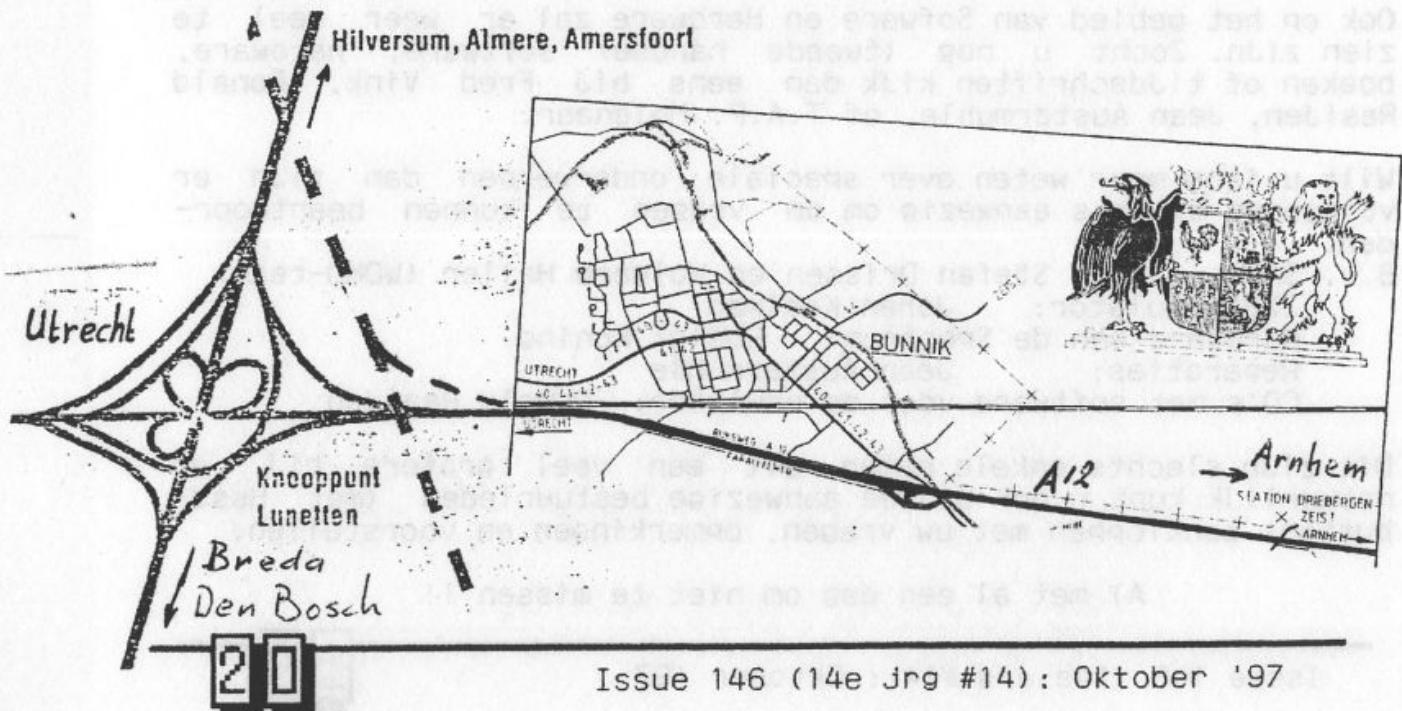
Vanuit het Oosten via Arnhem (A12), plusminus 15 Km voor  
Knooppunt Lunetten neemt u de afslag Bunnik.  
Lees verder bij afslag Bunnik (\*).

**\*Afslag Bunnik (-E4/F4- op de plattegrond ==> ):**

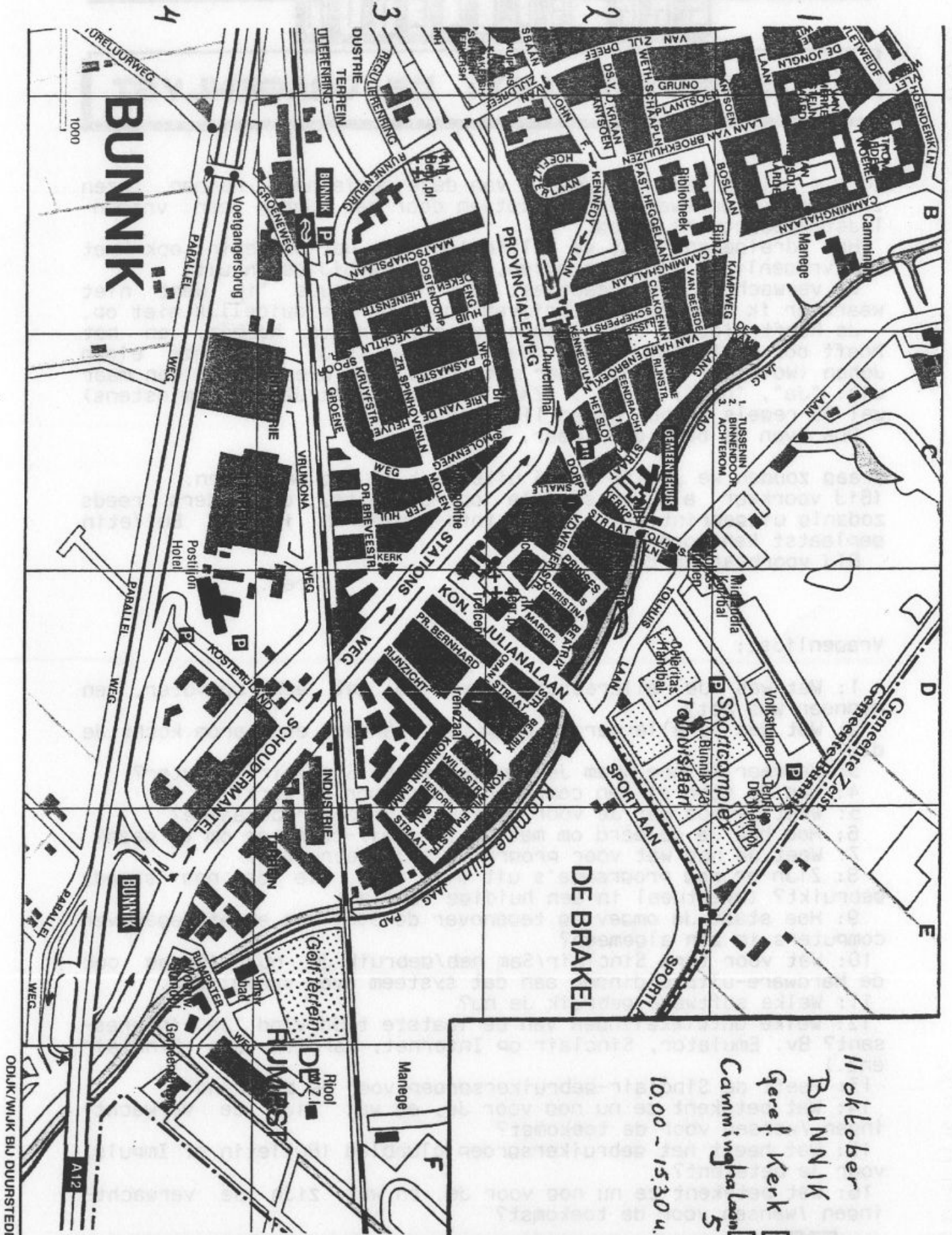
Aan het einde van de afslag gaat u linksaf de "Schoudermantel"  
op, deze gaat eerst over in de "Stationsweg" en later over in de  
"Provincialeweg". Bij het 2e verkeerslicht \*((Ampel), 1e al in  
de Stationsweg) gaat u rechtsaf de "(van) Zijldreef" op (-B3-).

Eerste straat rechts ("Kennedylaan"). Op de 2e kruising rechts  
("Camminghalaan"), de Kerk is nu aan de linkerkant (-B2-).  
N.b. Laden en lossen kunt u op het terrein van de Kerk, parkeren  
rechts van de weg of op de "Kennedylaan".

Met de trein, vanuit het Station (-B3-) loopt u via de  
"Maatschaplaan" naar de "Provincialeweg" deze steekt u schuin  
naar rechts over, de eerste straat links is dan de  
"Camminghalaan" (-B2-). Kerk aan uw rechter kant.







11 oktober  
 BUNNIK  
 Geref. Kerk  
 Camminghalaan 5  
 10.00 - 15.30 u.

## DE COMPUTER (3): DE VRAGENLYST

Zo als jullie reeds in deel 1 van deze serie hebt kunnen lezen zijn de vorige twee delen ontstaan door dat Johan een vragenlijst toegestuurd kreeg.

Het 'dreigement' dat we jullie (ook via het Bulletin) ook met die vragenlijst zou overvallen, voeren we bij dezen uit.

We verwachten veel reacties, want het excuus "ik weet niet waarover ik zou moeten schrijven" gaat nu dus duidelijk niet op.

Je hoeft niet op alle vragen een antwoord te hebben, en het hoeft ook echt niet in de 'meesterlijke' stijl van onze eigen Johan (Wolkers) Koning, maar met antwoorden die niet alleen maar uit: "ja", "nee", "1827", "ZX80" bestaan moet je toch (minstens) wel 30 regels kunnen halen lijkt ons.

Dus even je best doen maar.

Graag zouden we jullie kopij uiterlijk 13 dec ontvangen.

(Bij voorkeur als tekst-file op diskette, of anders reeds zodanig uitgeprint dat het via foto-copiëren in het Bulletin geplaatst kan worden).

Bij voorbaat hartelijk dank.

red.

### Vragenlijst:

1: Wat was je allereerste ervaring met een computer, en wanneer was dat?

2: Wat was je allereerste computer, wanneer en waarom kocht je die?

3: Wanneer en hoe kwam je aan je eerste Sinclair computer?

4: Had je toen al een computer nodig voor je werk?

5: Weet je nog wat je voor je eerste Sinclair betaalde?

6: Hoe heb je geleerd om met je Sinclair-computer om te gaan?

7: Weet je nog wat voor programma's je gebruikte?

8: Zijn er nog programma's uit die tijd die je nog steeds gebruikt? (eventueel in een huidige versie?)

9: Hoe staat je omgeving tegenover de Sinclair en/of tegenover computers in z'n algemeen?

10: Wat voor type Sinclair/Sam heb/gebruik je nu? (Graag ook de Hardware-uitbreidingen aan dat systeem even vermelden).

11: Welke software gebruik je nu?

12: Welke ontwikkelingen van de laatste tijd vind je interessant? Bv. Emulator, Sinclair op Internet, Hardisk aan Sinclair enz.)

13: Heeft de Sinclair-gebruikersgroep voor je betekend?

14: Wat betekent ze nu nog voor je, en wat zijn je verwachtingen /wensen voor de toekomst?

15: Wat heeft het gebruikersgroep clubblad (Bulletin of Impuls) voor je betekend?

16: Wat betekent ze nu nog voor je, en wat zijn je verwachtingen /wensen voor de toekomst?



17: Stel je eens voor dat de Sinclair/Sam accuut uit je leven verdween, hoe zou dat zijn.

N.B. De antwoorden op de vragen 13 en 14 mogen zowel op de SGG-Groningen/Assen (SGG-G/A) als op de Sinclair-gebruikersgroep van de HCC (HCC-sgg) betrekking hebben.

Vermeld er dan wel even welke Sgg je bedoeld, zodat je reactie op de Juiste plek terecht komt.

Vermeld bij de antwoorden op de vragen 15 en 16 even of je het "SGG-Bulletin" dan wel de "Impuls" bedoelt.

Natuurlijk weten we dat een deel van onze leden ook (te?) regelmatig achter de PC zit, zodat enige vragen over PC gebruik best mogen vinden wij.

18: Heb je de PC nodig voor scholing of werk?

19: Wat vind je aantrekkelijk in het werken met een PC en wat haat je?

20: Wat voor Software gebruik je?

21: Wat vind je van de prijzen van de software?

22: Wat vind je van de toepassingen van de Computer (PC zowel als Sinclair, MSX en Commodore enz)?

23: Hoe zijn je ervaringen met Emulatoren? (en welke?)

24: Hoe zijn je ervaringen met Internet?

25: Wat zijn je ervaringen met virussen?

26: Hoe ziet voor jou de ideale PC er uit?

27: Probeer eens een toekomstbeeld te schetsen van de functie van de PC over 10 jaar? En past daar dan nog een Sinclair/Sam in?

28: Lees je computerbladen?

29: Vind je dat hun taak ophoud bij het leveren van het blad of zou dat verder moeten gaan?

30: Stel je eens voor dat de PC accuut uit je leven verdween, hoe zou dat zijn.

De oplettende lezer zal opgevallen zijn dat de nummering in deze lijst niet overeenkomt met die van de antwoorden in deel 2.

Dit komt omdat we bij het opnieuw opmaken van de vragenlijst (voor het Bulletin), we vragen aan de oorspronkelijk lijst toe gevoegd hebben en ook enkele uit die lijst weggelaten hebben.

Om het daarna toch een zekere logische opbouw te geven hebben we de volgorde aangepast.

Dan willen we nogmaals dringend verzoeken om jullie medewerking te verlenen, zodat we er in de 15e jaargang (3e Lustrum!) een soort "In de Spot" serie van kunnen maken.

Ook terug of vooruit blikkende beschouwingen die niet op deze vragenlijst gebaseerd, zijn natuurlijk van harte welkom, even als beschouwingen over het heden.

Voor menigeen onder jullie de kans om nu (eindelijk) eens in ons aller SGG-Bulletin te komen.

red.



DRUKWERK

REDACTIE-ADRES:

J.W. KONING

MIEDEN 5

9866 TM LUTJEGAST

tel: 0594-612807

