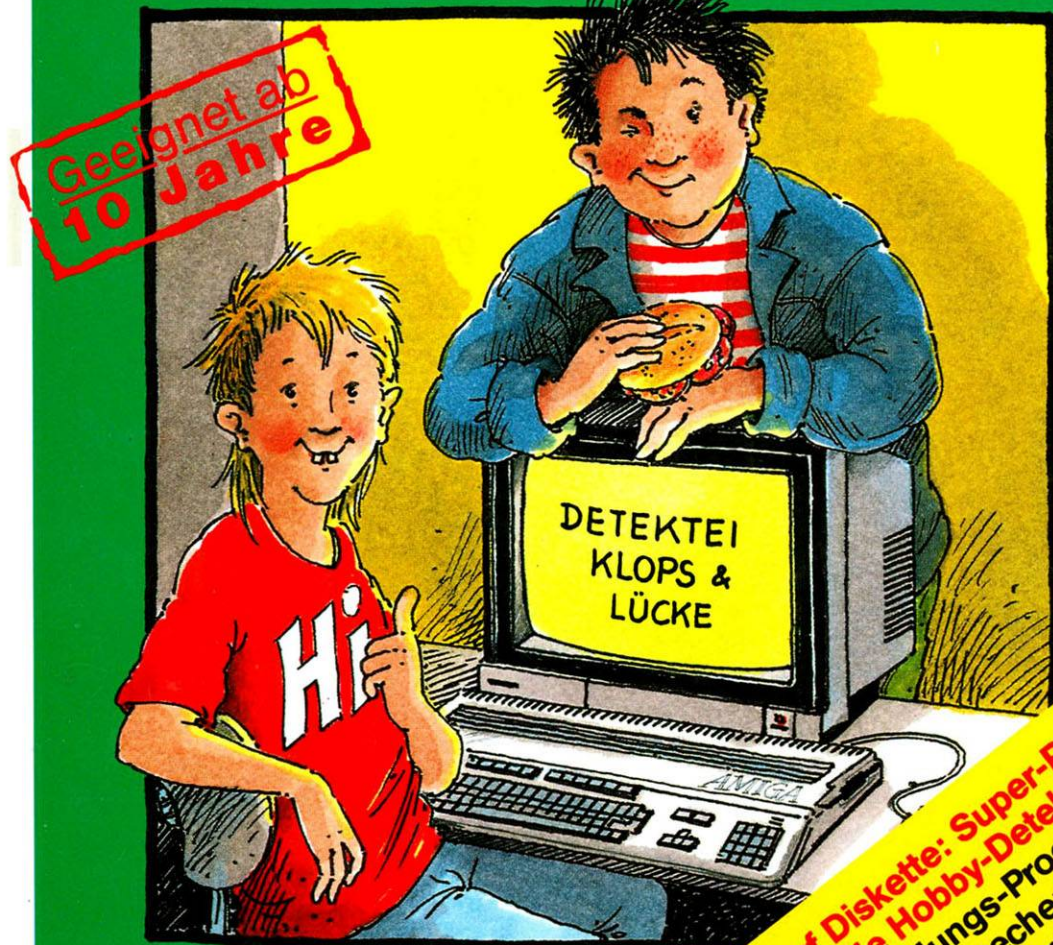


Frank Stieper

Klops & Lücke: Die AMIGA-Detektive



Computer-Einführung
mit Spaß und Spannung

**Auf Diskette: Super-Programme
für die Hobby-Detektive!**

- Fahndungs-Programm
mit Verbrecherkartei
- Datencodierer



Klops&Lücke: Die AMIGA-Detektive

Frank Stieper

Klops & Lücke: Die AMIGA-Detektive

Computer-Einführung
mit Spaß und Spannung

Markt&Technik Verlag AG

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme

Stieper, Frank:

Klops & Lücke: die Amiga-Detektive : Computer-Einführung mit Spaß und Spannung / Frank Stieper. –
Haar bei München : Markt-und-Technik-Verl., 1992
ISBN 3-87791-254-0

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht.

Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt.

Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen.

Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden.

Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische
Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen.

Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien.

Die gewerbliche Nutzung der in diesem Produkt gezeigten Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig.

Commodore-Amiga ist eine Produktbezeichnung der Commodore-Amiga Inc., USA

Amiga-BASIC ist eine Produktbezeichnung der Microsoft Inc., USA

AmigaDOS ist eine Produktbezeichnung der Commodore-Amiga Inc., USA

15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

95 94 93 92

ISBN 3-87791-254-0

© 1992 by Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Straße 2, D-8013 Haar bei München/Germany

Alle Rechte vorbehalten

Einbandgestaltung: Grafikdesign Heinz Rauner unter Verwendung einer Illustration von Angela Weinhold

Innenillustrationen: Angela Weinhold

Herstellung: Claudia Bäurle

Dieses Produkt wurde mit Desktop-Publishing-Programmen erstellt
und auf der Linotronic 300 belichtet

Druck: Pustet, Regensburg

Printed in Germany

Inhaltsverzeichnis

Begrüßung	7
Das ist Klops! – Das ist Lücke!	11
Kapitel 1	
Die Detektei KLOPS&LÜCKE oder Was ist verdammt noch mal eine WORKBENCH?	13
Kapitel 2	
Operation Schulhof oder Wer hat Angst vorm bösen Wolf?	57
Kapitel 3	
Ballerspaß am Samstagnachmittag oder Der Dritte im Bunde – ein AMIGA	67
Kapitel 4	
Die Polizei in der Schule oder Klops&Lücke in der Schlinge des Hausmeisters	93
Kapitel 5	
Neunundzwanzigfundneunzig oder Wir basteln uns eine Datendiskette	103
Kapitel 6	
Biggis Geburtstag oder Der Computer kann ja sprechen!	141

Kapitel 7

Beim Arzt, am Strand und anderswo oder Was macht die Muschel im AMIGA?	157
---	-----

Kapitel 8

Die geheimnisvolle Stimme oder Klops&Lücke im Gefängnis	173
Der Klops&Lücke-Kummerkasten	201

Anhang A

Wie gründe ich eine Detektei?	203
-------------------------------	-----

Anhang B

Inhalt zur beiliegenden Programmdiskette	215
--	-----

Anhang C

Amiga-DOS-Fehlermeldungen und ihre Beseitigung	219
--	-----

Stichwortverzeichnis	225
-----------------------------	-----

Begrüßung

Dieses Buch gibt dir neben einer spannenden Detektivgeschichte auch noch einen fachmännischen Einstieg in den AMIGA. Im Laufe der Geschichte wirst du feststellen, daß vieles wesentlich leichter zu handhaben ist, als es im ersten Moment scheint. Alle im Buch gemachten Angaben beziehen sich auf den AMIGA 500 und AMIGA 2000, mit höchstens zwei Diskettenlaufwerken.

Gemeinsam mit den Hauptpersonen Klops und Lücke erlebst du nicht nur ein aufregendes Abenteuer, sondern erlernst dabei auch noch den Umgang mit einem AMIGA. Das Besondere daran ist, daß du die Erklärungen in der Handlung immer von fast gleichaltrigen Personen bekommst.

Der Fahrplan dieses Buches

Damit du auch sämtliche Möglichkeiten dieser humorvollen Anleitung ausschöpfen kannst, möchte ich dir kurz die Bedeutung der im Text vorkommenden Symbole erklären:



Dieses Symbol zeigt an, daß die dahinter stehenden Koordinaten in das Programm *Stadtplan* (es befindet sich auf der beiliegenden Programmdiskette) eingegeben werden können. An den angegebenen Positionen erscheinen kleine farbige Pfeile. Dieser Stadtplan-Ausschnitt des im Buch vorkommenden Ortes Wildeshausen ist dazu gedacht, die Standorte von Personen oder Gegenständen besser nachvollziehen zu können.

Eine genaue Beschreibung dieses Programmes befindet sich im Anhang B, mit der Überschrift »Inhalt der beiliegenden Programmdiskette«.



Diese Glühbirne leuchtet dann auf, wenn im Text ein Tip bzw. Trick verraten wird.



Bei diesem Symbol muß ein wichtiger Ratschlag unbedingt beachtet werden.



Weiterhin werden an einigen Stellen des Buches leichte Aufgaben gestellt, bei denen es natürlich in der Entscheidung des Lesers liegt, sie auszuführen. Hier tauchen dann die Fragezeichen-Symbole auf.

Solltest du Lust bekommen haben, am Ende des Buches selbst eine Detektei zu gründen, bist du bestens mit dem Anhang A »Wie gründe ich eine Detektei?« beraten, der dir eine genaue Anleitung dazu gibt.

Anhang B enthält, wie schon genannt, eine Auflistung aller auf der beiliegenden Diskette befindlichen Programme, inklusive ihrer genauen Beschreibung und Funktionsweise.

Die in der WORKBENCH oder SHELL vorkommenden Fehlermeldungen werden im Anhang C genau aufgelistet und ausführlich beschrieben. Mit enthalten ist eine Anleitung des Programmes *WB-Hilfe*.

Ein Stichwortverzeichnis am Ende des Buches bildet dann den Abschluß.

Vieles ist in diesem Buch, neben der textlichen Beschreibung, auch als Abbildung dargestellt. Das wirst du im Laufe des Lesens sehr zu schätzen wissen, weil du dadurch nicht ständig gezwungen bist, die Handlung zu unterbrechen. So kannst du dich vorerst ganz auf das Buch konzentrieren.

Um später einzelne Vorgänge auf deinem AMIGA nachvollziehen zu können, schlage den entsprechenden Begriff im Stichwortverzeichnis nach.

Im Inhaltsverzeichnis findest du alle Kapitelüberschriften mit den darin behandelten Schwerpunktthemen. Möchtest du zum Beispiel noch einmal einige Dinge über die WORKBENCH nachlesen, reicht ein kurzer Blick in dieses Verzeichnis.

Der erste Kontakt – das Anschließen des AMIGA

Bist du gerade erst glücklicher Besitzer eines AMIGA geworden, möchte ich dir hier in einzelnen Schritten beim Aufbauen behilflich sein:

1. An der Rückseite des AMIGA siehst du eine Vielzahl von rätselhaften Anschlüssen. Das ist aber halb so schlimm, als es aussieht:
2. Die Maus wird an Anschluß *A* befestigt. *B* ist für Joysticks reserviert. Bitte nicht miteinander verwechseln, sonst können keine Mausektionen ausgeführt werden.
3. Hast du einen Monitor, mache bitte ab Punkt 5 weiter. Besitzt du dagegen ein Fernsehgerät, geht's sofort mit 4 weiter.
4. Ein TV-Modulator wird an der mit *I* gekennzeichneten Buchse angeschlossen. Er ist so konzipiert, daß er die gesendeten Daten des Computers in die für das Fernsehgerät verständlichen Signale umwandelt.

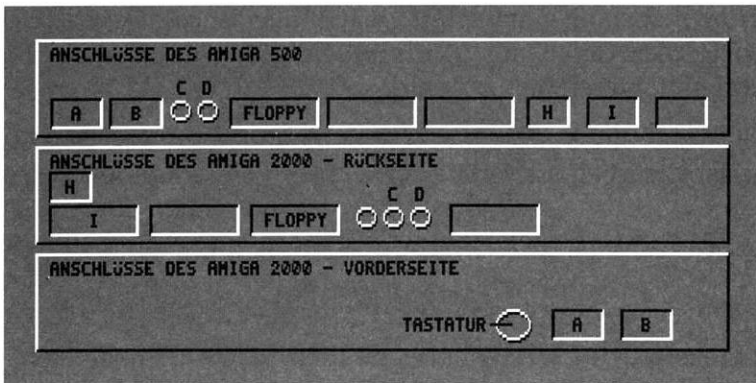


Bild I.1: Die Anschlüsse eines AMIGA 500 und AMIGA 2000

Da der TV-Modulator nur einen Anschluß mit der Bezeichnung »Audio in« besitzt, liegt ein Y-Kabel bei. Dieses wird an den Audiobuchsen C und D mit dem AMIGA verbunden.

ACHTUNG! Ein direkter Anschluß des Computers ist nur an TV-Geräten mit Scartbuchse möglich (Scartkabel sind im Fachhandel erhältlich).

Wenn du einen TV-Modulator besitzt, kannst du gleich bei 7. weiterlesen.

5. Das Scartkabel wird an dem RGB-Anschluß (Buchse I) des AMIGA angeschlossen.
6. Der Stereoton ist wirklich nur dann zu genießen, wenn du die beiden Audiostecker (roter und weißer Chinch-Stecker am Scartkabel) in die Anschlüsse C und D gesteckt hast. Wobei C den linken (weiß) und D den rechten (rot) Stereokanal darstellen.
7. Anschluß H ist der Stromanschluß, hier schließe bitte erst jetzt das Netzteil an. Achte aber bitte darauf, daß das Netzteil im Moment noch ausgeschaltet ist.
8. Sind alle Kabel ordnungsgemäß in ihren Buchsen befestigt, starten wir einen ersten Probelauf. Schalte bitte jetzt das Netzgerät und den Monitor bzw. das Fernsehgerät ein. Wenn du darauf das Einschaltbild des AMIGA siehst – die berühmte Hand mit der Diskette und der Bezeichnung WORKBENCH 1.3 – dann ist dein AMIGA in Ordnung! Du siehst, deine Geräte haben weder technische Defekte, noch ist etwas falsch angeschlossen. Nach diesem erleichternden Erfolgserlebnis kannst du Punkt 9 überspringen und das Einleitungskapitel abschließen.
9. Erscheint nun allerdings kein Begrüßungsbild, überprüfe noch einmal alle deine Anschlüsse. Passiert dann immer noch nichts, mußt du zum Fachhändler gehen und den Garantieschein in Anspruch nehmen.

Die erste Hürde ist somit genommen. Dein AMIGA ist einsatzbereit. Dir fällt so einiges vom Herzen. Glaub' mir, nichts ist schlimmer als ein neu gekaufter und dann nicht funktionierender Computer.

ACHTUNG! Wenn im Verlaufe der Geschichte öfter der Begriff Monitor vorkommt, ist natürlich auch damit das eventuell vorhandene Fernsehgerät gemeint.

Danke schön!

An dieser Stelle möchte ich mich bei all denen herzlich bedanken, ohne die dieses Buch vielleicht nie entstanden wäre:

Besonderer Dank gilt meiner Frau Bettina und unserem Sohn Philipp, für ihre unendliche Geduld während der Arbeit an meinen Büchern, auf einen Mann und Vater verzichten zu müssen.

Herzlichen Dank auch an unseren ständig hilfsbereiten und liebevollen Babysitter Margarethe (Tante Rethe), an meinen unermüdlichen Testleser Tim und an Detlef, der mir so wie kein Freund zuvor jederzeit kompromißlos und hilfreich zur Seite stand.

Zuletzt, aber nicht weniger wichtig, danke ich Frau Birgit Ellissen, für ihre lebenswürdige Betreuung.

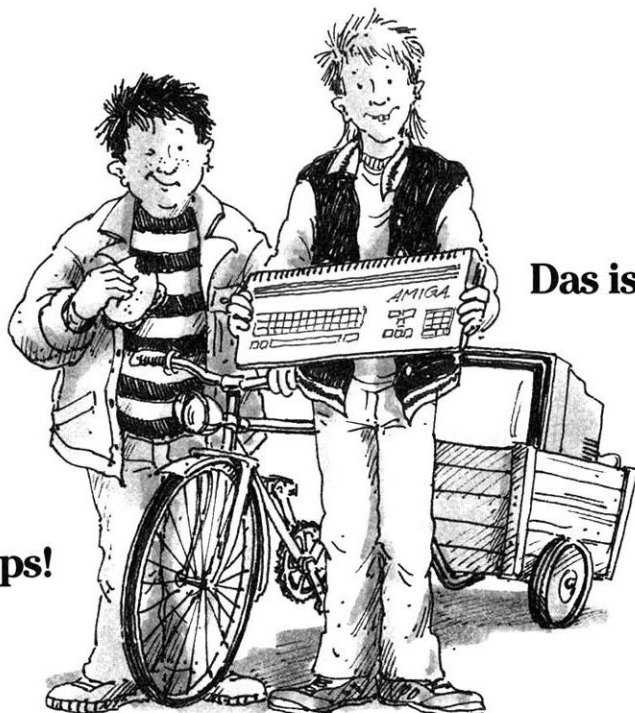
Das war es vorerst, am Schluß dieser spannenden Geschichte sprechen wir uns noch einmal kurz wieder. Bis dahin, viel Spaß und Erfolg mit –

KLOPS UND LÜCKE: DIE AMIGA-DETEKTIVE

Frank Stieper

Schneverdingen, im Januar 1992

Das ist Klops!



Das ist Lücke!

KLOPS wurde am 18. Februar elf Jahre alt. Er liebt extra dicke Salamischeiben auf knusprig frischen Brötchen. Butter darf allerdings nicht mit rauf. »Das verdirbt den guten Geschmack«, sagt er, denn in dieser Hinsicht ist er Feinschmecker. Er ist ein sensibler Kerl mit festen Grundsätzen und dickem Fell. Sein größtes Laster ist BIGGI. Seit seinem Schulwechsel in die Wildeshausener Gesamtschule ist er bis über beide salamigenährten Ohren in sie verknallt. Und noch etwas: Er weiß so viel über einen AMIGA wie ein Gartenzwerg über Mengenlehre.

LÜCKE wurde am 25. Mai zwölf Jahre alt. Sein Geburtsort ist Wildeshausen. Er hat zwar keine Geschwister, dafür ist sein Vater schlimmer als ein kleiner Bruder oder eine kleine Schwester. Lücke ist ein cooler Typ, der es gar nicht gerne sieht, wenn Mädchen in Entscheidungen das Ruder in die Hand nehmen. Trotzdem ist er ein recht freundlicher Mensch, der nur ab und zu mal beim Sprechen, wenn er sich wahn-sinnig über etwas aufregt, ein wenig zu Pfeifen beginnt. Von einem AMIGA hat er, im Gegensatz zu Klops, allerdings schon eine Menge Ahnung!

Kapitel 1

Die Detektei KLOPS&LÜCKE

oder

**Was ist verdammt noch mal eine
WORKBENCH?**



Oink-ritsch! Oink-ritsch! Oink-ritsch!

»Dieses bescheuerte Fahrrad, wenn Biggi mich so sehen würde, hätte ich sicherlich nie eine Chance bei ihr«, denkt Klops.

Mußte er doch das viel zu kleine und rostige Fahrrad von seinem Cousin erben. Ausgerechnet heute, an diesem letzten Augusttag, will die Sonne noch einmal ihr Bestes geben. Völlig außer Atem, mit hochrotem Kopf und schweißgebadet, quält er sich die letzten paar Meter hoch zum Gipfel der Bergstraße. Da wohnt Lücke. Lücke war der einzige, der ihn damals nicht ausgelacht hatte, als er hier zugezogen war und der Klasse 5c vorgestellt wurde. Er, mit dem viel zu kleinen Kopf auf dem von Salamibrötchen und Pommes frites vollgestopften kurzen Mittelteil. Schon in der großen Pause danach hatte Lücke ihn vor »Schwitzkasten« gewarnt. Schwitzkasten ist der Stärkste in der Schule. Wenn der mal schlechte Laune hat, ist niemand so richtig sicher vor ihm. Schwächere Kinder in den Schwitzkasten zu nehmen, ist seine Spezialität. Es gibt kaum einen Schüler, der nicht schon einmal davon kosten durfte. Leider kümmern sich die Lehrer nicht darum. Sie haben längst aufgegeben, ihn zu erziehen, und lassen ihn jetzt machen, was er will. Sie meinen, er ist ein Sozialfall. Alle anderen sind allerdings der Meinung, er sei ein Spinner.

Endlich hat Klops das Treppenhaus erreicht. Wie ein alter Mann stützt er sich auf das Geländer und hechelt nach kühlender Frischluft.

»Da jetzt noch rauf, in den vierten Stock, dann ist sowieso alles umsonst gewesen, weil ich garantiert einen Zentimeter vor Lückes Fußmatte in Ohnmacht falle!« murmelt Klops. In diesem Moment beginnt er das Haus, den vierten Stock, das Treppengeländer und sogar die Fußmatte zu hassen.

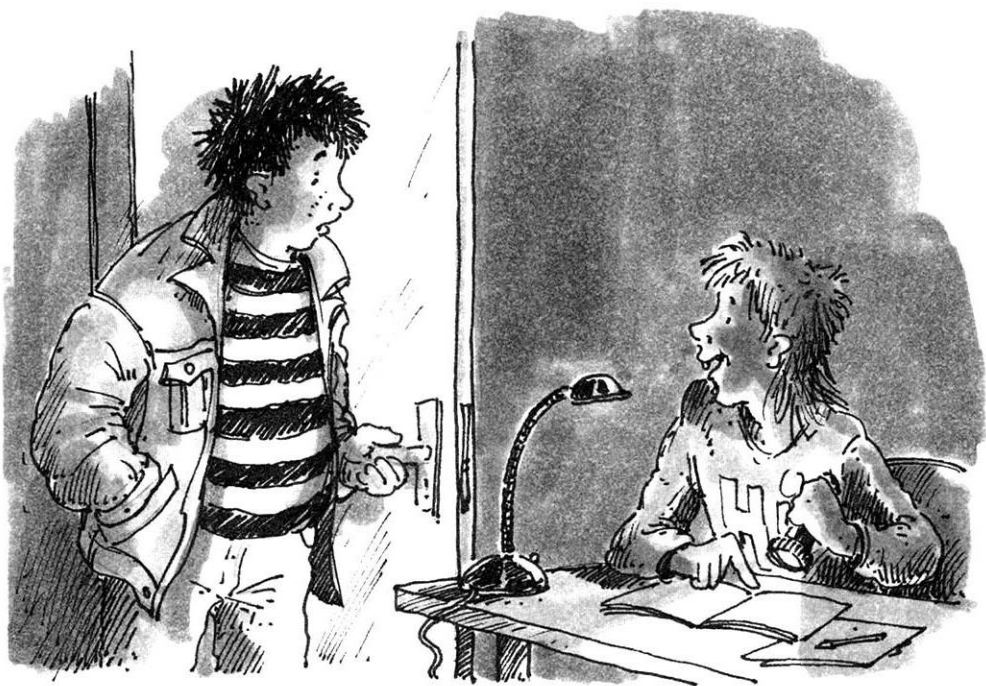
Noch nie hatte er es so eilig gehabt wie heute. Er klingelt, als wäre eine Herde wildgewordener Elefanten hinter ihm her. Nervös klopft er mit seinen Fingern am Türrahmen und murmelt:

»Nun mach schon auf!«

Fast eine halbe Ewigkeit vergeht, bis er endlich dumpfe und schleifende Schritte hinter der Wohnungstür hört.

»Mensch, falls dieses Haus irgendwann einmal brennen sollte, dann ist Familie Bittner hoffnungslos verloren«, flüstert er, als sich im selben Moment Lückes Vater in seiner schönsten Tracht vor ihm zeigt:

Der Zigarettenstummel im rechten Mundwinkel, eingehüllt in ein schweißgebadetes Ballerspiel-Unterhemd und mit Jogginghose und Filzpantoffel bekleidet. Dazu ein starr nach vorn gerichteter Blick.



»Das sieht vielleicht aus! Na, ist egal, ich besuche ja Lücke und nicht seinen computerbesessenen Vater!« denkt er und fragt:

»Guten Tag, Herr Bittner, ist Lücke da?«

»Ja, komm rein. Er sitzt in seiner Höhle!«

»Danke!«

Klops betritt vorsichtig Lückes abgedunkeltes Zimmer. Die Gardinen sind zugezogen. Nur ein kleiner Taschenlampenstrahl leuchtet auf sein Schulheft, das aufgeschlagen vor ihm auf dem Schreibtisch liegt.

»Was machst du denn da?« fragt Klops überrascht.

»Meine Hausaufgaben!«

»Im Dunkeln?«

»Wieso, ich habe doch die Taschenlampe!«

»Aber das ist doch viel zu anstrengend, du kannst dir deine Augen verderben!«

»Für mich ist das aber ziemlich praktisch, dadurch habe ich viel mehr Ruhe!«

»Wieso mehr Ruhe?«

»Weil meine Eltern jedesmal, wenn sie hier hereinschneien, sich über das Chaos aufregen. Also habe ich mir gedacht, wenn sie es nicht sehen, haben sie keinen Grund mehr, über irgend etwas zu jammern. So erspare ich mir einige Standpauken!« Dabei grinst er Klops so verstohlen von der Seite an, daß man jetzt deutlich seine berühmt-berüchtigte Zahnlücke erkennen kann. Die sorgt manchmal dafür, daß Lücke beim Sprechen lispelt, aber nur wenn er sich über irgend etwas wahnsinnig aufregt. Daher hat er auch seinen Spitznamen »Lücke«. Im echten Leben heißt er Horst.

»Warum hast du eigentlich so hysterisch geklingelt. Brennt's endlich mal? Wo wird der weltbeste Löschmeister, Rächer verbrannter Möbel und Bücher, gebraucht?«

»Nirgends, du hast verdammtes Glück gehabt!«

»Wieso?«

»Ach ist schon gut, mir fiel nur eben etwas ein! Guck mal, was ich hinter dem Schulhof gefunden habe. Im Gebüsch!«

Lücke reißt Klops einen Briefumschlag aus der Hand. Er hält das Papier gegen das Taschenlampenlicht und mustert es von allen Seiten. Mit einer Stimme, mit der man Fahrradketten einschmieren könnte, haucht er:

»Was mag das sein? Vielleicht eine verschollene Schatzkarte, ein glückbringender Lotterieschein etwa oder gar ein Liebesbrief von deiner holden Biggi?«

Mit einem Augenzwinkern boxt er Klops freundschaftlich in die Seite.

»Du bist vielleicht komisch, guck doch rein, dann siehst du, was das sein soll. Wirst du daraus schlau?«

Neugierig und mit spitzen Fingern zupft Lücke das geheimnisvolle Dokument aus dem Umschlag. Vorsichtig, als hielte er eine Schatzkarte in der Hand, faltet er das Blatt auseinander und liest.

```
OPEN "PAR:" FOR OUTPUT AS #1
PRINT #1,"LETZTE WARNUNG!"
PRINT #1,""
PRINT #1,"WENN NICHT BIS NÄCHSTE WOCHEN, FREITAG, SIEBEN UHR,"
PRINT #1,"DER DRECK ENDGÜLTIG VERSCHWUNDEN IST, WERDEN"
PRINT #1,"SIE SICH DEN REST IHRES LEBENS WÜNSCHEN, AN"
PRINT #1,"DIESEM TAG LIEBER NICHT AUS DEM BETT"
PRINT #1,"GEKROCHEN ZU SEIN!"
PRINT #1,""
PRINT #1,""
PRINT #1,"MIT DEN BESTEN ABSICHTEN!"
PRINT #1,"IHR BEOBACHTER K.B.!"
CLOSE #1
END
```

Lücke schluckt zweimal kurz, sieht langsam zu Klops auf und murmelt:

»Ich schätze, du hast da eine interessante Entdeckung gemacht. Das sieht verdächtig nach einer Bedrohung aus. Ich schätze, der Brief wurde mit einem Computer geschrieben, um keine Spuren zu hinterlassen. Entweder hat das jemand nur so geschrieben, oder die Erpressung ist echt. Meinst du, daß da, wo du den Brief gefunden hast, eventuell noch mehr liegen könnte? Das müßten wir eigentlich mal überprüfen. Ich habe eine Idee. Meine Eltern sind heute abend nicht da. Sie sind bei meinem Onkel. Er hat Geburtstag. Dann könnten wir an Papas Computer gehen, das hier probeweise erst einmal eintippen und sehen, was dabei rauskommt.«

»Weißt du denn überhaupt, wie das geht?« fragt Klops überrascht.

»Aber klar, wenn ich Hubschrauber, Motorräder und Spülmaschinen bedienen kann, dann ist doch so ein großer Taschenrechner wie Windelwickeln für mich, oder denkst du, ich bin dumm? Also, heute abend mußt du um acht Uhr bei mir auf der Matte stehen!«



Leicht genervt über Lückes spontane Begeisterung murmelt Klops:

»Wie soll ich das bitteschön anstellen?«

»Na, das kennst du doch, Treppe rauf, vierter Stock links und einfach nur noch klingeln!«

»Ich meine doch, was soll ich meinen Eltern sagen, warum ich noch so spät weg will? Die Geschichte mit dem Kegelabend haben sie mir letztes Mal ja auch nicht geglaubt. Ich muß mir etwas Besseres einfallen lassen.«

»Sag ihnen einfach, daß du bei mir übernachten willst. Morgen haben wir frei, also versuche es zumindest!«

»Na gut, wenn's denn sein muß!«

Mit dem geheimnisvollen Brief macht er einen Schritt in den Flur hinaus. Plötzlich hält Lücke ihn zurück:

»Ach, warte mal! Und mit keinem darfst du darüber reden, nicht einmal mit deinem Dackel, alles klar? Und bring sicherheitshalber deine Taschenlampe mit!«

Mitten im Satz springt er von seinem Stuhl auf und jubelt:

»Vielleicht haben wir ja heute nacht unseren allerersten Einsatz, denn dies ist ein Fall für die berühmte Detektei KLOPS & LÜCKE!«

Klops begreift einfach gar nichts mehr. Er fragt verständnislos:

»Und wer soll das sein?«

Lücke zieht ihn mit in das Badezimmer und zeigt auf den Spiegel.

»Guck da mal für einen Moment rein, was siehst du?«

»Zwei ziemlich dumme Gesichter!«

»Recht hast du, das sind sie, zwei neugeborene Helden, die Detektive Klops und Lücke. Dieses wird der erste Fall unserer gemeinsamen Detektei. Die anderen werden sich wundern und sehen, daß wir keine Schaffis sind. Stimmt's? Also, geh jetzt, du mußt Kräfte sammeln! Dann bis heute abend! Tschüs!«

Genau so spontan, wie Lücke eine Detektei gegründet hat, ist er auch wieder in seiner Dunkelkammer verschwunden. Klops steht noch einen Moment ziemlich verwirrt vor dem Spiegel und murmelt, während er sich kopfschüttelnd davon abwendet:

»Na tschüs denn!«

Mit einem lauten Knall wirft er die Haustür hinter sich zu.

Als er langsam die Stufen hinuntersteigt, stellt er fest, daß er doch nicht so ganz abgeneigt ist, mal etwas auf die Beine zu stellen, was bisher nur den starken Jungs vorbehalten war. Die erleben sowieso immer nur die tollen Sachen. Das sind Typen, die eben besonders mutig sind und darum ständig von den Mädchen angehimmelt werden. Aber selbst mal ein toller Hecht sein und Verbrecher eigenhändig stellen, das wäre einfach super. Es sei denn, hinter diesem Brief verbirgt sich nur ein dummer Scherz.

Beflügelt von dem Gedanken, als Detektiv à la Magnum von Biggi angehimmelt zu werden, hüpfte er wie ein junger Gott auf seinen Drahtesel und rast die Bergstraße hinunter, diesmal aber etwas schneller als sonst.



Punkt acht Uhr! Es klingelt an Lückes Haustür.

Klops steht mit Taschenlampe und Schlafsack ausgerüstet vor Lücke, der ihn hinter vorgehaltener Hand fragt:

»Parole?«

»Die Zahnbürste liegt vergessen im Bad und ist hilflos,...«

Lücke antwortet entsprechend:

»...wenn bei Vollmond das Karies am Zahnschmelz nagt!«

»Gut, komm rein!«

Kaum hat Klops den Flur betreten, wird er auch schon von Lücke überfallen.

»Weißt du Klops, ich habe mir überlegt, es wäre doch bestens, wenn wir einen Computer für unsere gesammelten Daten benutzen könnten. Das wäre doch stark. Jede normale Detektei besitzt einen Rechner, warum nicht wir? Mein Papa hat einen AMIGA. Das ist ein Spitzencomputer, den könnten wir doch benutzen. Heimlich, versteht sich! Du weißt, Papas Rasierapparat darf ich jederzeit benutzen, nur bei seinem geliebten AMIGA stellt er sich ganz schön komisch an.«

Klops steht zwar mehr auf witzige Schreibblocks mit ausgeflippten bunten Stiften, aber ein Computer ist vielleicht auch nicht übel. Er schlägt Lücke vor, ihm zumindest mal solch eine Kiste zu zeigen.

Lücke zieht ihn mit sich in das Bügelzimmer seiner Mutter. In der Ecke steht auf einem kleinen Schreibtisch ein COMMODORE AMIGA 500. Er schaltet Computer und Monitor ein. Der Bildschirm zeigt eine Diskette, die von einer linken Hand gehalten wird.

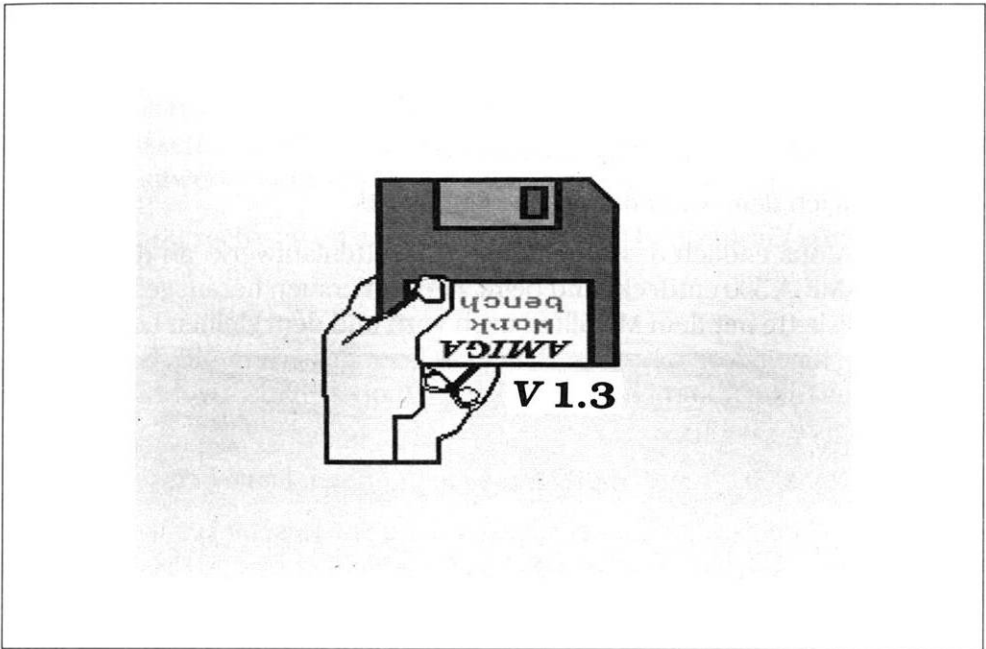


Bild 1.1: Das Einschaltbild des AMIGA

Klops versteht überhaupt nicht, was Lücke vor seinen Augen veranstaltet, und fragt etwas verwirrt:

»Was soll das sein, ein Computer? Da passiert ja nichts! Hat die Hand etwas zu bedeuten?«

»Ja, jetzt muß eine Diskette in die FLOPPY (sprich: floppi) geschoben werden. Nimm mal bitte die Diskette da drüben aus dem Kasten! Was steht da drauf?«

»WORKBENCH (sprich: wörkbensch) eins Komma drei! Kopie.«

»Genau die ist richtig, siehst du, weil auf dem Bildschirm auch WORKBENCH draufsteht, mein lieber Klops. Die Hand zeigt an, daß der Computer zum Leben etwas Nahrung braucht, und dieses Futter ist diese Diskette! Außerdem heißt das nicht WORKBENCH eins *Komma* drei, sondern WORKBENCH eins *punkt* drei! Verstehst du?«

»Nö, wieso?«

»Na los, schieb die WORKBENCH rein, worauf wartest du!?«

Klops hält die WORKBENCH-Diskette wie einen glitschigen Regenwurm zwischen Daumen und Zeigefinger und fragt etwas verunsichert:

»Wo rein bitteschön? Vielleicht in den Toaster?«

»Nein du Senfnase, in das Diskettenlaufwerk!«

»Woher soll ich denn wissen, was eine Floppy ist!«

Nachdem Klops endlich das sogenannte »Diskettenlaufwerk« an der rechten Seite des AMIGA 500 entdeckt und beim vierten Versuch herausgefunden hat, daß eine Diskette mit dem Metallteil nach vorn und dem kleinen Loch auf der linken Seite hineingeschoben werden muß, fängt das grüne DRIVE-Lämpchen (sprich: draif) unter der roten POWER-Lampe (sprich: pauer) wohlwollend und zufrieden an zu leuchten.

(Beim AMIGA 2000 leuchtet das Lämpchen unter dem Laufwerksschacht.)

»Klops, ich wundere mich immer wieder über deine Geschicklichkeit. Du hast eben bewiesen, wie spannend es sein kann, in welcher Position Disketten in ein Laufwerk geschoben werden können!«

»Danke Herr Gernegroß! Ich habe solch eine Kiste ja noch nie aus der Nähe gesehen.«

Plötzlich starrt Klops auf die FLOPPY und sagt:

»Hör mal, was macht er denn mit der Diskette, der zersägt die ja!«

»Ach, das klingt nur so. Das bedeutet, daß das Diskettenlaufwerk Buchstaben, Zahlen und Zeichen, also Daten von der Diskette in den Arbeitsspeicher, das sogenannte RAM (RAM = *Random Access Memory* / dt.: Direkt-Zugriffs-Speicher), des Computers liest. Das ist, als wenn du Butter und Salami aus dem Kühlschrank holst, das alles gemeinsam mit einem Brötchen auf den Tisch legst, um es dann zu einem Salamibrötchen zu verarbeiten. Die Diskette ist der Kühlschrank mit den Salamischeiben (Daten), und der Arbeitsspeicher ist das Frühstücksbrettchen. Verstanden?«

»Oh ja..., Salamibrötchen, lecker, das verstehe ich sogar sehr gut, aber sag mir mal bitte, Herr Superschlau, woher willst du das alles so genau wissen?«

»Tja, du glaubst doch nicht etwa, daß ich dieses Ding hier einfach rumstehen lasse, während mein Herr Vater beim Fußballtraining ist. Nein, die letzten Monate habe ich jede Möglichkeit ausgenutzt, um mich damit anzufreunden. Meine Mama hat nämlich nichts dagegen. Sie freut sich, wenn sich zumindest einer aus der Familie anständig mit der Maschine beschäftigt und nicht immer

nur Ballerspiele damit spielt! So jetzt ist es fertig. Das grüne Lämpchen ist erloschen. Und merke er sich, liebster Klops:

! Solange das Lämpchen leuchtet, darf niemals die Diskette aus dem Diskettenlaufwerk genommen werden. Das ist strengstens verboten! Laufwerk oder Diskette könnten davon kaputtgehen!

Jetzt siehst du rechts oben auf dem SCREEN (dt.: Bildschirm / sprich: skrien) zwei Diskettensymbole, einmal mit dem Namen RAM DISK und die zweite mit dem Namen Workbench1.3D.

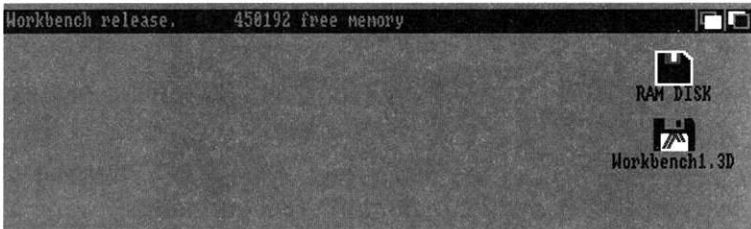


Bild 1.2: Die Arbeitsfläche mit Diskettensymbolen

Die RAM DISK kannst du ähnlich wie eine Diskette benutzen. Allerdings brauchst du sie nicht in ein Diskettenlaufwerk zu schieben, sondern kannst dort auch, wie bei einer normalen Diskette, Daten speichern. Alle Diskettenfunktionen wie z.B. Laden, Speichern, Kopieren, Löschen usw. von Dateien können von dort oder dahin ausgeführt werden. Natürlich um einiges schneller, weil sie schon direkt im Speicher stehen und keine langsamen Ladezeiten von der FLOPPY beanspruchen. Der Computer greift also sofort auf diesen Bereich im Computer über Kabelleitungen zu und braucht seine gewünschten Informationen nicht erst von der langsamen Diskette zu lesen.

Diese RAM-Diskette hat keine festgelegte Speichergröße, wie zum Beispiel eine formatierte Diskette mit 880 KILOBYTE (sprich: kilobait), sondern kann so lange beschrieben werden, bis das gesamte RAM, von dem sie ihren benötigten Speicherplatz holt, voll ist. Weißt du, wieviel 880 KILOBYTE sind?«

»Nö, wieso?«

»Ach ja, ich sehe schon, das kleine Dummchen braucht Nachhilfe, dann paß mal auf. Kennst du dieses Büchlein hier? Ich habe es aus der Bücherei. Es ist DAS KLEINE COMPUTER 1x1. Da steht folgendes drin:

Ein Bit ist die kleinste denkbare Informationseinheit im Inneren des AMIGA und natürlich auch aller anderer Computersysteme. Man kann es mit einem Maß vergleichen, wie zum Beispiel dem Längenmaß. Hier ist die von uns gebräuchlichste kleinste Längeneinheit Millimeter.

Und aus einer Folge von acht solcher kleinen Bits besteht ein Byte. Ein Kilobyte (Kilo = tausend) enthält ungefähr tausend Bytes. Achthundertachtzigtausend solcher Bytes passen auf eine Diskette hinauf. Jedes Byte repräsentiert dabei ein Zeichen. Hier sieh dir mal diese Tabelle an, somit passen auf eine kleine Diskette achthundertachtzig mal achttausendeinhundertzweiundneunzig kleine Bits drauf. Das steht hier in dieser Tabelle, sieh mal!

1 Byte	=	8 Bit		
1 Kilobyte	=	1024 Byte	=	8192 Bit
1 Block	=	auf Diskette	=	488 Byte = 3904 Bits
		auf Festplatte	=	512 Byte = 4096 Bits

Weißt du, wieviel Bits das eigentlich sind? Das können wir ganz leicht ausrechnen.«

Lücke startet das auf der Workbench 1.3D-Diskette, in der Utilities-Schublade (Utility, dt.: Nützlichkeit sprich: jutiliti) befindliche Taschenrechner-Programm Calculator und rechnet die Summe aus.

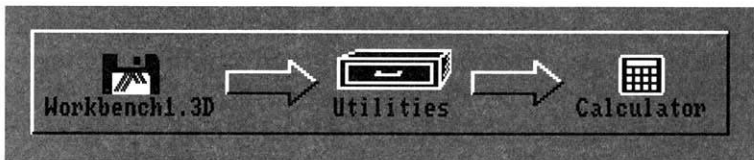


Bild 1.3: Klickpfad zum CALCULATOR

»Siehst du Klops, das sind genau siebenmillionenzweihundertachttausendneunhundertsechzig Bits!«

»Wahnsinn!«

»Meine Güte, bin ich schlau, und wie ich das alles kann und weiß. Ich bin stolz auf mich. Man könnte meinen, ich hätte den AMIGA erfunden!«

»Sag mal, spinnst du?«

»Also, wenn du so trocken und steif neben mir stehst, während ich mir den Mund fusselig rede, ohne auch nur ein Wort des Lobes von dir zu hören, dann bestaune ich mich eben selbst!«

Klops greift an Lückes rechte Schulter, sieht ihm tränengerührt in die Augen und schluchzt:

»Oh Lücke, ich bin ja *so* stolz auf dich!«

»Spar dir das Theater für den nächsten Krach mit deinen Eltern. Außerdem ist es jetzt viel zu spät. Ich wurde nämlich heute schon gelobt, von mir! Hast du überhaupt kapiert, was ich dir versucht habe, mit Händen und Füßen zu erklären?«

»Na logisch!«

»Wirklich, dann hast du schon das meiste von einem Computer verstanden. Kannst du mir denn noch folgen?«

»Na klar, bis in jeden Winkel, mach nur weiter. Wenn ich es nicht mehr aushalten sollte, laß ich mich einfach vom Stuhl fallen!«

»Aber möglichst leise, sonst meckern die Nachbarn!«

»Ist in Ordnung, ich merke es mir!«

»Gut so! Da Programme wie zum Beispiel dieser Taschenrechner eigentlich nicht direkt von der Diskette ablaufen können, müssen sie immer zuerst in das RAM geladen werden. Von dort aus werden sie dann gestartet. So wird nicht nur das RAM entsprechend der Größe des geladenen Programms allmählich voll, auch die Speichergröße verringert sich. Und damit der Benutzer merkt, wann sie voll ist, gibt der AMIGA eine Meldung aus.

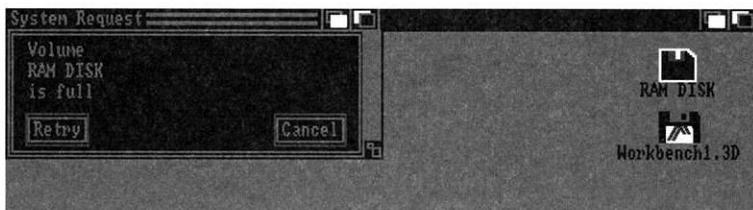


Bild 1.4: Die RAM DISK ist bis zum Platzen mit Daten gefüllt

Eine vorhin erwähnte RAM-Diskette kann somit höchstens nur so groß sein, wie freier Speicherplatz im RAM zur Verfügung steht. Sie dehnt sich bei jeder Datenspeicherung, automatisch wie ein Luftballon, auseinander. Je größer der Ballon, desto mehr Luft paßt hinein.

Das bedeutet, daß ihr Inhalt nach einem Warmstart – das ist das Zurücksetzen und Neustarten des AMIGA mit der Tastenkombination (CTRL)+(A)+(A) – immer noch unbeschadet vorhanden ist. Mit Kaltstart wird das Einschalten des Computers bezeichnet.

Das hier ist die sogenannte WORKBENCH-SCREEN (*Work* dt.: werken / *bench* = Bank), also die Arbeitsfläche des AMIGA.



Bild 1.5: Der Workbench-Screen mit Icons und Mauspfel

Auf der WORKBENCH siehst du fast alles mit einem kleinen Bildchen angezeigt, was an Programmen auf einer Diskette zu finden ist. Diese kleinen Bildchen werden ICONS (russ.: Ikone = Bild / sprich: aikens) genannt. Durch diese WORKBENCH brauchen wir bei unserer Spurensicherung fast nichts mehr über die Tastatur einzutippen. Das meiste ist bequem mit einer MAUS ausführbar.«

»Was, dieser Plastikkasten soll eine MAUS sein?«

»Ja, mein Lieber, das soll er!«

»Die hat ihren Schwanz aber an der Schnauze!«

»Mensch, bist du pingelig! So genau darfst du das nicht nehmen. Der kleine Kasten heißt halt so. Stell dir vor, alles würde genau so sein, wie es hieße, dann müßtest du nämlich bei deinem Namen hier als Fleischkloß herumkullern.«

»Ist ja schon gut! War ja nur eine dumme Frage!«

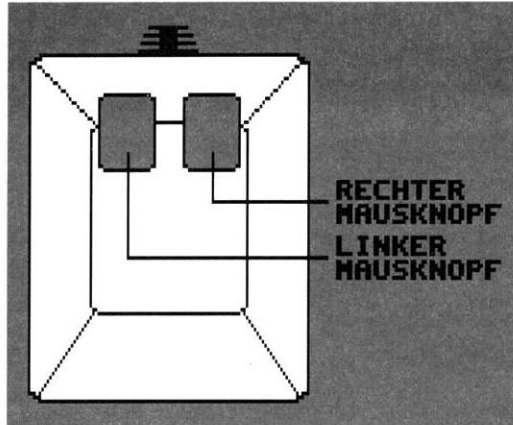


Bild 1.6: Die Maus

»Stimmt, die war dumm! Mit dieser MAUS kannst du dir Programme, die durch ICONS dargestellt sind, in WINDOWS (*Window*, dt.: Fenster / sprich: windo) von Disketten ansehen. Dazu muß der MAUSZEIGER (das ist der kleine bewegliche Pfeil auf dem Bildschirm) genau auf das von dir gewünschte Disketten-ICON zeigen, welches direkt auf der WORKBENCH liegt. Durch schnelles zweimaliges Drücken (in Fachsprache: DOPPELKLICK) der LINKEN MAUSTASTE (auch Selektionstaste genannt) wird solch ein Fenster geöffnet.

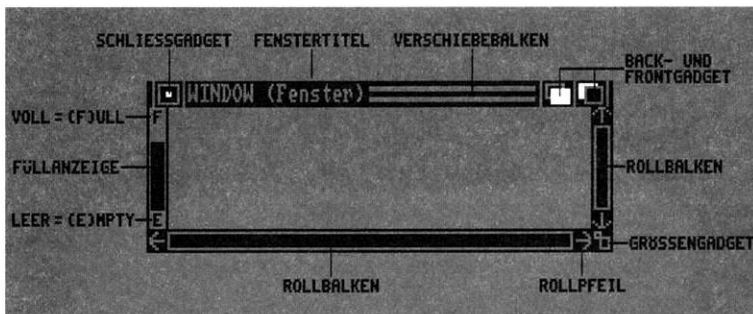


Bild 1.7: Ein Disketten-Window

Auf der linken Seite dieses WINDOWS ist die Füllanzeige. Sie zeigt dem Benutzer an, wieviel Platz auf einer Diskette ist bzw. ob noch etwas an Daten da rauf paßt. Der orangene Balken beginnt von unten nach oben zu wachsen. Das F steht für FULL (dt.: voll) und das E für EMPTY (dt.: leer). Außer dieser Füllanzeige sind am

gesamten Fensterrand noch weitere Symbole zu erkennen. Sie werden GADGETS (dt.: Dingsda / sprich: gädscheds) genannt, weil sie durch Betätigung mit der MAUS in einer bestimmten Weise reagieren. Man kann sie mit Schaltern vergleichen. Es gibt verschiedene Arten solcher Schalter:

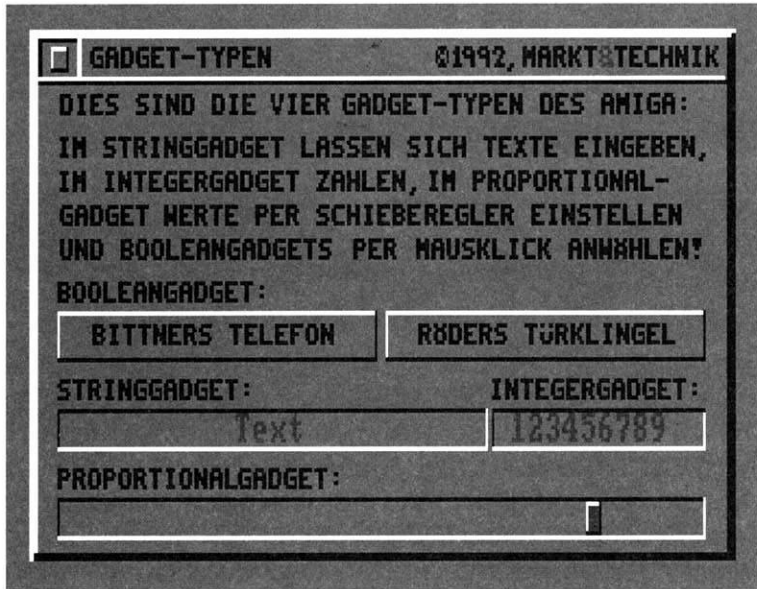


Bild 1.8: Gadget-Typen

Auf der beiliegenden Diskette befindet sich das Programm GADGET-TYPEN. Dort kannst du die einzelnen Gadgets in ihrer Funktionsweise ausprobieren.

BOOLEAN-GADGETS (sprich: boolean) sind Schalter, die man, wie im echten Leben, mit Klingelknöpfen vergleichen kann. Wird ein Klingelknopf betätigt, klingelt es. Ist ja klar!

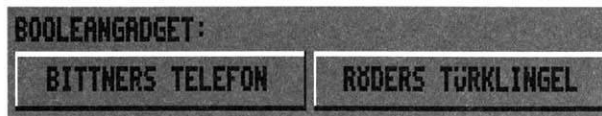


Bild 1.9: Zwei Boolean-Gadgets

STRING-GADGETS (*String*, dt.: Schnur, Band, Reihe) haben Texteingabefelder, die Zeichen von der Tastatur aufnehmen. In diese Felder kann man Befehle, Namen oder auch Zahlen eingeben, die das laufende Programm an dieser Stelle benötigt und deshalb abfragt.

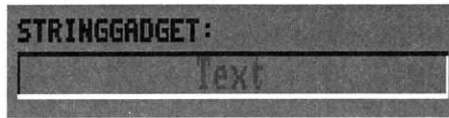


Bild 1.10: Ein String-Gadget

STRING-GADGETS, in denen nur ganze Zahlen statt Buchstaben eingegeben werden dürfen, heißen INTEGER-GADGETS (*Integer*, math.: Summe / sprich: Intetscher). Hier überprüft das GADGET die Eingabe des Benutzers auf Zahlen. Sind es keine, blinkt der SCREEN bei jedem Tastendruck einmal kurz auf.



Bild 1.11: Ein Integer-Gadget

PROPORTIONAL-GADGET (*Proportional*, lat.: verhältnismäßig).

Ein PROPORTIONAL-GADGET ist durch seine Ähnlichkeit mit einem Schieberegler erkennbar. Sein Verschiebeknopf, das ist ein Balken innerhalb des GADGET-Rahmens, kann verschiedene Größen annehmen.

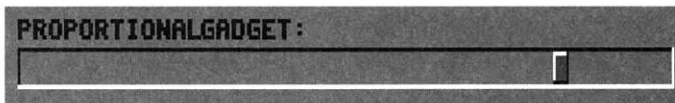


Bild 1.12: Ein Proportional-Gadget

Dann gibt es noch eine spezielle Art von Schaltern, die SYSTEM-GADGETS. In allen auf der WORKBENCH befindlichen Disketten- bzw. Schubladen-WINDOWS tauchen immer wieder diese SYSTEM-GADGETS auf. Solche SYSTEM-GADGETS haben in jedem Fenster ihre gleichbleibende Funktion.«

»Sag mal, Lücke, hast du das Handbuch versehentlich zum Frühstück verdrückt? Das kann ein normaler Mensch doch gar nicht alles im Kopf haben!«

»Ja, du kannst es nicht, aber ich! Du weißt doch, daß ich lesen kann!«

»Ach ja! Ich kann das auch!«

»Es kommt aber immer noch auf den Intelligenzquotienten von demjenigen an, der das Buch liest!«

»Gib bloß nicht so an: Wie hoch ist deiner denn?«

»So etwas über 150!«

»Aha, ich dachte, Schlaumeier wie du liegen bei siebenundvierzig!«

»Willst du noch mehr wissen, über das, was man alles mit dieser Kiste machen kann, oder nicht?«

»Ist ja schon gut, mach mal weiter. Ich lausche!«

»Sehr schön! Beginnen wir mit dem CLOSE-GADGET (*Close*, dt.: schließen / sprich: klous) am linken oberen Fensterrand. Das Aussehen und die Funktion dieses GADGETS ist immer gleich. Seine Eigenschaft ist es, ein Fenster zu schließen, sobald der Benutzer es mit der Maus einmal angeklickt hat.

Das ist nicht nur an Disketten-WINDOWS zu finden, sondern auch an Programmfenstern. Nur ist das CLOSE-GADGET dort nicht automatisch vorhanden. Es kann bei Bedarf vom Programmierer selbst hineinprogrammiert werden.

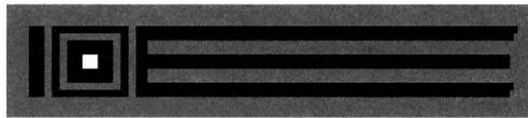


Bild 1.13: Ein Close-Gadget (Schließ-Gadget)

!

Besonders fällt jetzt auf, daß die ICONS ähnlich wie GADGETS auf LINKE MAUSCLICKS reagieren. Allerdings mit dem Unterschied, daß GADGETS keinen DOPPELCLICK benötigen.

Die nächsten beiden SYSTEM-GADGETS sind immer als unzertrennliches Pärchen zu finden. Man könnte sie »Klops & Biggi« nennen!«

»Lustig, lustig, tralala!«

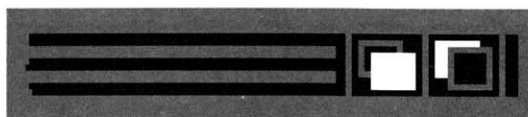


Bild 1.14: Back- und Front-Gadget

»Beide GADGETS sorgen dafür, daß ein Fenster, sobald es von anderen verdeckt ist, nach vorne oder entsprechend nach hinten geholt werden kann. Ihre Namen sind BACK-GADGET (*Back*, dt.: zurück / sprich: beck) und FRONT-GADGET (*Front*, dt.: vorne). Das ausgefüllte Rechteck darin ist für die Funktion dieser GADGETS das entscheidende. Ist es nicht verdeckt, so läßt sich das Fenster nach hinten klappen.

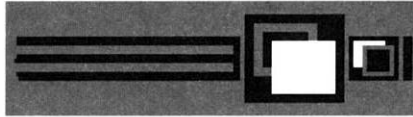


Bild 1.15: Das Back-Gadget

Ist es allerdings hinter dem rechteckigen Rahmen zu sehen, kann das WINDOW nach vorne geholt werden.

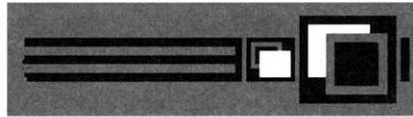


Bild 1.16: Das Front-Gadget

Weiter sind an der Oberkante jedes Fensters zwei Längsstreifen zu erkennen. Das Besondere daran ist, daß dieser Bereich auch ein GADGET darstellt. Er beinhaltet immer den Namen seiner zugehörigen Diskette oder Schublade. Mit diesem GADGET läßt sich das Fenster, zu jeder Stelle auf der WORKBENCH, hin- und herschieben. Um das Fenster nun bewegen zu können, mußt du mit gedrückter linker MAUSTASTE in diese obere Leiste klicken. Mit der Maus kannst du nun das am MAUSPFEIL klebende WINDOW in seine neue Position bringen.

Unten rechts ist folgendes Symbol, auch ohne Brille, unschwer zu erkennen:

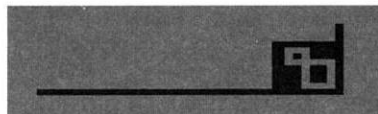


Bild 1.17: Das Sizing-Gadget (Größen-Gadget)

»Was meinst du? Ich sehe nichts!«

»Na, dies hier unten!«

Lücke zeigt auf das GADGET im WINDOW, sieht dann Klops an und sagt:

»Sag mal, Klops, hättest du die Freundlichkeit, deine Augen zu öffnen, dann kannst du besser sehen!«

»Huch, und ich dachte schon, ich wäre blind, von dieser ewigen Guckerei auf den Bildschirm!«

»Scherzkeks! Stell dich bloß nicht so an. Beim Fernsehen hältst du es ja auch einen ganzen Abend aus!«

»Eins zu null für dich, Chef. Erzähl ruhig weiter!«

»Laß aber die Augen dabei auf, dann kapiertst du mehr! Also, das kleine über dem großen gezeichneten Rechteck stellt eine Größenveränderung dar. Und so ist auch die Funktion dieses GADGETS gemeint. Hiermit läßt sich die Fenstergröße variabel einstellen. Allerdings gibt es eine Einschränkung. Das WINDOW kann nur bis zu einer bestimmten Größe verkleinert werden.

Auffällig dabei ist, daß sich die beiden weißen Balken unten und am linken Rand auch in ihrer Größe verändern.

Der Grund: Sobald ein WINDOW so stark verkleinert wird, daß nur noch ein minimaler Ausschnitt seines Inhalts zu sehen ist, können die restlichen Objekte mit diesen Balken in den Fensterausschnitt hineingeschoben werden. So sind auch die nun sichtbar gewordenen ICONS mit der MAUS anwählbar.

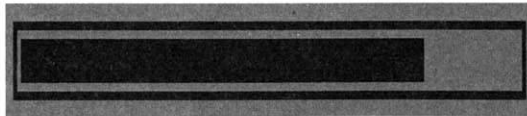


Bild 1.18: Der Rollbalken eines Disketten-Fensters

Die eben genannten Balken heißen ROLLBALKEN. Wird einer angeklickt, kann der gesamte Disketten- oder Schubladeninhalt mit gedrückter linker MAUS-TASTE stufenlos verstellt und in einem WINDOW sichtbar gemacht werden.

Diese ROLLBALKEN stellen auch GADGETS dar. Sie passen sich der Fenstergröße automatisch an. Das machen sie dann, wenn nur Ausschnitte eines Fensters gezeigt werden. Der so teils verborgene Inhalt kann damit in den sichtbaren Bereich verschoben werden. Diese SYSTEM-GADGETS sind PRO-

PORTIONAL-GADGETS, weil sie sich aus eben genannten Gründen »verhältnismäßig« anpassen.

Die Pfeile an den Seiten der ROLLBALKEN lassen auch eine schrittweise Verschiebung zu.

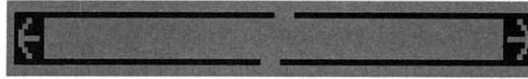


Bild 1.19: Die Rollpfeile eines Disketten-Fensters



Wird der gesamte Inhalt des Fensters angezeigt, und die beiden Rollbalken erscheinen in ihrer vollen Länge, kann durch Betätigung der Pfeile der Fensterinhalt trotzdem weiter nach rechts und links, oben und unten, je nach Platzbedarf, verschoben werden.



Öffne das Fenster einer Diskette, und probiere die Funktionsweisen der SYSTEM-GADGETS aus.

Im WINDOW der WORKBENCH-Diskette befinden sich DRAWER-ICONS (*Drawer*, dt.: Schublade / sprich: dro-er) in Form einer Schublade, eines Müll-eimers und eines kleinen WINDOWS.

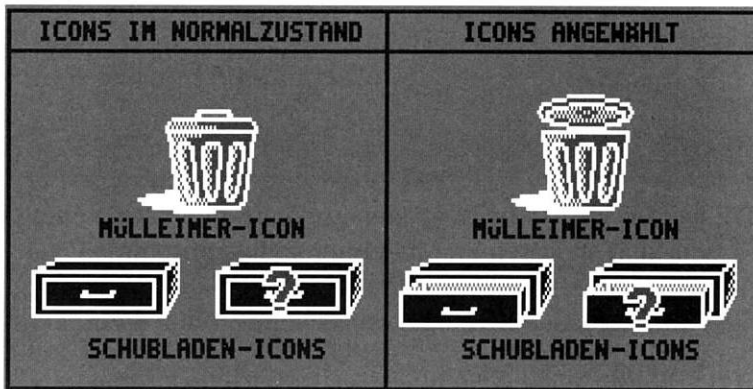


Bild 1.20: Die Schubladen-Icons der Workbench-Diskette

Solche DRAWER haben die Eigenschaft, wie auch Schubladen im echten Leben, daß in ihnen Dinge abgelegt werden können. In diesem Fall sind es weitere Programme oder noch mehr Schubladen.

Sobald solch ein Schubladen-ICON mit DOPPELKLICK aktiviert wird, öffnet sich ein weiteres WINDOW und zeigt den Inhalt dieser Schublade an.

Das TRASHCAN-ICON (*Trashcan*, dt.: Mülleimer / sprich: träschkenn) erklärt sich fast von selbst: In ihm werden vorerst nicht mehr benötigte Dateien abgelegt.

Das geht so:

Mit der linken Maustaste klickst du einmal das ICON des nicht mehr benötigten Programms an, hältst dabei die Taste gedrückt und schiebst es so weit über die WORKBENCH, bis es genau auf dem Mülleimer-ICON liegt. Wenn du jetzt die Taste losläßt, siehst du, wie das Objekt, das du wegschmeißen wolltest, verschwindet.

Es ist dadurch aber noch nicht gelöscht. Öffnest du danach mit einem DOPPELKLICK den Mülleimer, wird das vorher dort abgelegte ICON in diesem Mülleimer-WINDOW sichtbar. Möglich ist es auch, den Mülleimer vollständig zu entleeren. Diese Funktion ist allerdings mit Vorsicht zu genießen, da du nicht gefragt wirst, ob auch wirklich alles vernichtet werden soll, was darin enthalten ist.

Und so funktioniert das Ganze:

Zuerst wird das TRASHCAN-ICON selektiert! Ach, falls du das Wort »selektieren« noch nicht kennst! Das bedeutet soviel wie: anwählen mit einmaligem MAUSKLICK! Das Selektieren eines ICONS ist an dessen veränderter Farbe zu erkennen, klar?»

»Logisch, na dann selektier mal!«

»Das ist fein! Dann wählst du mit der RECHTEN MAUSTASTE aus dem WORKBENCH-MENÜ-TITEL *Disk* den MENÜ-PUNKT *Empty-Trash* und läßt die RECHTE MAUSTASTE wieder los. Nun gibt es kein Zurück mehr. Jetzt schmeißt dieser Befehl alles, was sich an Daten im Mülleimer so herumtummelt, ratzfatz raus. Ohne Rücksicht auf Verluste. Dem Rechner ist es schnurzipieegal, ob da versehentlich wichtige Daten reingekommen sind oder nicht. Da muß man schon selbst drauf aufpassen!«

»Was, und mit solch einer rücksichtslosen Maschine sollen wir auf Verbrecherjagd gehen!?«

»Ach, stell dich nicht so an, das ist ja nur die einzige Ausnahme an diesem Computer, alles andere dagegen ist super! Probier doch einfach mal, die MAUS so zu bewegen, daß du mit dem MAUSZEIGER auf irgendein ICON zeigst.

Drücke dann den LINKEN MAUSKNOPF, und versuche, ein ICON anzuklicken!«

»Das funktioniert aber komisch. Dafür braucht man ja einen Pilotenschein.«

»Quatsch, das ist Übungssache! Jetzt drücke bitte die RECHTE MAUSTASTE! Und, siehst du etwas?«

»Ja, und wie!«

»Und was, wenn ich fragen darf!«

»Leckere Paprikachips! Dein Papa ist wohl gestern nacht mit dem Spiel nicht mehr sehr weit gekommen!«

»Ich meine doch nicht die pappigen Chips *neben* dem Monitor, sondern das da *drin*?«

»Ja, auch das sehe ich! Solange ich die RECHTE MAUSTASTE drücke, klappt der Computer am oberen Bildschirmrand eine weiße Leiste herunter. Na und?«

»Und was steht da drauf, bitteschön?«

Lücke bemüht sich, freundlich zu sein.

»Da steht: Workbench, Disk und Special. Was hat das denn nun wieder zu bedeuten?«

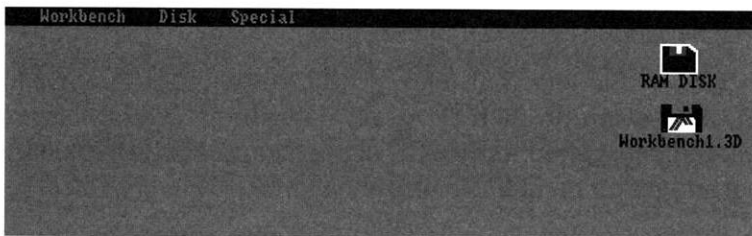


Bild 1.21: Die Workbench-Menüleiste

»Das sind MENÜ-TITEL. Viele Programme haben bestimmte Funktionen, die mit solchen MENÜS über die MAUS angewählt werden können. Man braucht sie nicht über Tastatur einzutippen. Wenn ich jetzt mit der gedrückten RECHTEN MAUSTASTE den MAUSZEIGER unter den ersten MENÜ-TITEL schiebe, dann wird darunter ein Kasten geöffnet, in dem einzelne Befehle aufgelistet sind. Das sind die MENÜ-PUNKTE. Fahre ich jetzt mit dem MAUSZEIGER auf solch einen Befehl, kann ich ihn ausführen lassen, indem ich die RECHTE MAUSTASTE darüber loslasse – aber natürlich nur solche Befehle, die nicht in GEISTER-SCHRIFT erscheinen und dadurch gesperrt sind.

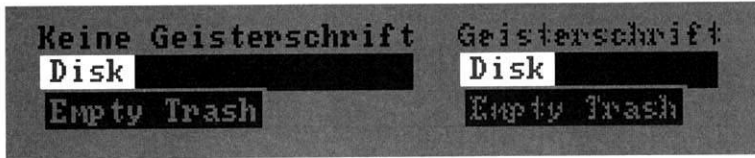


Bild 1.22: Die Geisterschrift

Einige Befehle lassen sich nämlich nur unter bestimmten Voraussetzungen anwählen und können nicht mit der MAUS ausgeführt werden. Unter dem MENÜ-TITEL Workbench gibt es die MENÜ-PUNKTE Open, Close, Duplicate, Rename, Info und Discard. Unter dem MENÜ-TITEL Disk gibt es die Punkte Empty Trash und Initialize und unter dem MENÜ-TITEL Special die Befehle Clean up, Last Error, Redraw, Snapshot und Version! Alles klar?«

»Darf ich dir mal etwas sagen, Lücke?«

»Gerne!«

»Meinst du, daß ich das nicht auch ohne deine Hilfe hätte lesen können? Du willst ja bloß zeigen, wie gut du dich damit auskennst, alter Angeber! Ablesen, das kann ich genausogut. Jetzt bin ich aber mal neugierig, ob du auch weißt, was das eigentlich alles zu bedeuten hat!«

Lücke sieht Klops, ohne einen Muckser von sich zu geben, scharf in die Augen. Nach einigen Sekunden eisigsten Blickkontaktes sagt er:

»Gut, mein Lieber. Bis jetzt habe ich große Rücksicht auf deine Intelligenz genommen, aber wenn du dich ernsthaft dafür interessierst, lasse ich mich natürlich nicht lange bitten. Du weißt, nichts kann mich provozieren. Ich bin froh, einmal andere an meinem Genie teilhaben zu lassen.«

»Red nicht so geschwollen. Fang lieber an! Ich spendiere dir für einen Augenblick sogar mein gesamtes Gehör.«

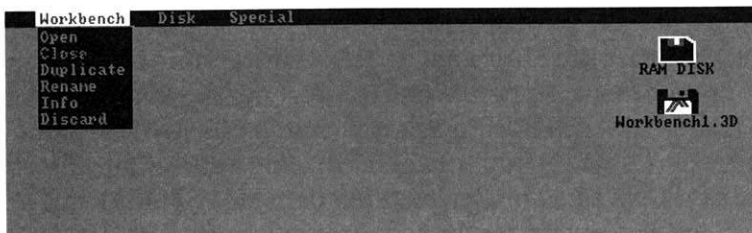


Bild 1.23: Der Workbench-Menütitel Workbench

»Na, du wirst dich wundern! Unter dem MENÜ-TITEL *Workbench* gibt es die Befehle:

Open (dt.: öffnen):

Mit diesem Befehl lassen sich Schubladen öffnen oder Programme starten. Dazu wird ein ICON mit einmaligem Mausklick ausgesucht und mit der rechten Taste im MENÜ-PUNKT *Open* angewählt. Das gleiche ist mit *DOPPELTEM MAUSKLICK* direkt auf das selektierte ICON zu erreichen.

Close (dt.: schließen):

Dieses ist der entsprechende Schließbefehl für ein vorher geöffnetes Fenster. Hierbei wird das ICON des offenen *WINDOWS* selektiert und mit dem MENÜ-PUNKT *Close* geschlossen. Das gleiche ist auch hierbei wieder durch eine zweite Möglichkeit zu bekommen, indem das vorhin schon besprochene *CLOSE-GADGET* (Schließ-Gadget) betätigt wird.

Duplicate (dt.: duplizieren, kopieren / sprich: duplikeet):

Dieser Befehl beinhaltet eine Kopierfunktion. Wurde entweder ein Disketten-ICON oder ein Programm-ICON angewählt, wird eines dieser beiden entsprechend kopiert. Dieses Kopierprogramm prüft vorher, ob es sich um eine ganze Diskette handelt, die kopiert werden soll, oder um ein einzelnes Programm. Die fertigen Kopien erhalten danach den Zusatz »copy of ...«. Eine genauere Beschreibung dieses Befehls kommt etwas später auf Seite 74.

Mit Befehl solltet ihr von der Workbench-Diskette eine Kopie machen und nur mit der Kopie arbeiten!

Rename (dt.: umbenennen / sprich: rineem):

Zuerst muß auch hierbei das ICON des zu bearbeitenden Objekts angewählt werden. Nach anschließender Auswahl des MENÜ-PUNKTES *Rename* erscheint auf der *Workbench* ein *STRING-GADGET* (Texteingabefeld), mit dem Namen des ausgewählten ICONS. In der *WORKBENCH-TITELLEISTE* erscheint eine kurze Anleitung, was hierbei zu tun ist:

Enter the new name. Press return when done. (dt.: Gebe einen neuen Namen ein und drücke die *RETURN*-Taste)

Jetzt erwartet die Funktion *Rename* die Eingabe eines neuen Namens:

Zu erkennen ist ein kleines farbiges Rechteck (Fachbegriff: *CURSOR* / sprich: körper) über dem ersten Buchstaben des alten Namens.



Sollte aus irgendwelchen Gründen kein CURSOR sichtbar sein, genügt ein einmaliger MAUSKLICK innerhalb dieses Texteingabefeldes.

In solch einem Texteingabefeld kannst du ganz normal mit der Tastatur schreiben. Die aktuelle Position, an der das nächste Zeichen dann erscheint, wird durch diesen CURSOR angezeigt.

Die vier Pfeiltasten (auf der rechten Seite der Tastatur unter den Tasten `Del` und `Help`), auch CURSOR-Tasten genannt, können zur Positionierung des CURSORS benutzt werden.

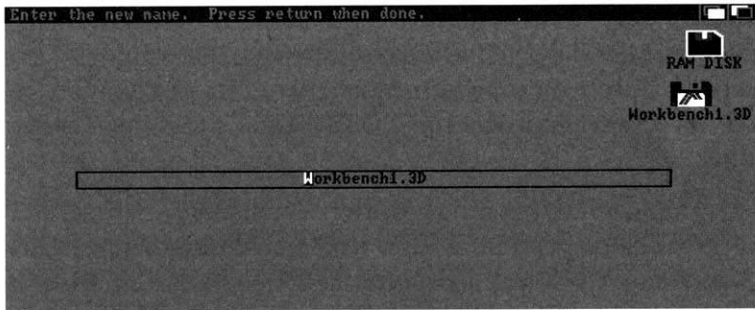


Bild 1.24: Das Texteingabefeld des RENAME-Befehls

Da das Textfeld allerdings nur eine einzige Zeile zum Bearbeiten zur Verfügung stellt, sind die Tasten `↑` und `↓` natürlich ausgenommen, denn sie veranlassen ein Bewegen des CURSORS nach oben bzw. nach unten. Und das ist hier nicht möglich, weil STRING-GADGETS grundsätzlich aus einer horizontalen Bearbeitungszeile bestehen und ein Positionieren des CURSORS nur nach rechts und links zulassen.

Mit der BACKSPACE-Taste (*Back*, dt.: zurück / *Space*, dt.: Abstand, Zwischenraum / sprich: bäckspees) `←` kann das Zeichen links vom CURSOR gelöscht werden und mit der DEL-Taste (*Delete*, dt.: löschen / sprich: delet) `Del` das Zeichen unter dem CURSOR.



Der gesamte Inhalt eines STRING-GADGETS lässt sich mit der Tastenkombination (gleichzeitiges Drücken mehrerer Tasten) `Alt+A` (rote A-Taste, links neben der rechten ALT-Taste) und der Taste `X` löschen.

Falls der vor der Veränderung schon im Eingabefeld stehende Text wieder zurückgeholt werden soll, bietet sich folgende Kombination an:

A + **Q**

Zum Anfang der Zeile gelangst du mit den Tasten

⌞ + **←** und zum Ende der Zeile mit

⇧ (SHIFT-Taste, auch Umschalt-Taste genannt / Umschalten von Klein- auf Großbuchstaben / *Shift*, dt.: wechseln / sprich: schift) und **→**.

Nachdem der neue Name den Benutzer in vollem Maße zufriedenstellt, kann er seine geglückte Arbeit durch einen bestätigenden Druck auf die RETURN-Taste **↵** (*Return*, dt.: Rückkehr / sprich: ritörn) abschließen. Entweder das Laufwerk beginnt mit seiner Arbeit und schreibt den neuen Namen auf Diskette, oder er streikt, weil irgend jemand vergessen hat, den Schreibschutz zu lösen. Ist dies der Fall, meldet sich wieder der schlaue AMIGA mit einer Aufforderung, doch diesen verdammten Schreibschutz zu entfernen.

Schon eine Sicherheitskopie gemacht?

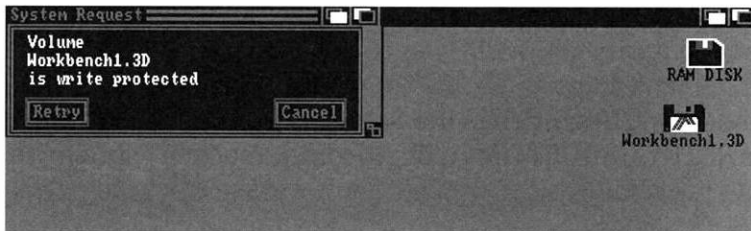


Bild 1.25: Diskette Workbench1.3D ist schreibgeschützt

Nun gibt es drei Möglichkeiten, darauf zu reagieren:

Die erste:

Du inaktivierst den Schreibschutz...!»

»Was ist das denn?«

»Kennst du keinen Schreibschutz? Hast du etwa noch nie einen Schreibschutz inaktiviert?«

»In meinem ganzen Leben habe ich immer nur den Sicherheitsschalter unserer Brotschneidemaschine inaktiviert, alles andere ist mir fremd. Wie sieht es denn mit dir aus? Kannst du das überhaupt?«

»Na logisch! Sieh mal, mein Kleiner, dieses hier ist der Schreibschutz.«

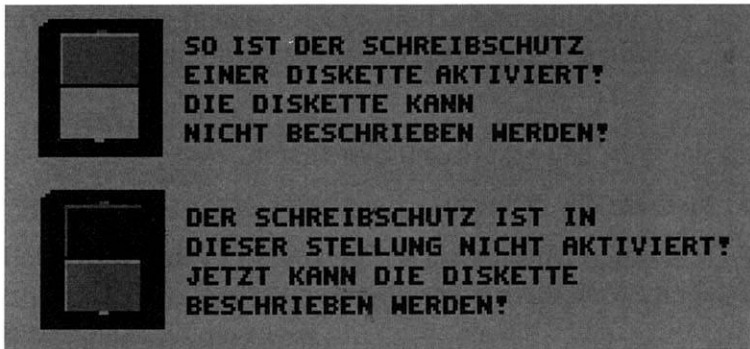


Bild 1.26: Der Schreibe- und Schreibschutz einer Diskette

Lücke hält Klops die Rückseite einer Diskette hin und zeigt auf einen kleinen schwarzen Knopf in der linken oberen Ecke.

»Dieses kleine schwarze Ding lässt sich über das rechteckige Loch hin und wieder zurück schieben. Der Schreibschutz ist inaktiviert, wenn das Loch verdeckt ist. Die Diskette ist nun nicht mehr vor Überschreiben geschützt. Sobald du aber hindurchsehen kannst, ist der Schreibschutz aktiviert und die Diskette nicht beschreibbar, verstanden?«

»Nö, wieso?«

»Gut! Nachdem wie beschrieben der Schreibschutz inaktiviert wurde, drückst du auf das RETRY-GADGET (*Retry*, dt.: wieder versuchen / sprich: ritrai) dieser Meldung.



Nachdem die Diskette aus dem Laufwerk genommen, beschreibbar gemacht und wieder zurück in die Floppy geschoben wurde, prüft der Rechner noch einmal, ob er nun den neuen Namen abspeichern kann. Stellt er fest, daß dies möglich ist, macht er es auch, ohne daß das RETRY-GADGET angeklickt werden muß.

Jetzt hast du aber noch eine weitere Möglichkeit, auf die Mitteilung zu reagieren. Der Schreibvorgang läßt sich nämlich auch mit dem CANCEL-GADGET (*Cancel*, dt.: streichen / sprich: känzel) abbrechen. Der alte Name bleibt so erhalten, und es erscheint der Hinweis, daß der Name nicht umbenannt werden konnte.



Bild 1.27: Dt.: Kann diese Diskette nicht umbenennen

Die dritte Art, diese Meldung zu beantworten, ohne den Schreibschutz zu betätigen, ist immer, auf das RETRY-GADGET zu klicken. Du wirst feststellen, daß der AMIGA einen ziemlich dicken Kopf hat und seine Arbeit gewissenhaft ausführt. Entweder du gibst es nach einer gewissen Zeit auf, das RETRY-GADGET zu überanstrengen, oder du zwingst den Computer in die Knie. Das zu schaffen, ist allerdings unwahrscheinlich! Sollte es dennoch geklappt haben, würde ich vorschlagen, keinem davon zu erzählen. Das glaubt dir sowieso keiner!

Info (Abk.: Informationen):

Mit der LINKEN MAUSTASTE wird ein ICON angeklickt, über dessen Objekt (einer Diskette, eines Programms oder einer Datei) der Benutzer Informationen erhalten will. Zu vielen Programmen existieren ICONS. Die Bilderdaten dieses Symbols, seine Positionen und dessen Farben müssen ja irgendwo gespeichert sein. Sind sie auch, nämlich in gesonderten INFO-Dateien. Diese Dateien sind an dem Namen des Programms mit der Erweiterung .info zu erkennen. Allerdings nicht über die WORKBENCH, sondern über das CLI oder die SHELL. Aber das kommt später. Mit Anwahl des MENÜ-PUNKTES Info wird das INFO-WINDOW Info release 1.3 geöffnet. Oben links, hinter Name, ist grundsätzlich immer der Name des angewählten Objektes angezeigt. Darunter erscheint der Typ dieses Objekts. Es gibt fünf verschiedene:

Disk (dt.: Diskette)

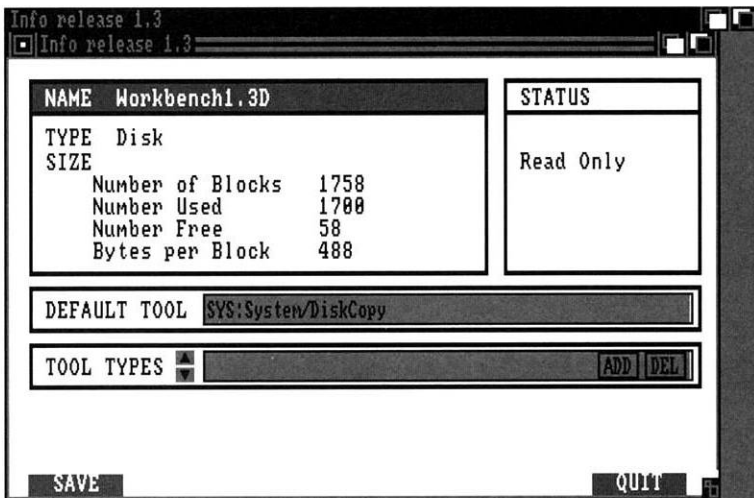


Bild 1.28: Das INFO-Fenster einer Diskette (DISK)

Project (dt.: Projekt)

Info release 1.3

Info release 1.3

NAME	Shell	STATUS
TYPE	Project	NOT ARCHIVED
SIZE		READABLE
in bytes	0	WRITEABLE
in blocks	0	DELETEABLE
STACK		
COMMENT		
DEFAULT TOOL SYS:System/CLI		
TOOL TYPES		
ADD DEL		
SAVE QUIT		

Bild 1.29: Das INFO-Fenster eines Projektes (PROJECT)

Garbage (dt.: Abfall / sprich: garbitsch)

Info release 1.3

Info release 1.3

NAME	Trashcan	STATUS
TYPE	Garbage	NOT ARCHIVED
		READABLE
		WRITEABLE
		DELETEABLE
COMMENT		
TOOL TYPES		
ADD DEL		
SAVE QUIT		

Bild 1.30: Das INFO-Fenster eines Mülleimers (GARBAGE)

Tool (dt.: Werkzeug / sprich: tuul)

The screenshot shows a window titled 'Info release 1.3'. Inside, there's a table with two columns: 'NAME' and 'Format'. The 'NAME' column contains 'Tool'. The 'Format' column contains 'TYPE', 'SIZE', and 'STACK'. The 'SIZE' row is further divided into 'in bytes' (13388) and 'in blocks' (26). To the right of the table is a 'STATUS' section with four buttons: 'ARCHIVED', 'READABLE', 'WRITEABLE', and 'DELETEABLE'. Below the table is a 'COMMENT' text field. At the bottom, there's a 'TOOL TYPES' section with a list box and 'ADD' and 'DEL' buttons. At the very bottom are 'SAVE' and 'QUIT' buttons.

NAME	Format
Tool	TYPE
	SIZE
	in bytes 13388
	in blocks 26
	STACK

STATUS

ARCHIVED
READABLE
WRITEABLE
DELETEABLE

COMMENT

TOOL TYPES ADD DEL

SAVE QUIT

Bild 1.31: Das INFO-Fenster eines Werkzeugs (TOOL)

Drawer (dt.: Schublade).

The screenshot shows a window titled 'Info release 1.3'. Inside, there's a table with two columns: 'NAME' and 'System'. The 'NAME' column contains 'Drawer'. The 'System' column contains 'TYPE'. To the right of the table is a 'STATUS' section with four buttons: 'NOT ARCHIVED', 'READABLE', 'WRITEABLE', and 'DELETEABLE'. Below the table is a 'COMMENT' text field. At the bottom, there's a 'TOOL TYPES' section with a list box and 'ADD' and 'DEL' buttons. At the very bottom are 'SAVE' and 'QUIT' buttons.

NAME	System
Drawer	TYPE

STATUS

NOT ARCHIVED
READABLE
WRITEABLE
DELETEABLE

COMMENT

TOOL TYPES ADD DEL

SAVE QUIT

Bild 1.32: Das INFO-Fenster einer Schublade (DRAWER)

Neben seinem Namen und dem Typ sind noch folgende Informationen darin zu finden:

Die Größe des Objekts.

NAME	Format
TYPE	Tool
SIZE	
in bytes	13308
in blocks	26
STACK	

Bild 1.33: Das Programm Format hat eine Größe von 13308 bytes bzw. 26 blocks und ist ein TOOL

Im DISK-INFO kommt noch die Anzahl der belegten und der freie SPEICHER-BLÖCKE dazu.

Ein Kommentar zu dem Objekt. Angezeigt im COMMENT-Feld (*Comment*, dt.: Kommentar).

COMMENT	
---------	--

Bild 1.34: Das Kommentar-Eingabefeld in einem INFO-Fenster

Dieses ist übrigens ein STRING-GADGET und kann in der vorhin erklärten Weise benutzt werden. Das Kommentarfeld dient dem Benutzer, wichtige Informationen zu einem DRAWER, einem TOOL, einem PROJECT oder TRASHCAN etc. zu vermerken.

Die vier STATUS-GADGETS unter dem Titel STATUS geben an, wie die Diskette, das Programm oder die Datei auf Löschen, Lesen, Schreiben und Sichern reagieren soll. Beginnen wir mit dem ersten:

NOT ARCHIVED (dt.: nicht archiviert, ARCHIVIERUNG = Aufnahme in ein Archiv):

Dieser STATUS zeigt an, ob das zu dem ICON gehörige Objekt in einem BACKUP-Programm (*Backup*, dt.: zurücksichern / sprich: beck-app) gesichert wurde oder nicht.

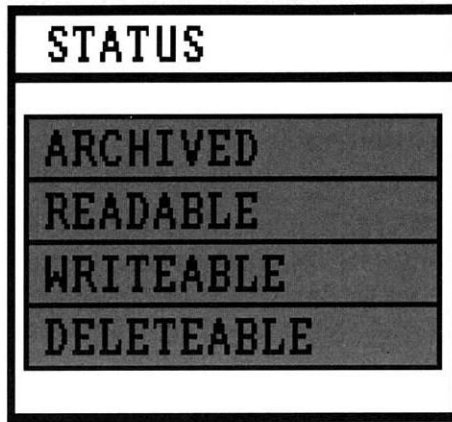


Bild 1.35: Die Status-Gadgets in einem INFO-Fenster

Ein BACKUP-Programm dient zur Datensicherung großer Datenmengen. Man kann damit zum Beispiel alle Daten einer Festplatte (fest in einem Computer eingebauter Diskettenstapel) auf Disketten sichern. Die von einem BACKUP-Programm gesicherten Dateien werden automatisch von NOT ARCHIVED in ARCHIVED umgeschaltet. So wird dem Benutzer kenntlich gemacht, daß diese Dateien auf Diskette in Sicherheit gebracht wurden.

Festplatten können schon mal durch unsachgemäße Handhabung nicht mehr in der Lage sein, Dateien anzuzeigen, zu lesen oder zu schreiben. Der Benutzer ist dann froh, eine Kopie aller wichtigen Daten auf Diskette gespeichert zu haben.

Wird ein Programm nach der Archivierung verändert, wechselt das ARCHIVED wieder zurück zum NOT ARCHIVED-STATUS. So kann ein BACKUP-Programm erkennen, ob seit der letzten Datensicherung (das ist das Absichern von mühsam erstellten Dateien) veränderte Dateien vorliegen. Jetzt braucht es nur die Dateien mit dem NOT ARCHIVED-Zustand zu sichern. Dieses STATUS-GADGET zeigt somit an, ob es seit der letzten Datensicherung verändert wurde oder nicht.

READABLE (dt.: lesbar / sprich: rid-ebel):

Dieser STATUS macht ein Programm lesbar oder unlesbar. Wird dieses GADGET auf NOT READABLE umgeschaltet, ist es unmöglich, die darin enthaltenen Daten mit dem Type-Befehl der SHELL oder mit entsprechenden Textprogrammen zu lesen.

WRITEABLE (dt.: beschreibbar / sprich: wrait-ebel):

Bei diesem STATUS bedeutet WRITEABLE, daß in einem Programm Daten in einer Datei überschrieben werden können. Bei Aktivierung des NOT WRITEABLE-Zustandes wird ein Überschreiben dieser Datei mit neuen Daten untersagt.

DELETEABLE (dt.: löscher / sprich: dilet-ebel):

Dieser Zustand (STATUS) macht es möglich, ein Programm mitsamt dem dazugehörigen ICON vor dem Löschen zu bewahren.

Mit DELETEABLE ist so das Objekt löscher und mit NOT DELETEABLE nicht!

Alle vier STATUS-GADGETS können durch einmaligen MAUSKLICK umgeschaltet werden. So wird die entsprechende lesbare Datei vor unerlaubtem Lesen, die beschreibbare vor Überschreiben, die löscher vor versehentlichem Löschen geschützt, und eine nicht archivierte Datei zeigt an, daß sie archiviert werden muß.

Beim DISK-Typ gibt es nur die Zustände READ ONLY (dt.: nur lesen) oder READ/WRITE (dt.: lesbar/beschreibbar).

PROJEKTE sind besondere Dateien, die meist im Zusammenhang mit einem TOOL (dt.: Werkzeug) stehen.

Im PROJEKT-INFO-Fenster steht unter DEFAULT TOOL das zu diesem PROJEKT gehörige Werkzeug, also ein Programm, das bei Anwahl dieses ICONS gestartet wird.



Bild 1.36: Das DEFAULT TOOL-Eingabefeld in einem INFO-Fenster

Beispiel

Ein im Textverarbeitungsprogramm als Datendatei gespeicherter Text bekommt den INFO-Type PROJECT. Willst du nun irgendwann einmal diesen Text weiter bearbeiten, klickst du einfach mit einem MAUSKLICK dieses Text-ICON an und kurz darauf mit zweifachem MAUSKLICK auf dein Textverarbeitungsprogramm. Jetzt wird automatisch der gewünschte Text in dieses durch einen DOPPELKLICK aufgerufene Programm hineingeladen.



Bild 1.37: Das TOOL TYPES-Eingabefeld in einem INFO-Fenster

Im TOOL TYPES-Eingabefeld können bestimmte Vorgaben an ein Programm übergeben werden, aber das erkläre ich später noch genauer.

Garbage charakterisiert den oben genannten TRASHCAN. Auffällig ist, daß in einem GARBAGE-INFO-Fenster, wie auch bei einem DRAWER, keine Größenangabe zu finden ist, ansonsten ist hier alles mit den eben besprochenen anderen INFO-Typen identisch.

Discard: Löschen von Objekten.

Hier gilt wieder das, was ich schon für die vorherigen MENÜ-PUNKTE sagte: Erst ein ICON anklicken und dann die entsprechende WORKBENCH-Funktion wählen. Der Discard-Befehl hat eine eingebaute Sicherheitsabfrage. Sie bietet dem Anwender die Möglichkeit, seinen Wunsch, das ausgesuchte Objekt zu löschen, wieder rückgängig zu machen. Diese Abfrage kann durch Mausklick auf das ok to discard-GADGET bestätigt oder durch forget it abgebrochen werden.



Es lassen sich der Einfachheit halber mehrere Objekte gleichzeitig mit einer Funktion verarzten. Dazu müssen die entsprechenden ICONS selektiert werden:

Zuerst mußt du ein ICON anklicken. Dann hältst du die UMSCHALT-Taste ☐ so lange gedrückt, bis du die restlichen ICONS angewählt hast.

Bitte aber nach Auswahl aller Objekte nicht den LINKEN MAUSKNOPF irgendwo in die WORKBENCH-Landschaft drücken! Dann nämlich mußt du diese Fleißarbeit gleich wiederholen. Jetzt nur noch den gewünschten WORKBENCH-MENÜPUNKT (*Vorsicht!* Nicht mit der linken MAUSTASTE) anwählen, und alles das, was sonst nur für *ein* ICON gilt, funktioniert plötzlich bei *allen* angewählten!

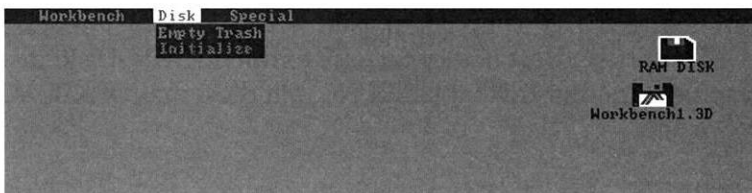


Bild 1.38: Der Workbench-Menütitel Disk

Unter dem MENÜ-TITEL *Disk* gibt es die Befehle:

Empty Trash (dt.: leere Mülleimer aus):

Hiermit lassen sich die im Mülleimer gesammelten Dateien entfernen, sozusagen ausleeren. Alle vorher drin enthaltenen Programme oder Dateien gehen ohne Sicherheitsabfrage verloren. Dieser MENÜ-PUNKT ist nur dann benutzbar, wenn vorher natürlich auch das Mülleimer-ICON angeklickt wurde. Jetzt ist auch zu verstehen, warum es ein eigenes GARBAGE-INFO (*Garbage*, dt.: Abfall) gibt. Es sorgt nämlich dafür, daß die WORKBENCH erkennt, ob es sich beim selektierten Objekt überhaupt um einen Mülleimer handelt oder nicht. Ist es ein Mülleimer-ICON, erscheint der MENÜ-PUNKT Empty Trash nicht mehr in GEISTERSCHRIFT.

TRASHCAN insgesamt bildet auch deshalb eine Besonderheit, weil es auf jeder Diskette nur ein TRASHCAN geben darf, es nicht über *Discard* zu löschen und auch nicht mit *Duplicate* kopierbar ist.

Jetzt fragst du sicher nach dem Sinn eines Mülleimers, wo es doch den *Delete*-Befehl (*Delete*, dt.: löschen) gibt, mein Lieber! Ich werde es dir verraten: Beim *Delete*-Befehl mußt du dich schnell entscheiden, ob du ein angewähltes Objekt löschen möchtest oder nicht. Bei dem Mülleimer kannst du dir immer noch überlegen, ob du ein dort abgelegtes Objekt doch noch gebrauchen kannst und es deshalb herausnehmen möchtest.

Initialize (dt.: in Ausgangsposition bringen / sprich: inzielaais):

Neue Disketten können grundsätzlich von keinem Computer gelesen werden! Sie müssen erst in eine für den Rechner benutzbare Form gebracht werden. Der SCHREIB-LESE-KOPF eines LAUFWERKS muß ja wissen, wo die gesuchten Daten auf einer Diskette zu finden sind. So gibt es eine Vereinbarung zwischen Computer und Diskettenlaufwerk, in welcher Form die Daten auf der kleinen Magnetscheibe gespeichert werden sollen. Daher stammt auch sein Name: FORMatieren.

Beim AMIGA beispielsweise weiß die FLOPPY, daß im 80.TRACK das Inhaltsverzeichnis aller auf der Diskette gespeicherten Dateien zu finden ist. Diese Abmachung wurde bei der Entwicklung des Computertyps AMIGA gemacht und bis zum heutigen Tag eingehalten. Nun wissen schon einmal der AMIGA und die FLOPPY darüber Bescheid, jetzt muß es nur noch die Diskette erfahren, und das geschieht mit der INITIALISIERUNG. Mit diesem WORKBENCH-Befehl

können die Disketten für unseren Rechner nutzbar gemacht werden. Ist die Diskette formatiert, kannst du sofort Daten und Programme hinaufkopieren. Ich denke, daß wir irgendwann sicherlich davon Gebrauch machen müssen. Hier Klops, versuche doch einmal die RAM-DISK zu formatieren!«

»Und warum?«

»Ach, nur mal so zum Spaß!«

»Gut, wenn es dich freut!«

»Und wie!«

Klops drückt einmal mit der LINKEN MAUSTASTE auf das Disketten-ICON und wählt mit der RECHTEN MAUSTASTE aus dem WORKBENCH-MENÜ Disk den MENÜ-PUNKT *Initialize* aus. Es erscheint eine Meldung, daß die RAM-DISK nun initialisiert wird.

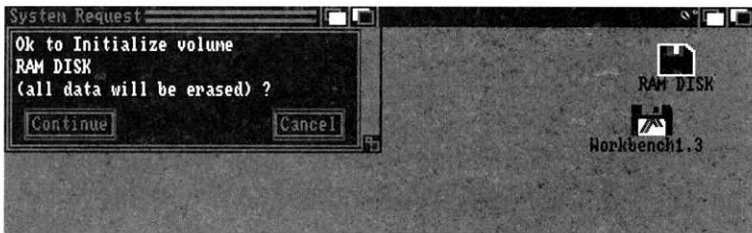


Bild 1.39: Dt.: Alles klar zum Formatieren der RAM DISK
(alle Daten werden gelöscht)?

Klops scheint gar nicht zu begreifen, was Lücke damit überhaupt andeuten will. Verwirrt murmelt er:

»Und was soll das jetzt?«

»Das wirst du gleich sehen! Mach nur weiter!«

Klops versteht wieder mal nur »Bushaltestelle«!

Er klickt, wie von Lücke erwartet, das *Continue*-GADGET (*Continue*, dt.: fortfahren / sprich: continju) an, weil er wissen will, was weiter passiert. Kaum hat er das GADGET angeklickt, meckert der AMIGA, daß die RAM DISK, die Klops da angewählt hat, eigentlich gar keine Diskette ist:

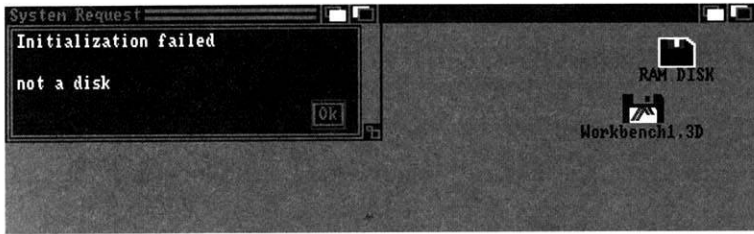


Bild 1.40: Dt.: Initialisierung fehlgeschlagen, keine Diskette!

Einen kleinen Moment lang starrt Klops fassungslos auf den Computer, dann mit leichter Drehung seines Mondgesichts auf Lücke und sagt:

»Was ist das eigentlich für eine komische Maschine. Erst geht sie rücksichtslos mit den Mülleimer-Daten um, und dann meckert sie, daß eine Diskette überhaupt keine ist! Sag mir doch mal, spinne ich oder der Rechner?«

»Tja Klops, das ist eine schwierige Frage!«

»Hab' ich es mir doch gedacht, da ist ein Haken dabei. Du wolltest mich auf den Arm nehmen!«

»Bin ich verrückt, du bist mir ja viel zu schwer!«

»Na gut, dann sag mir, wie du das gemacht hast?«

»Ganz einfach, ich hab' gar nichts gemacht! Die RAM DISK ist doch schon längst im Rechner eingerichtet!«

»Aha!«

Man braucht gar nicht viel zu erklären, wenn man Klops' Gesichtsausdruck beschreiben möchte. Ein Wort reicht vollkommen aus:

BAHNHOF!

»So, weiter geht's!

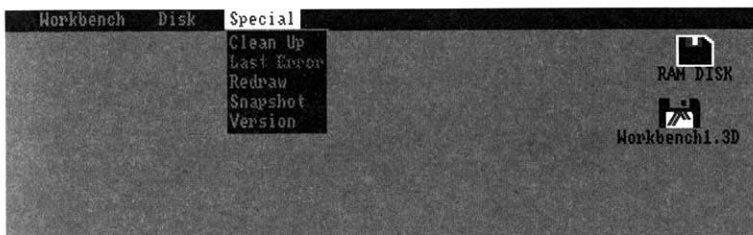


Bild 1.41: Der Workbench-Menü-Titel Special

Unter dem MENÜ-TITEL *Special* gibt es die Befehle:

Clean up (dt.: aufräumen / sprich: klieen app):

Leider, mein lieber Klops, räumt dieser Befehl *nicht* unsere chaotischen Zimmer auf. Das wäre wunderbar! Er räumt lediglich die ICONS in einem Disketten- bzw. Schubladen-WINDOW auf. Dabei werden nicht, wie du jetzt vielleicht denken magst, alle aufzuräumenden ICONS angeklickt, sondern die Schublade selbst, in der das passieren soll. Allerdings gibt es ein Problem. Die neuen Positionen der umsortierten ICONS werden so lange beibehalten, bis der AMIGA ausgeschaltet wird. Das bedeutet, daß diese neuen Plätze abgespeichert werden müssen.

Das funktioniert mit dem MENÜ-PUNKT *Snapshot* (dt.: Schnappschuß / sprich snäpschott). Sind, wie vorhin beschrieben, die neu platzierten ICONS angewählt, werden mit diesem Befehl alle Positionen in den INFO-Dateien der entsprechenden Programme abgespeichert. Diese INFO-Dateien habe ich im Zusammenhang mit dem INFO-Fenster schon einmal erwähnt. Darin werden ja außer dem STATUS noch die Bilddaten und, so wie jetzt, die genaue Position der ICONS im entsprechenden WINDOW abgespeichert. Das gleiche ist auch mit der Fenstergröße eines Disketten- oder Schubladen-Fensters möglich. Dazu muß das Schubladen- oder Disketten-ICON selektiert und mit *Snapshot* gesichert werden.



Auf der beiliegenden Programmdiskette befindet sich in der Schublade *Aufgaben* eine weitere mit Namen *Aufräumen*. Öffne sie und räume die darin befindlichen ICONS mit *CLEAN UP* auf. Speichere die neuen Positionen aber nicht auf der Originaldiskette ab, sondern warte, bis du später eine Kopie davon erstellt hast.



Niemals mit Originaldisketten arbeiten, sondern nur mit davon erstellten Sicherheitskopien.



Ist eine Diskette schreibgeschützt, in der aufgeräumt werden soll, bleibt der MENÜ-PUNKT *Clean up* in *GEISTERSCHRIFT* und ist nicht anwählbar!

Last Error (dt.: letzter Fehler):

Dieser MENÜ-PUNKT ist ohne das vorherige Anwählen eines ICONS ausführbar. Er zeigt den letzten in der WORKBENCH-Leiste gemeldeten Fehlertext noch einmal an. So kann der Benutzer sich darüber informieren, was er eventuell falsch gemacht hat und kann

entsprechend darauf reagieren. Dieser MENÜ-PUNKT erscheint allerdings erst dann *nicht* mehr in GEISTERSCHRIFT, wenn vorher eine Fehlermeldung erschien.

?

Schiebe das TRASHCAN-ICON in die RAM DISK.

Ich brauche dir ja nicht noch einmal zu erklären, daß du erst das TRASHCAN-ICON selektieren und es so lange mit festgehaltener LINKER MAUSTASTE über die WORKBENCH schieben mußt, bis es über dem RAM DISK-ICON liegt, um es dann loszulassen. Nicht wahr? Das muß ich doch nicht!«

»Nein, nein!«

»Schön, und was stellen wir fest?«

»Gar nichts!«

»Oh doch! Es ist nämlich nicht möglich, einen TRASHCAN zu entfernen. Ich glaube, meine Mutter wäre auch stinksauer, wenn jemand unseren Mülleimer dem Sperrmüll vererben würde. Da diese Tatsache auch der überraschte Benutzer wissen muß, stellt sich die WORKBENCH-Leiste zur Verfügung, dies dem Unwissenden zu mitzuteilen. Folgender Hinweis erscheint:



'Trashcan' cannot be moved out of its window

Bild 1.42: Dt.: Der Abfalleimer kann nicht aus seinem Fenster hinaus verschoben werden!

Verstanden?«

»Nö, wieso?«

»Na gut! Sobald die LINKE MAUSTASTE dann wieder für andere Zwecke gebraucht wird, verschwindet die Fehlermeldung. Und solltest du mich jetzt fragen, wie doch noch gleich der Text war...?«

»Das tu' ich aber nicht!«

»Aber, nehmen wir es einmal an!«

»Na, wenn du meinst!«

»...dann wähle ich diesen entzückenden Befehl Last Error aus dem MENÜ-TITEL Special, und warte..., und sitze..., und staune..., bis mein heißgeliebter AMIGA

den Fehlertext noch einmal auf die WORKBENCH-Titelleiste zaubert. Ist das nicht ein Wunder?»

»Für deinen AMIGA vielleicht, aber nicht für mich! Ich kann mir noch viel mehr merken, als so eine einzige dusselige Fehlermeldung!«

»Na, mein Lieber, man muß nur fest daran glauben!«

»Lenk nicht ab Lücke, es fehlen noch zwei MENÜ-PUNKTE! Jetzt warte, stehe und staune ich aber!«

»Das ist doch ganz einfach, REDRAW (dt.: Neuzeichnen / sprich: ridroh) zeichnet alle Grafiken auf der WORKBENCH, die durch Programme zerstört wurden, wieder neu, und VERSION zeigt in der WORKBENCH-Titelleiste die aktuellen Versionsnummern von KICKSTART und WORKBENCH an.«

!

Damit alle Befehle, außer Info, Last Error, Redraw und Version, auch funktionieren, müssen die ICONS der zu verarbeitenden Programme bzw. Disketten nur einmal ANGEKLIKT werden. Sie müssen eingeschaltet bleiben, bis der gewünschte Befehl aus dem WORKBENCH-MENÜ mit der RECHTEN MAUSTASTE ausgewählt wurde.



Bild 1.43: Das Programm der beiliegenden Diskette WB-HILFEN hängt sich automatisch rechts oben an die Workbench-Leiste an

»Hast du das verstanden, Kollege Klöpschen? Oder soll ich dir das alles noch einmal in vielen kleinen Bildern zeigen?«

»Na klar habe ich das verstanden. Sag aber bitte nicht immer Klöpschen zu mir. Ich hasse das!«

»Oh, entschuldigen Sie bitte, Herr Klops! Würden Sie die Freundlichkeit besitzen, jetzt die WORKBENCH wieder von dem bösen kratzigen Laufwerk zu befreien?«

»Immer ich. Das könntest du bitteschön auch mal in die Hand nehmen. Außerdem wäre die Gelegenheit günstig, über mein Gehalt zu sprechen!«

»Brauchst du Hilfe, oder schaffst du es allein, auf dem Teppich zu bleiben?«

»Nein, aber du führst dich auf wie Herr Computererfinder persönlich, und solche Leute müssen ihren Angestellten auch Gehalt zahlen.«

»Gut, wenn das wirklich ein Erpresserbrief ist und wir tatsächlich unseren ersten Auftrag haben, dann werde ich dir auch Gehalt zahlen. Was hältst du von zwei belegten Brötchen pro Tag in unserer Detektei, mit extra dicker Salami-scheibe?«

»Sehr viel Chef, ich bin dabei. Was darf ich als nächstes für dich machen?«

»Erst einmal den Mund halten und zuhören. Wenn ich jetzt ...!«

Plötzlich wird Lücke von Klops in seinem Vortrag unterbrochen.

»Hör mal! Ich glaube, deine Eltern kommen!«

»Schnell, schalte die Maschine ab!« ruft Lücke panisch.

Gerade noch geschafft! Wie erfahrene Schnüffler haben sie alles wieder so auf Papas geheiligtem Computer-Altar hergerichtet, wie sie es vorgefunden hatten. Hergerichtet ist allerdings übertrieben: Papas Schreibtischchaos wäre nämlich ein Fall für das Buch der Rekorde. In rasendem Tempo haben sie sich bis zum Hals in ihren Betten zugedeckt. Natürlich behalten sie, für ihre beabsichtigte Tour, alle Sachen an. Lücke dreht seinen Kopf blitzschnell zu Klops und flüstert:

»Mist! Der Brief! Er liegt auf dem AMIGA! Mein Vater wird stinksauer, wenn er sieht, daß wir an seiner Kiste waren!«

»Was machen wir jetzt? Kannst du das Ding nicht einfach da rausholen?«

»Und was soll ich sagen, wenn sie mich fragen, was ich um diese Zeit noch darin zu suchen habe?«

»Sag ihnen doch, daß du deine T-Shirts gebügelt hast!«

»Sonst geht's dir gut, wie!«

Plötzlich zucken beide zusammen, als sie Herrn Bittners Stimme aus dem Flur hören:

»So mein Schatz, als Abschluß für den heutigen Abend steht noch ein kleines Spielchen auf dem Programm!«

»Muß das sein? Du und dein komischer Computer. Warum hast du *den* eigentlich nicht geheiratet!«

»Ach bitte mein Schatz, nur eine kleine Runde!«

Beide drücken Lückes Mutter die Daumen, daß sie Herrn Bittner dazu bringt, nicht mehr ins Bügelzimmer zu gehen.

»Los Mama, gib's ihm. Er darf auf keinen Fall ins Bügelzimmer!« flüstert Lücke aufgeregt.

»Ich warne dich mein Lieber. Überlege es dir gut!«

»Was soll ich mir überlegen!«

»Na, entweder, *jetzt* der Computer und du, oder *morgen* der Möbelwagen und ich!«

»Na gut, eins zu null für dich, meine Liebe! Du hast gewonnen!«

»Jawoll!« rufen beide durch Lückes Zimmer und geben sich dabei die Hand.

Gelächter kommt jetzt aus dem Flur.

»Tja, so ist halt die Liebe, wart's nur ab, wenn Biggi und du erst einmal verheiratet seid!«

»Sei lieber still, sonst kannst du die Nachtaktion ohne mich starten!«

»Wieso, ich hab' doch nichts gesagt, ich meinte nur, sobald meine Eltern schlafen, schleichen wir uns raus. Ich habe mein Fahrrad nämlich schon im Keller bereitgestellt.«

Lückes Eltern scheinen etwas zuviel von der üblichen Onkel-Günter-Melonen-Bowle getrunken zu haben. Das paßt gut in den Plan der beiden Detektive.

Ehepaar Bittner kann sich denken, daß ihr Söhnchen bestimmt noch nicht schläft. Sie rufen durch die geschlossene Zimmertür:

»Gute Nacht, Jungs!«

»Gute Nacht, Frau Bittner! Gute Nacht, Herr Bittner!«

»Gute Nacht, Papilein, gute Nacht, Mamilein!«

Flüsternd duckt Lücke sich zu Klops:

»Habe ich nicht rührende Eltern? Sie wissen, daß Detektive Ruhe brauchen und nicht gestört werden wollen. Paß auf, ich habe einen Plan! Hör bitte genau zu! Sobald meine Eltern fest schlafen, schleichen wir uns nach draußen und schnappen unsere Fahrräder. Damit niemand Wind von unserem Unternehmen bekommt, steigen wir erst an der Straßenecke auf. Wir müssen vom Osterwaldweg über den hohen Zaun auf den Schulhof klettern. Dann pirschen wir uns an der Turnhalle vorbei zur kleinen Schonung, und da werden wir alles gründlich

nach Spuren durchsuchen. Hier, das habe ich schon einmal zusammengesucht. Zehn kleine Plastiktüten für Beweismaterial. Eine Spezialtaschenlampe für Detektive. Ein Fernglas, zehn Gummiringe, ein Drei-Meter-Seil und für jeden ein paar Gartenhandschuhe.«

»Und was ist mit Proviant?«

»Mußt du immer ans Essen denken?«

»Mensch, ich hab' schon ein totales Vakuum in meiner Magengrube. Guck mal!«

Klops hält Lücke seinen aufgerissenen Mund hin und bietet einen völlig verhungerten Rachen. Die Luftleere in Klops' Magen ist so gewaltig, daß sie schon bis zum Gaumen hoch zu erkennen ist.

»Oh, Klops, das sieht ja fürchterlich aus. Leg dich schnell hin, ich muß das Erste-Hilfe-Päckchen holen.«

Nach einer Weile kommt Lücke mit einem Butterbrotпäckchen aus der Küche geschlichen. Er packt es, wie ein Notarzt, in völliger Panik auseinander. Zwei saftige Salamibrötchen der Güteklasse 1a leuchten in Klops' Augen. Lücke hält es ihm vor die Nase. Gierig beißt Klops ein großes Stück aus dem leckeren Brötchen heraus und sagt:

»If banke bir biebster Bücke! Du habst mir eine grobe Freube gebacht! Banke, banke, banke!«

»Nun krieg dich mal wieder ein. Kannst du nicht ein bißchen menschlicher essen? Da wird einem ja ganz übel! Und sprich mich bitte nie wieder mit vollem Mund an. Ich habe keine Taschentücher mehr, um mir ständig deine Spuckekrümel aus dem Gesicht zu wischen. Wenn du etwas sagen willst, dann warte, bis du mit Kauen fertig bist. Hier, das Ding kannst du jetzt selbst halten! Ich versuche schon mal herauszubekommen, ob meine Eltern noch wach sind.«

Onkel Günters Bowle ist ein wahres Schlafmittel. Herr und Frau Bittner schnarchen tief und fest in ihren Betten. Lücke schleicht sich leise zurück in sein Zimmer und flüstert Klops zu:

»Komm Klops, pack dir den Rest als Proviant ein, wir können los.

Operation Schulhof kann beginnen!«

Kapitel 2

Operation Schulhof

oder

Wer hat Angst vorm bösen Wolf?



Lücke klappt vorsichtig die Wohnungstür hinter sich ins Schloß. Auf Socken tapsen die beiden den Hausflur hinunter. Unten angekommen, ziehen sie ihre Turnschuhe über und holen gemeinsam Lückes Fahrrad aus dem Keller.

Nachdem Lücke seinen Rucksack mit all dem Werkzeug auf seinem Detektiv-Spezialrad verstaut hat, schleichen sie sich, die Räder schiebend, um den Wohnblock herum. Klops hat es nicht leicht, denn er muß sein lautes quietschiges Hinterrad hochheben. Es ist kein besonderes Agentenmodell. Magnum wäre darauf sicherlich nie abgefahren. Hinter der Hausecke geht's dann los.



KLOPS: X=345, Y=200
LÜCKE: X=350, Y=200

Sie steigen auf ihre Drahtesel und rasen die Bergstraße hinunter.

Kein einziges Auto fährt noch um diese Zeit. Es ist etwas unheimlich, nachts um halb eins, durch Straßen zu fahren, die man eigentlich nur bei Tageslicht benutzt.

»Wir müssen um die Schulstraße herumfahren, wegen der Polizeistation. Nicht daß die Polizei uns entdeckt und einsammelt.«

Kaum hat Klops das Wort »Polizei« ausgesprochen, fährt auch schon eine Nachtstreife, unten am Ende der Bergstraße, um die Ecke, genau Klops und Lücke entgegen.

»So ein Mist!« ruft Klops.

»Komm, Lücke, hier rein!« Klops zeigt auf eine Einfahrt, die zur Schrebergartenkolonie führt.

Die beiden reagieren sehr schnell, rasen durch das Tor, bremsen und springen von ihren Fahrrädern. Klops und Lücke verstecken sich hinter einem Busch. Von da aus können sie die Straße gut überblicken.



KLOPS: X=380, Y=145
LÜCKE: X=385, Y=145

Trotz dieser Entfernung erkennen sie, wie sich die Polizisten lachend im Wagen unterhalten und gemächlich vorbeifahren. Anscheinend haben sie nichts bemerkt.

»Ich glaube, die haben uns aus der Entfernung gar nicht gesehen, und wenn doch, haben sie uns bestimmt für Erwachsene gehalten.«

»Das nächste Mal sollten wir uns für solch eine Tour auch wirklich wie Erwachsene kleiden. Ich denke, wir haben ganz schön Schwein gehabt!« sagt Klops noch ganz außer Atem.

»Ja, das glaube ich auch!« bestätigt Lücke.

»Komm, laß uns weiter!«

Sie schieben ihre Räder zurück bis zum Tor und sehen nach, ob die Luft wieder rein ist. Weit und breit ist nichts mehr zu sehen. Weiter geht's, vorbei an der Schulstraße, in den Osterwaldweg hinein.

»Ich schätze, dein Hinterrad würde ein bißchen Öl auch mal ganz stark finden!«

Klops ist in solchen spannenden Situationen meist leicht gereizt und antwortet giftig:

»Wenn du mir dein nächstes Taschengeld schenkst!«

»Du kannst ja auch ein bißchen kostenloses Olivenöl aus eurer Küche nehmen. Da machst du aus deiner lahmen lauten Kiste ein schnittiges Rennrad!«

Klops läßt sich jetzt nicht provozieren. Im Moment ist er viel zu sehr mit sich selbst beschäftigt. Er fühlt sich ein wenig unwohl, weil hier nur jede zweite Straßenlaterne leuchtet. Es ist auch wesentlich dunkler als in den anderen Straßen. Nur drei Häuser stehen am Beginn des Osterwaldwegs. Dahinter kommen dann gleich die Turnhalle und die Schulschönung. Am Ende der Straße beginnt der Osterwald. Eine wirklich nette, einladende Gegend, voll praller Natur.

Als die beiden Freizeitdetektive den Gitterzaun erreichen, lehnen sie ihre Fahrräder dagegen und suchen nach einer geeigneten Stelle, um hinüberklettern zu können.



KLOPS: X=180, Y=22

LÜCKE: X=185, Y=22

»Hier, Klops, hier können wir rüber.«

An der Zaunecke bietet sich eine wunderbare Gelegenheit, genügend Halt für die Füße zu bekommen.

»Muß ich da jetzt etwa auch rüber? Kann ich nicht lieber hierbleiben und Schmiere stehen?« fragt Klops mit blassem Gesicht.

»Spinnst du! Du kannst mich doch nicht allein auf Spurensuche schicken. Das dauert ja doppelt so lange. Und außerdem, wer sollte hier in dieser Gegend schon nachts spazierengehen?«

»Vielleicht Vampire und Werwölfe oder so etwas. Das habe ich irgendwo schon einmal gelesen!«

Lücke kann sich das Grinsen nicht verkneifen und lästert:

»Vampire! Werwölfe! Wenn du daran glaubst, dann glaubst du bestimmt auch an den Osterhasen. Im Moment glaube ich nur an einen Hasen und das bist du: ein Angsthase!«

»Stimmt ja gar nicht. Kletter schon rüber! Ich werde dir zeigen, daß ich keine Angst habe!«

»Na, da bin ich aber gespannt. Denk doch einfach an deine Biggi, dann kommt der Mut ganz automatisch. Wie soll sie auf einen Typen stolz sein, der ständig Windeln mit sich herumschleppt, weil er kurz davor ist, sich vor Angst in die Hosen zu machen.«

Klops überhört es einfach. Er will so schnell wie möglich alles hinter sich bringen und vermeidet deshalb jetzt jegliche Diskussion. Lücke macht einen Satz über den Zaun. Er reicht Klops die Hand, um ihn heraufzuziehen. Klops schafft es gerade noch so. Zwar nicht so elegant wie Lücke, dafür aber bis ganz rüber über den Zaun. Mit einem dumpfen Aufprall landet er auf weichem Laub.

»Autsch, mein Hintern! So gepolstert ist der auch nicht!«

»Stell dich nicht so an! Duck dich lieber. Man kann nie wissen.«

Beide schleichen sich an der Turnhallenwand vorbei, hinüber zur Schonung.



KLOPS: X=150, Y=35

LÜCKE: X=155, Y=33

Kein Mondschein, kein Lichtschein einer Straßenlaterne! Es ist finstere Nacht. Lücke schaltet seine Taschenlampe ein und leuchtet damit auf seinen Rucksack. Er hat für jeden fünf Beweistütchen, fünf Gummiringe und ein paar Gartenhandschuhe. Dann flüstert er:

»Also, mein Plan ist folgender: Du nimmst dir die Stelle vor, an der du den Drohbrief gefunden hast, ich sehe mich hier am Zaun ein wenig um. Sei vorsichtig mit dem Taschenlampenstrahl. Du mußt direkt auf den Boden leuchten, damit uns niemand von weiten bemerken kann!«

»Können wir nicht beide gemeinsam alles absuchen?«

»Ich sag' nur eins: BIGGI!«

»Ist ja schon gut, bis gleich!«

Klops stiefelt ängstlich und lustlos zur Fundstelle des Briefes. Die Äste unter seinen Füßen knacken viel lauter als unter Lückes. Er bemüht sich zwar, so leise wie möglich aufzutreten, aber das nützt ihm nicht besonders viel. Er ist und bleibt zu schwer.

»Warum mußte ich Lücke auch nur diesen blöden Brief zeigen. Das habe ich nun davon. Ich latsche hier nach Mitternacht auf dem Schulgelände herum und friere mich zu Tode. Mist, daß ich ihm das mit Biggi erzählt habe. Immer zieht er mich damit auf. Dumme Geschichte! Ich will nach Hause, in mein Bett, mit einer Pyramide von Salamibrötchen auf einem Silbertablett und einem Strohalm am Mund, der direkt mit einem Colafaß verbunden ist!«

Laut seufzend stiefelt er weiter zwischen den Bäumen hindurch.

Im selben Moment werden seine Gedanken von einem leisen klirrenden Geräusch unterbrochen. Mit seiner Taschenlampe, mit der er sich den nächtlichen Pfad sucht, leuchtet er etwas aufgeregt um sich herum.

»Ist da jemand?« flüstert er leise.

Er wartet einen Augenblick, und da sich nichts regt, geht er wieder etwas beruhigter seiner ernsthaften Aufgabe nach. Endlich hat er die gesuchte Stelle entdeckt.



ANDERE (Fundstelle): $X=80, Y=30$

Langsam und mit peinlicher Genauigkeit leuchtet er jeden Ast, jedes Blatt am Boden und jeden Pilz zweimal ab. Langsam hat er sich an die Dunkelheit und an die Kälte gewöhnt. Plötzlich zuckt Klops zusammen. Er hört ein Autogeräusch. Scheinwerfer streifen die Bäume um ihn herum.



KLOPS: $X=83, Y=30$

LÜCKE: $X=140, Y=28$

»Versteck dich!« hört er nun Lücke von weitem herübrufen.

Klops hat Mühe, sich hinter dem verdammt schmalen Baum zu verstecken. Autotüren klappen zu. Langsam gleitet eine seltsame Gänsehaut, an den großen Zehen beginnend, an seinem Salami- und Pommes-Körper hoch. Und als er dann

noch Stimmen wahrnehmen kann, ist es aus mit seiner Ruhe. Das Grauen ist ihm jetzt bis in die Haarspitzen geklettert und nagt an seinen Nerven. Klops durchfährt es wie ein Blitz. Das Licht! Verdammt ich hab' vergessen, das Licht auszumachen. Das war knapp! Kalt und heiß läuft ihm der Angstschweiß nun wieder zurück, über Umwege, vorbei an den Ellenbogen hinunter zu seinen Kniekehlen. Schnell hockt er sich hin. Er kann vor Zittern kaum noch stehen.

»Ist da jemand!« hört er einen der Leute rufen.

»Je-jetzt ga-ganz co-co-cool bleibe-ben. La-langsam durcha-atmen u-und bi-bis zehn-n z-z-zählen.«

Kaum in der Lage, einen Ton herauszubekommen, stammelt Klops weiter:

»A-eins, z-zwei, d-d-drei, v-vier, fü-fünf, se-se-sechs, s-sieben, a-acht, n-neun...!«

Gerade hat er es geschafft, geräuschlos bis zur Neun durchzuzählen, da hört er wieder Türenklappen und einen Motor starten.

Etwas erleichtert atmet er wieder auf.

»Glück gehabt, sie verschwinden! Es waren drei Leute. Drei Türen wurden zugeschlagen. Ich bin zwar wirklich schon ein guter Detektiv, aber länger halte ich das nicht mehr durch!«

Nachdem sich das Auto entfernt hat, traut Klops sich wieder aufzustehen und seine Taschenlampe einzuschalten. Zum Glück haben die Leute Klops und Lücke nicht bemerkt.

Doch was ist das für ein Hundegebell? Das hat ihm noch gefehlt! Das haben die beiden nicht mit eingeplant! Der Hausmeister hat einen gemeingefährlichen Schäferhund, oder besser gesagt, eine Bestie. Der Hund scheint ein direkter Nachkomme des grausamen Werwolves zu sein.



KLOPS:	X=95, Y=30
LÜCKE:	X=150, Y=23
ANDERE (Schäferhund):	X=225, Y=43

»Jetzt heißt es nur noch abhauen!« denkt Klops und setzt zum 100-Meter-Schnellaufen an. Mit seiner Taschenlampe scheint er gar nicht so schnell leuchten zu können. Das Laub und die Äste unter ihm knacken und rascheln so laut, daß er damit ganz Wildeshausen aufwecken könnte. Das Gebell dieses Satans kommt immer näher!



KLOPS:	X=125, Y=26
LÜCKE:	X=172, Y=21
ANDERE (Schäferhund):	X=180, Y=43

Nach Luft ringend ruft er Lücke zu:

»Hau ab! Lauf um dein Leben, ein Werwolf ist hinter uns her.«

Klops kann Lücke nirgends entdecken. So weit er auch läuft.

»Egal, jeder ist sich selbst der nächste. Ich renne gleich zum Zaun. Lücke muß zusehen, wie er sich rettet!«

Kaum hat Klops das Turnhallengebäude erreicht, sieht er, daß Lücke schon längst weiter hinten über den hohen Zaun geklettert ist. Was hat Lücke denn?! Mit seiner Taschenlampe leuchtet er genau hinter Klops und hat dabei Mund und Augen weit aufgerissen.



KLOPS:	X=150, Y=25
ANDERE (Schäferhund):	X=160, Y=30

Völlig aufgelöst, bricht es aus ihm heraus:

»Vorficht Klopff, hinter dir!«

Lücke ist so aufgeregt, daß er jetzt, wie ein Rohrspatz, durch seine Zahnücke pfeift. Klops dreht sich um. Ein kurzer quieksender Schrei entfährt ihm, als dieser dämliche Köter seine Jacke zu fassen kriegt, ganz wild daran zerrt und ihn zu Boden reißt.

»Lof Klopff, fmeif ihm dein Brötchen hin. Na lof, mach fon.«

Klops bemüht sich, das kleine Proviantpaket mit aller Kraft aus seiner Hosentasche zu ziehen. Er muß sich gegen die Stärke dieses Monstrums wehren. Es gelingt ihm nicht, nach dem Brotpapier zu greifen. Die Schnauze dieser Naturkatastrophe klemmt an seiner Jackentasche. So weit er das Papier in die Finger bekommen kann, versucht er daran zu ziehen, aber dieses Biest scheint dort mit den Zähnen angewachsen zu sein. Klops zappelt wild mit den Füßen um sich herum. Mit dem rechten Bein muß er das Biest erwisch haben, denn plötzlich hat er das Brötchenpaket in der Hand und schmeißt es mit zielsicherem Wurf gegen die Schnauze des Tieres. Nun fühlt er auch schon kein Ziehen mehr an seiner Jacke. Der Hund hat abgelassen und macht sich über das Salamibrötchenpaket her. Ohne sich umzusehen läuft Klops weiter an der Turnhallenwand entlang, bis zu Lücke, der am Zaun auf ihn wartet.

»Der Köter far nur auf dein Brötffen farf. Komm fnell rüber!«



So schnell hat Lücke seinen Freund noch nie einen Zaun überwinden sehen. Lücke macht mit seinen Armen eine Leiter, damit Klops diesmal nicht auf den harten Fußweg fällt.

Sie haben beide noch einmal Glück gehabt, denn in diesem Augenblick hören sie schon den Hausmeister nach seinem wildgewordenen Schäferhund rufen. Klops und Lücke laufen nun so schnell sie können in Richtung ihrer abgestellten Fahrräder. Doch von weitem schon sehen Sie, daß die Fahrräder nicht mehr da sind. Während sie ihren Schritt verlangsamen, zeigt Lücke auf die Stelle, an der sie ihre Fahrräder zurückgelassen hatten, und jammert:

»Unsere Fahrräder! Wo sind unsere Fahrräder? Wer hat unsere Fahrräder geklaut?!«



ANDERE (hier standen die Fahrräder): X=190, Y=21

Nichts ist mehr zu sehen, nicht das klitzekleinste Ventil. Nur klaffende, gähnende Leere.

Wie zu Salzsäulen erstarrt, gucken sie auf den Zaun.

Völlig aufgelöst murmelt Klops, während er sich seinen Hinterkopf kratzt:

»Jetzt wird mir einiges klar. Das waren nicht drei Leute, die hier herumgeschlichen sind. Die dritte Person waren nämlich unsere Fahrräder. Die dritte Autotür, die ich gehört habe, war eine Heckklappe, die die Diebe zuschlugen, nachdem sie unsere Fahrräder einsackten! Diese Gauner! Hast du keinen von denen erkannt, du warst doch die ganze Zeit hier am Zaun?«

»Eben deshalb! Ich mußte mich doch verstecken. Oder meinst du, ich hätte sie nach der Uhrzeit fragen sollen?!«

»Nein, eigentlich nicht!«

»Siehst du, aber sag mal, ist dir eigentlich aufgefallen, daß der Hausmeister urplötzlich hinter seinem Hund aufgetaucht ist? Wieso kann er denn so schnell in der Schonung gewesen sein. Der Köter kann uns nicht gewittert haben, weil das Hausmeisterhaus direkt hinter der Turnhalle steht.



ANDERE (Hausmeisterhaus): X=250, Y=50

Als ich mich vorhin versteckt habe, hatte ich auch das komische Gefühl, daß irgend jemand zwischen den Bäumen herumschleicht!«

»Warte mal, irgendwann zwischendurch habe ich ein kaum wahrnehmbares schepperndes Geräusch gehört. Kann es sein, daß der Hausmeister uns seine Bestie auf den Hals gehetzt hat?«

Jetzt dämmt es Lücke. Mit nachdenklichem Blick sagt er:

»Natürlich, der Hausmeister! Wer sollte denn sonst nachts mit seinem Schäferhund auf dem Schulgelände herumschleichen. Meinst du, daß er uns die ganze Zeit beobachtet hat?«

»Das könnte sein, aber ich bin mir nicht sicher. Ich glaube, irgend etwas stimmt hier nicht. Hast du das gefunden?«

Klops zeigt auf Lückes linke Hand.

»Ja, das hätte ich beinahe vergessen. Hier diese Plastikflasche. Lies mal den Aufkleber! Da war ein hochgiftiges Lösungsmittel drin. Das stinkt fürchterlich!«

Lücke hält Klops die geöffnete Flasche hin. Klops schüttelt sich vor Ekel und sagt:

»Das ist ja ein widerliches Zeug. Mach die Pulle bloß wieder zu! Steck sie in eine Plastiktüte, wir nehmen sie als Beweismaterial mit!«

»Laß uns schnell nach Hause. Wir müssen unbedingt alles, was wir an Material haben, festhalten. Und ich glaube, ich weiß auch schon, wie!«

Kapitel 3

Ballerspaß am Samstagnachmittag oder Der Dritte im Bunde – ein AMIGA



»Aufstehen, meine Lieben, Frühstück!«

Mit zerknautschten Haaren und faltigen Gesichtern, werden die beiden Hobbydetektive von Lückes frisch erholtem Papa aus dem mollen Land der Schlafmützen gerissen.

»Ist dein Vater morgens immer so elastisch, oder wirkt die Bowle noch nach?« flüstert Klops Lücke zu.

»Melonen-Bowle scheint ihn zum Leben zu erwecken!«

Das hat Klops noch nie erlebt. Ein menschliches Wesen, das wie neugeboren in den Tag marschiert, in der festen Absicht, andere mitzureißen.

Mit einem gewaltigen Ruck zieht Herr Bittner die Vorhänge zurück und öffnet das dahinter verborgene Fenster.

»So schreite nur herein, du sonnig strotzender Tag. Oh, du fragst mich, welches Ballerspiel mein Begehr sei? Es kann »Witzball« sein, oder gar »Return of the Yeti-Ritter«? Vielleicht eine meiner liebsten Brech-aus-Varianten?«

»Wie wär's mal mit Schuheputzen? Du mußt gestern abend irgendwie in Schlamm getreten sein«, hört er den niederschmetternden Ruf seiner Frau aus der Tiefe des Badezimmers.

Mit einem Gesicht, das nur Leute machen können, die vom siebten Ballerspielhimmel zurück auf den Boden der nackten Tatsachen geholt werden, ruft Lückes Papa etwas ernüchtert:

»Ja, mein Schatz, ich komme gleich!«

Mit vorgehaltener Hand flüstert er den beiden zu:

»Also, Jungs, nach dem Frühstück werden Punkte gesammelt, und zwar im Bügelzimmer. Freut euch. Ich habe zwei Joysticks. Aber pssst, kein Wort zur Frau des Hauses! Das ist ein Geheimnis unter Männern!«

Während Herr Bittner fast überschwenglich den Flur beschreitet und dabei Lückes Zimmertür hinter sich zuwirft, ruft er seiner Frau zu:

»Teuerste, reiche sie mir einen Polierlappen!«

Nach diesem einmaligen Gastspiel fällt es den beiden schwer, wieder einzuschlafen. Sie liegen einfach nur da und starren nachdenklich an die Decke.

Lücke schüttelt seinen Kopf und sagt:

»Dabei will ich doch kein Ballerspiel spielen! Er hat uns ja noch nicht einmal gefragt. Ich hasse Ballerspiele!«

»Vielleicht ist es gar nicht so schlecht, wenn wir so tun, als wären wir brennend daran interessiert. Möglicherweise läßt er uns dann irgendwann einmal ganz allein an seine Kiste ran!«

»Da wär' ich mir nicht so sicher. Du kennst meinen Vater nicht!«

»Ich dachte ja nur. Sag mal Lücke, glaubst du wirklich, daß der Hausmeister uns die ganze Zeit über beobachtet haben könnte?«

»Ich weiß nicht so recht. Aber, warum war er so schnell am Zaun? Es ist mir ein Rätsel, wie ein schlafender Mensch ein leises Gebelle hören kann und dadurch aus dem Schlaf gerissen wird. Vielleicht hat er noch nicht geschlafen? Die ganze Geschichte ist mir ein wenig unheimlich!«

»Weißt du, worüber ich mich am meisten ärgere? Nicht über diesen hysterischen Köter, sondern über unsere verschwundenen Fahrräder. Da sind wir nun irgendeinem Täter auf der Spur und werden dabei hinten herum beklaut, und selbst zu Opfern. Wir sollten den Diebstahl der Polizei melden.«

»Bist du verrückt! Und was wollen wir bitteschön sagen? Daß wir um die Zeit in der Schulschonung Pilze gesammelt haben? Bloß nicht! Die Räder können wir vergessen.«

»Eigentlich ist es gar nicht so schlecht, endlich dieses quietschende Mistding los zu sein. Vielleicht schenken meine Eltern mir ja zu Weihnachten ein ordentliches Fahrrad? Oder sogar schon zum Geb...!«

Plötzlich klingelt das Telefon. Klops zuckt zusammen. Wie auf Kommando schweigen die beiden und versuchen herauszubekommen, wer anruft. Sie scheinen ein wenig nervös zu sein. Es schleicht sich eine Unruhe ein, die nur jemand kennen kann, der etwas zu verbergen hat. Es wird so leise gesprochen, daß nur das Schmeißen des Hörers auf die Gabel zu hören ist. Draußen herrscht jetzt eine seltsame Stille. Einige Minuten später schrecken beide hoch. Die Augen haben sie dabei weit aufgerissen. Mit bitterbösem Blick öffnet Herr Bittner die Zimmertür, sieht beide abwechselnd musternd an und sagt streng:

»Jungs, ich muß euch eine unangenehme Mitteilung machen!«

Während der eiskalt erstarrt scheinende Vater auf seinen Sohn zuschreitet, um ihm die Schulter zu drücken, flüstert er:

»Das war's ja dann wohl!«

»Äh, bitte Papa, was war *was*? Mach es nicht so spannend!«

»Werner hat angerufen. Er hat mich gefragt, ob ich ihn heute nachmittag auf den Fußballplatz begleite! Würde es euch etwas ausmachen, ausnahmsweise einmal auf unseren gemeinsamen Ballerspaß zu verzichten?«

Es läßt sich nicht so genau beschreiben, wie es klingt, wenn einem ein Berg von der Größe des Mount Everest vom Herzen fällt. Aber solch ein Geräusch hätte man gerade in Lückes Zimmer wahrnehmen können. Und zwar in zweifacher Ausfertigung.

Beinahe wie eingeübt schießt den beiden gleichzeitig ein betont mitleidiges »Schaaade!« heraus.

»Oh, mir tut es ja so leid. Ich habe dummerweise schon zugesagt, ohne euch vorher zu fragen!«

Schnell muß Lücke die Kurve kriegen, denn Klops und er haben ja noch einiges mit dem AMIGA vor.

»Ach Papa, ich weiß doch, wie sehr du Fußball magst. Aufgeschoben ist nicht aufgehoben. Wir haben vollstes Verständnis dafür! Geh ruhig!«

Klops setzt sich im Bett auf und starrt Lücke verwirrt von der Seite an!

»Aus welchem Film hat er das denn nun schon wieder? Jetzt fehlen nur noch solche Sätze wie Wir-kommen-schon-allein-zurecht oder Du-brauchst-dir-keine-Sorgen-um-uns-zu-machen, oder etwas von der Art wie Du-wirst-uns-sehr-fehlen!«

»Ihr wißt ja, normalerweise halte ich meine Versprechen, aber wenn Werner anruft und zum Fußball bittet, dann kann ich einfach nicht *nein* sagen. Und ihr seid wirklich nicht böse?«

»Nein Herr Bittner, bestimmt nicht!«

»Quatsch, Papa!«

»Danke, ihr seid echte Kumpel!«

Von der einen zur anderen Sekunde ist Herr Bittner wie ausgewechselt. Federleicht und quietschvergnügt geht er hinaus in den Flur, dreht sich an der Tür noch einmal um und sagt:

»Haltet nur durch, Jungs. Morgen ist auch noch ein Tag, und zwar ein langer. Morgen lassen wir den Speicher qualmen. Und, danke für euer Verständnis. Tschüs!«

»Tschüs, Herr Bittner!«

»Tschüs Papa!«

Einen Augenblick lang sehen sich die beiden wortlos an und atmen zweieinhalbmal kräftig durch.

»Das war knapp, mein lieber Klops. Ich dachte schon, das hätte mit gestern nacht zu tun. Allerdings, wer sollte wissen, daß wir dort waren!«

»Vielleicht der Hausmeister!« entgegnet Klops trocken.

»Ich hoffe nicht! Aber wir haben verdammtes Glück. Mein Vater ist heute für mindestens drei bis vier Stunden außer Haus. Das ist die beste Gelegenheit, uns an seinen Rechner heranzumachen. Vielleicht gibt es eine Möglichkeit, dort unser Beweismaterial festzuhalten, das wir bei der Untersuchung gesammelt haben. Du weißt ja, daß meine Mutter überhaupt nichts dagegen hat! Ich werde kurz im Bad verschwinden und mich duschen. Wenn du dann auch fertig bist, durchsuchen wir den Diskettenkasten nach einem geeigneten Programm. Alles klar?«

»Alles klar, Chef!«

Klops macht es sich noch einmal unter der Bettdecke gemütlich. Dabei beobachtet er Lückes Papa durch den Türspalt, wie er gerade eilig seine Trainings-tasche packt. Während Klops die Arme über dem Kopf verschränkt, denkt er verbissen darüber nach, wozu Herr Bittner beim Fußballtraining eigentlich einen Joystick benötigt?

Als würde er einen Lottogewinn abholen, brüllt Herr Bittner durch die ganze Wohnung ein unüberhörbares »Tschüß« und knallt die Haustür krachend hinter sich zu.

»Ich werde diese Familie nie begreifen!« denkt Klops kopfschüttelnd und dreht sich noch einmal auf die Seite.



Während Klops noch im Bad zugange ist, sieht Lücke schon einmal die Disketten seines Vaters durch. Er hat Glück! Es gibt tatsächlich ein Programm, mit dem sich eventuell Daten sammeln lassen. Er schaltet Monitor und Computer ein und lädt die WORKBENCH-Diskette. Nachdem der Rechner mit seinen Vorbereitungsarbeiten fertig ist, erscheint der gewohnte AMIGA-Arbeitstisch. Lücke schiebt die Diskette mit dem Detekteiprogramm in das Laufwerk. Auf der rechten Bildschirmseite ist jetzt ein Disketten-ICON mit dem Namen Detektei v1.0 zu sehen.

Durch zweimaliges Drücken der LINKEN MAUSTASTE auf das ICON erscheint ein WINDOW mit dem Namen der Diskette, also Detektei v1.0. Innen im Fenster befinden sich das von der WORKBENCH startbare Programm, ein Verschlüsse-

lungsprogramm und ein Schubladen-ICON, als Hinweis auf ein Unterverzeichnis, das weitere Dateien beinhaltet.

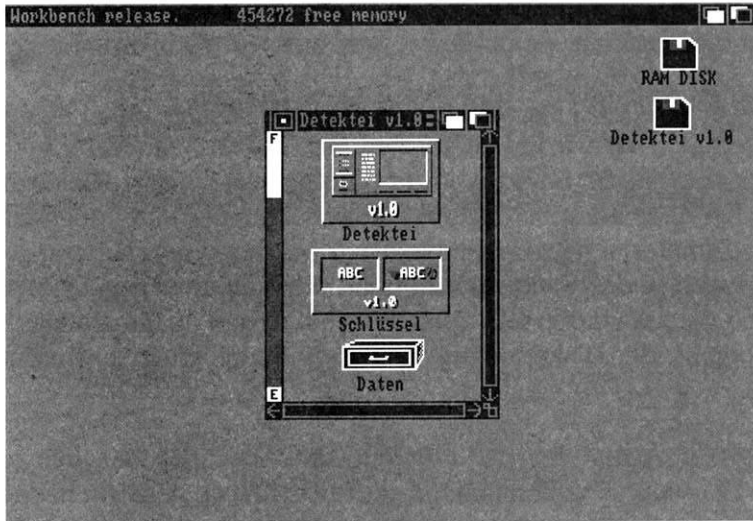


Bild 3.1: Das Detektei-v1.0-Fenster

Ein ausführbares Programm ist am Programm-ICON zu erkennen, wodurch es wiederum durch einen DOPPELKLICK gestartet werden kann.

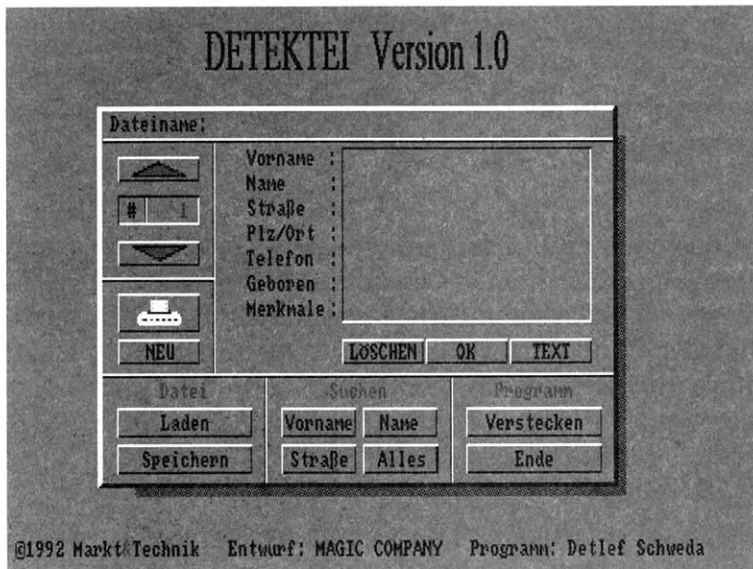


Bild 3.2: Die Oberfläche von Detektei v1.0

»Das sieht ja sehr interessant aus! Vorname, Nachname, Strasse, Postleitzahl und Ort, Telefon, Geburtsdatum, Merkmale – alles, was ein echter Detektiv so gebrauchen kann.«

»Na, hast du etwas auffindig gemacht?«

»Ja, guck mal hier. Das sieht eigentlich ganz ordentlich aus.«

»Spitzenmäßig! Laß uns keine Zeit verlieren! Worauf warten wir noch? Tipp schon ein?«

»Das geht nicht. Es gibt da ein klitzekleines Problem!«

»Und das wäre?«

»Wenn wir unser Material auf das Original schreiben, würde mein Vater das irgendwann lesen. Ich hätte auch Angst, daß wir da mal versehentlich etwas löschen. Wir müßten uns das Programm kopieren. Dann können wir alles Gesammelte dort speichern und die Diskette in Sicherheit bringen!

!

Es ist verboten, Original-Disketten zu kopieren, um sie dann an Fremde weiterzugeben. Solche RAUBKOPIEN werden mittlerweile schwer bestraft. Da Klops und Lücke aber Detektei v1.0 sicherheitshalber kopieren, um das Original des Vaters nicht zu beschädigen, und diese Kopie auch im Hause Bittner bleibt, ist diese Art des Kopierens rechtlich gestattet. In der Fachsprache wird dies SICHERHEITSKOPIE genannt.

Reich mir mal bitte das Handbuch Klops!«

»Geht das jetzt schon wieder los?«

»Vergiß nicht, mein Lieber, wer nicht für seinen Chef arbeitet, hat auch kein Recht auf Salamibrötchen!«

»Ist ja gut! Welches Handbuch hättest du denn gern? Hier wäre eine wunderschöne ›Spitzendeckchen-Häkelanleitung‹ oder vielleicht dieses hier: ›Vegetarische Küche, die jedem schmeckt!‹«

»Hör auf mit dem Quatsch, wir haben nicht viel Zeit! Die weißen Bücher mit den bunten Streifen da drüben, das müssen sie sein!«

»Ich denke, du kennst dich so gut mit der Kiste aus, Herr Professor? Das war ja wohl nichts!«

»Ich habe eben bisher keine Disketten kopieren müssen, warum auch, das ist doch nicht mein Computer!«

»Ja ja, hör auf zu spinnen!«

Lücke liest die Buchtitel:

»Benutzerhandbuch, AMIGABASIC und AMIGA DOS! Da im Benutzerhandbuch könnte etwas drinstehen.«

Lücke schlägt im Benutzerhandbuch das Thema DISKETTEN DUPLIZIEREN auf.

»Ich hab's, nun paß auf Klöpschen, ich lese laut vor, und du führst das dann am Computer aus. Zuerst brauchen wir eine zweite Diskette, auf der wir das hinüberkopieren können.«

Ganz hinten, hinter all den schon beschriebenen Disketten, findet er eine unbeschriftete. Er schiebt sie in das Laufwerk, nimmt die Anleitung wieder in die Hand und liest laut vor:

»Bitte legen Sie die Quelldiskette (von der Sie kopieren wollen) in das Laufwerk DF0! Vergewissern Sie sich, daß der Schreibschutz der Diskette aktiviert ist, um ein versehentliches Löschen Ihrer Daten zu verhindern!«

Das heißt also, du mußt die leere Diskette wieder aus der FLOPPY nehmen und die mit der Aufschrift DETEKTEI v1.0 in das Diskettenlaufwerk DF0: hineinstecken. Hier steht:

Alle eingebauten und die noch am hinteren Gehäuse anschließbaren Laufwerke sind durchnummeriert. Von DF0: bis DF3:.

Dieses hier auf der rechten Tastaturseite heißt DF0: und das angeschlossene DF1:. Also, die Diskette muß in DF0: geschoben werden, weil nämlich DF1: am AMIGA meines spielsüchtigen Vaters ganz und gar nicht existiert.

Markieren Sie bitte auf der Workbench, mit einmaligem Mausklick, die von Ihnen zu kopierende Diskette ...

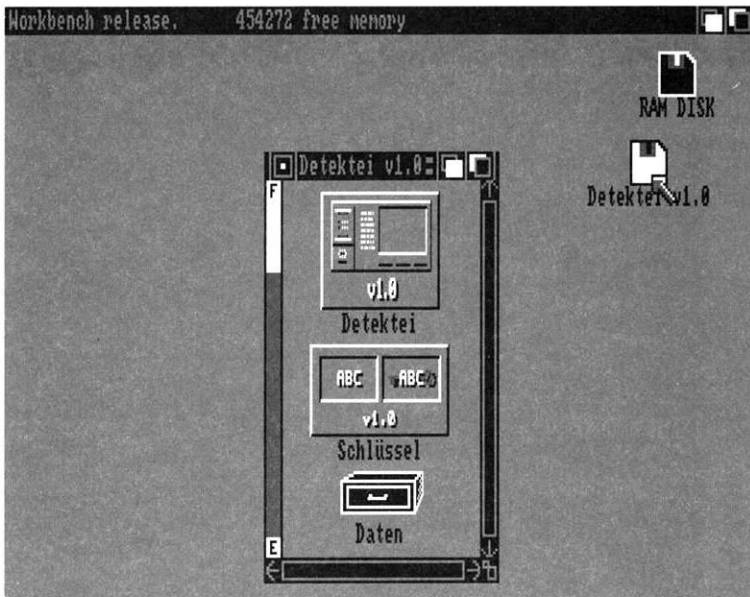


Bild 3.3: Um eine Diskette zu kopieren, muß sie selektiert...

...und wählen Sie aus dem Workbench-Menü Workbench den Menü-Punkt Duplicate!

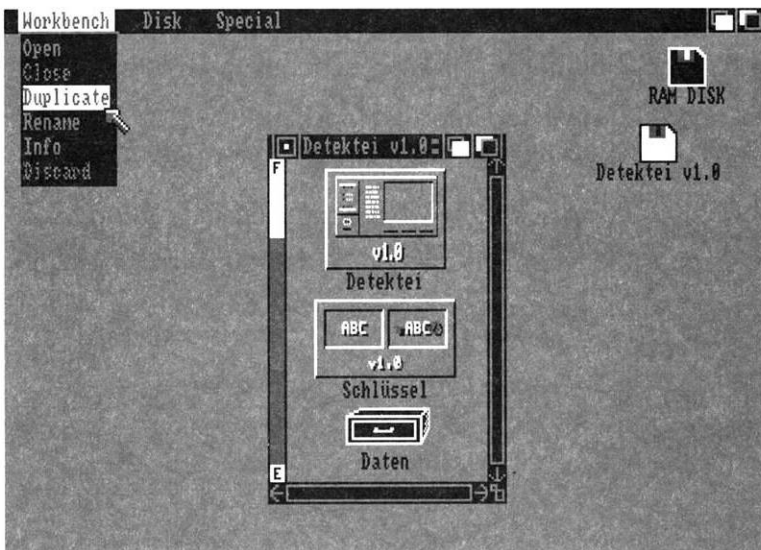


Bild 3.4: ...und der Menüpunkt Duplicate aus dem Workbench-Menü angewählt werden

Daraufhin erscheint eine Aufforderung, die Source-Disk in Drive (dt.: Diskettenlaufwerk / sprich: draif) DF0: einzuschieben.«

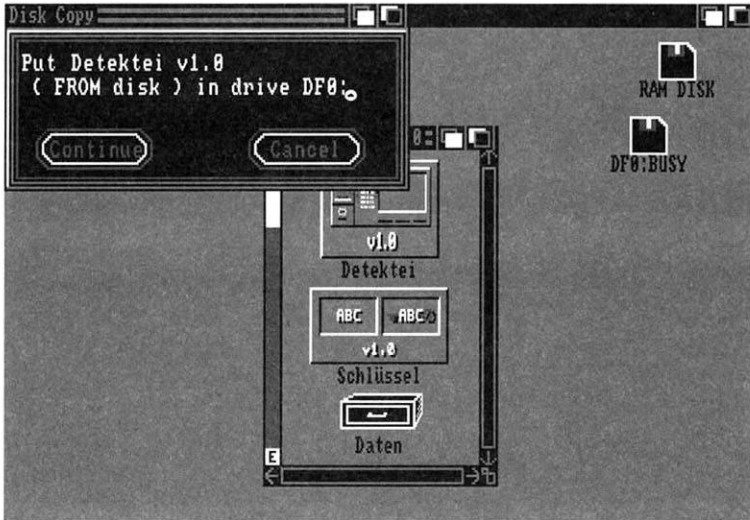


Bild 3.5: Nun muß die Quelldiskette in das Laufwerk DF0: geschoben werden

»Was ist denn eine SOURCE-DISK?«

Lücke geht in sein Zimmer. Als er mit einem Englisch-Wörterbuch wieder im Bügelzimmer erscheint, hat er das Wort schon herausgesucht und sagt:

»Hier steht: *SOURCE* = Quelle, Ursprung (sprich: sörß)! Ich schätze mal, damit ist die Diskette gemeint, von der wir Daten kopieren wollen. Also, weiter geht's:

Sollten Sie sich entschließen, diesen Vorgang abubrechen, klicken Sie auf Cancel (dt.: streichen, rückgängig machen). Sofort erscheint eine Bestätigung ihres Abbruches!

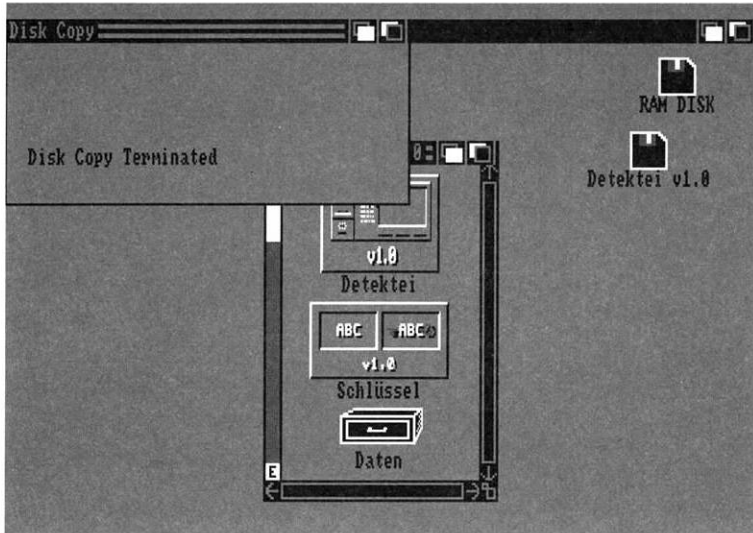


Bild 3.6: Dt.: Der Kopiervorgang wurde abgebrochen

Wollen Sie aber kopieren und haben die entsprechende Source-Disk in das Laufwerk DF0: geschoben, klicken Sie mit dem Mauszeiger auf Continue (dt.: fortsetzen)!«

Plötzlich beginnt Klops über alle salamigenährten Backen zu strahlen. Er freut sich, als hätte er gerade in diesem Augenblick das Auto oder das Telefon erfunden:

»Es funktioniert. Es funk-tio-niert!«

Nachdem der Computer den Kopiervorgang begonnen hat, öffnet sich ein kleines WINDOW mit dem Hinweis, welcher Bereich von der Diskette gerade in das RAM eingelesen wird. Das RAM dient hier als Zwischenspeicher.

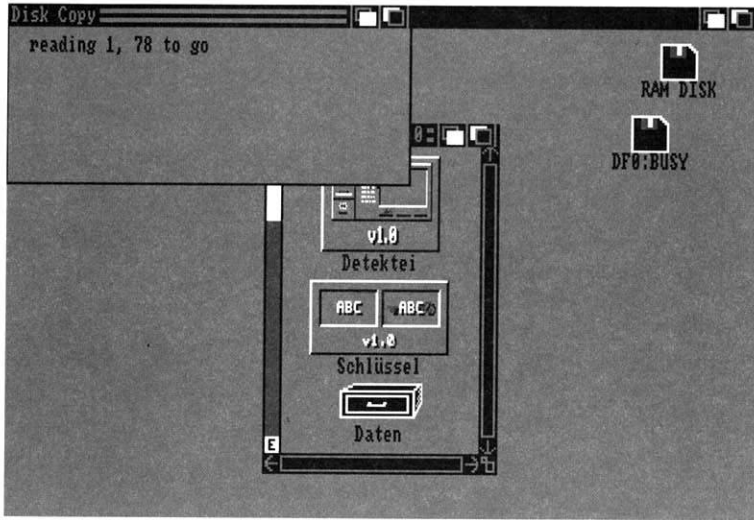


Bild 3.7: Dt.: Es wird Track 1 gelesen, 78 weitere folgen

Bei Nummer 27 (reading 27, 52 to go) fordert das Programm den Benutzer auf, die Diskette, auf welche Daten kopiert werden sollen, in das Laufwerk DF0: zu schieben! Mit *Destination* (sprich: destinä-schen) ist hier die Zieldiskette gemeint. Wörtlich übersetzt bedeutet dieses Wort Bestimmungsort.

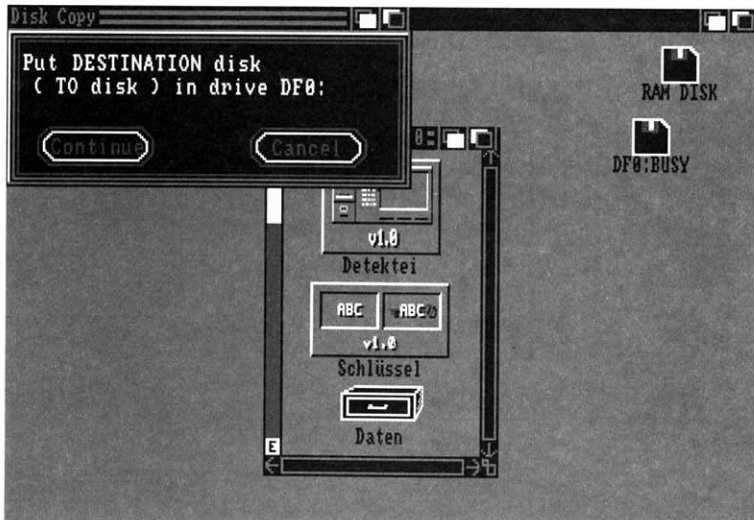


Bild 3.8: Jetzt muß die Zieldiskette in Laufwerk DF0: gelegt werden

Nun meldet sich wieder das kleine WINDOW zu Wort, allerdings jetzt mit dem Hinweis, daß der Computer die in das RAM eingelesenen Daten auf die noch leere Diskette im Laufwerk schreibt.

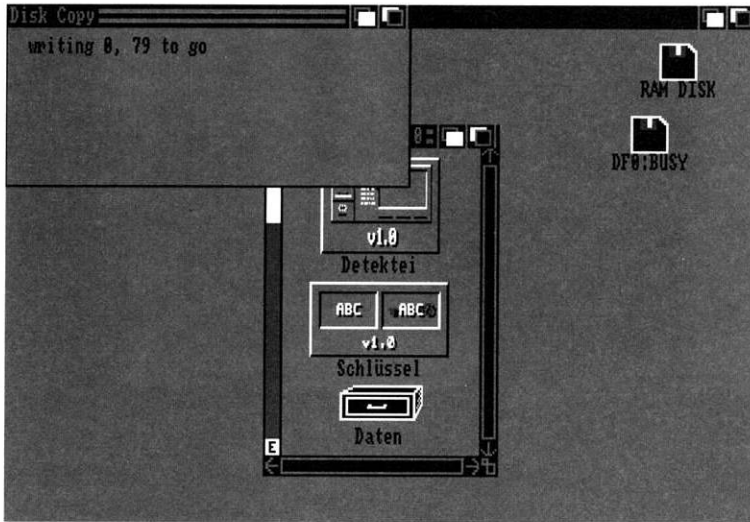


Bild 3.9: Dt.: Es wird Track 0 geschrieben, 79 weitere folgen

Hierbei muß beachtet werden, daß der Schreibschutz der Zieldiskette inaktiviert ist. Sollte dies nicht der Fall sein, bekommen wir gleich wieder einen freundlich gemeinten Ratschlag unseres Rechners, doch schleunigst etwas dagegen zu unternehmen.

Dieser abwechselnde Vorgang, Daten lesen und schreiben, wiederholt sich insgesamt dreimal, bis eine Diskette im Verhältnis 1:1 kopiert ist. Nach Beendigung gibt der AMIGA eine Bestätigung der erfolgreich kopierten Diskette.

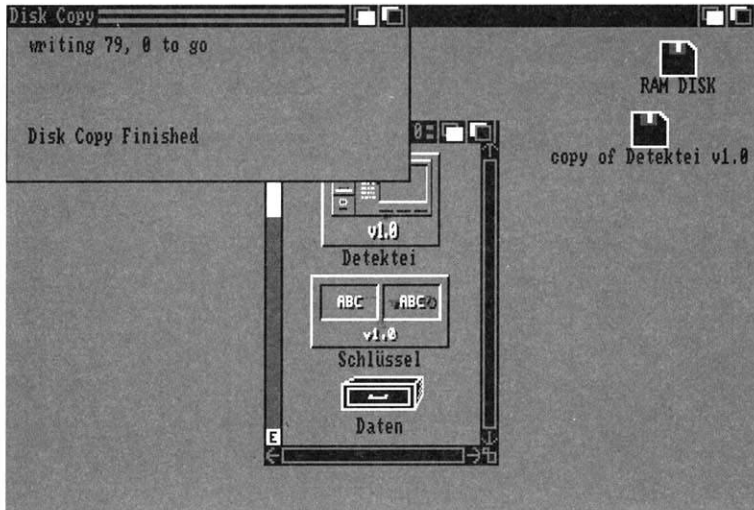


Bild 3.10: Diese Meldung erscheint bei einer erfolgreich kopierten Diskette

Das Disketten-ICON der DESTINATION-DISK (Zieldiskette) erhält nun automatisch den Zusatz *copy of ...* gefolgt vom Namen der SOURCE-DISK (Quelldiskette).

Sollte nicht mehr genug Speicherplatz zum Kopieren einer Diskette vorhanden sein, erscheint ein Hinweis, daß der Kopiervorgang sechs Diskettenwechsel benötigt. Um diese Tortour zu vermeiden, solltest du alle im Hintergrund laufenden Programme wie auch Fenster auf der WORKBENCH schließen.

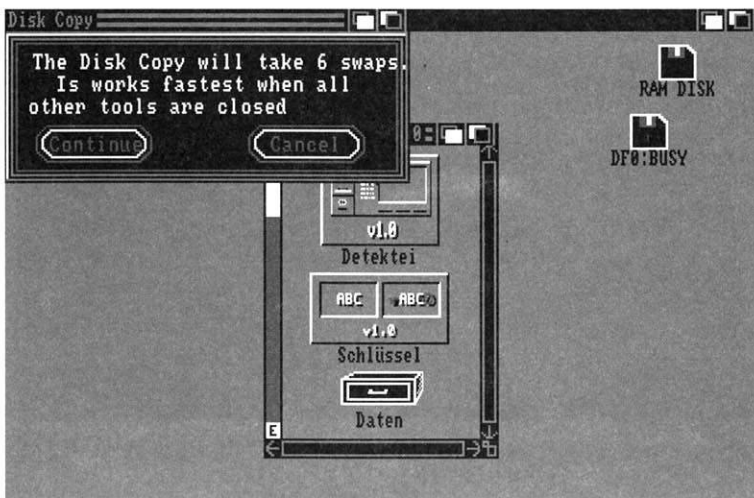


Bild 3.11: Zum Kopieren ist nicht mehr allzuviel Speicher vorhanden

!

Einige Programme verlangen zum korrekten Arbeiten den Namen der Originaldiskette. Mit dem Rename-Befehl des WORKBENCH-MENÜS müßte also der Zusatz *copy of* der Kopie gelöscht werden.

?

Kopiere die Programmdiskette dieses Buches, wie Klops und Lücke es gerade gemacht haben, auf eine leere Diskette.

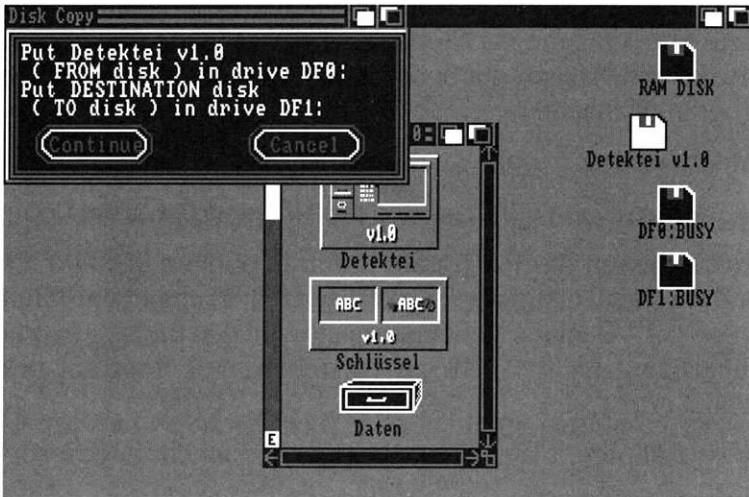


Bild 3.12: Dieser Melde-Requester erscheint, wenn mit zwei Laufwerken kopiert werden soll

REQUESTER (dt.: Verlanger) sind kleine Hinweifenster, die den Benutzer des AMIGA um Entscheidungen bittet. Du wirst sie im Laufe der Zeit noch öfter zu sehen bekommen.

Wenn du zwei Laufwerke besitzt, schiebe das ICON der Diskette, die du kopieren möchtest, auf das Zieldisketten-ICON. Nun fordert dich das Programm auf, die Quelldiskette in DF0: und die Zieldiskette in DF1: zu plazieren (obwohl das ja eigentlich schon passiert ist). Mit *Continue* startest du den Kopiervorgang, mit *Cancel* brichst du ihn ab. Wenn du auf *Continue* geklickt hast, siehst du in der oberen linken Ecke wieder das vorhin gezeigte Fenster, nun aber mit dem abwechselnden Hinweis, daß nacheinander die Tracks 0 bis 79 gelesen und geschrieben werden. Der Vorteil: das Diskjockey spielen entfällt!

»So, das hätten wir! Eigentlich ist das ja gar nicht so kompliziert. Hast du beim Vorlesen überhaupt mitbekommen, wie schwer ich geschuftet habe? Wäre mir der kleinste Fehler unterlaufen, könnte der Computer explodiert sein, oder

nicht? Ich würde meinen, ein kleiner Snack täte der steifen Arbeitsatmosphäre ganz gut, oder was sagst du, liebster Lücke?»

»Ich geh' ja schon, was soll drauf, Schweinsleberwurst?!«

»Igitt! Willst du mich vergiften! Das schmeckt doch wie Schuhcreme!«

»Ich verstehe, dicke saftige dunkelrot leuchtende Salami, von hochwertiger Qualität! Wenn wir so etwas überhaupt in unserem bescheidenen Kühlschrank haben! Warte nur, ich gehe nachsehen und derweil dein Mahl komponieren. Jetzt, wo du das Ding ja ganz gut beherrschst, kannst du dir schon einmal das Detektivprogramm ansehen.«

Lücke murmelt, während er die Küche betritt:

»Klops und AMIGA! Zwei Welten stoßen aufeinander! Der arme Computer!«

Klops startet indessen das Programm durch doppelten MAUSKLICK auf das Programm-ICON. Nach einigen Sekunden Ladezeit erscheint die Benutzeroberfläche von Detektei 1.0. Klops sieht fassungslos auf den Bildschirm und scheint plötzlich überhaupt nichts mehr zu verstehen. Den Kopf auf beide Arme gestützt, seufzt er:

»Eigentlich ist computern ja einfach, aber das hier macht mich fertig!«

»Na, mein lieber, Probleme?«

Klops ist so verduzt, daß er kaum das leckere Salamibrötchen auf dem kleinen Teller in Lückes Hand wahrnimmt. Mit starrem Blick auf den Monitor sagt er genervt:

»Nö, wieso?«

»Ach, ich sah nur eben ein riesengroßes Fragezeichen da sitzen!«

»Was soll man denn überhaupt mit diesem Programm anfangen können. Da steigt ja kein Mensch durch!«

»Gib es zu Klops, du steigst da nicht durch!«

»Meinetwegen, hilf mir doch mal!«

Lücke vertreibt Klops vom durchgesessenen Ballerspielstuhl seines Vaters und betrachtet das Bildschirmbild.

»Also, Klöpschen, wenn ich mir das so von dichtem betrachte, stelle ich fest, daß du gar nicht so dumm bist!«

»Da bin ich aber froh!«

»Irgendwo muß mein Papa eine Anleitung dazu haben.«

Lücke sieht auf das Regal über dem AMIGA und zieht einen Stapel kleiner Hefte heraus. Auf dem ersten steht »Vom Fußballer zum König der Ballerspiele«, auf dem nächsten »Ballerspiele ohne Hürden« und auf dem dritten endlich »Anleitung zu Detektei v1.0«.

Im Inhaltsverzeichnis sucht er nach einer geeigneten Hilfe zu diesem Programm. Auf den ersten Seiten findet er ein kurzes Kapitel mit der Überschrift:

»Einleitung«.

Lücke steht einen Moment mit aufgeschlagenem Handbuch da und liest sich das Einleitungskapitel durch. Nach einer Weile klappt er es wieder zu und sagt:

»Wir müssen uns eine Datendiskette anlegen. Dazu brauchen wir eine leere formatierte Diskette.«

Im Diskettenkasten seines Vaters findet er nur noch eine einzige und schiebt sie in das Laufwerk DF0:.

Er greift nach dem AMIGA-Benutzerhandbuch und schlägt die Seite mit der schrittweisen Beschreibung über das Formatieren von Disketten auf.

»So, Klops, spitz schon mal deine Finger, du darfst wieder arbeiten. Wir gehen in alter Form vor: ich lese, du tust. Alles klar?«

»Alles klar, Chef! Ich krieg' ja auch was dafür.«

Lücke beginnt den Anleitungstext vorzulesen:

»Erstens!

Legen Sie die zu formatierende Diskette in ein beliebiges Diskettenlaufwerk.

Damit sind wieder die FLOPPYS DF0:, DF1:, DF2: oder DF3: gemeint.

Zweitens!

Selektieren Sie das Icon der zu formatierenden Diskette.

Drittens!

Wählen Sie aus dem Workbench-Menü Disk den Menü-Punkt Initialize aus.

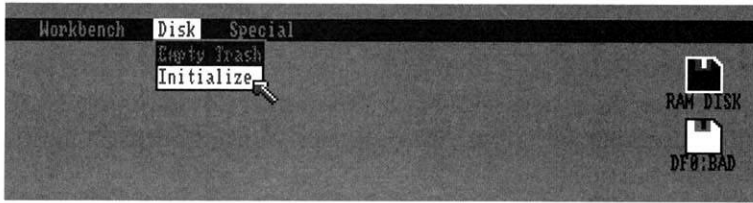


Bild 3.13: Mit selektiertem Diskettenicon kann der Menüpunkt *Initialize* angewählt werden



Damit sich ein Computer auch auf einer Diskette zurechtfindet, muß dort die Datenverteilung streng geordnet sein. Dies geschieht durch eine auf der Diskette befindliche unsichtbare Liste, in der die Verzeichnisse und deren Programme mit Zielort eingetragen sind. Beim Initialisieren wird solch ein leeres Inhaltsverzeichnis auf einer Diskette angelegt. Bitte nicht mit dem Formatieren verwechseln. Initialisieren ist ein Teil des Formatierens.

Ist die Diskette bisher unbenutzt gewesen, erscheint eine Aufforderung, die zu formatierende Diskette in das gewählte Laufwerk zu legen.

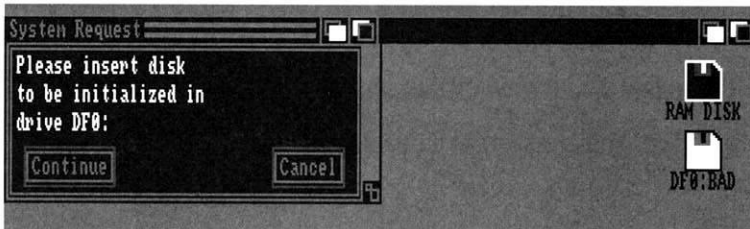


Bild 3.14: Dt.: Bitte lege Diskette zum Initialisieren in Laufwerk DF0:

»Das ist aber komisch, ich habe doch schon die Diskette, die ich formatieren will, eingelegt. Und außerdem, wie sollte ich, ohne daß die Diskette schon drin liegt und daß ich sie einmal angeklickt habe, überhaupt den INITIALIZE-BEFEHL anwählen können.«

»Vielleicht hast du etwas falsch gemacht?«

»Wieso immer ich, frag die Kiste doch auch mal?«

»Ein Computer ist eben genauso schlau wie derjenige, der davor sitzt!«

»Ach nee, kann ein Computer nicht auch mal von allein ganz doof sein?«

»Klar, ist er doch!«

»Das kapiert' ich nicht, mach lieber weiter!«

»Na gut!

Ist die Diskette dagegen vorher schon in Gebrauch gewesen, erscheint sofort eine Sicherheitsabfrage, daß alle vorhandenen Daten unwiderruflich gelöscht werden!

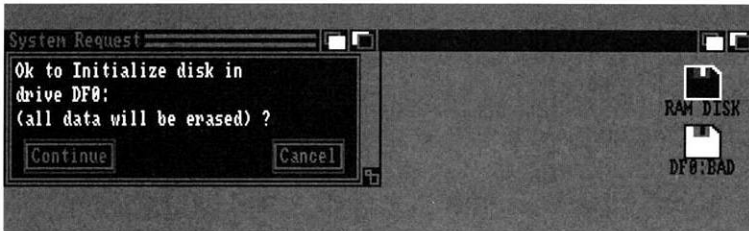


Bild 3.15: Dt.: Alles klar zum Initialisieren der Diskette in Laufwerk DF0:
(alle Daten werden gelöscht) ?

In beiden Fällen kann eine Entscheidung, ob formatiert werden soll, mit dem CANCEL-GADGET abgebrochen bzw. mit dem CONTINUE-GADGET bestätigt werden.

Haben Sie sich für das Formatieren entschieden, erscheinen in einem weiteren Informationsfenster, abwechselnd folgende Texte:

Formatting cyl 0, 79 to go (Formatting, dt.: Formatieren)

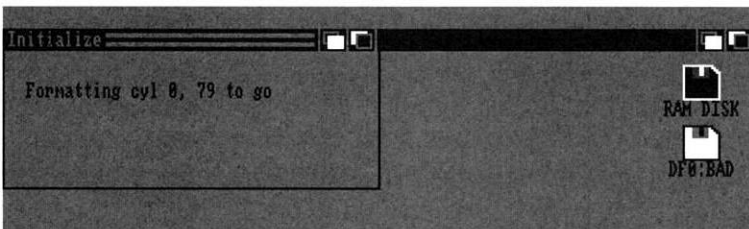


Bild 3.16: Es wird Zylinder 0 formatiert, 79 folgen

Hier wird angezeigt, daß Zylinder 0 gerade formatiert wird und bei Verifying cyl 0, 79 to go (Verifying, dt.: Prüfen / sprich: werifaiing), daß dieser formatierte Zylinder 0 sicherheitshalber noch einmal auf seine Korrektheit überprüft wird.

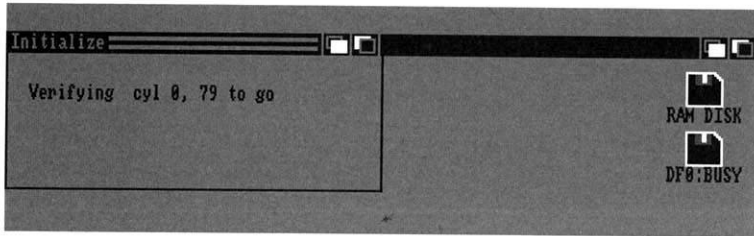


Bild 3.17: Der gerade formatierte Zylinder wird sofort kontrolliert

Dieser Vorgang dauert so lange, bis alle 80 Zylinder der eingelegten Diskette zur weiteren Datenspeicherung in die richtige, für Diskettenlaufwerke, les- bzw. schreibbare Form gebracht wurden.

Ist der Formatierungsvorgang abgeschlossen, erscheint ein letzter Hinweis, daß die Diskette noch initialisiert wird: Initializing disk!

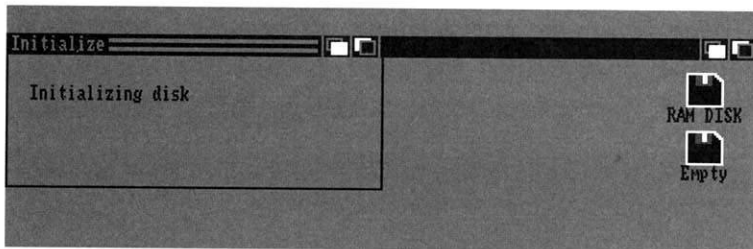


Bild 3.18: Die Diskette ist nun im Amiga-DOS-Format initialisiert und für den AMIGA benutzbar gemacht

So das war's, gab's irgendwelche Schwierigkeiten?«

»Nö, wieso?«

»Sehr schön, dann hast du das prima gemacht. Nun müssen wir aber dem Kind einen Namen geben. Da du mir letztesmal so gewissenhaft beim Umbenennen von Objekten zugehört hast, möchte ich dich höflichst darum bitten, dieser frisch von uns formatierten Diskette einen neuen Namen zu verpassen!«

»Aber nur, wenn du dabei genau zuguckst, nicht, daß ich deinem Vater einen neuen Computer kaufen muß!«

»Ach, so schlimm ist es auch wieder nicht, versuche es doch einmal?«

?

Formatiere eine Leerdiskette, wie Klops und Lücke das gemacht haben, und gebe ihr einen Namen. Zum Beispiel: »DetekteiDaten« oder »DD« usw.!

Klops hat ohne große Probleme die Diskette neu benannt, drückt mit einem lockeren »Ja!« die RETURN-Taste und wartet, bis das LAUFWERKSLÄMPCHEN erloschen ist.

»Klops, du bist nicht nur der dickste, sondern auch der beste!«

»Dieses dumme Lob hättest du dir sparen können. Wie spät haben wir es eigentlich?«

»Einen Moment bitte!«

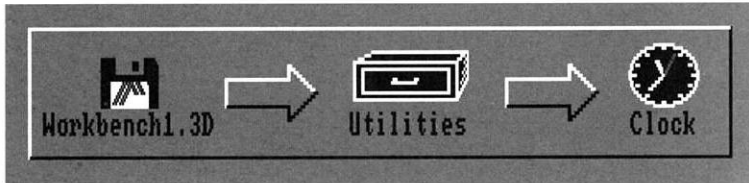


Bild 3.19: Klickpfad zu Clock

Lücke nimmt Klops die MAUS aus der Hand, öffnet das WINDOW der Workbench1.3D-Diskette, dann die Schublade Utilities und startet das Programm Clock. Jetzt erscheint eine Uhr auf dem SCREEN.

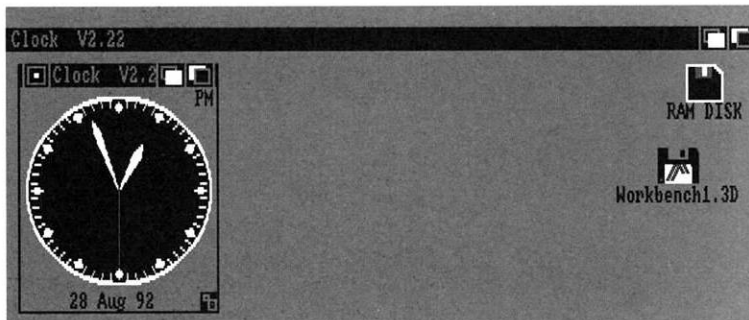


Bild 3.20: Eine richtige Uhr

»Was ist das denn feines?«

»Das ist eine sogenannte Uhr!«

»Kannst du damit etwas anfangen?«

»Na klar, hier guck mal. Sie läßt sich mit dem GRÖSSEN-GADGET bis auf die gesamte Bildschirmfläche ausbreiten.

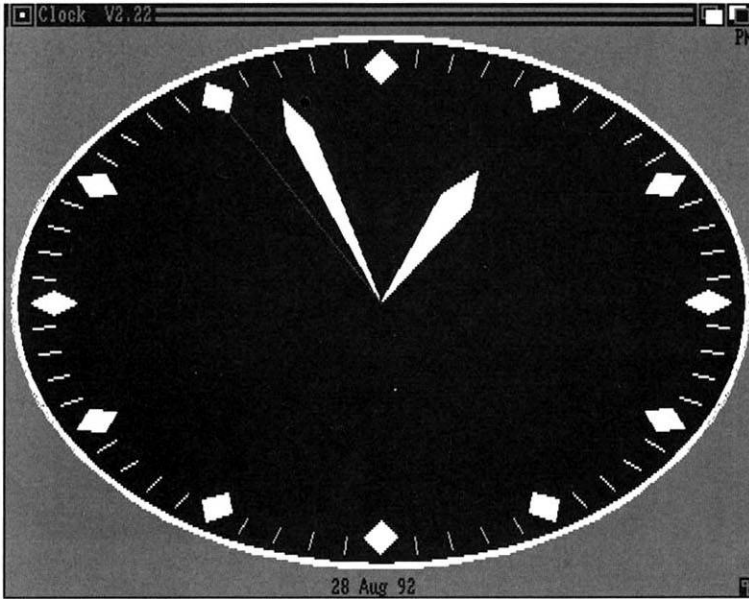


Bild 3.21: Noch eine richtige Uhr, aber jetzt im Riesenformat

Außerdem kannst du sie in ihrem Aussehen ganz nach Geschmack verändern. In der MENÜ-LEISTE Clock V2.22 sind viele MENÜ-PUNKTE dafür zu finden.

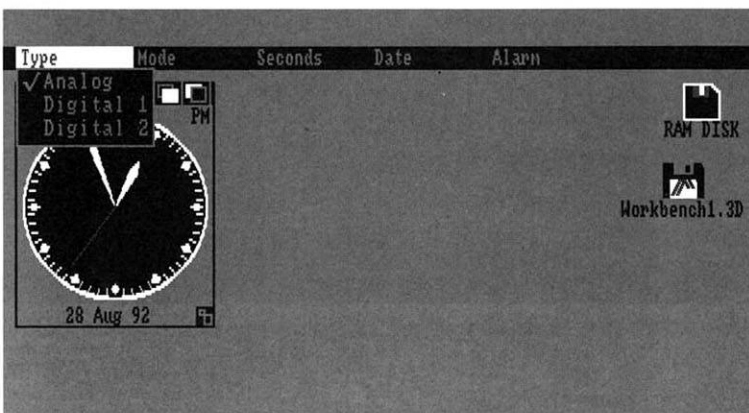


Bild 3.22: Das Type-Menü der Uhr

Im Type-MENÜ gibt es die Auswahlmöglichkeit analog für eine analoge Uhr, das ist eine mit Zifferblatt und Zeigern, wie sie im Moment zu sehen ist. Darunter stehen als weitere MENÜ-PUNKTE Digital 1 und Digital 2. Digital 1 läßt die analoge Uhr zu einer digitalen Uhr (dt.: Daten und Informationen in Ziffern darstellen) schrumpfen.

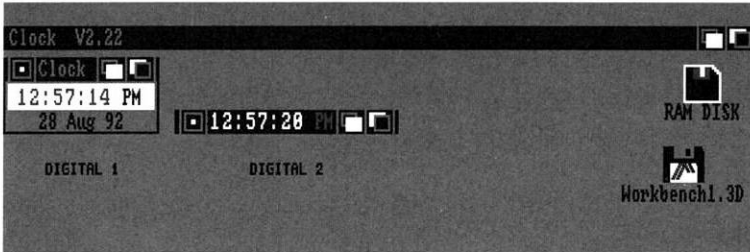


Bild 3.23: Die Uhr in DIGITAL 1 und DIGITAL 2

So ist die Uhr ja jetzt auch geworden. Sie zeigt nun die Zeit und das Datum an. Hinter der jetzt dargestellten Uhrzeit steht entweder ein deutlich hervorgehobenes AM (Abk.: ante meridiem / engl.: before noon / sprich: bievor nuun / dt.: vormittags) oder PM (Abk.: post meridiem / engl.: after noon / sprich: ahfter nuun / dt.: nachmittags). Da in einigen Ländern der Erde der Tag aus zwei mal zwölf Stunden besteht, gerechnet ab zwölf Uhr mittags, muß die Uhrzeit einen entsprechenden Hinweis bekommen. Das heißt, es muß erkennbar sein, ob mit der Uhrzeit *vor* Mittag oder *nach* Mittag gemeint ist. Einstellen kannst du es unter dem zweiten MENÜ-TITEL Mode.

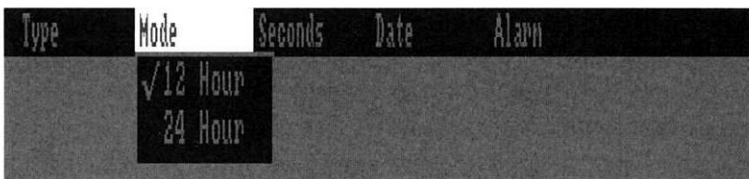


Bild 3.24: Der Menütitel Mode

Da die deutsche Uhrzeit bekanntlich aus 24 Stunden besteht, können wir im MENÜ-PUNKT 24 Hour (dt.: Stunden / sprich: auer), die Stundenanzeige auf unsere Verhältnisse anpassen. Das will ich schnell mal machen.«

Lücke wählt den eben genannten MENÜ-PUNKT 24 Hour an. Sofort verschwindet das vorher darin enthaltene AM oder PM.

»Der letzte MENÜ-PUNKT unter dem MENÜ-TITEL Type ist die zweite Art der Digitalanzeige. Hier werden Datum und Uhrzeit im ständigen Wechsel in nur

einer Zeile angezeigt. Das ist besonders dann von Vorteil, wenn du zwar eine Uhr auf deinem Bildschirm brauchst, aber wenig Platz zur Verfügung hast. Alle drei Uhrentypen lassen sich auch in ihrer Darstellung von Sekunden und Datum beliebig anpassen.

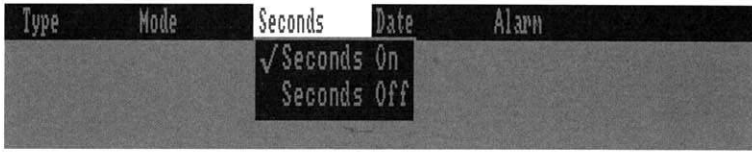


Bild 3.25: Der Menü-Titel Seconds

Unter dem dritten MENÜ-TITEL *Seconds* (dt.: Sekunden / sprich: säckends) ist die Sekundenanzeige und unter dem MENÜ-TITEL *Date* die Anzeige des Datums an- bzw. ausschaltbar.

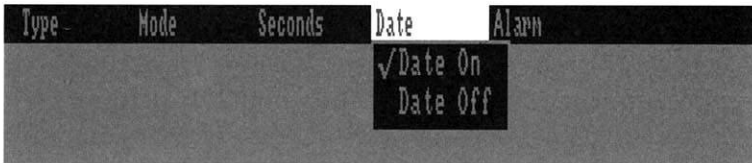


Bild 3.26: Der Menütitel Date

Dabei wird immer die gerade aktuelle Funktion des ausgesuchten MENÜ-PUNKTES mit einem kleinen Häkchen versehen. Was ist aber schon eine Uhr, wenn sie keine Weckfunktion hat? Falls du mal bei der vielen Arbeit am Computer die Zeit vergessen solltest, kannst du dich zu einer bestimmten Uhrzeit von deinem AMIGA wecken lassen. Der MENÜ-PUNKT *Set*, im *Alarm*-MENÜ leistet dabei Hilfe. Sobald du diesen MENÜ-PUNKT anwählst, erscheint ein kleines farbiges Fenster mit Namen *Alarm Set*.

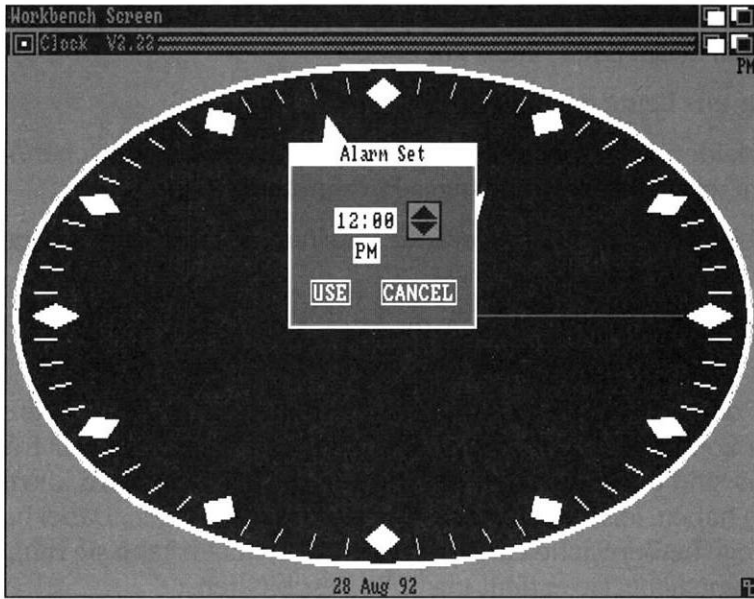


Bild 3.27: Mit dieser Alarm-Einstellung kann sich jeder vor dem Computer eingeschlafene Freak wecken lassen

Hier sind die Zahlen vor und nach dem Doppelpunkt anklickbar. Die gewünschte Uhrzeit läßt sich mit den beiden Dreiecks-GADGETS in Einzelschritten weiterstellen. Mit dem USE-GADGET wird die festgelegte Weckzeit bestätigt, mit CANCEL kann sie natürlich, wie sonst auch immer, abgebrochen werden. Nur darfst du nicht vergessen, den Weckmechanismus einzuschalten.

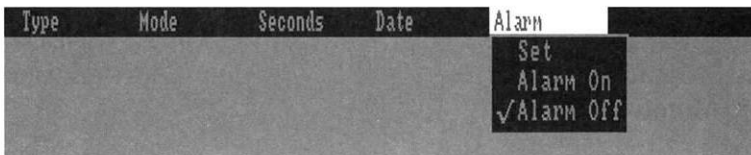


Bild 3.28: Nun muß nur noch die Weckfunktion eingeschaltet werden

Das kann mit dem MENÜ-PUNKT Alarm On erledigt werden. Wozu Alarm Off ist, brauche ich dir bestimmt nicht zu erklären, oder?«

»Nö, wieso?«

»Sehr schön, und was wolltest du eigentlich mit diesem Programm?«

»Ich? Ich doch nicht, ich denke, du wolltest etwas damit?«

»Ach ja, die Uhrzeit wolltest du wissen. Es ist gleich ein Uhr.«

»Verdammt, das habe ich vor lauter Uhren gar nicht mitbekommen. Ich sollte um eins zum Essen nach Hause kommen!«

»Sehen wir uns heute nachmittag?«

»Das geht leider nicht, meine Großeltern kommen zu Besuch. Ich möchte gern dabei sein, wenn sie ihr großzügiges Portemonnaie öffnen.«

»So einer bist du also! Das ist ja geradezu ekelhaft, wie du deine Oma und deinen Opa ausnutzt!«

»Nein, das tu' ich nicht. Soll ich dir etwa sagen, daß ich gerne mit ihnen zusammen bin? Dann hältst du mich wieder für einen Weichkäse!«

»Quatsch doch nicht. Meine Oma mag ich auch sehr gerne. Wenn sie uns besuchen kommt, laß ich auch alles stehen und liegen. Sie war früher Souffleuse. Das sind diese Vorsager im Theater, die Schauspieler, die ihren Satz vergessen haben, leise vorflüstern, was sie zu sagen haben. Dabei hat sie eine ganze Menge heißer Sachen erlebt. Ihr Geldbeutelchen kann sie ruhig steckenlassen. Hauptsache, sie erzählt uns tolle Geschichten.«

»Sag mir mal Bescheid, wenn sie euch besuchen kommt. Also, ich muß jetzt gehen. Tschüs dann!«

»Mach' ich, bis morgen. Tschüs!«

Klops verabschiedet sich noch bei Lückes Mutter und verläßt dann die Wohnung. Von der Küche aus ruft Frau Bittner Lücke zu.

»Das Essen ist gleich fertig! Räum schon mal alles wieder so hin, wie es vorher war. Papa wird jeden Moment hier sein!«

Mit einem MAUSKLICK auf das CLOSE-GADGET des Uhren-WINDOW schließt Lücke das Programm, nimmt die Diskette aus dem Laufwerk und schaltet AMIGA und Monitor aus.



Vor Ausschalten des AMIGA müssen alle Disketten aus den angeschlossenen Diskettenlaufwerken entfernt werden!

Kapitel 4

Die Polizei in der Schule

oder

Klops&Lücke in der Schlinge des Hausmeisters



»Mann, war das ein Traum! Bloß schnell duschen, damit der ganze Horror weggespült wird.«

»Lustlos schleicht sich Detektiv Klops in sein marmornes Badezimmer. Sein stählerner Blick bricht sich im Widerschein des Badezimmerspiegels und läßt gemeine Verbrecher in Angstschweiß ausbrechen!«

»Quatsch!«

»Sein stählerner Blick strahlt die Ruhe eines der Männer aus, bei denen sich Mädchen wie Biggi vor Spinnern wie Schwitzkasten geborgen und geschützt fühlen!«

»Aber nicht bei solch einer Fratze!« murmelt Klops, als er sein Spiegelbild betrachtet. Die Haare fliehend in alle Windrichtungen verstreut, streichelt er prüfend über sein Kinn und flüstert mit männergestählter Stimme:

»Rasieren ist heute nicht nötig!«

»Verdammt, jeden Morgen das gleiche Spiel: Aufstehen, duschen, Haare waschen, Zähne putzen, frühstücken und mit dem Drahtesel zur Schule hetzen. So sieht nicht der Tagesablauf eines Profidetektivs à la Sherlock Holmes aus, sondern eher der eines Trotts. Aber nicht mehr lange!«

»Der un-be-re-chen-ba-re Klops! Ja, so kann er sein. Alle Welt hält ihn für einen Nichtsnutz, für einen unverbesserlichen Schlappschwanz, aber das ist nur Show, alles nur ein abgekartetes Spiel, um die schleimigen Verräter und den Abschaum des Untergrundes zu verwirren. Klops, ein Mann, wie ihn keiner kennt!«

»Bist du endlich fertig, mein Schatz? Du kommst zu spät zur Schule!«

»Ja, Darling!« murmelt er leise und ruft dann:

»Jaaa, Mama!«

»Wie vernichtend so ein Ruf sein kann! Er macht aus einem Helden einen Schuljungen!«

Nach einer guten halben Stunde im Bad ist Klops endlich fertig. Plötzlich fällt ihm sein geklautes Fahrrad wieder ein.

»Mist, ich muß mich beeilen, ich habe doch kein Fahrrad mehr!«

Klops schaltet seinen Turbogang ein. Er hüpfte in Jacke und Schuhe, schmeißt seine Tasche über die Schulter, beißt fest in das Frühstücksbrötchen und stammelt so deutlich er kann:

»Bfüff Mhmh!«

»Tschüs, mein Dickerchen!«

»Hat sie gerade tatsächlich *Dickerchen* zu mir gesagt? Oder habe ich mich verhört? Nein, ich glaube, das Wort *Dickerchen* kam drin vor!« denkt er wütend, hat aber jetzt keine Zeit, das klarzustellen. Er hat es verdammt eilig. Gesäuert schmeißt er die Haustür hinter sich zu. So schnell er kann, rennt er die Treppen im Hausflur hinunter.

Am Schultor wird er von Lücke erwartet. Sein Freund und Kollege wirkt ein bißchen durcheinander. Aufgeregt flüstert er:

»Bevor wir jetzt über den Schulhof gehen, müssen wir uns absprechen, was wir sagen. Natürlich nur, wenn die uns ausfragen!«

»Wer will uns ausfragen?«

»Guck mal um die Ecke!«

Vorsichtig linst Klops um das Gemäuer.

»Was wollen die denn hier? Meinst du, daß sie wegen uns da sind?«

»Ich weiß es nicht. Die sind schon eine ganze Weile hier und quetschen nacheinander die Schüler aus. Wenn die uns fragen sollten, wo wir Samstag-nacht waren, dann sagst du einfach, daß du bei uns übernachtet hast. Außerdem sind meine Eltern Zeugen. Sie wissen, daß wir in meinem Zimmer waren und die Wohnung keinen Schritt verlassen haben. Zwar waren sie ziemlich schnell eingeschlafen, aber wer will uns das Gegenteil beweisen?!«

»Ich denke, niemand.«

»So ist es. Komm, es klingelt, wir müssen gehen!«

Gewollt lässig überqueren sie den Schulhof. Zwei Polizeibeamte sind von einer Schülertraube umringt. Plötzlich stößt Lücke Klops in die Seite und nickt mit dem Kopf in Richtung der Menschenansammlung. Mittendrin steht der Hausmeister, der sich gerade angeregt mit einem der Polizisten unterhält. Als er die beiden sieht, verfolgt er sie mit seinem Blick, ohne daß sie es bemerken. Er schaut ihnen so lange nach, bis sie im Schulgebäude verschwunden sind.

Fast automatisch unterbricht er sein Gespräch mit den Polizisten und brüllt in die Schülertraube:

»Habt ihr Grüte in den Ohren? Los rein mit euch, es hat geklingelt! Hier gibt es nichts mehr zu glotzen!«

Von der Eingangstür aus beobachten die beiden, wie sich der Hausmeister von den Polizisten verabschiedet und in ihre Richtung kommt. So schnell und unbemerkt wie sie können, schleichen sie sich von der Glastür weg. Sie rennen den langen Flur entlang, um noch vor der Lehrerin im Klassenraum zu sein.

Mit hängender Zunge und schwer atmend hechelt Klops:

»Mist, sie ist schon da, die Tür ist zu. Fällt dir eine kluge Ausrede ein?«

»Ich hoffe es!«

Auf dem Flur bemerken sie, daß kein Geräusch von drinnen zu hören ist. Etwas unsicher klopfen sie an die Holztür. Niemand bittet sie herein. Vorsichtig drückt Lücke die Türklinke hinunter. Als er gerade einen winzigen Spalt hineinsehen kann, reißt er sie plötzlich weit auf und sagt:

»Wo sind die denn geblieben?«

Beide stehen wie angewurzelt in der Tür und sehen einen völlig verwüsteten Klassenraum.

»Guck mal, Klops, wie das hier aussieht! Jemand hat das Fenster eingeschlagen. Es wurde mit einem Holzbrett vernagelt. Und da, der Schrank wurde auch aufgebrochen. Die Bücher sind überall auf dem Fußboden verstreut.«

»Ich schätze, das ist ein astreiner Einbruch!«

»Mit Totalschaden!« ergänzt Klops.

»Irgend etwas ist faul im Staate Wildeshausen! Meinst du, das hat etwas mit unserem Fall zu tun? Wenn ja, dann beginnt es langsam spannend zu werden!«

»Sehr spannend sogar, meine Herren, wenn ihr nicht gleich in eurer Klasse verschwunden seid! Sonst verpasse ich euch Strafdienst!«

Blitzschnell drehen sich die beiden mit erschrockenem Blick um. Aber nicht nur die beiden Schüler sind überrascht, sondern auch der Hausmeister, der sich hinter ihnen großspurig aufbaut. Er mustert Klops und Lücke wie ein Raubtier seine Beute. Während er sich jetzt mit den Händen an seinen großen Schraubenzieher klammert, schreitet er langsam und zielsicher auf Klops und Lücke zu! Dieser halbglatzige, etwas zu klein geratene und wirklich fette Hausmeister wirkt in seinem grauen Arbeitskittel eher lächerlich als angst-einflößend. Trotzdem zittern beide um die Wette. Als er näherkommt, bemerken sie, daß er auch nicht gerade die Ruhe in Person ist. In gleichmäßigem Rhythmus schlägt er den Schraubenzieher nervös in seine linke Hand und flüstert:



»Seht zu, daß ihr euch verzieht, sonst fällt mir vielleicht doch wieder ein, wer diesen Einbruch veranstaltet hat. Die Polizei freut sich über den klitzekleinsten Hinweis. Macht euch schleunigst vom Acker, ihr neugierigen Schnüffler!«

Das lassen sich Klops und Lücke nicht zweimal sagen. Sie schnappen sich ihre Schultaschen und flüchten panisch über den Flur zum Verwaltungstrakt.

Sie haben kaum Zeit, gemeinsam über den Vorfall zu sprechen, geschweige denn, in Ruhe darüber nachzudenken. Im Sekretariat fragen sie nach der Klasse 5c. Jetzt erst einmal schnell in den Klassenraum und von dem Schrecken erholen.



In der großen Pause ist das Erscheinen der Polizei in der Schule Tagesgespräch Nummer eins. Klops und Lücke gehen sehr dicht an den Schülertrauben vorbei, um Wortfetzen aufzuschnappen und irgend etwas in Erfahrung zu bringen. Plötzlich boxt Lücke Klops in die Seite und sagt grinsend:

»Sieh mal da, Klops, dein Herzblatt kommt!«

Biggi stapft genau auf die beiden zu. Klops wird puterrot im Gesicht. Er hat keine Chance, noch nach etwas zu greifen, woran er sich festhalten könnte, um seine Unsicherheit zu verbergen.

»Hallo ihr zwei, habt ihr Lust, am Mittwoch zu meinem Geburtstag zu kommen?«

»Klar, Biggi, wir sind dabei!« antwortet Klops wie aus der Pistole geschossen und strahlt dabei über sein ganzes rundes Mondgesicht.

Lücke sieht Klops fassungslos von der Seite an und denkt:

»So entscheidungsfreudig ist Klops ja eigentlich nie, aber wenn Biggi pfeift, dann springt er: armer Klops!«

»Und du Lücke? Ich würde mich freuen, wenn du auch kommen könntest!«

»Aber klar, ich kann doch Klops nicht allein gehen lassen!«

Klops muß zweimal schlucken, um nicht vor Wut zu platzen, denn das war wieder eine von dieser Sorte Gemeinheiten, die ihm den Begriff HASSLIEBE ganz besonders einprägsam verdeutlichen.

»Sag mal Biggi, weißt du, was hier eigentlich los ist! Wir sind ja leider zu spät gekommen!«

»Daß in unserem Klassenraum eingebrochen wurde, wißt ihr ja sicherlich schon, sonst wären wir ja nicht in dieser Notunterkunft untergebracht worden. Ich weiß auch nicht besonders viel, nur, daß es zwei Jungen gewesen sein

sollen. Die beiden haben in unserem Klassenraum gewütet und aus dem Medienraum den Videorecorder geklaut. Sogar ein paar Lehrvideos sind seitdem verschwunden. Heute morgen war die Polizei auf dem Schulhof und hatte uns zwei Fahrräder gezeigt, die die Polizisten Samstagnacht hinten am Zaun gefunden haben. Der Hausmeister meint, er hätte zwei Gestalten erkannt. Ganz genau konnte er sie nicht sehen. Aber Erwachsene waren es nicht, dazu waren die beiden Schatten zu klein. Beinahe hätte sein Hund sie erwischt, aber er nahm an, daß er es mit Einbrecherprofis zu tun hatte. Die Gauner haben den Schäferhund mit einem Wurstbrot außer Gefecht gesetzt!«

Biggi bemerkt nicht, wie Klops mit weit aufgerissenen Augen gespannt zuhört und einmal kräftig schlucken muß.

»Und, hat die Polizei schon herausbekommen, wessen Fahrräder das sind?«

»Nein, natürlich nicht, ich weiß ja noch nicht einmal genau, wie dein Fahrrad aussieht!«

»Mein Fahrrad?« fährt Lücke erschrocken zusammen.

»Ja, oder weißt du vielleicht, wie mein Fahrrad aussieht?«

»Ach so, nein, natürlich nicht!«

»Na siehst du, wie sollen wir denn erst fremde Räder erkennen!

Also bleibt es bei eurer Aussage?«

»Aussage? Bei welcher Aussage denn?«

»Na, kommt ihr nun zu meinem Geburtstag oder nicht?«

»Natürlich, dein Geburtstag! Wir tun, was in unserer Macht steht!«

Lücke und Klops wirken etwas erleichtert.

»Ich würde mich freuen. Na dann, vielleicht bis übermorgen.«

Biggi kehrt ihnen den Rücken zu und verschwindet genau so lässig, wie sie kam, wieder zurück zu ihren Freundinnen.

Klops sieht ihr mit verträumtem Blick nach und murmelt:

»Ist sie nicht phantastisch!«

»Häh?!« Lücke versteht die Welt nicht mehr.

»Wenn ich achtzehn bin, dann heirate ich sie!«

Lücke greift nach Klops' Stirn. Sofort zieht er seine Hand wieder zurück und sagt mit schmerzverzerrtem Gesicht:

»Autsch, du verglühst ja gleich. Du brauchst schnellstens eine kalte Dusche. Hat jemand zufällig eine kalte Dusche in der Tasche, mein Kumpel verglühst gleich!«

Klops' Puls steigt jetzt nicht mehr in Richtung Herz an, sondern in Richtung Faust. Dazu verändert sich seine knallrote Gesichtsfarbe fließend, über Rosa ins Kreidebleiche.

»Nicht so laut, du Idiot! Bist du etwa noch nie verknallt gewesen?«

»Nee, eigentlich nicht, nur ab und zu erkältet!«

»Du bist vielleicht lustig, verliebt sein ist doch keine Krankheit!«

»Aber natürlich nicht! Kannst du mir dann bitte einmal erklären, warum die Menschen deshalb oft nicht schlafen können, nur unter größten Anstrengungen arbeiten und sehr schlecht ihr Essen hinunterbekommen? Würdest du mir das bitteschön einmal verraten? Das erinnert mich verdammt stark an Magen-Darm-Grippe! Außerdem ist verliebt sein ganz schön krank. Dazu kommt noch, daß Mädchen zickig sind, mit Puppen spielen und immer gleich losheulen!«

»Und woher weißt du das, du Klugschisser? Ich befürchte, daß du schon einmal bei einer großen Liebe verdammt hart abgeblitzt bist, weil das Mädchen sich überhaupt nicht für dich interessierte, stimmt's? Biggi dagegen lädt mich zu ihrem Geburtstag ein. Nicht irgendeinen Hanswurst, sondern mich, ihren allerliebsten Klops!«

»Gib ja nicht so an, dir scheint offenbar entgangen zu sein, daß sie mich auch eingeladen hat. Bilde dir also bloß nichts ein. Außerdem ist Biggi mir sowieso egal! Ich gehe nur zu ihrem Geburtstag, damit du dich nicht ins Unglück stürzt. Und wenn du jetzt weiter in meiner Vergangenheit herumbuddeln willst, dann hast du keine Chancen. Ich spreche nämlich in Zukunft über verknalltsein und solch einen Quatsch kein Wort mehr mit dir. Wir haben jetzt andere Sorgen! Sag mir jetzt lieber mal, ob dir vor lauter Geturtel denn überhaupt nichts aufgefallen ist?«

»Mir?«

»Nein, dir!«

»Nö, wieso?«

»Denk doch mal ganz scharf nach!«

Klops kratzt sich am linken Ohr, dann am rechten Ohr, krault seinen nicht vorhandenen Bart, beginnt zu strahlen und sagt schmunzelnd:

»Ach so...! Das meinst du. Das war doch super! Du bist ja ein Mädchenkenner!«

»Wieso Mädchenkenner? Spinnst du!«

»Na, du meinst doch sicherlich Biggis neckische Haarschleife!«

Lücke steht kurz vor dem Explodieren.

»Aaaaah! Kann denn niemand diesem armen Kerl helfen! Klops, laß uns bitte erst wieder miteinander reden, wenn du dich abgekühlt hast. Kannst du so um vierzehn Uhr bei mir sein? Dann haben wir ungefähr zwei Stunden Zeit, bis mein Vater nach Hause kommt! So lange können wir an seinen Rechner gehen.«

»Ja natürlich! Aber was habe ich denn nun wieder falsch gemacht?«

»Ach, gar nichts, komm, wir müssen rein. Es hat sowieso geklingelt!«

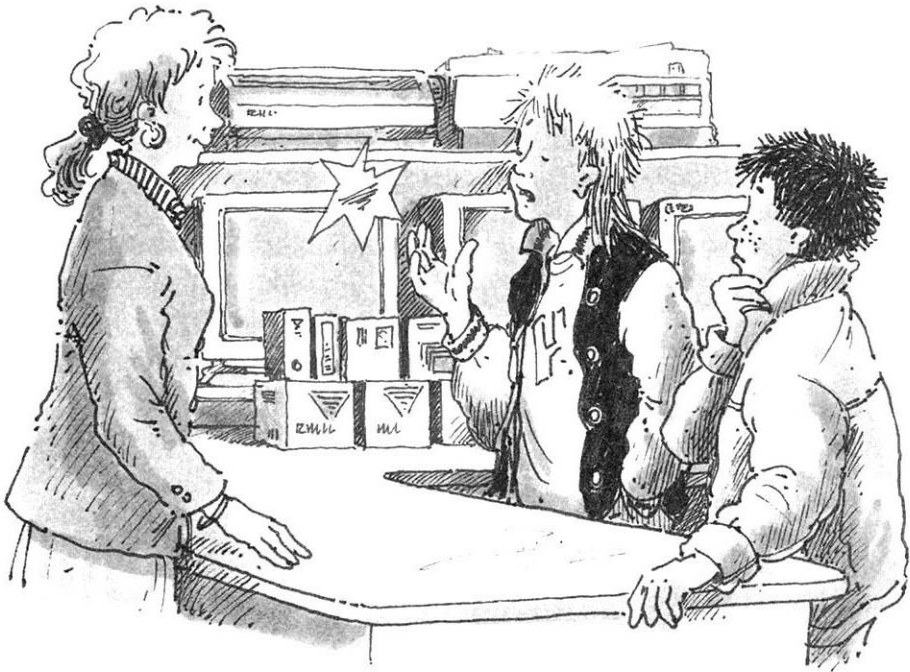
Etwas verwirrt stapft Klops neben Lücke her und sieht ihn dabei kopfschüttelnd von der Seite an.

Kapitel 5

Neunundzwanzigfundneunzig

oder

Wir basteln uns eine Datendiskette



»Der erwartete Zeitpunkt ist gekommen. Detektiv Klops ist einsatzbereit. Lässig erhebt er sich von seinem schwarzlackierten Eichenschreibtisch! Mit einer geübten Bewegung greift er seine gesamte Agentenausrüstung und ruft der ausgesprochen hübschen Sekretärin einen Abschiedsgruß in das Vorzimmer: Tschau Baby!«

»Tschüs Mama!« ruft Klops seiner Mutter zu, schmeißt die Haustür hinter sich ins Schloß und läuft in Windeseile die Treppen hinunter.

»Mist, andauernd renne ich in den Keller und will dieses blöde Fahrrad raus-holen, eigentlich sollte ich froh sein, daß es geklaut...!«

Mitten im Satz muß Klops schlucken. Seine gesunde rosige Haut scheint sich in das Weiß der Tafelkreide zu verwandeln. Plötzlich hat er das Gefühl, als würde ihm der Boden unter den Füßen weggezogen. Er faßt sich an seine Stirn, setzt sich auf die unterste Stufe der Kellertreppe und flüstert:

»Ich Dummkopf! Warum ist mir das nur nicht eher aufgefallen. Die Fahrräder wurden uns nicht geklaut, sondern die Polizei hat sie eingesackt! Und nun denkt die Polizei, daß diejenigen, denen die Fahrräder gehören, auch diesen Einbruch verübt haben!«

Klops springt wieder auf und hastet im Eiltempo den Tannenweg entlang. Er bemüht sich, so schnell wie möglich zu gehen. Jeder Schritt kommt ihm wie ein Kraftakt vor. Als er in die Bergstraße einbiegt, atmet er vor Erleichterung einmal kurz durch. Nun, wo er den Berg dieser Straße zu Fuß erzwingt, stellt er fest, daß Gehen doch ein wenig angenehmer ist, als sich hier mit einem bockigen Drahtesel hochzukämpfen. Die erste Hürde ist also geschafft. Nun noch die ihm allzubekannten und geliebten Stockwerke hoch, in Lückes Zimmer stürzen und auf seine Liege fallen lassen.

Das einzige, was Klops antreibt, in diesem Tempo den Weg von seiner Haustür zu Lückes Wohnung ohne größere Anstrengung zu überwinden, ist der Gedanke, was Lücke wohl sagen würde, wenn er diese Neuigkeit erfährt.

Klops klingelt Sturm.

»Parole?« hört er ein Flüstern hinter der Haustür.

»Hab' ich vergessen! Mach schon auf!«

»HAB ICH VERGESSEN stimmt nicht, du hast noch zwei Versuche! Streng dich an!«

»Meine Güte, mach schon auf!«

»MEINE GÜTE, MACH SCHON AUF stimmt auch nicht. Gib dir doch mal ein bißchen mehr Mühe. Du hast nur noch einen Versuch!«

Klops ist stinksauer auf seinen Freund und stammelt genervt seine Parole:

»Die Zahnbürste liegt vergessen im Bad und ist hilflos, ... !«

Nun antwortet Lücke, mit wohlwollender Stimme entsprechend:

»... wenn bei Vollmond das Karies am Zahnschmelz nagt! Komm rein!«

Lücke steht strahlend vor seinem leicht gesäuerten Freund und sagt väterlich:

»Siehst du, mein Freund, wo ein Wille ist, ist auch ein Weg. So ist das harte Detektivleben!«

»Mensch, ich hätte dich erwürgen können. Ich habe verdammt wichtige Neuigkeiten. Ich könnte platzen vor Spannung.«

»Aber bitte nicht im Flur, hier hat mein Papa heute morgen noch schnell gesaugt!«

»Halt dich gut fest! Ist dir eigentlich schon etwas aufgefallen!«

»Ja, du schwitzt!«

»Quatsch, verdammt noch mal, kannst du nicht ein bißchen ernster sein!«

»Wenn du mir sagst, wo man das kaufen kann!«

Das hält Klops nicht durch! So ruhig er mit seinem dicken Fell auch wirkt, das ist der Tropfen, der das Faß zum Überlaufen bringt. Während Klops mit seinem Zeigefinger auf Lückes Schulter tippt, brüllt er:

»Jetzt halte mal bitte deinen Mund und hör mir zu! Unsere Fahrräder wurden nicht geklaut, sondern die PO-LI-ZEI hat sie mitgenommen. Die denken, daß die Dinger den Einbrechern gehören! Was sagst du jetzt!«

Lücke dreht sich von Klops ab, guckt in den Flurspiegel und beginnt langsam, Grimassen darin zu schneiden. Klops steht da, als hätte ihn jemand an einer Bushaltestelle vergessen und sagt verwirrt:

»Hee, was ist denn? Was sagst du dazu?«

Ohne Klops anzusehen, sagt er fast beiläufig:

»Es freut mich, daß dir das auch schon aufgefallen ist!«

»Was, das wußtest du schon?!«

»Na klar, ich habe dich doch heute morgen auf dem Schulhof gefragt, ob dir denn nichts aufgefallen wäre! Du hast ja mal wieder gar nichts kapiert!«

»Aha!« murmelt Klops. Er ist ein wenig enttäuscht. Lücke dreht sich plötzlich vom Flurspiegel ab, vergewissert sich, daß seine Mutter im Wohnzimmer ist und zieht Klops mit in sein Zimmer. Während Klops sich auf der Liege breit macht, setzt sich Lücke auf seinen Schreibtischstuhl, beugt sich ein wenig zu seinem Kollegen rüber und beginnt zu flüstern:

»Wir müssen uns noch eine Leerdiskette besorgen, damit wir für dich auch alles im DETEKTEL-Programm festhalten können. Zur Sicherheit sollten immer zwei Disketten mit Beweismaterial existieren. Ich habe meine Spardose geplündert! Komm!«

Im Flur ruft er seiner Mutter zu:

»Wir sind gleich wieder da!«

»In Ordnung!« ruft sie zurück. Beide verlassen die Wohnung.



Am anderen Ende der Bergstraße gibt es ein Computergeschäft. Als sie den modern eingerichteten Laden betreten, werden sie am Verkaufstresen von einer netten Verkäuferin angesprochen:

»Kann ich euch helfen?«

Vor Staunen überhören die beiden fast die freundliche Stimme, denn noch nie haben sie in einem Computerladen gestanden, in dem so viele verschiedene Computermodele ausgestellt waren. Etwas unsicher fragt Klops nach einer Leerdiskette:

»Kann man bei Ihnen eine Diskette haben!«

»Eine einzige?«

»Ja, wir brauchen eine, wo wir etwas raufschreiben können!«

»Wo ihr etwas raufschreiben könnt!« wiederholt die nette Frau etwas erheitert.

Das ist allerdings etwas, was Lücke ganz und gar nicht ausstehen kann: nicht richtig verstanden zu werden. Er mischt sich etwas verärgert in das Verkaufsgespräch ein:

»Junge Dame, er meint so ein flaches kleines Etwas, das der Computer benutzt, als wäre es ein Blatt Papier. Sie wissen doch, so ein Ding, das man in die Floppy schiebt und wo der Computer dann Daten drauf kritzeln kann! Eine sogenannte Diskette! Dis-ket-te! Und solch eine dann, in ganz »leer!«

Die Frau beginnt zu lachen:

Beide werden auffällig rot im Gesicht:

»Aber einzelne kann ich euch leider nicht verkaufen, die gibt es nur im Zehner-Pack!«

»Gut, dann nehmen wir eben eine Packung, was kostet die?«

»Das kommt darauf an. Wie groß sollen die Disketten denn sein, es gibt verschiedene Formate: die gebräuchlichsten sind die

3,5-Zoll- (dreieinhalb Zoll: Durchmesser = 9 cm)



Bild 5.1: So sieht eine 3,5-Zoll-Diskette aus

und die 5,25-Zoll- (fünfeinviertel Zoll: Durchmesser = 13 cm) Disketten.

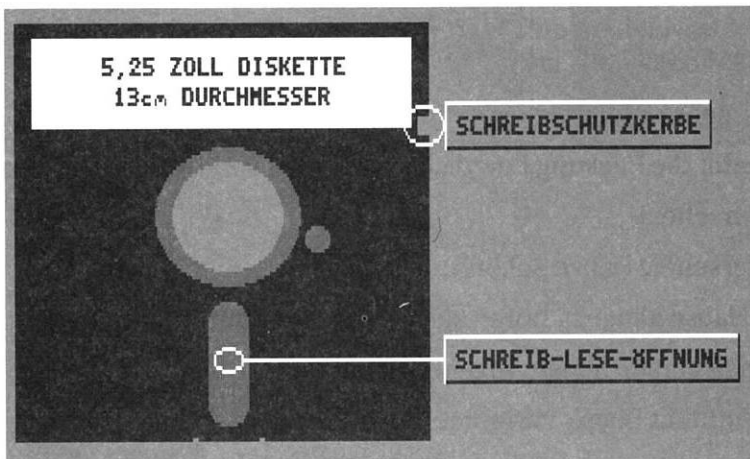


Bild 5.2: So sieht eine 5,25-Zoll-Diskette aus

Jetzt sind die beiden Detektive genauso schlau wie vorher.

»Ähm, so groß müssen die sein!« sagt Klops und zeigt der Verkäuferin dabei mit seinen Händen die ungefähre Größe der Disketten.

»Ah ja, und für welchen Computer wollt ihr die haben?«

»Für einen AMIGA 500!«

»Ihr meint bestimmt das 3,5-Zoll-Format. Hier, sind das solche?«

»Ja genau, die sind das. Was kosten die?«

»Neunundzwanzigfüfundneunzig!«

»Das ist aber ganz schön teuer!«

»Die sind überhaupt nicht teuer, das sind besonders sichere Disketten, weil die Hersteller jede einzelne Diskette auf Fehler überprüft haben und somit dafür garantieren, daß keine Daten dadurch verlorengehen, indem sie auf kaputte Bereiche der Diskette geschrieben werden. Außerdem haben die Disketten eine doppelte Aufzeichnungsdichte. Das steht auch auf der Packung drauf. Hier dieses DD, DOUBLE DENSITY (dt.: doppelte Dichte). Das bedeutet: doppelt so viele Daten können auf einer Diskette geschrieben werden als auf einer Diskette mit einfacher Aufzeichnungsdichte, der sogenannten SINGLE DENSITY, SD (dt.: einfache Dichte). Außerdem funktionieren die SD-Disketten beim AMIGA gar nicht. Ich denke, daß der Preis dafür in Ordnung ist, außerdem gibt es noch wesentlich teurere Disketten, die aber eigentlich nur in Betrieben oder großen Büros verwendet werden, weil dort Datensicherheit eine besonders große Rolle spielt. Je wichtiger die Daten, desto sicherer muß der Datenträger, also in diesem Fall die Diskette, sein.«

»Gut, dann nehmen wir die für neunundzwanzigfüfundneunzig!«

Lücke bezahlt die Packung Leerdisketten. Beide verabschieden sich:

»Auf Wiedersehen!«

»Auf Wiedersehen! Danke schön!«

Als sie zu Hause klingeln, hören sie, wie Lückes Mutter drinnen sagt:

»Sie kommen gerade, einen Augenblick bitte!«

»Das ist bestimmt Biggi!« vermutet Klops.

Eilig öffnet Frau Bittner die Wohnungstür.

»Beeilung, Telefon für dich!«



Lücke greift hastig nach dem Hörer:

»Hallo!«

»Hallo, mein Lieber. Ich gebe dir einen guten Ratschlag. Wenn du und dein kleiner dicker Freund nicht aufhören, mir nachzuschnüffeln, wird es mir eine Freude sein, der Polizei zu verraten, daß ihr Samstagnacht in der Klasse eingebrochen seid und den Videorecorder geklaut habt. Und noch etwas, euren Drohbrief könnt ihr euch an den Hut stecken. Auf solche Mätzchen falle ich nicht herein! Schreib dir das hinter deine dreckigen Ohren, Bürschchen!«

Lücke kann vor Schreck kaum reden:

»Aber wir waren das nicht...!«

»Ach nee, du Schlaumeier. Ich weiß über alles Bescheid. Bei eurer Nacht-und-Nebel-Aktion habe ich nur ein kleines bißchen nachgeholfen. Solche Schnüffler, wie ihr beide es seid, muß ich ja irgendwie loswerden. Aber bildet euch bloß nicht ein, daß die Polizei euch Spinnern irgend etwas glaubt. Erst einmal müßt ihr mir das Gegenteil beweisen, und das würde ich euch lieber abraten. Denkt dran: Ich habe einen reizenden Hund, der sich freuen würde, euch Möchte-gern-Detektiven einen kleinen Denkkärtchen einzujagen!«

Tuut, tuut, tuut!

Der am anderen Ende hat aufgelegt. Lücke ist kaum zu Wort gekommen. Der Schrecken sitzt ihm noch tief im Nacken. Klops ist verwirrt.

»Was ist los. Du bist ja kreidebleich!«

Lücke kann sich nur schwer beruhigen.

»Laß uns schnell in mein Zimmer gehen!«

»Wer war das denn?« fragt seine Mutter aus dem Wohnzimmer.

»... der hatte ja eine unangenehme Stimme!«

»Ach, das war nur der Vater eines Schulkameraden. Er hatte mich gebeten, morgen für seinen kranken Sohn die Hausaufgaben vorbeizubringen!«

»Was für ein fürsorglicher Vater. Aber mit einer so unfürsorglichen Stimme. Wie leicht man sich in Menschen irren kann!«

Schnell verschwinden beide in Lückes Zimmer.

»Du wirst es kaum glauben, aber die Stimme klang eindeutig so, als wäre es der Hausmeister gewesen. Er hat mir gerade verraten, daß er uns Samstagnacht beobachtet hat. Er denkt, daß wir ihm diesen Drohbrief geschrieben haben.

Und damit er uns irgendwie los wird, hat er die Fensterscheibe eingeschlagen und den Videorecorder verschwinden lassen. Jetzt können wir ihm nichts mehr anhaben. So ist er vor uns sicher und braucht sich anscheinend vor gar nichts mehr zu fürchten. Er will uns dazu zwingen, daß wir aufhören, ihm nachzuspionieren. Aber warum eigentlich! Zu gerne würde ich wissen, was dieser Kerl ausgefressen hat. Ich wette mit dir, daß der ziemlichen Dreck am Stecken hat!«

»Mensch, das ist ein Hammer!«

»Wenn ich ganz ehrlich bin, dann hat uns der Hausmeister, wenn er es eben wirklich am Telefon war, in der Hand. Wir haben zwei Möglichkeiten: Entweder wir lassen ihn in Ruhe, dann kann er weiter irgend etwas Verbotenes machen, oder wir überführen ihn und ziehen uns so geschickt aus dem Schlamassel. Das Problem im Moment ist aber, daß wir ja nicht wissen, was dieser Kerl eigentlich verbochen hat. Wir müssen ihm jetzt erst recht unbedingt auf den Fersen bleiben. Oder läßt du dich etwa von diesem aufgeblasenen Wichtigtuer einschüchtern?«

»Ich?!«

»Wer denn sonst! Das ist deine Chance. Zeig Biggi, was für ein Kerl du bist. Darauf stehen die Mädchen! Auf Helden, die vor gar nichts zurückschrecken. Also, bist du dabei!«

»Na gut, abgemacht!«

»Sehr gut. Ich wußte, daß ich auf dich zählen kann. Obwohl mir ja auch ein wenig unwohl dabei ist. Aber ich will trotzdem nicht kneifen. Laß uns den Brief noch einmal genau durchlesen, vielleicht hilft er uns weiter!«

Lücke liest ihn leise vor:

»Wenn nicht bis Montag nächster Woche der Dreck verschwunden ist, dann werden sie sich den Rest ihres Lebens wünschen, an diesem Tag lieber nicht aus dem Bett gekrochen zu sein.«

»Was für einen Dreck meint er eigentlich?«

»Ich weiß nicht so genau, aber könnte es nicht mit der Lösungsmittel-Flasche zusammenhängen?«

»Nein, ich glaube nicht! Die lag bestimmt nur so...! Moment mal, wieso schmeißt überhaupt jemand leere Lösungsmittelflaschen in die Schonung?«

»Sicher, weil er sie gerne loswerden will!«

»Na klar, das ist es, weißt du, was der Kerl in der Schonung veranstaltet, der schüttet solchen Ätzkram, wenn er ihn nicht mehr braucht, einfach da zwischen die Bäume!«

»Aber dafür gibt es doch Müllplätze, die Sondermüll annehmen!«

»Natürlich, aber weißt du wo einer ist? Der nächste liegt ca. zwanzig Kilometer entfernt von hier. Ich könnte mir denken, daß der Hausmeister einfach zu faul ist, das Zeug da hinzukarren und so brutal ist, uns hier die Natur zu verpestern!«

»Genau, das könnte es sein! Wenn das stimmt, dann ist der reif fürs Gefängnis.«

»Erinnerst du dich noch? Er hat doch in den Sommerferien alle Fenster gestrichen!«

Für einen kurzen Moment erstarrt Lücke, dreht sich zu Klops und sagt aufgeregt:

»Der Brief! Wer hat den Brief geschrieben? Es muß jemand geben, der diese Schandtat kennt und der uns helfen könnte.«

»Aber wer kann das sein?«

»Das frage ich mich allerdings auch! Auf jeden Fall einer, der ihm noch eine Chance geben will, den Dreck wieder zu beseitigen! Denn Umweltsünden werden mittlerweile etwas deftiger bestraft. Und wenn einer einem anderen noch eine Möglichkeit geben will, dann muß er auch einen Grund dafür haben. Vielleicht kennen die beiden sich.«

»Genau, vielleicht war es der Postbote.«

»Das könnte sein, aber der kann ihn nicht dabei beobachtet haben, denn auf dem Zettel steht ja: EIN GUTER BEOBACHTER!«

»Stimmt, dann war es ein Nachbar!«

»Mensch Klops, richtig! Das kann ein Nachbar gewesen sein.«

Klops setzt sich jetzt mit stolzgeschwellter Brust etwas gerader auf seinen Platz.

Schnell versiegt Lückes Freude über diese Erkenntnis:

»Und jetzt denkt der Hausmeister, daß wir ihm in die Quere kommen! Aber wieso bedroht er uns dann? Wenn er das Zeug wieder wegmacht, kann ihm doch keiner etwas anhaben! Meinst du, Klops, daß er so hinterhältig ist und einfach noch weiter solchen Kram da hingießt. Möglich wäre es ja, er denkt nämlich jetzt, daß er uns in der Hand hat und wir nichts mehr ausplaudern

können! Aber er weiß ja nicht, daß wir den Brief nicht geschrieben haben. Das ist unsere Chance. Wir müssen herausbekommen, wer der Briefschreiber ist!«

»Wieso, wir brauchen doch nur bis Freitag warten und den Verbrecher von seinem Beobachter anzeigen lassen!«

»Das ist nicht verkehrt, nur leider dürfen wir nicht vergessen, daß der Beobachter, allein durch beobachten, nichts beweisen kann! Aber dazu gibt es ja uns: die Detektei Klops & Lücke! Wir müssen herausbekommen, wer dieser Unbekannte ist, und ihm die nötigen Beweise besorgen. Ich könnte wetten, der Hausmeister gießt noch viel mehr in die Schonung. Los komm, das muß in unser Detekteiprogramm rein.«

Sie verziehen sich in das Bügelzimmer, schalten den AMIGA ein und laden die WORKBENCH. Nach dem Ladevorgang nimmt Lücke die WORKBENCH-Diskette wieder aus dem Laufwerk und legt die Detektei 1.0-Programmdiskette ein. Nun erscheint das Disketten-ICON auf der rechten oberen Seite des Bildschirms. Dieses klickt Lücke durch einen DOPPELKLICK an und öffnet somit ein WINDOW, in dem das Programm-ICON zu erkennen ist. Mit einem weiteren DOPPELKLICK startet Lücke das Programm. Nach einigen Sekunden erscheint die Oberfläche des Detektei-Programms auf dem Bildschirm.

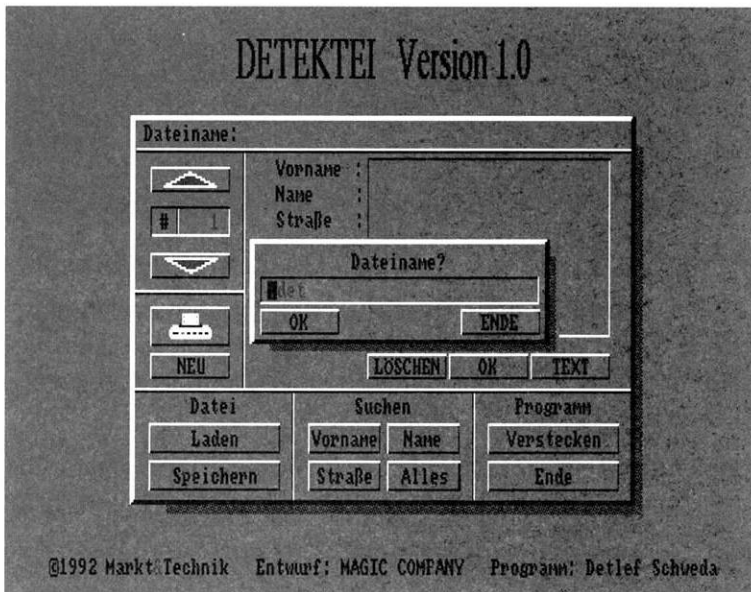


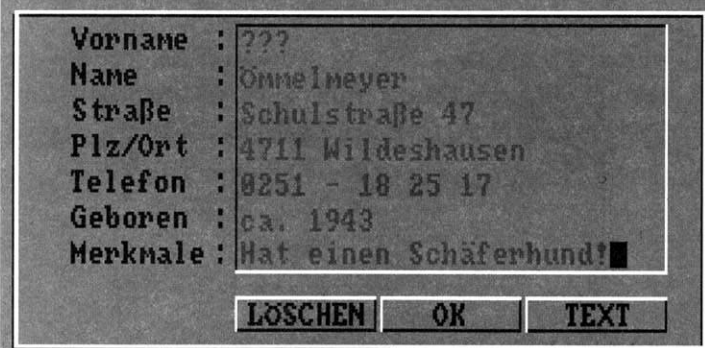
Bild 5.3: Die Arbeitsoberfläche von Detektei v1.0

Nun klickt Lücke mit der LINKEN MAUSTASTE auf das oberste der Texteingabefelder, so daß ein CURSOR im Eingabebereich erscheint. Das bedeutet, daß dieses Feld bereit ist, Zeichen von der Tastatur aufzunehmen. Gemeinsam füllen Klops und Lücke die Eingabefelder aus.

»Wie heißt eigentlich dieser Verbrecher mit Vornamen?«

»Das weiß ich nicht so genau! Laß das erst mal aus!«

VORNAME: ???
NACHNAME: Ömmelmeyer
STRAßE: Schulstraße 47
PLZ/ORT: 4711 Wildeshausen
TELEFON: 0257 – 18 25 17
GEBOREN: ca. 1943
MERKMALE: Achtung! Hat einen Schäferhund!



Vorname	: ???
Name	: Ömmelmeyer
Straße	: Schulstraße 47
Plz/Ort	: 4711 Wildeshausen
Telefon	: 0251 - 18 25 17
Geboren	: ca. 1943
Merkmale	: Hat einen Schäferhund!■

LÖSCHEN **OK** **TEXT**

Bild 5.4: Das Dateneingabefeld von Detektei v1.0

Nachdem Lücke, soweit es geht, die Daten eingetragen hat, klickt er mit der MAUS auf das GADGET mit der Bezeichnung Text. Es öffnet sich ein weißes Blatt Papier, auf dem weitere Besonderheiten oder Beobachtungen zur Person eingetragen werden können.

Während Lücke den Text eintippt, liest er das Geschriebene laut vor:

»Wahrscheinlich hat der Hausmeister mit dem Einbruch in der Nacht von Samstag, den 27. August zu Sonntag, dem 28. August, zu tun.



Bild 5.5: Das Texteingabefeld von Detektei v1.0

Der Hausmeister steht im Verdacht, Lösungsmittelreste einfach in die Schöpfung gekippt zu haben und so nicht nur der Umwelt zu schaden, sondern auch der Gesundheit der Schulkinder, die dort ab und zu während der Pause Verstecken spielen. Leider können wir den Hausmeister nicht anzeigen, weil es nicht bewiesen ist, daß er das überhaupt gemacht hat, und zweitens, wenn wir ihn anzeigen würden, müßten wir unsere Unschuld an dem Einbruch beweisen! Am Fundort haben wir folgendes Beweismaterial sichergestellt:

1. Einen computergeschriebenen Brief!
2. Eine stinkende Lösungsmittelflasche!«

Mit der ESCAPE-Taste (*Escape*, dt.: Entkommen / sprich: äskeep) Esc schließt er das Textfenster wieder und sagt:

»So, das hätten wir. Hast du die Flasche gut versteckt?«

»Ja, bei uns im Keller, die findet so schnell keiner!«

»Aber riecht?«

»Nein, ich habe zwei Plastiktüten drum gemacht. Da kann nicht das kleinste Düftchen durchkriechen.«

Klops zeigt auf das GADGET mit dem Druckersymbol und fragt neugierig:

»Was bedeutet denn die Taste mit dem komischen Gerät da drauf?«

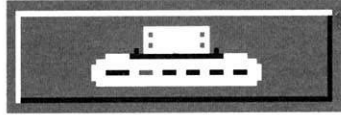


Bild 5.6: Das Drucken-Gadget des Detektei-Programms

»Das sieht aus wie ein Drucker. Das ist ja prima, dann können wir auch mal Informationen über eine Person ausdrucken lassen.«

»Mensch, das ist ja super! Komm, wir drucken gleich mal diesen Text aus!« Ohne daß Lücke zu Wort kommt, greift Klops sich schon die MAUS und klickt mit der LINKEN MAUSTASTE auf das Druckersymbol-GADGET.

Klops starrt gespannt auf den Drucker, Lücke starrt auf Klops. Mit fast weihnachtlicher Aufregung wartet Klops darauf, daß etwas am Drucker passiert, doch es tut sich rein gar nichts. Man könnte sagen, nichts ist schon viel zu viel. So wenig passiert. Dagegen ist die Wohnzimmerstehlampe Trockenschleuder und Kreissäge in einem.

»Mensch Klops, wie hast du das denn gemacht? Das ist ja ein toller Drucker. Der druckt ununterbrochen, ohne daß man etwas davon merkt! Wir sollten noch das Bügelbrett aufbauen, den Fenstervorhang auf halb acht ziehen und im Chor »Hänschen klein« singen. Vielleicht druckt die Kiste ja dann endlich. Oder hat sie Durst? Das arme Gerät würde ein Glas Wasser sicher auch mal ganz duftend finden!«

Bei dieser Feststellung macht Klops Anstalten, aus dem Zimmer zu gehen.

»Hey Klops, wo willst du hin?«

»Ich will nur kurz auf die Toilette! Soll ich dir etwas mitbringen?«

»Nein, ich dachte nur, du nimmst das ernst mit dem Wasser!«

»Nein, nein!«

Klops hört vom Klo aus das Rattern des Druckers. Als er wieder das Zimmer betritt, sagt Lücke, ohne dabei von seinem Ausdruck aufzusehen:

»Der druckt ja total wirres Zeug! Ich schätze, das liegt an seiner Einstellung!«

»Und welche Einstellung hat die Mühle dazu?«

»Weiß ich noch nicht, das will ich gerade herausfinden. Irgendwann ist mir solch ein Programm schon mal untergekommen. Aber wo war das noch? Vielleicht finde ich es wieder!«

»Sag mal, Lücke, weshalb hat dein Vater eigentlich einen Drucker, wenn er sowieso nur Ballerspiele spielt?«

»Ach, nur zum Herumprahlen. Immer wenn er in einem schwierigen Spiel die Höchstpunktzahl erreicht hat, läßt er sich das Ergebnis als Beweis ausdrucken.«

Während Klops kopfschüttelnd dasteht, klickt Lücke jetzt auf das Verstecken-GADGET.

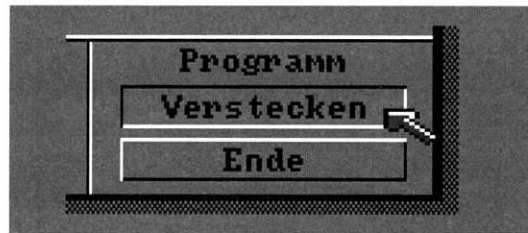


Bild 5.7: Das Verstecken-Gadget läßt die Oberfläche schnellstens vom Bildschirm verschwinden, ohne daß das Programm beendet wird

Die Oberfläche des Detektei-Programmes verschwindet vom Bildschirm. Kurz darauf erscheint in der unteren linken Ecke ein kleines unscheinbares GADGET. Damit kann das Detektei-Programm jederzeit wieder aus der Versenkung geholt werden.

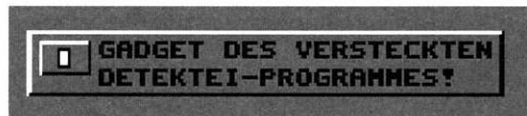


Bild 5.8: Dieses kleine Gadget erscheint unten links auf der Workbench

Er nimmt die Detektei-Diskette aus dem Laufwerk, steckt die WORKBENCH-Diskette wieder hinein und doppelklickt das WORKBENCH-ICON. Nachein-

ander öffnet er mit der MAUS alle Schubladen im Disketten-WINDOW. In der Prefs-Schublade (der einzigen mit einem Fragezeichen auf der Vorderseite) findet er schließlich sein gesuchtes Programm: Preferences.

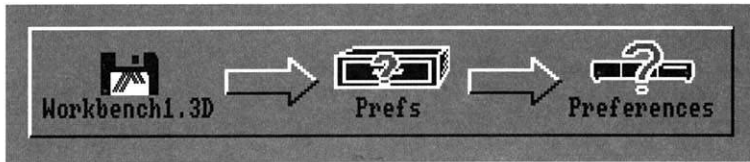


Bild 5.9: Klickpfad zu Preferences

Dieses startet er wieder durch einen DOPPELKLICK.

Nach einem kurzen Augenblick öffnet sich ein WINDOW mit dem Titel Preferences V1.3.10.

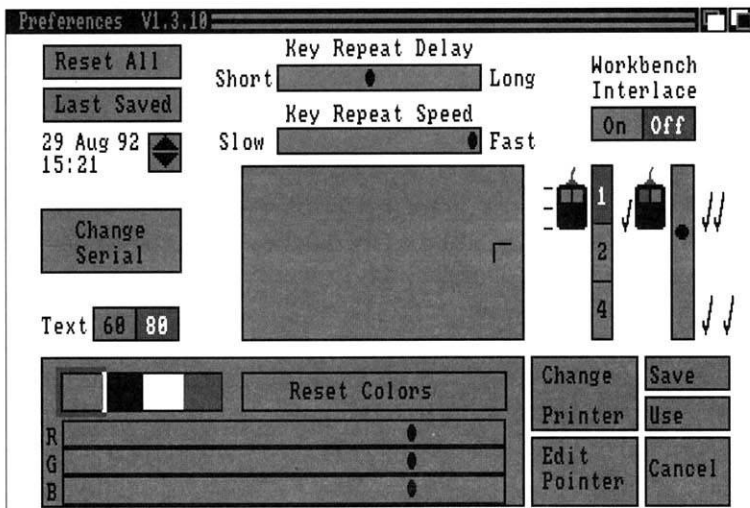


Bild 5.10: Das Hauptfenster von Preferences

In diesem Programm Preferences (dt.: Vorzug, Voreinstellung) lassen sich grundsätzliche Einstellungen zur Arbeit am AMIGA vornehmen: von der Änderung der WORKBENCH-Farben, des Druckertyps, des MAUSZEIGERS bis hin zu der optimalen Voreinstellung eines Computer-Grafikausdruckes.

»Ich hatte schon einmal mit diesem Programm gespielt und dabei das Aussehen des MAUSZEIGERS verändert. In diesem Programm läßt sich auch der DRUCKERTYP einstellen!«

Auf der Bildschirmoberfläche erscheinen viele GADGETS, an denen die Einstellungen vorgenommen werden können.

Die ersten beiden in der linken oberen Ecke haben folgende Bedeutung:

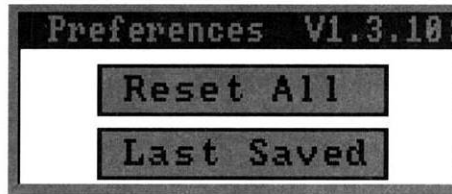


Bild 5.11: Die Einstellungen `Reset All` und `Last Saved`

Das erste mit dem Namen `Reset All` setzt alle von dir veränderten Werte in den von der Firma COMMODORE voreingestellten Urzustand zurück. Das heißt nicht unbedingt, daß es besser oder schöner sein muß, was sich die Leute, die diesen AMIGA zum Leben erweckt haben, hier eingestellt haben. Sie wußten ja nicht, was derjenige, dem dieser Rechner gehört, gerne für Farben auf seinem Bildschirm haben möchte. Zwar haben sie eines der besten Computersysteme entwickelt, die es gibt, aber das wäre wohl doch zu viel verlangt gewesen.



Sollte jemand so voreilig gewesen sein, dieses GADGET anzuklicken, ohne vorher dessen Bedeutung gelesen zu haben, ist er sicherlich erst einmal erschrocken. Aber, keine Panik!

Jetzt ein doppeldickes Lob an die Programmierer der `Preferences`, denn gleich das nächste GADGET `Last Saved` unter dem `Reset All` holt die vom Benutzer sorgfältig und mit viel Schweiß ausgetüftelten Werte zurück.



Die Funktion `Last Saved` ist auch dann wichtig, wenn alle gerade neu eingestellten Werte rückgängig gemacht werden sollen.

Jetzt kann wieder aufgetatmet werden. Aber bitte beim nächsten Mal nicht ganz so voreilig.

Einstellung des Datums und der Uhr:

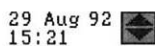


Bild 5.12: Hier können Datum und aktuelle Uhrzeit eingestellt werden



Besonders wichtig ist dies für AMIGA-500-Anwender, die eine Speichererweiterung mit batteriebetriebener Uhr besitzen. Diese Uhren werden durch Batterien versorgt, die einige Jahre halten, bzw. durch solche, die immer wieder beim Arbeiten mit dem Computer automatisch nachgeladen werden. Die eingebauten Uhren laufen also auch weiter, wenn der Rechner ausgeschaltet ist, weil sie eine eigene Stromversorgung haben.

Anwender ohne Uhr müssen beim Start des Computers leider immer wieder daran herumstellen. Aber natürlich auch nur, sofern die Uhrzeit und das Datum benötigt werden.

Mit dem MAUSZEIGER kann auf jeden Teil des Datums geklickt werden, um Veränderungen daran vorzunehmen. Ein MAUSKLICK auf den Tag und ein weiterer auf den Pfeil nach oben oder nach unten läßt die Zahl erhöhen oder erniedrigen. Zu beachten ist, daß jede einzelne Ziffer anwählbar ist, um nicht vom 01. bis zum 22. gleich einundzwanzigmal durchklicken zu müssen.

Das funktioniert so:

Zuerst wird die 0 bis zur 2 weitergestellt und dann die 1 bis zur 2.

Das gleiche gilt auch für die Monatsnamen, wobei natürlich klar ist, daß das Bewegen der einzelnen Buchstaben wenig Sinn ergibt!

Auf diese Art lassen sich nun auch die Jahreszahl, die Stunden und natürlich die Minuten einstellen. Erst immer das selektieren, was eingestellt werden soll, und dann die Pfeile so lange anklicken, bis der gewünschte Wert erscheint.

Damit du vor lauter staubiger Theorie nicht gleich einen Reizhustenanfall erleidest, hier schnell ein paar Aufgaben. Sie sind zwar keine Pflicht, aber wenn du sie nicht machst, dann bist du selbst schuld!



Stelle bitte folgende Daten ein:

18 Feb 89

17 Jul 61

25 May 62

27 Sep 91 (heutiges Datum)

28 Sep 91 (morgiges Datum)

24 Dec 92 (ist meist Heiligabend)

Und diese Uhrzeiten:

08:30, 18:60, 02,52, 24:00, 21:21, 13:33, 22:44, 00:01!



Sicherlich ist dir aufgefallen, daß sich zwei Uhrzeiten gar nicht einstellen lassen. Der Grund:

18:60 läßt sich mit 19:00 beschreiben und 24:00 mit 00:00.

(Kleiner Scherz! Aber mit Lerneffekt, denn die Preferences-Programmierer haben dafür gesorgt, daß keine unsinnigen Uhrzeiten, versehentlich oder absichtlich, eingestellt werden können. Zum Beispiel: 34:21 oder 99:11. OK?)

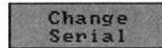


Bild 5.13: Dieses Gadget umgehen wir vorerst

Das GADGET Change Serial übergehen wir vorerst, weil hier Geräte wie MODEMS, AKUSTIKKOPPLER oder DRUCKER am SERIELLEN ANSCHLUSS des Computers angeschlossen werden, die du, wie ich denke, noch nicht besitzt. Sollten diese Geräte trotzdem deinen Arbeitsplatz schmücken, möchte ich dich bitten, zu überprüfen, ob du wirklich das Buch »KLOPS UND LÜCKE: DIE AMIGA-DETEKTIVE« in deinen Händen hältst!

Jetzt folgt die Auswahl des Abstands einzelner Buchstaben zueinander.



Bild 5.14: Hier wird die Größe der Buchstaben, wie sie auf der Workbench zu sehen sein sollen, dargestellt

Verstanden? Nein? Gut, dann noch einmal langsam und in Bildern:

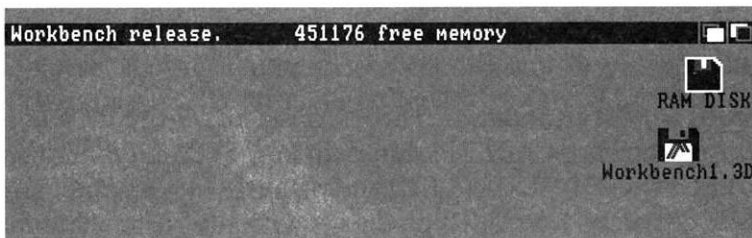


Bild 5.15: Text 60

So sieht der Abstand Text 60 aus ...

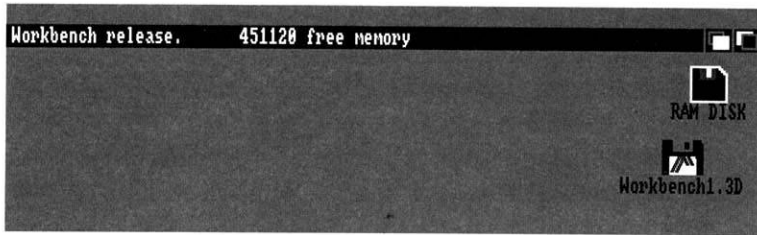


Bild 5.16: Text 80

... und so der Abstand Text 80!

Diese Einstellung gilt für den gesamten Text auf der WORKBENCH. Davon sind die WINDOW-Titel, die MENÜ-TITEL, MENÜ-PUNKTE und die ICON-Namen betroffen.

Ein sehr interessanter Teil ist die Farbwahl der WORKBENCH-Oberfläche:

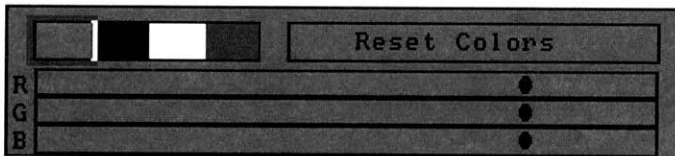


Bild 5.17: In diesem Bereich lassen sich die Workbench-Farben verändern

Die oberen vier GADGETS bestimmen die Farbe, die geändert werden soll. Die gerade aktuelle ist dabei die stark umrandete. Verändern lässt sich diese Farbe durch die drei darunterliegenden Schieberegler (PROPORTIONAL-GADGETS), wobei die Buchstaben **R** für ROT, **G** für GRÜN und **B** für BLAU stehen. Durch diese drei Farben, ROT, GRÜN und BLAU lassen sich beim AMIGA 4096 verschiedene Farbtöne mischen.

Werden alle drei Schieberegler ganz nach rechts geschoben, ergibt sich daraus die Farbe Weiß. Ganz weit nach links erscheint die Farbe Schwarz.

Zuerst wählen wir die zu ändernde Farbe mit einem MAUSKLICK auf eines der vier quadratischen Farb-GADGETS. Mit dem MAUSZEIGER fahren wir auf den Knopf des PROPORTIONAL-GADGETS und halten beim Verschieben die LINKE MAUSTASTE gedrückt. Nun lässt sich die gewünschte Farbe verändern.

Sollten die Einstellungen zu keinem befriedigenden Ergebnis führen, können alle vier Farben durch das **Reset Colors-GADGET** (*Reset*, dt.: zurücksetzen / *Color*, dt.: Farben) wieder in den Grundzustand versetzt werden.

Sogar ein schrittweises Verstellen ist möglich, indem du mit der MAUS innerhalb des Schiebereiches vor oder hinter dem Schiebeknopf hineinklickst.



Stelle das erste kleine Farb-GADGET über den Schiebereglern in folgenden Farben ein:

Blau, Braun, Gelb, Grün, Orange, Lila, Schwarz und Leuchtendrot!

Wenn du nun ganz versessen darauf bist, zu sehen, welche Farben der Autor an seinem AMIGA eingestellt hat, findest du auf der beiliegenden Programmdiskette, in der Schublade **Programme**, das Programm **WB-COLOR**, das dir diese Farbkombination anzeigt.



Bild 5.18: Das Programm WB-COLOR



Auf der Extras 1.3D-Diskette befindet sich in der **Tools-Schublade** das Programm **Palette**, mit dem du auch deine **WORKBENCH-Farben** einstellen kannst.

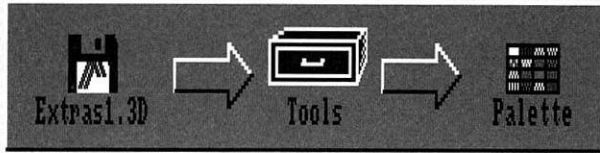


Bild 5.19: Klickpfad zu Palette

Mit dem OK-GADGET, verläßt du das Programm und übernimmst die neu eingestellten Farben, mit RESET (nicht zu verwechseln mit dem Zurücksetzen des Computers) hast du deine alten Farben wieder, und mit CANCEL brichst du mal wieder alles ab. Allerdings geht deine Farbwahl nach einem COMPUTER-RESET verloren.

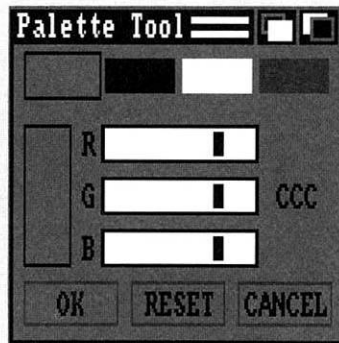


Bild 5.20: Das Programm Palette

Ändern der Position des Bildschirmbildes:

Das große Rechteck in der Mitte der Preferences-Programmoberfläche ist zur Positionierung des Bildschirmbildes gedacht.

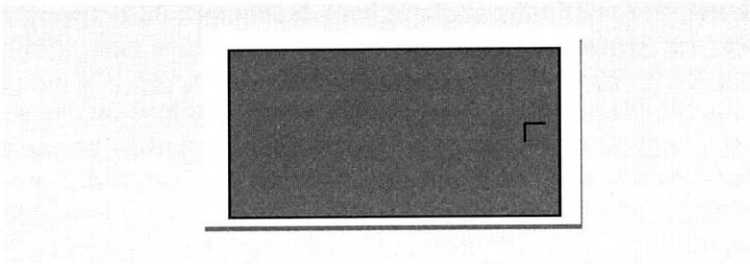


Bild 5.21: Hiermit läßt sich die Bildschirmposition einstellen

So brauchen am Monitor selbst keine Veränderungen vorgenommen zu werden. Alles läßt sich bequemen mit der MAUS bewerkstelligen. Es kommt vor, daß sich das Bild auf der Oberfläche, durch verschiedene Monitore, nicht immer genau in der Mitte befindet. Durch Halten der gedrückten LINKEN MAUSTASTE im kleinen angedeuteten Quadrat innerhalb des Einstellbereiches kann dies ausgeglichen werden. Hier empfehle ich, ein bißchen herumzuprobieren, bis die Bildposition den eigenen Vorstellungen entspricht. Besonderheit an dieser Funktion ist, daß sich beim Verschieben des Knopfes auch gleichzeitig die gesamte Oberfläche entsprechend mitbewegt.

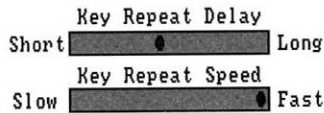


Bild 5.22: Die Einstellung der Tastenwiederholung

Die Tastatur ist so gebaut, daß sie nach einer einstellbaren Pause das gedrückte Zeichen so lange auf dem Bildschirm wiederholt, bis diese Taste losgelassen wird. Die Wiederholung beginnt somit nicht sofort. Das hat den Vorteil, daß sich AMIGA-Benutzer mit schweren Fingern nicht immer über doppelt geschriebene Zeichen ärgern müssen. Das Key Repeat Delay-GADGET (*Key*, dt.: Taste / sprich: kii / *Repeat*, dt.: Wiederholung / sprich: repiet / *Delay*, dt.: Verzögerung / sprich: dile-i) bewirkt eine Veränderung dieser Pause zwischen dem Erscheinen des ersten auf dem SCREEN angezeigten Zeichens und dem Beginn der eben genannten Wiederholung.

Wird der Key Repeat Delay-Schieberegler ganz weit nach links geschoben, ist die Pause zwischen dem ersten Zeichen bis zum Wiederholungsbeginn Short (dt.:

kurz). Ist der Regler aber ganz nach rechts positioniert, in Richtung Long (dt.: lang), dauert der Abstand entsprechend länger.



Ausprobieren kannst du es besonders gut, indem du den Key Repeat Delay-Schieberegler ganz nach rechts schiebst, das Programm »GADGET-TYPEN« auf der Programmdiskette startest, mit der Maus das STRING-GADGET aktivierst und die Taste b gedrückt hältst. Danach empfiehlt es sich, das gleiche mit der Regler-Position Long der Key Repeat Delay-Einstellung auszuprobieren.

Der Schieberegler Key Repeat Speed (dt.: Geschwindigkeit / sprich: spiet) betrifft die Geschwindigkeit, mit der die zu wiederholenden Zeichen ausgegeben werden sollen. Hier gibt es die Möglichkeiten Slow (dt.: langsam / sprich: slou) für langsame Wiederholung und Fast (dt.: schnell / sprich: faast) für schnelle.

Mit dem nächsten Symbol läßt sich die Geschwindigkeit der MAUS-Bewegung über den Bildschirm festlegen.

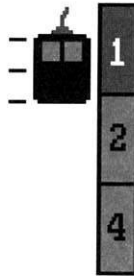


Bild 5.23: Die drei möglichen Geschwindigkeiten der Mausbewegung

Der Wert 1 bewegt die Maus recht schnell, wobei sich ungeübte Anwender sicherlich über die Einstellung 2 oder 4 freuen werden. Hier rast der MAUS-PFEIL bei der kleinsten Bewegung nicht mehr so, sondern macht das Treffen bestimmter Positionen auf dem SCREEN sicherer. Die Stufe 4 ist in der Regel selten in Programmen zu finden, da sich hier der MAUSZEIGER nur sehr schwerfällig bewegt. Als Anwendungsbeispiel ist das Zeichnen bestimmter Feinheiten in Mal- und Zeichenprogrammen von Bedeutung.

Eine weitere Auswahlmöglichkeit betrifft wieder die MAUS. Diesmal aber ihre MAUSTASTEN. Hier kann voreingestellt werden, wie groß der Zeitabstand zwischen zwei MAUSKLICKS sein muß, um sie als DOPPELKLICKS zu erkennen. Befindet sich der Schieberegler ganz oben, ist es ratsam, die beiden KLICKS möglichst in einem Atemzug durchzuführen.

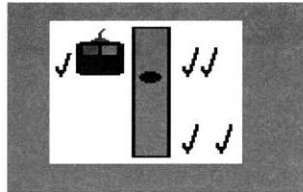


Bild 5.24: Hier kann der zeitliche Abstand zwischen zwei Mausklicks eingestellt werden

Steht er allerdings ganz unten, kannst du zwischen dem DOPPELKLICK, fast in aller Ruhe, ein deftiges Salamibrötchen verdrücken.



Bild 5.25: Der Interlace-Modus (ganz praktisch, flimmert aber)

Was wir noch nicht besprochen haben ist die Entscheidung, ob du einen großen Bildschirmbereich mit doppelt soviel Platz haben möchtest und deshalb auf das **On-GADGET** (*On*, dt.: an) unter **Workbench Interlace** klickst oder mit dem zufrieden bist, was hier voreingestellt ist. Dann mußt du das selektierte **Off-GADGET** (*Off*, dt.: aus) belassen und kannst dich so vor dem Besuch eines Augenarztes schützen. Der **INTERLACE**-Modus hat nämlich einen entscheidenden Nachteil: es flimmert fürchterlich!

Hast du dich aber für **INTERLACE** entschieden, wird er erst nach dem Neustart bzw. **RESET** aktiv.



Aber ganz so schlimm ist es wiederum auch nicht, denn bei geschickter Farbwahl der WORKBENCH-Farben ist sogar ein augenfreundliches Arbeiten möglich. Ein Beispiel wäre das Farbmuster im »WB-COLOR«-Programm, auf der beigelegten Programmdiskette, mit dem Namen INTERLACE PALETTE.

Jetzt kommen wir zu meinem Lieblingsprogramm, zu Edit Pointer (dt.: Verändere Zeiger)!

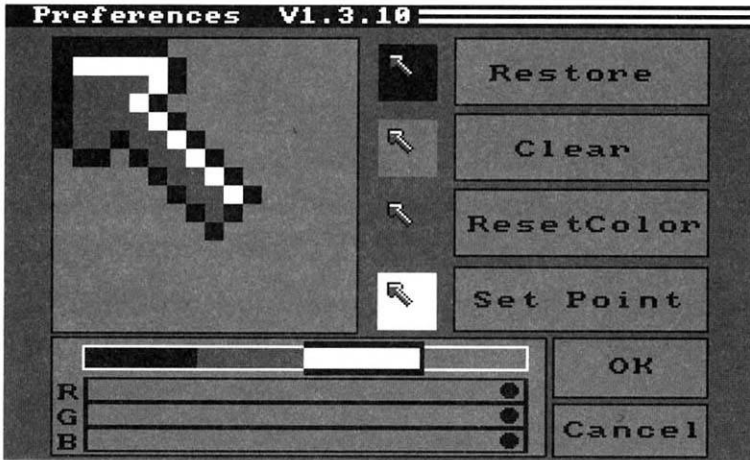


Bild 5.26: Edit Pointer – das Programm zum Verändern des Mauszeigers

Mit diesem EDITOR ist es möglich, das Aussehen des MAUSZEIGERS zu verändern. Deiner Phantasie sind dabei keinerlei Grenzen gesetzt. Die einzigen Einschränkungen liegen in der Größe des MAUSZEIGER-Bildes und der Begrenzung der Farbauswahl auf vier Farben. Aber ich denke, es läßt sich damit schon eine ganze Menge bewerkstelligen.

Bevor du es mal wieder nicht abwarten kannst, zeige ich dir noch schnell, was die Funktionen zu bedeuten haben, und dann darfst du dir einen eigenen MAUSZEIGER malen:

Im großen Rechteck ist eine stark vergrößerte Abbildung des aktuellen MAUSZEIGERS zu sehen. Da drinnen kann auch gemalt werden. Die Farben lassen sich hier genauso benutzen wie die Farbwahl-GADGETS im Hauptfenster von Preferences. Deshalb werde ich sie natürlich nicht noch einmal erklären. Es sei denn, du hast die Funktionen schon wieder vergessen.«

»Nein, nein, ich weiß es noch. So schwierig war das nun auch wieder nicht!«

»Na gut, weiter geht's mit den vier gleich großen GADGETS auf der rechten WINDOW-Seite. Das erste, `Restore` (dt.: wiederherstellen) versetzt einen gerade neu gezeichneten MAUSZEIGER in den alten Zustand zurück, in dem er sich vor Aufruf des `POINTER-EDITOR` befand. `Clear` (dt.: reinigen / sprich: klier) löscht den gesamten Zeichenbereich, inklusive aller vier kleinen Kopien.

`Reset Color` stimmt wieder mit der Funktion des im Hauptprogramm befindlichen `Reset Color-GADGETS` überein.

Das vierte GADGET `Set Point` (dt.: Setze Punkt) erlaubt das Setzen eines `HOT POINT` (dt.: heißer Punkt). Dieser ›heiße Punkt‹ ist eigentlich das Wichtigste an einem MAUSZEIGER. Er muß nämlich genau auf ein GADGET oder ICON zeigen, um dieses anwählen zu können. Die Grafik drumherum ist nur von Bedeutung, um den Mauszeiger auf dem Bildschirm zu erkennen. Es ist aber nicht ganz unwichtig, wo dieser ›heiße Punkt‹ positioniert wird: Bei einem Kreuz würde er zum Beispiel genau in der Mitte, bei einem nach links oben zeigenden Pfeil links oben und bei einem Gagprogramm unten rechts in der MAUSZEIGER-Grafik platziert werden.

Gesetzt wird er so:

Einmal auf das GADGET `SetPoint` klicken, so daß es invertiert wird und du deinen ›heißen Punkt‹ im Zeichenfeld des `EDITORS` setzen kannst.

Als Sicherheit, daß dein toller MAUSZEIGER auch wirklich überall auf dem Bildschirm zu erkennen ist, wird er im mittleren Fensterbereich, auf allen vier `WORKBENCH`-Farben angezeigt. Das ist ein gutes Hilfsmittel beim Einstellen neuer MAUSZEIGER-Farben.

So Klops, jetzt bist du dran, jetzt darfst du malen!«

»Wird auch langsam Zeit, ich wäre fast vom Stuhl gekippt. Du hast das Zeug zum Professor. Nicht wegen deines Wissens, nein, weil du ununterbrochen quasseln kannst!«

»Ich bin ja schon leise, mal du lieber!«



Zeichne verschiedene Mauszeiger. Zum Beispiel: ein Fahrrad, eine Türklingel, ein Salamibrötchen, Klops, Lücke, einen Drucker, einen AMIGA und so weiter. Deiner Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Wenn du einen Mauszeiger gezeichnet hast und so beeindruckt von dem Kunstwerk bist, kannst du ihn vorerst mit Klicken auf das `OK-GADGET` in seiner Funktionstüchtigkeit auf dem `Preferences`-Hauptfenster überprüfen. Sollte er diese Prüfung mit Glanz bestehen, hast du die Möglichkeit, ihn entweder bis

zum Ausschalten des AMIGA mit dem Use-GADGET (*Use*, dt.: benutzen / sprich: jus) zu benutzen oder für alle Zeiten mit dem Save-GADGET abzuspeichern.



Dazu muß aber der Schreibschutz deiner WORKBENCH-Diskette inaktiviert sein.



Das Programm Pointer in der Prefs-Schublade der Workbench 1.3D-Diskette ist dazu gedacht, nicht erst das Preferences-WINDOW aktivieren zu müssen, sondern gleich in das Edit Pointer-Unterprogramm zu gelangen.

Lücke klickt auf das Change Printer-GADGET. Es öffnet sich ein weiteres WINDOW:

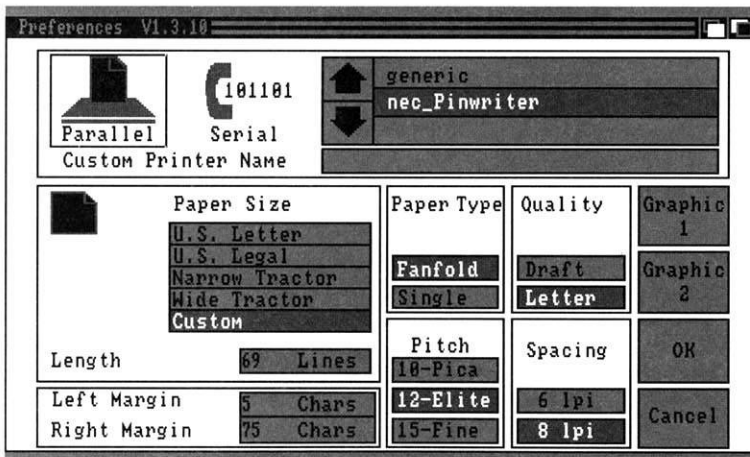


Bild 5.27: Das Drucker-Einstellungs-Programm Change Printer

Hier lassen sich alle Einstellungen des Druckers in bezug auf Druckertyp Custom Printer Name, Papiergröße Paper Size, Papiertyp Paper Type, Ausdruckqualität Quality, Buchstabendichte Pitch und Zeilenabstand Spacing vornehmen.

Dabei können alle Einstellungen, die vorgenommen wurden, mit dem OK-Gadget bestätigt (der AMIGA verwendet bei Druckerbetrieb ab sofort die vom Benutzer eingestellten Werte und Daten) oder mit einem KLICK auf das Cancel-GADGET abgebrochen werden.

Lücke nimmt sich das Benutzerhandbuch des AMIGA und sagt zu Klops:

»So, mein Lieber. Jetzt setze dich mal bitte da hin und tipp rein, was ich dir ansage!«

»Muß das sein!«

»Was hältst du von einem deftigen Brötchen, mit doppelt belegter Salami!«

»Ich verstehe schon, es muß sein!«

»Da hätten wir zuerst Custom Printer Name (*Custom*, dt.: Gewohnheit / sprich: kastem / *Printer*, dt.: Drucker / *Name*, dt.: Name / sprich: näem)!

Hier steht, daß wir damit den Druckertyp einstellen können.«

Der Grund dafür ist, daß nicht jedes vom Computer kommende Zeichen dem entspricht, was der Drucker versteht und drucken soll. Deshalb müssen die vielen verschiedenen Druckermodelle an den AMIGA angepaßt werden. Dazu existieren Berichtigungsprogramme, in der Fachsprache werden sie Druckertreiber genannt. Nicht weil sie den Drucker durch Bittners Bügelzimmer treiben wollen, sondern weil der AMIGA den Drucker zum richtigen Ausdruck treiben will. Für fast jeden Druckertyp existiert solch ein Treiber. Ein Druckertreiber ist eine Art Übersetzungsprogramm. Es wird zwischen Computer und Drucker geschaltet (natürlich unsichtbar, weil es ein Programm ist und sich im RAM befindet) und tauscht jedes vom AMIGA gesendete Zeichen, vor dem Ausdruck, in das für den Drucker verständliche um. Nun müssen echte AMIGA-User (*User*, dt.: Benutzer), so wie du und ich, aber irgendwie an diese Übersetzer gelangen.

Lücke liest weiter vor:

»Auf der Extras1.3D-Diskette sind Übersetzungsprogramme für die gebräuchlichsten Druckerfabrikate vorhanden. Um sie im Preferences-Window anwählbar zu machen, können sie mit Hilfe des Programmes InstallPrinter (befindet sich auf der Workbench1.3D-Diskette in der Utilities-Schublade) in die Liste der auswählbaren Druckertreiber eingefügt werden.

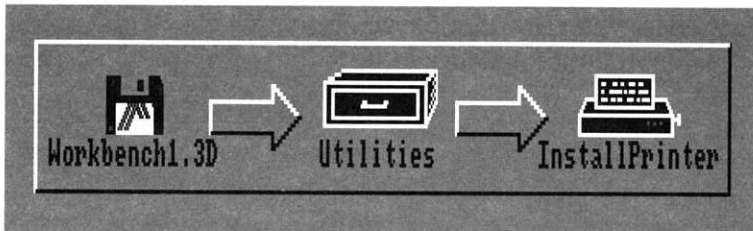


Bild 5.28: Klickpfad zu InstallPrinter

Starten Sie dieses Programm mit einem Doppelklick der linken Maustaste.«

Lücke bemerkt, daß Klops überhaupt nicht reagiert. Er beobachtet ihn einen Moment. Da keine Spur von Bewegung zu erkennen ist, sagt Lücke noch einmal etwas lauter:

»Nachdem Klops das Salamibrötchen neben sich liegen hat...!«

Plötzlich dreht Klops sich nach allen Seiten um, schaut suchend durch das Bügelzimmer und fragt mit gierigem Blick:

»Salamibrötchen? Wo?«

»Wie? Ich hab' nichts gesagt!«

»Spinn doch nicht, du hast eben Salamibrötchen gesagt!«

»Bist du verrückt, wie kann ich Salamibrötchen gesagt haben, wenn hier steht:

Starten Sie das Programm InstallPrinter mit einem Doppelklick der linken Maustaste!«

»Denn muß ich das wohl nur geträumt haben! Wo finde ich dieses InstallPrinter?«

»Ich wiederhole: Auf der Workbench 1.3D-Diskette in der Utilities-Schublade!«

Klops startet das Programm. Nach einem kurzen Augenblick erscheint das InstallPrinter-WINDOW.

Solltest du nur ein Laufwerk besitzen, meldet der AMIGA nun, daß die Extras 1.3D-Diskette in irgendein Laufwerk geschoben werden muß:

Please insert Volume Extras 1.3D in any drive

Das heißt übersetzt:

Bitte schiebe Diskette EXTRAS1.3D in irgendein Laufwerk

Ist dies geschehen, verschwindet die Nachricht wieder von ganz allein. Kurz darauf ist das Fenster mit folgender Information gefüllt:

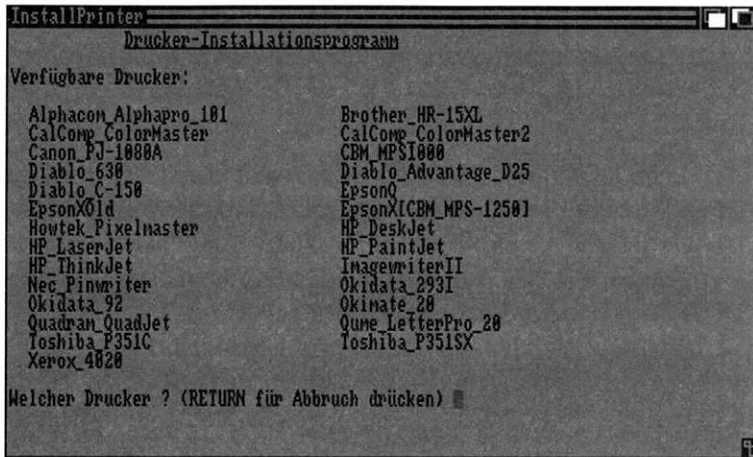


Bild 5.29: Für diese Druckermodelle stehen Druckertreiber auf der EXTRAS1.3D-Diskette zur Verfügung

Dort siehst du eine Liste mit Druckernamen. Nicht, wie irrtümlicherweise zu verstehen ist, der verfügbaren *Drucker*, sondern eine Liste der verfügbaren *Druckertreiber* (Übersetzungsprogramme).

Darunter stellt dir das Programm die Frage, welchen Druckertreiber du in der Preferences-Druckertreiberliste wählbar haben möchtest. Ein kleiner CURSOR weist nun dezent auf eine Eingabe hin und verlangt von dir einen der oben aufgelisteten Namen.

»Ist unsererer dabei?«

»Wie heißt denn unser schnittiges Modell?«

Lücke betrachtet den Drucker. Er liest das dort aufgeklebte Firmenschildchen und sagt:

»Dieses Ding heißt »NEC PINWRITER P6 plus! Steht er in der Liste?«

»Ja hier, ich glaube das ist er! Nec_Pinwriter heißt der aber!«

»Das müßte er sein.«

!

Bitte nur Namen, wenn vorhanden, aus der Liste verwenden und ohne Fehler korrekt abschreiben! Sollte dein Druckertyp nicht aufgelistet sein, mußt du deinen Fachhändler fragen, mit welchem Druckertreiber dein Modell übereinstimmt.

Nachdem Klops den Namen exakt abgetippt hat, erscheint ein Text, der die weitere Vorgehensweise kurz und knapp beschreibt:

Nun diesen Druckertreiber nach DEVS:PRINTERS kopieren.

Nun diesen Drucker mit Preferences auswählen.

Wobei der erste Satz eine Tätigkeit des Computers darstellen soll. Der darunter stehende ist wieder ein Hinweis an dich. Nach einigen Sekunden wird das InstallPrinter-Programm wie von Geisterhand geschlossen. Nun muß das Change Printer-WINDOW in Preferences erneut geöffnet werden. In dem vorhin schon erwähnten Auswahlbereich für die Übersetzungsprogramme (Druckertreiber) wurde jetzt der vom InstallPrinter kopierte Nec_Printer-Treiber des NEC-Druckers in die Liste eingefügt. Dieser muß, damit er aktiv wird, im mittleren der drei Anzeigefelder erscheinen. Das läßt sich mit den links daneben stehenden Pfeil-GADGETS bewerkstelligen.

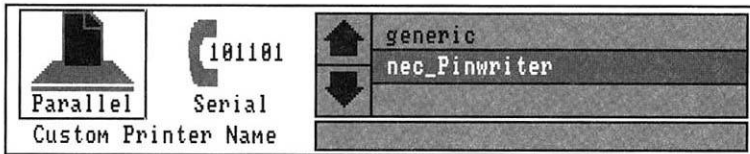


Bild 5.30: Druckertreiber-Auswahlgadgets im Change Printer-Fenster

Außer dem von dir selbst in die Liste eingetragenen Treiber sind noch weitere mit Namen generic und Custom zu sehen:

Custom bezieht sich auf das STRING-GADGET unter dem eben genannten Auswahlbereich. Hier kann der beim Kauf eines exotischen Druckers eventuell mitgelieferte Druckertreiber in das dafür vorgesehene Texteingabefeld hineingeschrieben werden.

!

Dieser Druckertreiber muß dann aber noch mit dem Copy-Befehl der SHELL in die :devs/printers-Schublade der Workbench 1.3D-Diskette kopiert werden:

COPY ??? :???/??? (Diskette: Verzeichnis/Datei des Treibers) TO sys:devs/printers

Eine genaue Erklärung des Copy-Befehls folgt später.

Sollte es einmal zu einem exotischen Drucker keinen Druckertreiber geben, ist auch dafür gesorgt. Mit der Einstellung des generic-Druckertreibers (generic, dt.: allgemein) sollte es möglich sein, die gesendeten Daten des AMIGA in die Sprache vieler verschiedener Druckertypen umzusetzen. Das gilt aber nur für

Text. Beim Grafikausdruck sieht es schon wieder anders aus. Hier müssen noch zusätzliche Einstellungen vorgenommen werden, die leider auch nicht immer das gewünschte Ergebnis bringen. Es wird empfohlen, dann die optimale Anpassung des Druckers vom Fachhändler vornehmen zu lassen.

»Als nächstes müssen wir überprüfen, ob mein Papa bei Paper Size auch die richtige Papiergröße eingestellt hat.«

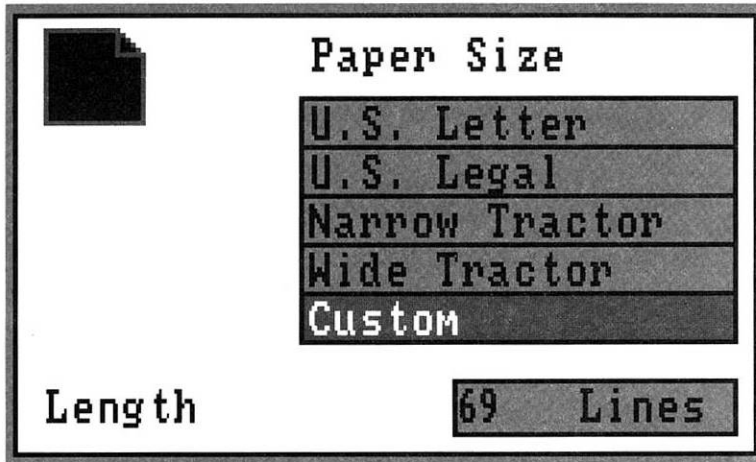


Bild 5.31: Der Papierformat-Einstellbereich

Die oberen vier der fünf Auswahl-GADGETS betreffen festgelegte Papiergrößen. Leider sind dies nur für Amerika übliche Formate. Damit du das gebräuchliche DIN-A4-Papierformat eintragen kannst, muß das fünfte GADGET mit der Bezeichnung `Custom` selektiert werden. Dazu sind jetzt aber weitere Angaben nötig. Zum Beispiel die Anzahl der Linien, die auf eine DIN-A4-Seite passen sollen. Eingetragen werden muß dies in dem darunter befindlichen Texteingabebereich `Length` (dt.: Länge / sprich: länsch). Der Wert `69 Lines` (dt.: Zeilen / sprich: lains) entspricht unserem normalen DIN-A4-Format und `72 Lines` dem Format für Endlospapier.

Endlospapier ist die Bezeichnung für scheinbar endlos zusammengefügte Schreibmaschinenblätter. Sie haben einen gelochten Rand, damit sie im Drucker weitertransportiert werden können. Die Ränder sind schon vorweg perforiert, so daß die Blätter leichter auseinanderzunehmen sind.

Sollte dein Drucker bei beiden Werten absoluten Quatsch drucken, zum Beispiel, wenn der Ausdruck erst in der Mitte des Blattes beginnt und am Ende des folgenden aufhört, mußt du ein wenig an der Einstellung der Linien herumprobieren.



Eine Drucker-Einstellung kommt vielleicht nur einmal vor, bei Anschaffung des Druckers, und wird für alle Ewigkeiten auf der WORKBENCH-Diskette gespeichert. Aber irgendwann muß Umweltschutz ja mal beginnen.

Da es also beim Ausprobieren des Druckers noch nicht auf Druckqualität des Textes, sondern auf Zeilenlänge, Papierformat und so weiter ankommt, können beide Seiten eines Blattes mehrmals benutzt werden. So sparst du erstens eine Menge Papier und hast zweitens schon etwas für den Umweltschutz getan. Je mehr Papier verbraucht wird, desto mehr Bäume müssen gefällt werden und wie du sicherlich weißt, sind sie für unseren lebenswichtigen Sauerstoff zuständig. Warum sollen AMIGA-USER nicht auch Umweltschützer sein?

»Da mein Papa kein Endlospapier besitzt, müssen wir Length 69 Lines eintragen.«

Klops klickt einmal mit der MAUS auf das STRING-GADGET Length, trägt dort artig die Zahl 69 ein und drückt abschließend die RETURN-Taste.

Left Margin	5	Chars
Right Margin	75	Chars

Bild 5.32: Die linke und rechte Randeinstellung des Druckerpapiers

Left Margin (dt.: Linker Rand / sprich: läft martschin) und Right Margin (dt.: rechter Rand / sprich: raid martschin) kennzeichnen die vom Drucker nicht zu bedruckenden Ränder. Das Maß sind Chars (dt.: Buchstaben). Hier sind die Anzahl der Buchstaben jeweils für die rechte und linke Papierseite gemeint, die die Ränder breit sein sollen. In die Zeile einer DIN-A4-Seite passen ca. 80 Buchstaben. Angenehm sind hier die Werte 5 Chars für den linken und 75 Chars für den rechten Rand. Die Eingabebereiche sind wie das Length-GADGET auch STRING-GADGETS.

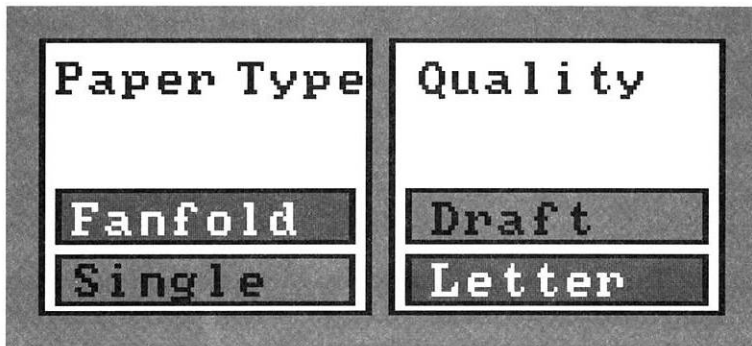


Bild 5.33: Die Papierart- und Druckqualität-Einstellung

Paper Type (dt.: Papierart) ist die Auswahlmöglichkeit, ob am angeschlossenen Drucker auf Fanfold (dt.: Endlospapier) oder auf Single (dt.: einzeln), also einzelnen Blättern gedruckt werden soll. Hier mußt du das entsprechende GADGET anklicken.

Quality (dt.: Qualität) bewirkt eine festzulegende Ausdruckqualität deines Textes. Bei der Einstellung Draft (dt.: Entwurf) schreibt der Drucker den auszudruckenden Text, wie eine Notiz, also gibt er sich beim Ausdruck nicht besonders viel Mühe, was die Farb- und Schriftqualität betrifft, und bei Letter (dt.: Brief) behandelt er den Text so, als würdest du ihn an den Bundespräsidenten abschicken wollen.

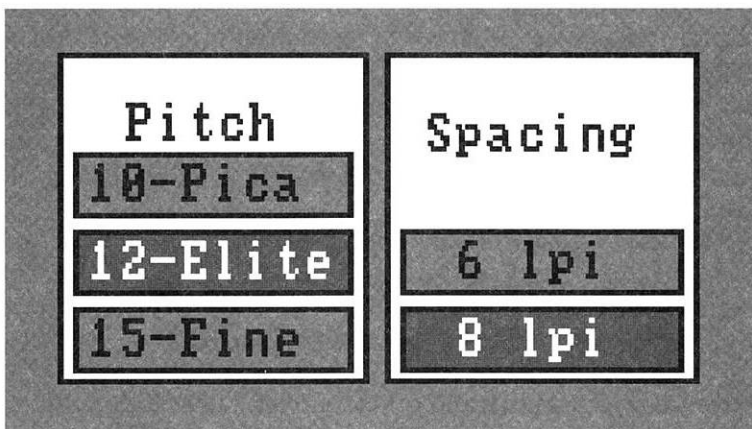


Bild 5.34: Hier wird der Zeichen- und Zeilenabstand eingestellt

Nun kommen noch die Bezeichnungen Pitch (dt.: Grad, Stufe / sprich: pítsch) und Spacing (dt.: Abstand / späässing). Unter Pitch gibt es drei Einstellungsmöglichkeiten, wie groß der Abstand der gedruckten Zeichen voneinander sein soll.

Das erste GADGET 10-Pica druckt einen Text mit auffallend großem Zwischenraum zwischen den einzelnen Buchstaben.

12-Elite veranlaßt den Drucker, weniger großzügig zu sein. Die Buchstaben und Zeichen stehen etwas dichter beieinander.

Bei 15-Fine drücken sich alle Zeichen eines Wortes Schulter an Schulter zusammen.

Spacing betrifft den Abstand der Zeilen zueinander, wobei hier nicht in Millimetern gerechnet wird, sondern in Zoll (1 Zoll = 2,54 cm). 6 lpi (Abk.: lines per inch / dt.: Zeilen pro Zoll) bedeutet: sechs Zeilen passen auf eine Höhe von 2,54 cm und 8 lpi erlauben acht Zeilen pro Zoll.

»Na Klops, alles richtig eingestellt?«

»Logisch!«

»Sehr schön, dann können wir ja gleich noch einmal versuchen, einen vernünftigen Ausdruck zu bekommen.«

Klops schließt das Change Printer-WINDOW mit einem MAUSKLICK auf das OK-Gadget und verläßt Preferences durch Anklicken des SAVE-Gadgets. Jetzt verlangt der AMIGA die WORKBENCH-Diskette.

!

Der Schreibschutz der Diskette muß jetzt inaktiviert sein (man darf nicht durch das kleine quadratische Loch sehen können).

Alle mit viel Schweiß eingestellten Werte werden ab sofort vom AMIGA benutzt. Sie werden jetzt aber auch auf der WORKBENCH-Diskette abgespeichert, denn beim Starten des Rechners (in der Fachsprache »booten« genannt) teilt Preferences ihm die neuen Voreinstellungen mit. Sie brauchen deshalb nicht noch einmal von dir eingegeben zu werden. Der AMIGA erledigt das für dich.

!

Vorsicht! Das Laufwerkslämpchen beginnt nicht sofort zu leuchten! Das Speichern der Preferences-Werte dauert einen Moment. Hier ist Geduld und Spucke angesagt. Bitte nicht die Workbench-Diskette so schnell wieder aus dem Laufwerk nehmen!

Nachdem das Laufwerkslämpchen erloschen ist, klickt Klops unten links auf der Workbench das kleine rechteckige Verstecken-GADGET an.

Die Oberfläche des Detektoi-Programms erscheint wieder auf dem Bildschirm. Lücke selektiert jetzt noch einmal das Drucken-Gadget. Statt des zu erwartenden Druckes gibt der AMIGA folgende Meldung aus:

Bitte plazierte Detektei v1.0 in irgendein Laufwerk

Von der Programmdiskette wird nun der auszudruckende Text in den Speicher geladen. Damit der Drucker die von dir eben neu eingestellten Werte auch benutzen kann, holt sich das Detektei-Programm diese Einstellungen von der Workbench-Diskette. Es erscheint eine weitere Aufforderung:

Bitte plazierte Workbench1.3D in irgendein Laufwerk

Bei einem zweiten Laufwerk sind Diskettenwechsel nicht nötig, da sich die Workbench1.3D-Diskette ja grundsätzlich in DF0: befindet.

Der Drucker beginnt jetzt noch einmal mit seiner Arbeit. Diesmal aber mit einem lesbareren Ausdruck.

»Siehst du Klops, es ist alles reine Einstellungssache!«

»Hat auch lange genug gedauert! Irgendwie riecht das hier nach leckerer Salami, oder irre ich mich?«

»Ich rieche nichts!«

»Wirklich nicht? Sieh doch mal in eurem Kühlschrank nach, kann es nicht sein, daß irgend jemand ein Salamibrötchen vorbereitet hat?«

»Ja ja, ich gehe ja schon. Und ich habe gehofft, daß dir von den vielen Erklärungen der Appetit vergangen wäre!«

»Nö, wieso? Das war doch recht nett. Geh nur in die Küche. Ich warte hier einen Moment.«

Als Lücke wieder das Bügelzimmer betritt, stürzt sich Klops auf das dick belegte Brötchen.

Lücke sieht Klops kopfschüttelnd beim Kauen zu und sagt:

»Entweder du hast bis zu Biggis Geburtstag gelernt, ein wenig menschlicher zu essen, oder du bekommst bei ihr einfach nichts zu futtern! Das kann man sich doch nicht mit ansehen. Ich sicher' schon mal unsere Daten!«

Lücke speichert die Daten unter dem Dateinamen `Schonung.det` ab, beendet Detektei v1.0 und schaltet den AMIGA und Monitor aus.

Kapitel 6

Biggis Geburtstag

oder

Der Computer kann ja sprechen!



Aufgeregt zupft Klops an seiner Fliege herum. Selten, daß seine Mutter ihn dazu bringt, sie umzubinden. Aber heute ist eben ein besonderer Tag. Heute hat seine herzallerliebste Biggi ihren zwölften Geburtstag. Das ist nicht wie sonst auf so einer üblichen Kindergeburtstagsfeier, nein, in seinem Alter spricht man schon von Geburtstags-*Partys*. Zu denen kommen nur ausgewählte Gäste. Da wird dann nicht mehr mit der Anzahl der Leute geprahlt, sondern damit, wer die nettesten, beliebtesten und gutaussehendsten zu Besuch hatte.

»Kannst du nicht mal einen Moment still stehen? Ich werde von deinem Gezappel noch ganz hippelig.«

»Jammer nicht, klingel lieber!« antwortet Klops und reißt aufgeregt das häßlich giftgrüne Blumenpapier von seinem Geburtstagssträußchen. Er versteckt es in einem der Gummistiefel, die auf der nachbarlichen Fußmatte herumstehen. Als Biggi lässig gekleidet in hellblauem Sweatshirt und geblümter Karottenjeans die Tür öffnet, wird Klops leichenblaß.

»Mist!« denkt er. Heiß und kalt läuft es ihm in seinem Für-alle-Festlichkeiten-geeigneten-Anzug über den Rücken. Während Lücke Biggi etwas steif und teilnahmslos den Glückwunsch entgegenstammelt, beginnt sie mit zugekniffenen Lippen zu grinsen, als er noch dazusetzt:

»Sei vorsichtig, der will dich heute nachmittag heiraten. Er hat schon mal seinen Hochzeitsanzug mitgebracht!«

Klops würde am liebsten im Boden versinken!

Ohne Biggi in die Augen zu sehen, rattert auch er schnell einen Gratulationstext herunter, überreicht eilig die Blumen und zwängt sich an ihr vorbei. Die Mutter erwartet ihn schon in Biggis Zimmer mit einem Glas Cola als Begrüßungstrunk. Sie bittet ihn, neben Lücke Platz zu nehmen.

Klops wendet seinen Blick unsicher von den anderen ab und schaut sich die posterbehängten Wände an. Er kann sich gar nicht auf die Bilder konzentrieren:

»Was für ein grauenvoller Anfang. Alle sind sie hier versammelt und tragen Jeans. Die Creme de la creme unserer Klasse. Und ich mit diesen Klamotten, mitten drin. Umringt von Matze (Matthias), Kleinstein (Albert unser Mathegenie), Nena (kann ganz gut die Mundbewegungen zu allen Hitparadensongs machen), Miß Pinki (zieht sich meist rosa bis lila Kleidung an) und Würmchen (liest leidenschaftlich gern Bücher). Wenn sie mich nur nicht so merkwürdig anstarren würden. Warum sagt denn keiner was. Kennt nicht jemand einen guten Witz? Na warte, nie wieder höre ich auf meine Mutter! Von wegen Heutzutage-laufen-alle-Leute-so-herum-mein-Schatz, und Das-wird-Biggi-be-eindrucken, oder Schwiegermütter-stehen-auf-elegant-gekleidete-Schwieger-

söhne. Daß ich nicht lache! Zu Onkel Günters Hochzeit, o.k.! Zu Oma Berthas Trauerfeier, auch o.k.! Aber zu Biggis Geburtstag, wie konnte ich nur? Ich komme mir vor wie der dumme Seppel in einem Kasperlestück. Hätte ich doch bloß meine Jeans und die neuen Turnschuhe angezogen! Heute nacht schleiche ich mich aus dem Haus und schmeiße diesen Fetzen in die Mülltonne!«

In diesem Moment stößt Lücke ihn unauffällig in die Seite.

»Ich sehe etwas, was du nicht siehst!« flüstert er und starrt dabei auf Biggis mit Geschenken vollgestopften Schreibtisch.

»Lecker, Marzipan und weiße Schokolade!«

»Nein, weiter hinten!«

»Wahnsinn! Das gibt es nicht. Du meinst doch nicht etwa...?«

»Doch, und wie ich meine!«

»Meinst du, daß es ihre Kiste ist?«

»Scheint so, ich schätze mal, wenn sie auf ihrem Schreibtisch steht, dann wird sie wohl auch ihr gehören!«

»Darf ich euch bitten, Platz zu nehmen! Jetzt gibt es etwas Feines!« ruft Frau Röders und balanciert dabei ein großes Tablett über die Köpfe der Gäste hinweg, hinüber auf den festlich gedeckten Kaffeetisch. Eine Schwarzwälder Kirschtorte und eine fruchtige Obsttorte glänzen um die Wette. Ohne Anstand und Einhaltung der üblichen Benimmregeln verputzen die Geburtstagsgäste innerhalb kürzester Zeit alles das, was Biggis Mutter in liebevoller und zeitaufwendiger Kleinarbeit gebacken und verziert hat.



Nach dieser relativ kurzen Kuchenschlacht soll auch schon bald der gemütlichere und wichtigere Teil der Party beginnen, nämlich das Tanzen! Biggi hatte sich von ihren Eltern gewünscht, eine richtige Tanzparty zu veranstalten. Dafür haben sie ihr Wohnzimmer zur Verfügung gestellt. Leicht vollgestopft und ermüdet von den Sahnebomben sitzen nun alle Partygäste in Biggis Zimmer. Sie hat eine Kassette eingelegt und sich auf das Sofa fallen lassen. Während alle um die Wette gähnen, zeigt Lücke auf Biggis Monitor und sagt:

»Gehört dir der Computer oder ist das eine Attrappe?«

»Das ist keine *Attrappe*, mein lieber, das ist ein A-mi-gal!«

Während Biggi das Wort betont über ihre Zunge gleiten läßt, stößt Klops seinen Freund leicht in die Seite.

»Ist das ein spezielles Modell für Mädchen?« lästert Lücke.

»Gib bloß nicht so an! Wenn du ein bißchen Allgemeinbildung hättest, wüßtest du, daß das Wort AMIGA Freundin heißt. Also ist es schon nicht ganz so verkehrt, mit deinem *Mädchencomputer!*«

»Aber ein Mädchencomputer bedeutet noch lange nicht, daß Mädchen auch damit umgehen können!« verteidigt sich Lücke.

Das kann sich Miß Pinki nicht länger mit anhören und mischt sich wütend ein:

»Los Biggi, zeig diesem Angeber doch mal ein paar Kleinigkeiten!«

»Gut, ich hoffe nur, daß Lücke sich beim Zuhören nicht überanstrengt. Ich denke, er kommt selten in den Genuß, einer echten Fachfrau zuhören zu dürfen!«

»Na, dann schieß mal los, Fachfrau! Ich bin sehr gespannt!«

Biggi schaltet ihren AMIGA 500 und den Monitor ein. Mit einem sicheren Griff in ihren Diskettenkasten zieht sie die Workbench 1.3D-Diskette heraus und schiebt sie in das Laufwerk DF0:. Sie DOPPELKLICKT das Disketten-ICON. Es erscheint ein großes Fenster mit vielen Schubladen-ICONS. Mit einem zweimaligen MAUS-KLICK auf das Utilities-ICON öffnet sie ein weiteres WINDOW. Darin startet sie das Programm Say.

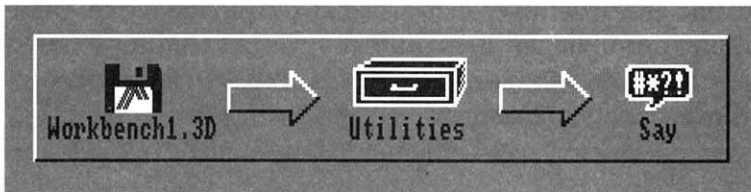


Bild 6.1: Klickpfad zu Say

»Und wozu soll das gut sein?«

Lücke beginnt unruhig zu werden.

»Wart's doch ab, sie zeigt es dir doch gerade!« antwortet Nena schon genervt. Biggi läßt sich aber nicht aus der Ruhe bringen. Auf dem SCREEN erscheint ein kleines WINDOW mit dem Titel Phoneme window. In ihm ist eine sehr knappe Anleitung zu lesen:

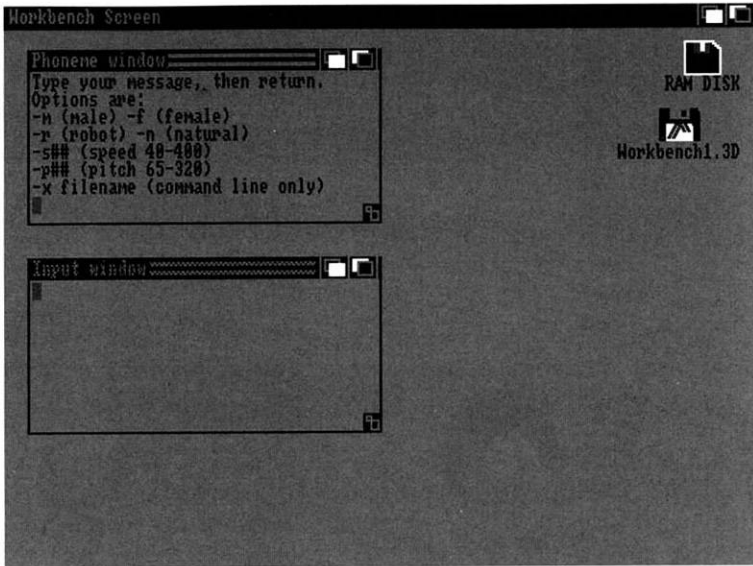


Bild 6.2: Dies ist das Sprachprogramm Say

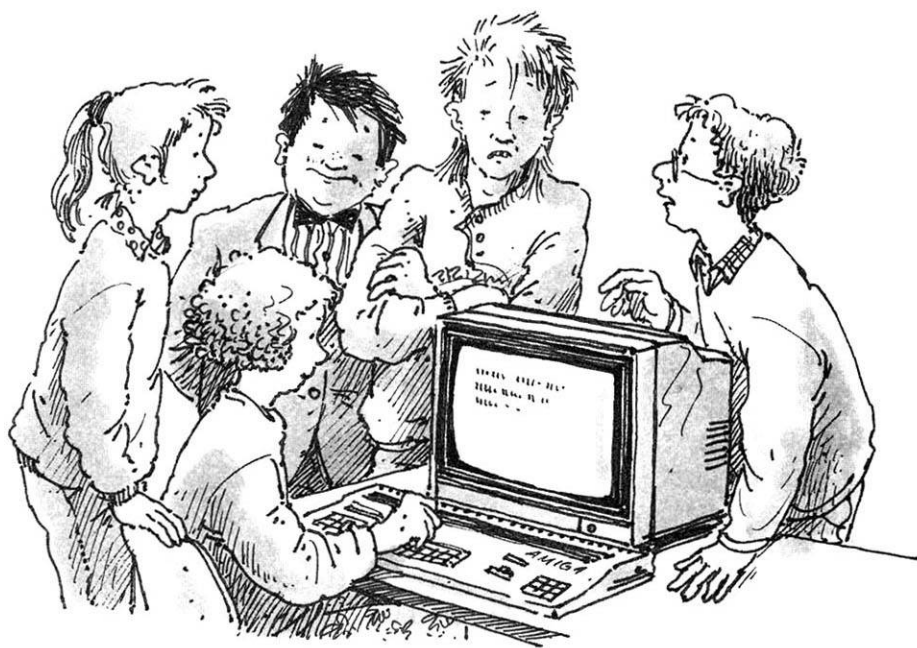
Das heißt:

Schreibe deine Nachricht und drücke die RETURN-Taste.

Einstellungsmöglichkeiten sind folgende:

-m	(male)	= Männerstimme
-f	(female)	= Frauenstimme
-r	(robot)	= Roboterstimme
-n	(natural)	= Menschliche Stimme
-s##	(speed 40–400)	= Sprechgeschwindigkeit
		Geschwindigkeit:
		40 (langsam) bis 400 (schnell)
-p##	(pitch 65–320)	= Stimmlage
		Tonhöhe: 65 (tief) bis 320 (hoch)
-x filename	(command line only)	= Sprechen einer angegebenen Textdatei

Biggi überlegt einen Moment. Die anderen haben sich im Halbkreis um sie herumgestellt und warten gespannt darauf, was sie wohl eintippen würde. Klops sieht Lücke ein wenig grinsend von der Seite an, in der Hoffnung, daß seine heißgeliebte Biggi dem lieben Lücke mal so eine richtig gepfefferte Antwort geben wird.



»Ich hab's!«

Sie genießt diesen Augenblick der Spannung und gibt das erste Wort ein. Langsam tippt sie...

-m (Für eine männlich klingende Stimme,...)
-n (...damit sie menschlich klingt,...)
-s120 (...und in einer normalen Geschwindigkeit...)
-p100 (...mit der richtigen Tonhöhe ausgesprochen wird)

...das Wort Lücke ein.

Alle warten gespannt auf Biggis weitere Eingabe. Langsam dreht sie sich Lücke zu und sieht ihm fest in die Augen. Ohne auf die Tastatur zu sehen, drückt sie .

Plötzlich hören alle Anwesenden die Stimme eines gerade eben noch eingetroffenen amerikanischen Geburtstagsgastes.

Erschrocken drehen sich alle zur Zimmertür. Dann beginnt einer nach dem anderen zu lachen.

Mit zwei Fingern tippt sie abwechselnd einmal auf die Taste  und . Der Computer spricht das Wort »Lücke« nun ein paarmal hintereinander aus. Deutlich ist die Einstellung »-n« für menschliche Stimme zu hören, denn das Sprachprogramm versucht, den Text mit Betonung auszusprechen. Biggi tippt jetzt -r für roboterähnlich klingende Stimme ein, macht ein Leerzeichen und schreibt dann weiter »Party«. Nun wiederholt sie das Spielchen mit der PFEIL- und der RETURN-Taste. Die Aussprache ist sehr unnatürlich roboterhaft geworden. Weil es ein in Amerika entwickeltes Programm ist, kann der Computer seinen Text nur in gebrochenem Deutsch aussprechen.

Im Phonem window wird die Lautschrift, wie sie von Englisch-Wörterbüchern her bekannt ist, angezeigt.

Das Wort »Lücke« zum Beispiel sieht so aus: EH4L KIY4. Da es in der amerikanischen Sprache keine Umlaute (ä, ö, ü) gibt, wird hier also das »ü« nicht mit übersetzt.

Kleinstein ist verwirrt und fasziniert zugleich. Erstaunt fragt er:

»Hast du einen Papagei unterm Sofa, oder kam das eben wirklich aus deinem Computer?«

»Ja, das hat mein Computer gesagt!«

»Du hast deinem Ding das Sprechen beigebracht?« fragt Klops etwas verwirrt. Man merkt ihm an, wie entzückt und begeistert er zugleich von seiner Biggi ist.

»Nein, das war ich nicht. Das Sprechen haben ihm die AMIGA-Programmierer beigebracht.«

Vor lauter Bewunderung sieht Klops seiner Biggi tief in die Augen und sagt:

»Toll!«



Probiere dieses kleine Sprachausgabeprogramm ein wenig aus. Vielleicht gelingt es dir, eine typische Frauen- und eine typische Männerstimme nachzuahmen.

Jetzt wollen die anderen auch mal probieren, was sie aus Biggis Zauberkiste entlocken können, nur Lücke nicht. Ihm ist das zu doof. Etwas genervt verzieht er sich in das Wohnzimmer. Dort sind Biggis Eltern gerade dabei, es in eine Partyhöhle zu verwandeln. Girlanden, bunte Luftballons, eine Lichtorgel und Herrn Röders' 200-Watt-HiFi-Anlage warten schon darauf, die Diskothekenbesucher in Tanz- und Feierstimmung zu bringen.

Während Frau Röders, mit Stecknadeln im Mund, noch damit beschäftigt ist, die restlichen Luftballons und Girlanden festzupinnen, sagt sie vorsichtig:

»Magst du ein wenig Cola trinken?«, was soviel heißen soll wie:

»Magst du ein wenig Cola trinken!«

»Ja gerne!«

»Bedien dich, mein Junge!« sagt Herr Röders schnell, um seine Frau vor dem Verschlucken der gefährlichen Nadeln zu bewahren.

»Dankeschön!« sagt Lücke und lehnt sich lässig an den kiefernen Bauernschrank. Gedankenversunken nippt er an seiner Cola und starrt unbewußt auf Frau Röders' Verrenkungen.

»Die Röders sind ganz in Ordnung! Die opfern sogar ihr bestes Zimmer. Dabei ist die Bude so durchgestylt, als wäre hier Möbelausstellung!« Dabei schaut er genau auf Herrn Röders' Finger, die jetzt nach mehreren geduldigen Versuchen gewaltsam eine dusselige Plattenhülle öffnen. Aber Lückes Blick scheint ihn zu durchdringen, denn seine Gedanken haben sich fest in eine vielleicht rettende Idee verbissen!

»Die Sache ist zwar sehr gefährlich, aber wenn wir Glück haben, können wir dem Hausmeister eins auswaschen!«

Lücke hört aus Biggis Zimmer lauter unverständliche computergesprochene Sätze. Jeder der Klassenkameraden will seinen eigenen Senf dazugeben. Langsam ist sein Rauch verdampft. In der Hoffnung, daß die Geschichte mit dem

Hausmeister jetzt doch noch eine Wendung zum Positiven nehmen wird, mischt er sich wieder unter das computerbesessene Volk und will probeweise auch mal einen Satz eintippen.



Klops hat den ganzen Nachmittag während der vielen Tänze nur auf seinem Sessel gesessen und fast nichts gesagt. Obwohl sein Mund sich ständig bewegt. Er stopft beleidigt Salzstange über Salzstange und Erdnußflips über Erdnußflips in sich hinein. Alle langsamen Lieder hat Biggi bisher immer mit jemand anderem getanzt.

Detektiv Klops, Meister der Verwandlung. Niemand darf wissen, daß der Anzug eine perfekt geplante Tarnung ist und ich im geheimen Auftrag handel. Seht sie euch an, wie sie sich amüsieren. Aber ich laß euch euren Spaß. Seid unbesorgt, bei mir seid ihr in guten Händen...!

»Gerade beginnt wieder eins dieser bekloppten langsamen Lieder, und Biggi hat wieder Kleinstein aufgefordert. Mist!«

Ach laß nur, Liebes, tanz ruhig mit den anderen Jungs. Ich muß den Überblick behalten.

»Ach, das bringt auch nichts.«

Am Boden zerstört seufzt Klops einen abgründtiefen Seufzer und nimmt sich die nächste Handvoll Salzstangen.

Plötzlich durchzuckt es seinen ganzen pummeligen Körper.

Nena und Würmchen flüstern sich beim Tanzen etwas ins Ohr und müssen dabei fürchterlich grinsen.

»Warum starren die mich denn so komisch an?« wundert sich Klops.

Damit hat ein Meisterdetektiv nicht gerechnet. Er ist entlarvt. Es gibt hier Verräter. Einer muß gesungen haben. Es wird Zeit, daß ich die Kurve kriege. Bevor ich verdufte, genehmige ich mir noch einen Abschiedsdrink. Noch ein Whisky-Soda, Schätzchen!

Klops brüllt Frau Röders entgegen, die gerade das lautstarke Zimmer betritt:

»Dürfte ich vielleicht einen Magenbitter bekommen, mir ist auf einmal so übel!«

Frau Röders guckt Klops mitleidig an und brüllt zurück:

»Oh, ist dir die Torte nicht bekommen. Vielleicht war die Sahne sauer?«



Doch solche Sauertöpfe sind gerngesehene Opfer für Lästerattacken in einer fröhlichen Geburtstagsrunde, und deshalb kommt gleich eine Bemerkung von Kleinstein, der sich im selben Moment zu Klops gesellt hat:

»Erst ist die Sahne sauer und dann unser Klöpschen!«

Das geht zu weit. Klops hält es nicht mehr aus und bittet Biggis Mutter, das Telefon benutzen zu dürfen. Er wählt die Nummer seiner Eltern. Sein Blick ist düster und leichenblaß zugleich. Zum Glück ahnen die anderen nicht, daß Klops ganz andere Probleme hat. Das dürfen sie auf keinen Fall erfahren. Sicherheitshalber hält er sich die Hände auf den Bauch, geht ein wenig gekrümmt und verzieht sich auf Röders' hellblau gekacheltes Klo. Er dreht den Schlüssel so weit zum Anschlag, daß er sichergehen kann, die Tür wirklich abgeschlossen zu haben. Aufatmend stellt er sich vor den riesigen Badezimmerspiegel. Als ihm sein blasses Gesicht entgegenstarrt, streckt er sich die Zunge raus und flüstert:

»Blödmann!«

Er stellt bekümmert fest, daß ihm so etwas auch keine Erleichterung verschafft, und versucht es noch einmal, indem er wütend an seiner blamablen Fliege zerrt.

Dabei murmelt er:

»Dieser bekloppte, bescheuerte, ekelerregende Mistpropeller! Die größte Schande meines Klamottenschanks! Hätte ich diese Schmeißfliege bloß nicht umgebunden!«

Damit sich die anderen draußen nicht beunruhigen, läßt Klops einen Moment den Wasserhahn laufen. Dann schlägt er mit Wucht den Klodeckel nach hinten, öffnet seine Für-alle-Festlichkeiten-geeignete-Anzugshose und setzt sich auf die Klobrille. Den Kopf stützt er auf seine Arme.

Klops' Gesichtsausdruck spricht Bände. Die Beschreibung würde den Rahmen dieses Buches sprengen. Es scheint ihm egal zu sein, was die anderen jetzt denken. Alle können sie ihn gern haben. Heimlich entfleucht aus dem Klobecken ein trompetenähnliches Geräusch. Doch gerade, als das Trara ertönt, ist die laute Schallplatte im Wohnzimmer zu Ende.

Vom Flur dringt Gelächter zu ihm herein. Erschrocken guckt er zur Klotür, obwohl er ja nicht durchsehen kann.

»Sollten sie es gehört haben?« überlegt er verunsichert.

»Dabei habe ich doch versucht, die Lautstärke zu steuern! Na ja, ist egal! Was soll es!«

Mit einem sicheren Griff reißt er fünf Blatt Klopapier von der Rolle, benutzt es in seiner allgemein üblichen Form, zieht sich seine gehaßte Festtagshose wieder hoch und betätigt die Spülung.

Plötzlich klopft jemand an die Badtür und ruft:

»Beeil dich, ich muß auch mal!«

Es ist Kleinstein.

»Mensch, hat der eine empfindliche Blase! Wie oft er schon hier drin war! Mannomann!« denkt Klops, als er sich doppelt so lange wie sonst seine sowieso schon sauberen Hände wäscht. Gerade, als er sich noch schnell die Haare kämmen will, hört er die Türklingel.

Er öffnet die Badezimmertür, verabschiedet sich mit einem lauten »Tschüs!« und verschwindet mit gebückter Haltung in den Hausflur.

»Willst du mit uns fahren, Lücke?« fragt Klops' Mutter.

»Ja gerne!«

Lücke verabschiedet sich von allen. Dann marschieren sie los. Im Auto wechseln sie kaum ein Wort. Plötzlich murmelt Klops:

»Ich muß Biggi gleich von zu Hause anrufen und ihr sagen, wie toll ihre Party war. Sie soll wissen, daß ich mich eigentlich nur für sie so feingemacht habe und daß meine Bauchschmerzen nichts mit ihr zu tun hatten!«

»Sag das lieber nicht!«

»Und wieso nicht?«

»Weil sie sonst denkt, du wolltest sie auf den Arm nehmen.«

»Aber ich hatte wirklich Bauchschmerzen!«

»Doch nicht wegen deiner Bauchschmerzen, wegen deines tollen Anzugs!«

»Ach ja?«

»Ja!«

»Na gut, dann eben nicht!«

Als sie am Tannenweg Nummer 17 anhalten, beschließt Lücke, noch mit rein zu gehen. Er will Klops von seinem fantastischen Plan erzählen.

An Klops' Wänden wimmelt es nur so von Postern, und seine Regale sind vollgestopft mit Modellautos und Büchern. Lücke setzt sich an Klops' Schreibtisch. Klops bleibt an der Tür stehen und sagt:

»Ich bin gleich wieder da, ich muß nur schnell diesen Fetzen vom Leib kriegen!«

Als er nach einer Weile wieder sein Zimmer betritt, sieht er, wie Lücke gerade unverständliche Sätze auf ein Blatt Papier schreibt.

Bist du der Hausmeister?

Was hast du in der Schonung gemacht, du Verbrecher?

Überrascht fragt Klops:

»Was soll das bedeuten?«

»Paß mal genau auf!«

»Ja Chef, für ein Salamibrötchen mach' ich das!«

»Hä?«

»Ich sagte: für ein Salamibrötchen. Denn immer wenn du sagst ›Paß mal auf, dann sind wir normalerweise im Dienst, oder etwa nicht?«

»Na gut, du bekommst schon dein fettiges Salamibrötchen! Zufrieden?«

»Nur, wenn du mir kein *fettiges*, sondern ein *fettes* Salamibrötchen zahlst!«

»Ja, meinerwegen auch das, aber darf ich jetzt endlich meinen Plan loswerden?«

»Jetzt darfst du!«

»Vielen Dank auch, eure Majestät! Also, wir haben noch eine Chance, den Hausmeister zu entlarven. Wenn dieser Plan funktionieren sollte, dann sind wir heil davongekommen, andernfalls geht's uns an den Kragen. Wir verstecken uns abends in der Aula. Hinter dem großen Bühnenvorhang tippen wir Fragen in den AMIGA, die die Kiste dann sprechen soll. Der Hausmeister, den wir unter einem Vorwand dahin gelockt haben, wird artig diese Fragen beantworten. Alles, was er sagt, nehmen wir dann mit einem Kassettenrecorder auf. Wie gefällt dir meine Idee?«

»Darf ich mal was ganz Doofes fragen?«

»Na klar, das machst du doch immer!«

»Erstens, wie sollen wir dem Verbrecher die Mitteilung überbringen, zweitens, wie kriegen wir den AMIGA von deinem Papa in die Aula, und drittens, wie kommen wir da überhaupt unbemerkt rein?«

»Stimmt, mein Vater ist abends eigentlich immer zu Hause. War wohl doch kein so guter Plan. Vergiß es!«

Einen Moment lang sitzen die beiden still da und überlegen, da hat Klops einen Einfall:

»Ich glaube, ich hab's. Biggi!«

»Was ist mit *Biggi*?!«

»Na, Biggi hat doch auch einen AMIGA. Vielleicht leiht sie uns ihre Kiste!«

»Meinst du, daß sie uns damit allein in die Aula läßt. Nachher müssen wir sie noch mitschleppen. Das kommt überhaupt nicht in Frage! Außerdem wollen Mädchen immer überall dabeisein und sagen, wo es längsgeht.«

»Hast du nicht gesehen, wie toll sie mit dem AMIGA umgehen kann. Von ihr kannst du dir noch einige Scheiben abschneiden!«

»Na gut, einverstanden. Leider ist das im Moment unsere einzige Chance. Aber vergiß nicht – ich bin der Chef und habe zu sagen, was passiert, nicht deine Biggi!«

»Wenn das dein einziges Problem ist, dann kann ich dich beruhigen. Sie steht nicht auf so etwas.«

»Woher willst du das wissen?«

»Ach, ich habe so etwas im Gefühl«

»Na, wenn du meinst, aber ich warne dich. Sobald sie versucht, das Ruder zu übernehmen, kannst du mich vergessen!«

»Nun beruhige dich mal wieder!«

»Aber du wirst mit ihr sprechen!«

»Meinetwegen. Kannst du mir vielleicht noch den Rest deines genialen Plans verraten?«

»Ach ja, also der Hausmeister bekommt von uns genau so einen computergeschriebenen Brief, wie du ihn in der Schonung gefunden hast. Darauf schreiben wir, daß der Kerl um zweiundzwanzig Uhr in der Aula sein soll. Damit er auch kommt und nicht denkt, daß wir etwas mit diesem Brief zu tun haben, müssen wir hineinschreiben, daß er uns in Ruhe lassen soll. Das lenkt seinen Verdacht ab. Ich hoffe, daß er so neugierig ist und herausbekommen will, wer der Unbekannte ist. Dann nämlich muß er sich auf dieses Treffen einlassen. Unseren Brief müssen wir ihm anonym übergeben. Am besten, wir legen ihn einfach in seinen Raum an der Eingangshalle.

Und wenn wir ihn dann endlich in der Zange haben, wird alles, was dieser Kerl antwortet, genauestens auf Kassette aufgenommen. Ist das nicht ein spitzenmäßiger Einfall?«

»Aber wie willst du abends in die AULA kommen. An seiner Bestie kommen wir doch niemals unbemerkt vorbei.«

»Wir werden nach Unterrichtsschluß in der Schule bleiben und uns einschließen lassen. Biggi müßte, wenn sie einverstanden ist, dann aber ihren Computer morgens schon mitbringen. Während die anderen Unterricht haben, schleichen wir uns mit dem gut zugedeckten AMIGA in die Aula. Wenn wir am Nachmittag erst mal allein sind, können wir den Rechner in Ruhe anschließen. Unseren Eltern sagen wir, daß wir ein Klassenfest haben!«

»Ja, aber was machen wir hinterher, ich meine, nachdem wir den Verbrecher ausgequetscht haben? Dann können wir doch nicht einfach nach Hause gehen?«

»Ja, daran habe ich eigentlich noch nicht gedacht. Meinst du, deine Eltern würden dir diese Woche noch einmal erlauben, bei uns zu übernachten? Dann hätten wir schon mal ein Problem weniger? Frag doch gleich mal!«

»Einen Moment!«

Klops geht ins Wohnzimmer. Nach einem kurzen Moment betritt er mit enttäuschem Blick wieder das Zimmer und jammert:

»Ich glaube, meine Eltern mögen mich nicht mehr!«

»Wieso das denn?«

»Sie haben schon wieder nichts dagegen!«

»Mensch, freu dich doch, was Besseres kann uns nicht passieren. Jetzt müssen wir nur noch Biggi um Erlaubnis fragen. Am besten, du organisierst morgen in der Pause ein Treffen mit ihr. Alles klar? Ich muß jetzt nach Hause.«

»Warte, mein Vater wird dich nach Hause fahren!«

Lücke verabschiedet sich bei Klops' Mutter und sagt:

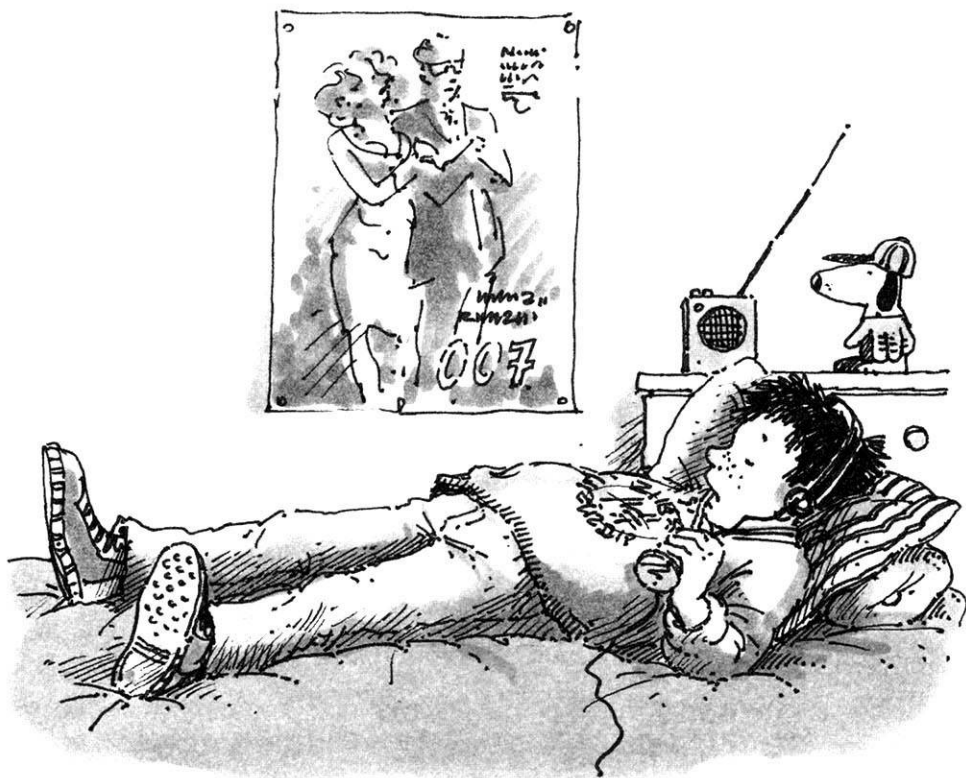
»Tschüs Klops! Bis morgen.«

»Tschüs, komm gut nach Hause!«

Klops ist schon völlig durcheinander. Während er sein 007-Filmplakat an der Wand betrachtet, flüstert er:

»Morgen ziehe ich die neue Jeans und meine affenstarken Turnschuhe an. Das wird Biggi umhauen. Wenn sie dann noch erfährt, daß ich in Wirklichkeit ein Detektiv auf Verbrecherjagd bin, dann flippt sie bestimmt aus. Super!«

Grinsend setzt er sich die Kopfhörer auf, schaltet seine Stereoanlage ein und läßt sich auf die Liege fallen. Mit geschlossenen Augen träumt er von seinem morgigen Auftritt und... von Biggi!



Kapitel 7

Beim Arzt, am Strand und anderswo oder Was macht die Muschel im AMIGA?



In der großen Pause verschwindet Klops noch schnell für einen kurzen Moment auf das Schülerklo. Heute hat er sicherheitshalber seinen Taschenkamm eingesteckt. Nachdem seine struppige Mähne den letzten Schliff erhalten hat, sieht er sich auf dem Schulhof nach Biggi um. Unauffällig pirscht er sich an sie ran. Noch ein kurzer prüfender Blick nach allen Seiten, dann tippt er ihr auf die Schulter. Leise, aber dafür um so auffälliger, flüstert er in ihr Ohr:

»Hast du einen Moment Zeit für mich?«

»Hallo, Klops, na wie geht es dir?« ruft sie ihm, nichtsahnend entgegen.

Sofort macht Klops eine zurückhaltende Geste und flüstert:

»Pssst, nicht so laut!«

»Was ist denn los mit dir? Ich habe mir schon Sorgen um dich gemacht!«

Klops' Salamibrötchenwangen laufen kirschrot an.

»Wirklich?«

»Na klar. Ich hatte schon befürchtet, du hättest dir den Magen verdorben!«

»Nein, nein, ich habe die letzten Tage schon öfter Probleme in dieser Richtung!«

»Ach so, dann bin ich ja beruhigt. Was wolltest du denn von mir?«

»Kannst du mal einen Moment mit mir an die Seite kommen!«

»Du machst es aber spannend!«

»Ist es auch. Lücke und ich brauchen deine Hilfe!

»Lücke braucht Hilfe von einem Mädchen? Hat er irgendeinen Virus oder so etwas?«

»Nein, es ist viel ernster. Wir sind einem Verbrecher auf der Spur und haben nur noch eine Chance, ihm das zu beweisen, sonst geht es Lücke und mir nämlich sehr, sehr schlecht.«

»Und wer soll der Bösewicht sein?«

»Das kann ich dir erst sagen, wenn du uns hilfst und uns deinen Computer leihst!«

»Ja, ich weiß nicht! Was habt ihr denn damit vor?«

»Sag erst, ob wir ihn leihen können!«

»Aber nur, wenn ihr mir versprecht, daß ich ihn heil wiederbekomme!«

»Das verspreche ich dir!«

»Ehrenwort?«

»Großes Indianerehrenwort!«

»Na gut. Erzähl weiter!«

»Es geht um den Hausmeister.«

»Dachte ich es mir doch.«

»Wieso!« Klops ist überrascht.

»An dem Morgen, als die Polizei hier in der Schule war, war er so auffallend freundlich zu den Polizisten. Zu uns Schülern ist er immer ekelhaft. Er tut nur so nett, wenn Erwachsene in der Nähe sind. Was hat dieser Kerl denn angerichtet?«

»Wir haben festgestellt, daß er flüssigen Sondermüll in die Schonung kippt. Letzte Woche habe ich einen Drohbrieff da drinnen gefunden. Zuerst wußten wir nicht, an wen das Schreiben gerichtet war, aber irgendwann hat sich von selbst herausgestellt, daß es für den Hausmeister bestimmt war. Ein unbekannter Beobachter hat den Brief geschrieben. Zuerst dachten wir uns nichts dabei und haben uns spaßeshalber nachts in die Schonung geschlichen, aber dann wurde es leider ernst. Dummerweise wurden dabei auch noch unsere Fahrräder von der Polizei entdeckt und einkassiert!«

»Was, ihr wart das? Und wo ist der Videorecorder?«

»Den hat der Typ selbst geklaut. Er dachte, wir hätten diesen Brief geschrieben und wollten nun Beweise sammeln. Um den Verdacht von sich abzulenken, hat er in der Nacht schnell den Klassenraum verwüstet und den Videorecorder geklaut. Da die Polizei ja nun unsere Fahrräder besitzt, reicht ein kleiner Tip von ihm aus, und wir sitzen im Gefängnis. Er hat uns auch schon angerufen und gedroht.«

»Wißt ihr denn schon, wer den Brief geschrieben hat?«

»Leider nicht! In dem Schreiben steht, daß der Mist bis übermorgen verschwunden sein soll. Sonst würde sich der Hausmeister für den Rest seines Lebens wünschen, nicht aufgestanden zu sein. Der Briefeschreiber scheint nicht zu wissen, daß er dem Verbrecher eigentlich nichts anhaben kann, weil ihm die Beweise fehlen. Sollte der Unbekannte ihn wirklich anzeigen wollen, wird der Gauner versuchen, alle Schuld auf uns abzuschieben. Das wollen Lücke und ich natürlich nicht. Du weißt ja, die Polizei hat unsere Fahrräder!«

»Das ist ja irre! Ihr wart hier in der Schonung, um Beweise zu sammeln?«

Biggi kommt aus dem Staunen nicht mehr heraus. Klops wird jetzt roter als rot. Während er sich verlegen windet, entflucht ihm ein recht undetektivisches

»Mja!«

»Und ihr braucht jetzt meine Hilfe? Wie aufregend!«

»Ja, äh nein, wie ich schon gesagt habe, wir brauchen eigentlich nur deinen Computer. Wir haben zwar einen, aber der gehört Lückes Papa. Niemals würden wir den heimlich in die Aula bekommen. Also, du bist wirklich bereit, uns deinen Rechner für eine Nacht auszuleihen?«

Einen Moment überlegt Biggi, dann fragt sie:

»Ist es denn nicht ein wenig gefährlich?«

Klops antwortet ziemlich selbstsicher:

»Nein!«

»Bestimmt nicht? Lüg mich nicht an!«

»Mensch, Biggi redet wie meine Mutter!« denkt Klops und sagt kleinlaut:

»Na ja, nur ein kleines bißchen!«

»Abgemacht, aber ich bin dabei! Endlich passiert mal was im lahmen Wildeshausen!«

»Du?«

»Ja, ich. Ich möchte gern dabeisein und lieber selbst auf meinen AMIGA aufpassen.«

Klops hat auf einmal das merkwürdige Gefühl, überrumpelt worden zu sein. Er gibt sich mit dem Gedanken zufrieden, daß Biggi vielleicht auch eine pffiffige Detektivin sein könnte. Nicht ganz so begeistert sagt er schließlich:

»Na meinetwegen! Aber solange unsere Aktion nicht beendet ist, darfst du mit keinem darüber reden. Auch nicht mit deinem sprechenden Computer, versprochen?«

»Versprochen!«

»Hast du heute nachmittag Zeit? Dann könnten Lücke und ich zu dir kommen, um die Einzelheiten zu besprechen.«

»Ja, am besten um zwei Uhr!«

»Gut, um zwei!«

Biggi wendet sich von Klops ab, um zu ihren Freundinnen zurückzukehren. Klops sieht ihr noch einen Moment nach und denkt an all die Filme, in denen die Männer in solchen Szenen mindestens einen Kuß auf die Stirn bekommen! »Aber im echten Leben ist mal wieder alles ganz anders!« murmelt er enttäuscht

und macht sich seufzend auf den Weg zu Lücke, der bei der Blumeninsel in der Mitte des Schulhofes auf ihn wartet.

»Na, was hat sie gesagt!«

»Zwei Dinge, etwas Schlechtes und etwas Gutes!«

»Erzähl!«

»Erst das Schlechte: Sie gibt uns ihre Kiste nur, wenn sie dabei sein darf!«

»Was? Niemals!«

»Vergiß nicht, wir haben nicht mehr viel Zeit, uns einen neuen Plan auszudenken. Und außerdem, warum sollten wir sie nicht mitnehmen. Sie könnte doch den AMIGA hinter dem Vorhang bedienen. Sie kannte sich gut mit dem Sprachprogramm aus. Wir müßten uns erst hineinarbeiten!«

»So ein Mist! Na, von mir aus, aber denk dran, was ich dir gesagt habe! Ich bin der Chef!«

»Ist ja schon gut, Boß! Wir sollen um vierzehn Uhr bei ihr sein. Ich hole dich heute nachmittag ab!«

»In Ordnung! Komm, es hat geklingelt!«



Gegen vierzehn Uhr treffen die beiden Freizeitdetektive bei Biggi ein. Sie sitzt an ihrem AMIGA tippt lauter kurze Wörter in ein WINDOW und wartet zwischendurch immer einen kurzen Moment, bis etwas am Computer passiert.

»Was machst du denn da?« fragt Lücke.

»Ich repariere gerade eine Diskette!«

Lücke sieht Klops an, Klops sieht Lücke an.

Dann fragt Lücke sicherheitshalber noch einmal:

»Du reparierst eine Diskette, ja?«

»Ja, ich denke, ihr benutzt auch einen AMIGA. Habt ihr etwa noch nie vom *Diskdoctor* gehört!«

»Nö!« sagt Klops.

»Na, den *Diskdoctor* brauche ich, um versehentlich gelöschte Dateien wieder zurückzubekommen. Stellt euch vor, ihr habt beim Kopieren auf der WORKBENCH einfach mittendrin abgebrochen, dann erkennt doch der AMIGA die Diskette nicht mehr! Damit ihr sie wieder benutzen könnt, müßt ihr sie mit dem *Diskdoctor* reparieren! Anfänger zum Beispiel vergessen manchmal, die Disket-

te so lange in einem Laufwerk zu lassen, bis das Laufwerkslämpchen erloschen ist. Wenn die Diskette dann davon kaputtgeht, gibt es manchmal nur noch diese eine Möglichkeit: den Diskettenarzt aufzusuchen.«

Lücke wird langsam neugierig und fragt:

»Aha, und wie funktioniert das?«

»Interessiert es dich wirklich?«

»Na logisch, erzähl schon!«

»Wenn ihr in einem eurer Laufwerke eine beschädigte Diskette einlegt, bemerkt es der AMIGA und meldet es euch.

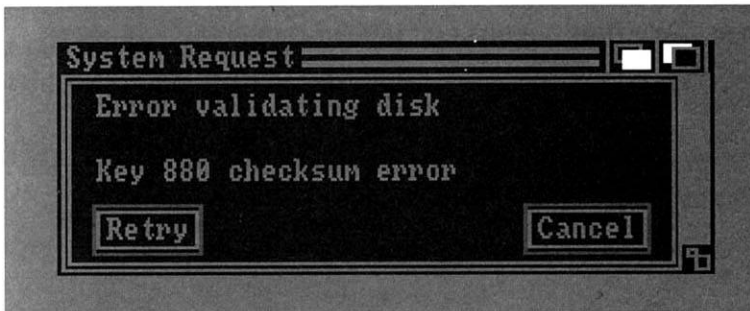


Bild 7.1: Dieser Requester erscheint bei einer beschädigten Diskette

Nun bekommt ihr auch gleich einen freundlichen Ratschlag, doch diese kranke Diskette schnellstens zum *Diskdoctor* zu geben.

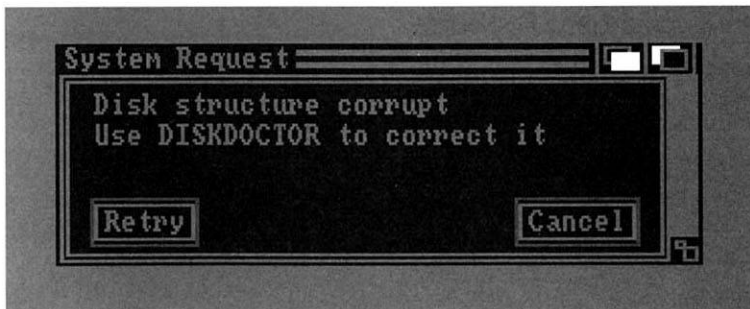


Bild 7.2: Dt.: Diskettenstruktur ist beschädigt.
Benutze DISKDOCTOR, um es zu korrigieren

Zu diesem Diskettenarzt gelangt ihr über die WORKBENCH-Diskette. Durch DOPPELKLICK des SHELL-ICONS (*Shell*, dt.: Schale, Muschel) öffnet sich das SHELL-WINDOW *AmigaShell*.

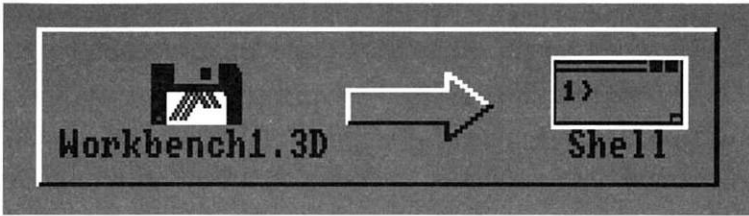


Bild 7.3: Klickpfad zum Shell-Window

Durch die SHELL bekommt ein Anwender die Möglichkeit, Programme nicht per Mausklick, sondern über Tastatur ausführen zu lassen. Es sind unter anderem auch Befehle, die gar nicht von der WORKBENCH aus zu bewerkstelligen sind.

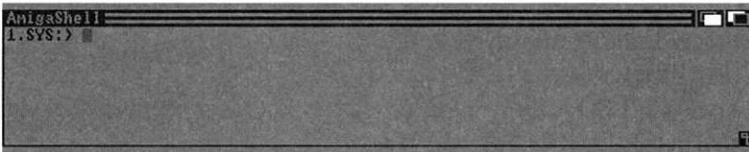


Bild 7.4: Das Shell-Fenster

In der linken oberen Ecke erscheint der Prompt: 1.SYS>. Er ist immer *prompt* dazu bereit, Befehle von der Tastatur aufzunehmen. Als Hinweis darauf, daß eine Eingabe gemacht werden soll, erscheint hinter dem PROMPT auch schon wieder ein alter Bekannter: der CURSOR.

Diese SHELL hat eine ganz besondere Bedeutung. Sie ist sozusagen der Ersatz für die WORKBENCH. Es gibt tatsächlich Leute, die mit solch einer Oberfläche wie die der WORKBENCH einfach nichts anfangen können. Sie benutzen die SHELL, weil sie Speicherplatz sparen wollen, denn das Öffnen der vielen WINDOWS und die Anzeige aller ICONS auf dieser Oberfläche kostet den Computer viel Speicherplatz.



Sollte aus Speichermangel das eine oder andere Programm gar nicht zu starten sein, empfiehlt es sich, das entsprechende Programm-ICON aus seinem Fenster herauszuholen und alle noch offenen WINDOWS zu schließen. Jetzt besteht die Möglichkeit, daß das Programm, das vorher um Speicher geklagt hat, nicht mehr meckert und endlich gestartet werden kann.

Sollte dieses Rezept versagen, hilft nur eins: mehr Speicher wünschen oder selbst den Sparstrumpf belasten.



Ein aus seinem Fenster heraus- und nicht wieder hineingeschobenes ICON erscheint nach einem RESET wieder an alter Stelle, es ist somit also nicht gelöscht.

Nun muß an Stelle des CURSORS der Befehl `diskdoctor` eingegeben werden, gefolgt vom Namen des Laufwerks, in dem sich die zu reparierende Diskette befinden soll.

Beispiele:

AMIGA mit einem Diskettenlaufwerk:

EINGABE: `diskdoctor df0:`

DF0: WORKBENCH1.3D

DF0: BESCHÄDIGTE DISKETTE

AMIGA mit zwei Diskettenlaufwerken:

EINGABE: `diskdoctor df1:`

DF0: WORKBENCH1.3D

DF1: BESCHÄDIGTE DISKETTE

Solltet ihr vergessen haben, die Laufwerksbezeichnung einzutippen, ist das nicht schlimm. Das bemerkt der *Diskdoctor* und meldet:

Bad args (dt.: Schlechte Befehlsübergabe)

Nun folgt der Hinweis:

Disk Doctor V1.3.4

Das sind der Name und die Versionsnummer dieses Programmes.

Insert Disk to be corrected and press RETURN

Das ist eine Aufforderung, die beschädigte Diskette, falls noch nicht geschehen, in das bei der Eingabe genannte Laufwerk einzulegen und die RETURN-Taste  zu drücken.«

Biggi drückt auf RETURN. Nun beginnt der *Diskdoctor* zu operieren. Er sucht die kranke Diskette ZYLINDER für ZYLINDER nach Wunden ab und beschreibt gleichzeitig, an welcher Stelle er sich gerade auf der Diskette befindet:

Von

Reading cylinder 0

bis

Reading cylinder 79



Eine Amiga-DOS-formatierte Diskette besteht aus 80 Zylindern.

Zylinder sind vergleichbar mit den Aufzeichnungsspuren von Kassetten. Kassetten besitzen in der Regel zwei Aufnahme- bzw. Wiedergabe-Seiten. Eine Diskette wiederum besteht aus 80 solcher einzelnen Spuren, angefangen mit 0, bis rauf zu 79. Da sich eine Diskette im Laufwerk ständig im Kreis dreht, wandert der Schreib-Lese-Kopf eines Diskettenlaufwerks von der Außen- nach der Innenseite und wieder zurück. Jetzt kann er auf alle Spuren bequem zugreifen. Die Spur 0 befindet sich am äußeren Rand der Magnetscheibe und Spur 79 liegt innen.

Liegt ein schwerwiegender Fehler vor, schüttelt der Arzt mit dem Kopf und murmelt:

Hard error Track 0 surface 1

Was soviel bedeutet wie:

Die Magnetscheibe ist in Spur 0, Diskettenseite 1 beschädigt.

Hat der *Diskdoctor* seinen Patienten gründlich auf Herz und Nieren überprüft, schreibt er seinen Untersuchungsbericht. Die befallenen Dateien werden auf unbenutzte Bereiche der Diskette kopiert. Während er das macht, versucht er, die beschädigten Stellen wieder zu reparieren und somit zu retten:

Replacing ...

Nicht mehr lesbare Dateien bemängelt er mit:

Warning: File XXX contains unreadable data

Zu deutsch: Warnung: Datei XXX beinhaltet unlesbare Daten

Sind einzelne Dateien in einem Verzeichnis nicht mehr zu retten, werdet ihr gefragt, ob der *Diskdoctor* sie löschen soll:

Delete corrupt files in directory XXX?

Ist die Sprechstunde dann von ärztlicher Seite erfolgreich verlaufen, bekommt der Patient schnell noch ein Rezept:

Now copy files required to a new disk and reformat this disk

Dies ist nun ein Vorschlag, die wiederhergestellten Dateien auf eine neue Diskette zu kopieren und die beschädigte neu zu formatieren.

Stellt der Arzt allerdings die Diagnose

Hard Error Track – gefolgt von der Nummer des defekten Tracks und der Seite, auf dem er vorkommt (surface 0 oder 1), dann hilft nur eins, diese äußerst kaputte Diskette in die Schnellablage, also den hauseigenen Mülleimer (nicht den von der Workbench) zu werfen.

Passiert dies mit einer gerade neu gekauften Diskette, dann bringt die ganze Packung wieder zum Händler zurück und tauscht sie um. Wenn er es nicht machen will, nicht ärgern, das muß er! Es sei denn, ihr habt mit der Diskette UFO gespielt. Voraussetzung ist allerdings, daß ihr den Kassenbon aufbewahrt habt. Der Computerladen in der Bergstraße macht das. Da kaufe ich alle meine Sachen. Erstens ist die Verkäuferin sehr nett und zweitens versteht sie eine ganze Menge vom Computer.«

Biggi zeigt auf ein an der Wand hängendes Poster, mit Pflgetips für Disketten.

Wie pflege ich meine Disketten?

1. Immer vorsichtig mit ihnen umgehen!
2. Nie bei leuchtendem Laufwerkslämpchen aus der Floppy nehmen!
3. Nicht mit auf dem Teppich liegenden Hunde- oder Katzenhaaren vollfusseln!
4. Nicht auf dem Fensterbrett des Sonnenseitenfensters lagern!
5. Nicht in der Nähe des Monitors oder in magnetischen Bereichen aufbewahren!
6. Möglichst in Diskettenkästen aufbewahren!
7. Nie das Metallschiebeteil nach hinten schieben...
8. ...und schon gar nicht mit Salamibrötchenfettfingern auf die darunterliegende Magnetscheibe tatschen! Gilt übrigens auch für normale Finger ohne Salamifett!

Wovon leben Disketten?

NICHT...

...von Brot und Wasser, Luft und Liebe, Cola und Chips!

SONDERN...

...von der Einhaltung eben genannter Sicherheitsmaßnahmen

»Bevor ihr gekommen seid, habe ich versehentlich ein Programm auf meiner Diskette gelöscht, und nun kann ich diese gelöschte Datei mit Hilfe des *Disk-doctor* wieder entlöschten. Toll, was! Ich wollte eigentlich eine andere Datei löschen, habe aber vergessen, den richtigen PFAD mit anzugeben. Ich bin im falschen Verzeichnis (Schublade) gelandet.«

Klops fragt mit verständnislosem Blick:

»Was ist denn das nun schon wieder. Hört das denn niemals auf, mit diesen vielen Fachwörtern?«

»Stell dich nicht so an, Klops, jedes Kind weiß, was ein PFAD ist, aber du hast mal wieder keine Ahnung!«

»Du weißt es ja selbst nicht!«

Schnell sagt Lücke:

»Komm, Biggi, erklär's unserm Klöpschen!«

»Ein Pfad beschreibt immer einen Weg zwischen zwei Punkten. Der eine wird Start genannt und der andere Ziel. Ein PFAD im Computerbereich ist der Weg, den das Laufwerk gehen muß, um die gewünschte Datei auf einer Diskette zu finden.

Auf einer Diskette gibt es ein bestimmtes System, seine Daten abzulegen.

Es ist möglich, alles, was an Dateien auf eine Diskette soll, einfach so da rauf zu kopieren. Sie werden in das ROOT-DIRECTORY (*root*, dt.: Wurzel, *directory*, dt.: Verzeichnis) der Diskette gelegt. Das kann unter Umständen sehr unordentlich werden, weil die Texte eines Textverarbeitungs-Programmes neben den Bildern eines Mal-Programmes zu finden sind. Um hier nun Ordnung hineinzubekommen, gibt es die Möglichkeit, Schubladen bzw. Verzeichnisse einzurichten. In der Fachsprache heißen sie DIRECTORYS. Mit dem Befehl `makedir` in der SHELL ist es möglich, solch ein Verzeichnis zu bilden. Wieviel Laufwerke habt ihr eigentlich?«

»Nur eins!«

»Das muß ich deshalb wissen, weil beim Benutzen dieser Befehle ganz strenge Gesetze eingehalten werden müssen. Wenn sich also nur ein Laufwerk in eurem AMIGA befindet, dann müßt ihr den `makedir`-Befehl zum Einrichten eines Verzeichnisses so aufrufen.

AMIGA mit einem Diskettenlaufwerk:

EINGABE: `makedir Detektei:Daten`

(Detektei = Name der Diskette / Daten = Name des Verzeichnisses)

DF0: WORKBENCH1.3D

DF0: DETEKTEI

Die Angabe des Diskettennamens ist deshalb wichtig, weil ihr bei nur einem Laufwerk, hier zum Beispiel DF0:, eine neue Schublade auf der WORKBENCH-Diskette eingerichtet hättet.



Die SHELL-Befehle benutzen bei Laufwerksnamen immer die gerade darin befindliche Diskette.



Die WORKBENCH-Diskette muß bis zum fertigen Einlesen des aufgerufenen Befehls noch einen Moment in der FLOPPY bleiben.

AMIGA mit zwei Diskettenlaufwerken:

EINGABE: `makedir Detektei:Daten`

(Detektei = Name der Diskette / Daten = Name des Verzeichnisses)

DF0: WORKBENCH1.3D

DF1: DETEKTEI

Jetzt holt sich die SHELL `makedir` aus dem Verzeichnis `c` der WORKBENCH-Diskette und verlangt daraufhin die von uns angegebene Diskette.

Da ich ja sagte, daß ich Texte und Bilder gespeichert habe, werde ich dieses Verzeichnis auf meiner Diskette für die Texte auch `Texte` nennen und für Bilder `Bilder`.

Stellt euch vor, ihr hättet einen riesigen Schrank. Eure gesamten Schulsachen schmeißt ihr einfach dort hinein. Die Sportsachen, gemeinsam mit den Klassenarbeiten und den Bildern aus dem Kunstunterricht. Nun sucht ihr aber ein bestimmtes Bild und findet es in dem Gerümpel nicht so schnell wieder. Dann beginnt ihr euch über diese Unordnung zu ärgern. Ihr baut euch ein paar Schubladen in den Schrank ein. Auf denen schreibt ihr dann: SPORT, KUNST, MATHE, DEUTSCH und so weiter. Jetzt könnt ihr alle Teile entsprechend ihrer Zugehörigkeit in die Schubladen einsortieren. Um wieder auf meine Diskette zurückzukommen, müßtet ihr die Texte und Bilder, die sich noch in keiner Schublade befinden, in die eingerichteten Verzeichnisse (also die Schubladen) hinüberkopieren. Das geschieht mit folgendem Befehl:

EINGABE: `copy from Schrank:Bild1 to Schrank:Bilder`

AMIGA mit einem Diskettenlaufwerk:

DF0: WORKBENCH1.3D

DF0: SCHRANK

AMIGA mit zwei Diskettenlaufwerken

DF0: WORKBENCH1.3D

DF1: SCHRANK



Ein Dateiname darf nicht mehr als 32 Buchstaben lang sein.

In solch einer Schublade könnt ihr nun noch weitere kleine Verzeichnisse einrichten: die Unterverzeichnisse. So viel ihr lustig seid. Einzige Voraussetzung, ihr müßt euch bei Befehlen, die einen genauen PFAD verlangen, durch alle Verzeichnisse hangeln:

SCHRANK:Bilder/Tusche/Pflanzen/Rose

Die Datei *Rose* befindet sich im Unterverzeichnis *Pflanzen* der Diskette SCHRANK!

SCHRANK:Bilder/Buntstifte/Tiere/Säugetiere/Hund

Die Datei *Hund* befindet sich im Unterverzeichnis *Säugetiere* der Diskette SCHRANK!



Richte auf einer Sicherheitskopie deiner beiliegenden Programm-Diskette folgende Verzeichnisse bzw. Unterverzeichnisse ein:

Verzeichnisse:

Texte, Bilder, Daten, Müll, Schule.

Unterverzeichnisse:

In Texte: Diktate, Aufsätze.

In Bilder: Tusche, Kohle, Aquarell.

In Daten: Unwichtiges, Wichtiges.

Um unsere Fleißarbeit auch bewundern zu können oder um zu bestaunen, was sich überhaupt alles auf einer Diskette befindet, gibt es den Befehl *dir*. Er listet alle auf einer Diskette befindlichen Dateien, Verzeichnisse und Unterverzeichnisse auf.

Jetzt zeige ich euch mal die verschiedenen Möglichkeiten, die wir mit *dir* haben. Tippe ich nur *dir* ein, erscheint im SHELL-WINDOW alles aufgelistet, was sich im Hauptverzeichnis befindet:

```
Bilder (dir)
Texte (dir)
.info          Bilder.info
Texte.info
```

Tippe ich dir all ein, erscheint alles im Hauptverzeichnis und in den Unterverzeichnissen Befindliche:

```
Texte (dir)
  Laberbrief      LangweiligerBrief
  Liebesbrief     LobBrief
Bilder (dir)
  Auto            Banane
  Haus            Zitrone
.info            Bilder.info
Texte.info
```

Tippe ich dir files ein, erscheinen nur die Dateinamen (engl.: files) ohne die Unterverzeichnisse:

```
.info            Bilder.info
Texte.info
```

Tippe ich dir dirs ein, erscheinen nur die Namen aller DIRECTORYS:

```
Texte (dir)
Bilder (dir)
```

Dabei gibt der **dir**-Befehl alle DIRECTORYS – gekennzeichnet durch die eingeklammerte Abkürzung (**dir**) – in unsortierter Reihenfolge und alle vorkommenden FILES (dt.: Dateien) in alphabetisch sortierter Reihenfolge aus.

Mit dem **delete**-Befehl (*delete*, dt.: löschen) lassen sich einzelne Dateien und sogar Verzeichnisse löschen.

Löschen einer Datei:

EINGABE: `delete Schrank:Bilder/Bild1`

Löschen eines Verzeichnisses:

EINGABE: `delete Schrank/Bilder`

AMIGA mit einem Diskettenlaufwerk:

DF0: WORKBENCH1.3D

DF0: SCHRANK

AMIGA mit zwei Diskettenlaufwerken:

DF0: WORKBENCH1.3D

DF1: SCHRANK

!

Um Verzeichnisse löschen zu können, müssen sie vorher leer sein. Sie dürfen weder Dateien noch Unterverzeichnisse beinhalten. Wird trotzdem versucht, ein Verzeichnis zu löschen, das noch nicht leer ist, erscheint der Hinweis:

Not deleted – Directory not empty!

Nicht gelöscht – Verzeichnis ist nicht leer!

Mit dem Befehl `cd` gelangt ihr in alle Verzeichnisse bzw. Unterverzeichnisse und wieder raus in die vorherigen.

Ihr müßt das Wort `cd`, gefolgt vom Namen des Unterverzeichnisses angeben. Ich zeig' es euch einmal.«

Biggi tippt hinter dem PROMPT folgenden Satz ein:

EINGABE: `cd df0:system`

Nun erscheint als PROMPT `1.Workbench1.3D:SYSTEM>`. Hier schreibt der AMIGA aber nicht einfach nur `DF0:`, sondern liest den Diskettenamen, der im Laufwerk `DF0:` befindlichen Diskette ab und trägt ihn anstelle der Laufwerksbezeichnung ein.

Da ihr euch ja nun in einem Verzeichnis befindet, könnt ihr weiter runter, in ein Unterverzeichnis gelangen, indem ihr jetzt einfach den nächsten Verzeichnisnamen angebt.

Zurück kommt ihr wieder mit `cd /` in das nächsthöher gelegene Verzeichnis.

Mit `cd root` (dt.: Wurzel) gelangt ihr ohne viel Tipparbeit in das Hauptverzeichnis einer Diskette.

Mit `list` könnt ihr euch Informationen über Dateien einer Diskette holen. Aufgerufen wird es mit `list` und anhängendem PFAD eines Verzeichnisses, entweder `DF0:` oder dem Namen eines DIRECTORYS. Auf unserer Schulsachenschranksdiskette würde folgendes zu lesen sein:

Bilder.info	641	—rwd	01-Sep-92 14:07:18
.info	25	—rwd	12-Aug-92 18:05:17
Texte	Dir	—rwd	01-Sep-92 14:06:51
Texte.info	641	—rwd	01-Sep-92 14:07:07
Bilder	Dir	—rwd	01-Sep-92 14:06:58
3 files – 2 directories – 3 blocks – 1307 bytes			

Der erste Eintrag ist der Dateiname bzw. Verzeichnisname, der zweite die Dateigröße in BYTES oder die Angabe, daß es sich dabei um ein DIRECTORY handelt, der dritte die STATUSEINTRÄGE (wie sie auch teilweise im Info-Fenster zu sehen sind), der vierte zeigt das Erstellungsdatum dieser Datei an und der fünfte die Erstellungsuhrzeit. Darunter folgt die Anzahl der Dateien (files), der Verzeichnisse (directories) und des Speicherverbrauchs dieser Programme in Blocks (Diskette: 1 Block = 488 Byte / Festplatte: 1 Block = 512 Byte) und Bytes.

Die Statuseinträge:

- r = readable = Diese Datei kann gelesen werden.
- w = writeable = Diese Datei kann beschrieben werden.
- e = executeable = Diese Datei ist ausführbar (Programm).
- d = deleteable = Diese Datei kann gelöscht werden.

Der Befehl `version...`«

Biggi wird von Klops unterbrochen:

»... zeigt die aktuellen Versionsnummern der KICKSTART und WORKBENCH an!«

Biggi starrt Klops an und sagt überrascht:

»Du kennst dich ja mit dieser Maschine aus! Nicht schlecht! Als Abschluß habe ich noch den Befehl `endshell`. Er wird ohne einen Zusatz angegeben. Damit wird das AmigaShell-WINDOW geschlossen.«



Im Shell-WINDOW brauchst du die abgearbeiteten Befehle nicht immer wieder neu einzugeben. Mit den Tasten `↑` bzw. `↓` können diese einfach zurückgeholt werden.

Biggi schließt das Programm SHELL mit dem Befehl `endshell`, drückt die RETURN-Taste und dreht sich zu beiden um.

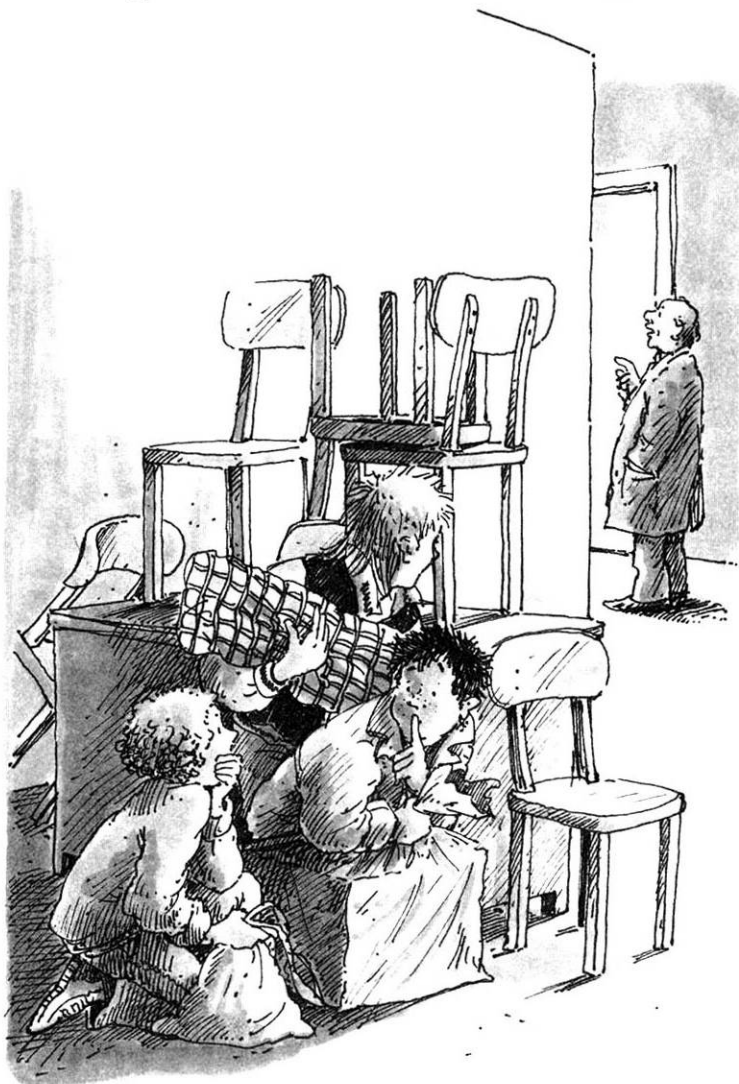
»Nun seid ihr aber dran. Jetzt habe ich genug geredet.«

Klops will gerade den Mund aufmachen, da hat Lücke auch schon das Wort ergriffen. Sauer setzt er sich auf Biggis Liege zurück und dampft vor Ärger.

»Also folgendes, wenn du dabeisein willst, mußt du uns deinen Computer und dein Fahrrad leihen...!«

Kapitel 8

Die geheimnisvolle Stimme oder Klops & Lücke im Gefängnis



Frau Röders zieht sich ihre Strickjacke über und ruft Biggi zu:

»Und vergiß nicht, die Sachen aus der Reinigung zu holen!«

»Nein, Mama, tschüs!«

»Tschüs!«

Biggi wartet in ihrem Zimmer, bis die Haustür zugeschnappt ist. Endlich allein. So schnell sie kann, baut sie ihre Computeranlage auseinander. Die Systemdisketten (Workbench1.3D und Extras1.3D) und Kabel verstaut sie in einen Jutebeutel. Den Computer wickelt sie in ihre Tagesdecke, und den Monitor umhüllt sie mit einer großen Plastiktüte. Dann stellt sie die gesamte Gerätschaft in den Flur. Mit einem nervösen Blick auf die Uhr sagt sie:

»Wo bleiben die denn?«

Hastig eilt sie noch einmal in ihr Zimmer, um nachzusehen, ob sie auch an alles gedacht hat. Da klingelt es auch schon. Sie rennt zur Tür und öffnet.

Als Klops und Lücke die Wohnung betreten, geht Klops noch einmal einen Schritt zurück. Im Hausflur schaut er sich mehrmals nach oben und unten um. Schließlich betritt er sichtlich erleichtert Röders' Wohnung.

Lücke ist genervt über Klops' »professionelles« Gehabe und fragt:

»Hast du was gefunden?«

»Quatsch, ich wollte nur sichergehen, daß uns niemand gefolgt ist.«

Lücke verdreht die Augen und murmelt:

»Na, das kann ja lustig werden!«

Im Flur erhalten Biggi und Klops die letzten Anweisungen.

Nachdem Lücke seinen Schlachtplan erläutert hat, sagt Klops vor lauter Übereifer:

»... und wenn wir den Gauner dingfest gemacht haben, könnte Biggi ja bei uns mitarbeiten!«

Lücke bückt sich schnell, greift den Monitor und sagt:

»Das müssen wir später alles in Ruhe besprechen. Laßt uns beeilen, sonst kommen wir zu spät.«

Klops sieht Biggi mitleidig an, zuckt mit den Schultern und sagt:

»Na ja, dann eben später!«

»Fang bloß nicht an zu heulen, trag lieber mit!«

»Mecker doch nicht immer mit mir!«

»Heul doch!«

»Blödmann!«

»Angeber!«

... und so weiter und so weiter.

Während die beiden Herren beim Verstauen der Computerteile damit beschäftigt sind, die besten Stücke ihrer Schimpfwörtersammlung auszutauschen, hängt Biggi in Ruhe Lückes Bollerwagen an das Fahrrad. Sie hat alle Teile noch einmal gut mit Leinensäcken abgedeckt. Als sie fertig ist, sieht sie beide nacheinander an und ruft:

»Können wir jetzt endlich los?«

Wie aus allen Wolken gefallen, starren sie auf ihre Begleiterin und sagen:

»Ja natürlich. Wir haben nur noch auf dich gewartet!«

»Wie reizend von euch! Dann kann es ja losgehen!«

Mit dem kostbaren Gepäck machen sich die drei auf den Weg zur Schule. Klops schiebt das Rad. Biggi und Lücke gehen nebenher. Damit sie nicht von neugierigen Mitschülern angesprochen werden, benutzen sie einen Schleichweg um den Badesee herum.



ANDERE: $X=80, Y=135$

Der Weg führt über eine große Wiese. Am Ende gabelt er sich nach links in Richtung Schule und nach rechts zum Wildeshausener Sportplatz. An dieser Stelle bleiben die drei stehen. Von hier haben sie über die Schulstraße hinweg einen guten Blick auf den Eingang zum Schulhof.



ANDERE: $X=210, Y=130$

Sie wollen so lange warten, bis kein Schüler mehr auf dem Schulhof zu sehen ist. Dann können sie dort in Ruhe das beladene Fahrrad an einen Fahrradständer stellen. Kaum haben sie Position bezogen, klingelt auch schon die Schulglocke.

»Wartet hier einen Moment!« sagt Lücke und pirscht los. Auf dem Schulgelände angekommen, schleicht er sich vorsichtig zur Eingangshalle. Er hat Glück. Der

Hausmeister ist weder auf dem Schulhof noch in seinem Raum. Schnell huscht Lücke dran vorbei, bis er an der Ecke zum Verwaltungstrakt landet. Nach und nach verlassen die Lehrer das Lehrerzimmer. Lücke lugt um die Ecke.

Plötzlich tippt ihm jemand auf die Schulter. Er spürt, wie sich langsam Nackenhaar für Nackenhaar aufrichtet.

»Der Hausmeister«, springt es ihm in den Sinn. Panisch dreht er sich mit geschlossenen Augen und erhobenen Händen um.

»Na, junger Mann. Statt Cowboy und Indianer zu spielen, solltest du dich in deine Klasse begeben. Aber rabotti!«

Lücke blinzelt seinen Mathelehrer verlegen an und stammelt:

»Äh, ja Cowboy und Indianer, genau, fir spielen Cowboy und Indianer.«

Froh darüber, daß dieser Mann nicht der ekelerregende Hausmeister ist, macht er sich sofort auf, um in sein Klassenzimmer zu verschwinden. Rückwärts gehend sagt er:

»Ja, in die Klasse, natürlich,... fofort!«

»Aber schleunigst!« ruft Herr Winter ihm zu, schüttelt den Kopf und geht weiter.

Vorsichtig dreht sich Lücke noch einmal um und schaut dem Lehrer nach. Als der gerade um die Ecke biegt, läuft Lücke auf Zehenspitzen wieder zurück in Lauerstellung. Jetzt ist völlige Ruhe auf allen Gängen. Leise geht er zum Ausgang, über den Schulhof und läuft dann zu seinen Kollegen.

Biggi und Klops warten schon ungeduldig auf ihn. Hechelnd sagt er:

»Die Luft ist rein. Der Hausmeister ist nicht in seiner Butze, und die Lehrer sind in ihren Klassen.«

»Na dann los!« sagt Biggi.

Nun schieben sie ihren Drahtesel weiter, über den Zebrastreifen auf das Schulgelände.



ANDERE: $X=225, Y=100$

Während sie so schnell wie möglich auf den Fahrradständer zusteuern, gucken sie in alle Richtungen, um nicht vom Hausmeister überrascht zu werden.



ANDERE: $X=230, Y=70$

Sie nehmen AMIGA, Monitor und Netzgerät und tragen es dicht an der Schulwand entlang, bis zur Eingangstür. Lücke, der sich das Netzgerät geschnappt hat, bildet die Vorhut. Er vergewissert sich, daß der Hausmeister immer noch nicht in seinem Beobachtungsposten sitzt, und paßt auf, daß die Gänge frei sind. Als sie am Lehrerzimmer vorbeigeschlichen sind, hören sie plötzlich die Stimme des Hausmeisters. Biggi sieht die Treppe hinauf. Dort kommt der Gauner, gemeinsam mit dem Rektor in ein Gespräch vertieft, die Treppe herunter. Die drei Detektive starren sich an. Nirgends ist eine Möglichkeit, sich zu verstecken. Plötzlich zeigt Klops auf einen Stapel Schulmöbel, der an der Seitentür zum Parkplatz hin aufgestellt ist. So schnell es sich mit dem sperrigen Gepäck bewerkstelligen läßt, stürzen sie dahinter und verkriechen sich, so gut sie können.

Auf der untersten Stufe bleiben die beiden Erwachsenen stehen.

»Ach, Herr Wegner, Sie wissen doch, wie Kinder sind. Wir waren doch auch mal jung. Außerdem mag ich Kinder sehr gern, das wissen Sie doch.«

Mit gesenktem Blick fügt er mitleidig hinzu:

»Obwohl ich selbst keine habe!«

»Machen Sie sich nichts draus, Herr Ömmelmeyer. Ich weiß wohl Ihre lebenswürdige Art Kindern gegenüber zu schätzen. Das gefällt mir so an Ihnen. Um die andere Angelegenheit werde ich mich sofort kümmern. Morgen weiß ich mehr. Am besten, Sie kommen gleich mit in mein Büro, dann kann ich das Notwendigste schon einmal veranlassen.«

Fast schon theaterreif gaukelt der Gauner dem Schulleiter einen lebenswürdigen und bemitleidenswerten Menschen vor.

»Hört euch das an, da kann einem ja ganz übel werden. Wie der redet!« flüstert Biggi entsetzt.

»Danke, Herr Wegner, sehr freundlich von Ihnen. Ich stell' nur schnell noch ein paar alte Stühle dort auf den Stapel, und dann komme ich in Ihr Büro. Der Wagen müßte jeden Moment da sein.«

»Gut, bis gleich!« sagt der Rektor und geht in sein Büro. Der Verbrecher stiefelt auf den Möbelstapel zu. Klops hat das Gefühl, daß ihn der Hausmeister, der geradewegs auf sie zu spaziert, direkt anstarrt. Vor Angst kneift er die Augen zu. Den anderen beiden geht es nicht anders. Als Lücke und Biggi es sehen, machen sie es Klops nach. Nun sitzen sie da, mit geschlossenen Augen, auf ein gewaltiges Donnerwetter wartend. Flüsternd dreht sich Klops zu Lücke:

»Ich halt's nicht aus. Das ist unser Ende. Ich hau' ab!«

Gerade in dem Moment, als Klops aufstehen will, um wegzulaufen, schafft es Lücke, ihn am Arm zu packen. Dabei stößt er gegen den Möbelstapel. Mit weit aufgerissenen Augen kleben die Blicke der drei Detektive an dem obersten Stuhl, der ein kleines bißchen ins Wackeln gekommen ist. Aber der Hausmeister hat keine Gelegenheit, das zu sehen, denn im selben Moment dreht er sich um, weil die gesangsgebildete Stimme der Schulsekretärin durch den Flur hallt. Rufend kommt sie ihm entgegengelaufen:

»Herr Ömmelmeyer! Herr Ömmelmeyer, Te-le-fon!«

Als sie direkt vor ihm steht, hechelt sie:

»Ein Herr Beseler oder so ähnlich!«

»Ich komme!«

Einen kurzen Moment herrscht absolute Stille.

Biggi starrt auf Klops und Lücke, Klops starrt auf Lücke und Biggi und Lücke wiederum auf Biggi und Klops.

»Schwein gehabt!« flüstert Biggi. Lücke sieht Klops mit stechendem Blick in die Augen und sagt wütend:

»Mach das nicht noch mal!«

»Aber ich wollte nicht loslaufen. Wirklich nicht!«

»Das hoffe ich. Denk an die Windeln!«

»Was wollt ihr denn mit Windeln?« fragt Biggi erstaunt.

Bevor Lücke irgendeinen Quatsch darauf antworten kann, sagt Klops schnell.

»Ach, wir haben uns überlegt, ob wir uns nicht vorher hätten mit Windeln verkleiden sollen, oder so! Dann hätte der Hausmeister uns im Ernstfall nämlich nicht erkannt.«

Biggi wundert sich ein wenig über diese merkwürdige Erklärung, hakt aber nicht weiter nach und sagt:

»Kommt, laßt uns endlich verschwinden, bevor der Gauner wiederkommt!«

Biggi linst kurz um eines der Tischbeine herum. Als die Sekretärin, Herr Wegner und Herr Ömmelmeyer im Sekretariat verschwunden sind, schleichen sie sich weiter durch den langen Gang der Mehrzweckräume. Am Ende dieses Flures ist die Eingangstür zur Aula. Jetzt muß alles sehr schnell gehen, denn hier ist

nirgends eine geeignete Stelle, um sich bei Gefahr verstecken zu können. Hastig stellt Lücke den von Decken umhüllten Monitor auf dem Fußboden ab. Langsam öffnet er die Tür.

»Sie ist nicht abgeschlossen. Wir haben Glück gehabt!«

Als alle drei hineingegangen sind, machen sie die Tür schnell hinter sich zu und stellen die gesamte AMIGA-Ausstattung hinter den Bühnenvorhang.

Lücke und Biggi müssen Klops gemeinsam auf die hohe Bühne heben. Von der Anstrengung ermattet, stützt er sich auf das dahinter befindliche Klavier und flüstert:

»Ich halte das nicht länger aus. Das ist nichts für mich!«

Hinter ein paar alten Dekorationsstücken der letzten Weihnachtsmärchenvorstellung für die Grundschulkinder verstecken sie die einzelnen Teile des Computers. Lücke zeigt auf eine große Kiste und sagt:

»Am besten, wir stellen es hier unter. Hier kann niemand etwas entdecken. Der einzige, der in Frage käme, dort etwas zu suchen, wäre der Hausmeister. Und der hat heute, wie es scheint, vorerst andere Dinge im Kopf. Wir warten, bis es zur nächsten Pause klingelt. Dann mischen wir uns wieder unter das Volk. In der nächsten Stunde haben wir Mathe, da kommt Herr Winter in unsere Klasse. Das paßt gut. Ich hatte eben nämlich einen kleinen Zusammenstoß mit ihm. Das fällt dann nicht so auf, daß wir vorher nicht da waren.«

»Wir haben jetzt eine ganze Unterrichtsstunde Zeit. Dann könnte Biggi doch schon mal den AMIGA aufbauen.«

Lücke ist von dieser Idee nicht berauscht.

»Quatsch, und was ist, wenn jetzt irgend jemand zufällig etwas hier hinter dem Vorhang sucht?«

»Stimmt, die Idee war doch nicht so gut!«

Klops ist enttäuscht und denkt:

»Verdammt, immer wenn Biggi dabei ist, rede ich totalen Müll. Und klar denken kann ich auch nicht. Ich blamier' mich bloß. Am besten denke und spreche ich einfach nichts mehr.«

Biggi sieht auf ihre Armbanduhr und sagt:

»Gleich müßte es klingeln. Laßt uns schon mal hier rausgehen.«

Lücke springt auf und geht zur Tür. Als noch niemand im Flur zu sehen ist, ruft er den beiden zu:

»Kommt jetzt! Noch ist keiner zu sehen!«

Gerade, als die drei den Flur betreten, öffnen sich die Klassenraumtüren. Johlende Dritt- und Viertkläßler stürmen in den Flur. Jetzt können sich die drei Detektive ruhig zu ihrer Klasse begeben.

Für eine letzte Besprechung stellen sie sich noch einmal eng aneinander. Lücke gibt die Anweisungen:

»Bis jetzt waren wir schon sehr gut. Wir müssen bei allem, was noch auf uns zukommt, möglichst einzeln operieren. Man darf uns auf keinen Fall gemeinsam erwischen. Auch nachher in der großen Pause dürfen wir nicht miteinander sprechen. Und Biggi, du vergißt nicht den Brief. Alles klar?«

»In Ordnung, Chef!« sagen Biggi und Klops, fast in einem Atemzug. Dann trennen sie sich und gehen zu ihrem Ersatzklassenraum.



Fingerschnipp! Fingerschnipp!

»Was ist, Biggi!«

»Darf ich auf die Toilette gehen?«

»Ja, aber beeil dich!«

»Ja, Frau Scheler!«

Biggi hat Pech! Der Hausmeister ist schon längst mit der Besprechung des Rektors fertig. Nun sitzt er in seiner Butze und frühstückt genüsslich.

Leicht angesäuert geht sie zurück in ihren Klassenraum und setzt sich wieder auf ihren Platz. Den Brief hat sie unter ihrem Pullover versteckt. Sie will eine viertel Stunde warten, um es dann noch einmal zu probieren.

Als die Zeit um ist, meldet sie sich wieder:

»Entschuldigung Frau Scheler, aber ich müßte noch mal...! Ich habe eine fürchterliche Blasenentzündung.«

»Ist schon gut. Geh nur!«

Einige Mitschüler beginnen schon zu lachen, aber Biggi ist die ganze Sache nur zu ernst, um sich davon beirren zu lassen.

Dieses Mal hat sie mehr Glück. Sie sieht den Hausmeister gerade über den Schulhof marschieren. Schnell nimmt sie den Brief und klemmt ihn an die

Glastür seines Beobachtungspostens. Sie blickt ihm noch einmal kurz nach und geht erleichtert zu ihrem Klassenraum zurück. Während sie wieder auf ihrem Platz sitzt, dreht sie sich ein wenig um und blinzelt Klops und Lücke zu, als Hinweis, daß der zweite Schritt auch erfolgreich verlaufen ist.



Nach der sechsten Stunde ist es endlich soweit. Zuerst schleicht sich Lücke unbemerkt in die Aula, danach folgen Biggi und Klops. Biggi hatte sich zwischenzeitlich vergewissert, ob der Brief noch an der Tür zur Hausmeisterbutze hängt. Er war nicht mehr da.

Wie abgesprochen, verstecken sie sich hinter dem Vorhang.

»Bis jetzt hat alles wunderbar geklappt. Keiner hat uns beobachtet. Der AMIGA ist hier in der Schule, und dieses Ekel hat unseren Brief gekriegt. Habt ihr gehört, wie er sich beim Rektor angebiedert hat. Von wegen, er könne gut mit Kindern umgehen. Da lachen ja die Floppys. Und das Schlimme ist, der arme Rektor glaubt ihm das auch noch«, sagt Biggi entsetzt.

Lücke ist erschrocken.

»Dann stehen unsere Karten aber ziemlich schlecht!«

»Wieso?«

»Na, wie kann jemand es wagen, solch einem herzensguten Hausmeister etwas Schlimmes nachzusagen. Das glaubt uns keiner. Wer nimmt schon ernst, was Schüler sagen, wenn ein Rektor eine ganz andere Meinung hat. Das bedeutet, daß wir heute nacht ziemlich erfolgreich sein müssen, sonst sind wir erledigt. Wenn der Gauner von dem Unbekannten angezeigt wird, dann schiebt er die ganze Schuld garantiert auf uns. Laßt uns sicherheitshalber noch einmal alles gründlich besprechen. Wir warten jetzt bis vierzehn Uhr, dann sind auch die Putzfrauen mit dem Säubern fertig. Laßt uns den AMIGA aufbauen und das Sprachprogramm ausprobieren. Wenn alles funktioniert, können wir es uns ein wenig gemütlich machen. Damit wir gar nicht erst in Verlegenheit kommen, Geräusche zu machen, habe ich tolle Bücher eingesteckt. Das ist zumindest leiser, als in der Zeit irgendein Computerspiel zu spielen.«

»Und an mein Gehalt hast du nicht zufällig gedacht?« sagt Klops.

»Wieso Gehalt. Bekommen die Mitarbeiter eurer Detektei auch Geld?«

»Nein, Geld nicht, aber Salamibrötchen!«

»Salamibrötchen?«

»Genau, Brötchen mit einer fetten Scheibe Salami drauf, ohne Butter!« schwärmt Klops.

»Aber, meine liebe Biggi, wie du schon richtig erkannt hast, nur Mitarbeiter!« lästert Lücke.

»Dann muß ich ja verhungern!«

»Quatsch...«, mischt sich Klops gleich mit ein, »...du darfst etwas von meinen Brötchen abbekommen.«

Dabei sieht er Biggi ganz liebevoll in die Augen.

»Meinst du das ernst?«

«Ja ja, greif nur zu!«

»Danke schön!«

Während er Biggi demonstrativ eines seiner drei Salamibrötchen spendiert, sieht er grinsend zu Lücke hinüber und streckt ihm die Zunge raus! Lücke ist genervt über Klops' Geturtel und zeigt Klops einen Vogel. Dann schnappt er sich seinen Fantasyroman, lehnt sich gegen eine der großen Kisten und beginnt zu lesen. Er kann sich aber gar nicht auf das Buch konzentrieren. Ständig muß er an die abendliche Aktion denken. Plötzlich schießt ihm ein furchtbarer Gedanke durch den Kopf:

»Hört mal, was ist eigentlich, wenn der Hausmeister durch seine ekelhafte Neugierde jetzt kurzentschlossen früher als um zehn Uhr hier in der Aula auftaucht? Was machen wir dann? Kommt, laßt uns schnell den Computer anschmeißen.«

Biggi springt sofort auf. Auch ihr ist dieser Gedanke etwas unheimlich. Sie startet den AMIGA, legt die Workbench 1.3D-Diskette in Laufwerk DF0: und wartet, bis die WORKBENCH erscheint. Dann legt sie die Extras 1.3D-Diskette hinein und öffnet die SCHUBLADE BasicDemos.

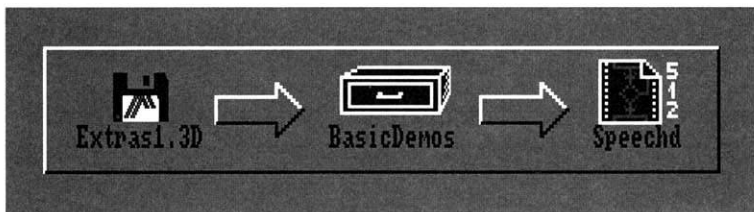


Bild 8.1: Klickpfad zu Speechd

Mit einem DOPPELKLICK startet sie das Programm *Speechd*. Klops und Lücke sehen verwirrt auf den Bildschirm. Überrascht fragt Lücke:

»Aber das ist doch nicht das Sprachprogramm, das wir bei dir gesehen haben. Das ist ja ein ganz anderes!«

»Keine Panik! Das ist auch ein Sprachprogramm, nur hier haben die Programmierer den ziemlich unverständlichen amerikanischen Akzent herausprogrammiert. Damit kann der Hausmeister unsere Fragen besser verstehen. Ich zeig' es euch gleich einmal.«

Biggi schaltet den Lautstärkeregler des Monitors bis zum Anschlag herunter und ein kleines bißchen wieder auf. Jetzt kann sie sichergehen, daß nur drei nur ein bißchen von der Sprachausgabe verstehen, dafür aber kein Ton hinter den Vorhang dringen kann. Auf dem SCREEN erscheint die Benutzeroberfläche von *Speechd*:

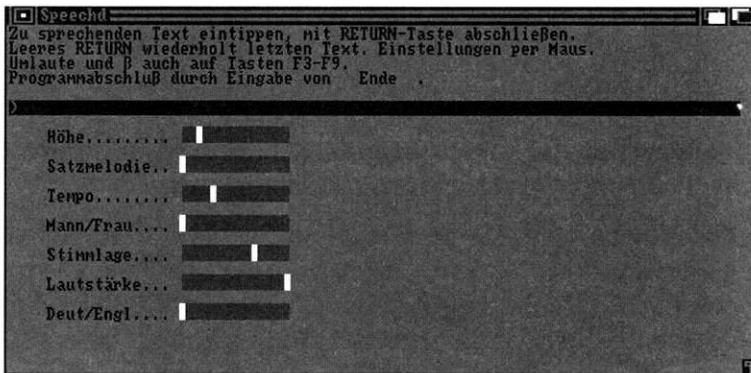


Bild 8.2: Das Fenster von *Speechd*

Der Text auf dem oberen Abschnitt bedeutet folgendes:

Zuerst muß der von uns gewünschte Text eingegeben werden. Dafür ist die Leiste vorgesehen. Der einzugebende Text erscheint hinter der eckigen Klammer >. Dabei darf aber nicht vergessen werden, die Texteingabe mit ☐ abzuschließen.

Wird danach noch einmal die RETURN-Taste gedrückt, wird der davor schon eingegebene Satz wieder in der Texteingabezeile angezeigt und gleich noch einmal gesprochen. Der zuletzt getippte Satz steht also irgendwo im Speicher und kann für ein zweites Mal einfach zurückgeholt werden.

Die Art der Stimme lässt sich über die Maus mit Schiebereglern einstellen:

Die orangenen Rechtecke mit den schwarzen Kästchen stellen solche Regler dar. Sie erinnern stark an PROPORTIONAL-GADGETS, sind es aber nicht. Diese Regler sind einfach so in das Programm hineingemalt. Trotzdem funktionieren sie wie Schieberegler, nur etwas schwerfälliger. Die schwarzen Rechtecke sind die Verschiebeknöpfe.

Mit Höhe lässt sich die Stimmhöhe einstellen. Eine tiefe herb-männliche Stimme erreicht man durch eine ganz linke Positionierung des Verschiebeknopfes. Verschiebt man den Knopf nach ganz rechts, erklingt eine hohe jaulige Stimme.

Biggi schiebt erst den Regler nach links, tippt das Wort »Biggi« ein und drückt dann . Die Computerstimme klingt sehr tief. Dann klickt sie mit der MAUS auf den rechten Rand des orangenen Balkens und schließt wieder mit  ab. Jetzt hören alle drei eine jaulige hohe Stimme. Biggi stellt für den Hausmeister aber eine tiefe Stimme ein.

Mit Satzmelodie ist die Betonung der Wörter innerhalb eines Satzes gemeint. Links eingestellt bedeutet eine betonte Sprache, die Computerstimme wirkt zuvorkommend freundlich, und eine rechte Stellung bewirkt einen unbetonten roboterähnlichen Sprachausdruck. Biggi klickt mit der Maus die unfreundliche roboterähnliche Stimme der Satzmelodie-Einstellung an.

Das Tempo bestimmt die Geschwindigkeit, mit der ein Text ausgesprochen werden soll. Die linke Position bedeutet dabei ganz langsame, die rechte ganz schnelle Sprachausgabe. Um die angenehmste Geschwindigkeit ausfindig zu machen, muß hier ein wenig probiert werden. Biggi schiebt diesen Regler in die mittlere Position. Schließlich soll der Hausmeister die Fragen deutlich genug verstehen.

Bei der nächsten Einstellung Mann/Frau gibt es nur zwei Möglichkeiten. Sie betrifft die Art der gewünschten Stimme. Hier lässt sich die übliche Stimme einer Frau oder eines Mannes einstellen. Der Regler ist aber nicht zu verschieben, sondern entweder nur ganz nach links oder rechts zu schalten.

Biggi entscheidet sich für die männliche Stimme.

Jeder Mensch hat seine eigene Stimmlage. Manche Menschen klingen brummig, andere wiederum piepsig. Die menschlichen Stimmen klingen in bestimmten Tonhöhen oder, wie man in der Musik sagt, Tonlagen. Die tiefste Ton- bzw. Stimmlage ist hier auf der linken Seite, die höchste auf der rechten. Biggi klickt hier eine tiefere Stimmlage an.

Als nächstes ist die Lautstärke verschiebbar: linke Position ist leise, rechts ist laut. Biggi läßt die Sprachausgabe auf laute Sprechstimme.

Nun kommt die wichtigste Einstellung für unsere Nachaktion: die Auswahl der Akzente im Deut/Engl-Feld. Möchte man, so wie wir, ein ziemlich deutsch klingendes Roboterstimmchen zum Ausquetschen unseres heißgeliebten Hausmeisters haben, muß man die deutsche Sprache anklicken. Sie befindet sich in rechter Reglerposition. Die englisch bzw. amerikanisch klingende ertönt in linker Reglerposition.

Natürlich klickt Biggi die deutsche Sprachausgabe an. Sie tippt anschließend den Satz »Der Hausmeister ist ein Umweltsünder« ein. Jetzt hören die drei Biggis eingetippten Satz in gutverständlicher deutscher Aussprache. Nun klickt sie mit der Maus rechts auf das Deut/Engl-Feld und drückt [↵]. Nachdem der Computer einen reichlich unverständlichen Satz gesagt hat, dreht sich Biggi zu beiden um und sagt:

»Hört ihr, würden wir das andere Sprachprogramm nehmen, hätte der Hausmeister uns nicht verstehen können. Deshalb habe ich dieses Programm ausgesucht. Es übersetzt die eingegebenen Sätze vorher noch schnell in die deutsche Aussprache um.«



Bild 8.3: Biggis Einstellung der Schieberegler in Speechd

Weil bei der amerikanischen Tastatur keine ß bzw. Umlaute benötigt werden, wie zum Beispiel in unserer Sprache, sind in diesem Programm die Tasten [F3] bis [F9] damit belegt:

[F3] = ä / [F4] = ö / [F5] = ü / [F6] = Ä / [F7] = Ö / [F8] = Ü / [F9] = ß

Drückt man auf eine dieser F-Tasten (Abk. für Funktionstaste), erscheint im Texteingabefeld der entsprechende Buchstabe.

Durch die Eingabe von Ende (nicht ende oder ENDE, sondern genau so: Ende) wird dieses Sprachprogramm beendet.

Lücke ist begeistert von diesem Programm. Er sagt:

»Wenn der Kerl erst einmal hier im Raum ist, dann setzt Biggi sich vor die Tastatur und stellt mit diesem Ding die Fragen an den Hausmeister. Du mußt natürlich sehr leise auf die Tasten drücken. Damit kriegen wir den Kerl. Hundertprozentig! Ich leg' mich noch einen Moment in die Ecke. Ihr könnt mich nachher, so gegen zehn Uhr wecken!«

Sprach's und legte sich auf die Tagesdecke, in der der AMIGA eingewickelt war.



Es ist zehn Minuten vor halb zehn. Biggi und Klops hören, wie jemand die Tür öffnet. Die Bestie des Hausmeisters läuft bellend in den Raum hinein. Die Bühne ist allerdings zu hoch für das Tier, dort hinaufzuspringen. Kläffend versucht das Biest, immer wieder hochzukommen. Vorsichtig stößt Klops Lücke in die Seite, um ihn zu wecken. Dabei hält er ihm den Mund zu. In der Aula ist es stockdunkel. Da hinter diesem Raum der Osterwald liegt, scheint auch kein Laternenstrahl durch die Fenster. Der Hausmeister schaltet das Licht ein.

Lücke schleicht sich, so schnell es geht, zu Biggi hinüber. Sie hat die Tastatur in die Hand genommen und den Lautstärkeregler des Monitors ganz aufgedreht. Lücke flüstert ihr panisch zu:

»Tipp schnell rein, daß er das Licht wieder ausmachen soll, schnell!«

Biggi, die seit dem Vorzeigen am Nachmittag nichts am AMIGA verändert hat, tippt den Satz »Mach das Licht wieder aus« in die Texteingabezeile.

Damit sie die Buchstaben erkennt, leuchtet Lücke mit einer kleinen Taschenlampe auf die Tastatur. Plötzlich hören sie die aufgeregte Stimme des Hausmeisters:

»Was soll das? Wer ist da?«



»Mach das Licht aus!« hört der Hausmeister wieder eine sehr roboterhaft klingende Stimme auffordernd rufen.

»Ja ja, ist ja schon gut. Einen Moment.«

Die drei freuen sich, daß sich dieser Kerl verunsichern läßt.

»Nimm deinen Köter an die Leine! Bleib am Lichtschalter stehen!«

Der Mann pfeift seinen Schäferhund zurück und hält ihn am Halsband fest.

»Sitz, Platz!« ruft er ihm zu. Er bemüht sich, das Tier zu beruhigen. Als der Hund nun endlich still neben seinem Herrchen zur Ruhe gekommen ist, fragt die Computerstimme:

»Wag ja nicht, hinter den Vorhang zu kommen, sonst passiert was!«

»Nein nein, ich bleib' hier stehen, keine Angst!«

»Ich habe meine Stimme verstellt, damit du mich nicht wiedererkennen kannst.«

»Aber was willst du von mir?«

»Hast du meinen Brief bekommen?«

»Was für einen Brief?«

»Hör auf zu lügen!«

»Ist ja schon gut, beruhige dich wieder. Ja, ich habe deinen Brief bekommen.«

»Und warum hast du dann nicht mit dem Schweinkram aufgehört?«

»Was soll das. Ich habe nichts verbrochen. Ich weiß gar nicht, von welchem Schweinkram du redest.«

»Red keinen Unsinn. Ich meine den Giftmüll in der Schonung!«

»Aber das war ich nicht. Das waren solche Spinner. Ich kenne ihre Namen, es sind zwei Schüler dieser Schule. Wenn du magst, können wir zusammenarbeiten. Ich habe genug Beweise, diese Gören dingfest zu machen. Samstagnacht habe ich sie dabei erwischt, wie sie gefährliche Lösungsmittel in die Schoung gekippt haben. Sie heißen Klops und Lücke.«

Die drei Detektive sind schockiert. Der Kerl versucht, wie sie es vermutet haben, ihnen die ganze Schuld in die Schuhe zu schieben.

Lücke wird vor Wut ganz rot im Gesicht.

»Red keinen Müll, du Verbrecher!«

»He, was soll das? Das ist eine Frechheit. Ich bin kein Verbrecher!«

»Hast du nicht in den Sommerferien die Fenster und Türen gestrichen?«

»Ja, das stimmt, aber die Farb- und Lösungsmittelreste habe ich zur Sondermüllhalde gebracht. In die Schonung würde ich niemals etwas hineinkippen. Außerdem spielen da die Schulkinder verstecken. Die armen Kinder. Das wäre ja ein Skandal! Auf solche dummen Gedanken könnten nur diese beiden verzogenen Bengels kommen, von denen ich dir eben erzählt habe.«

Jetzt versucht es dieser Gauner auch noch mit seiner Mitleidenstour. Lücke kocht vor Wut. Er will diesen zähen Burschen bei den Hörnern packen und flüstert Biggi den nächsten Satz zu:

»Wie kannst du nur so kaltblütig lügen?«

»Aber wieso? Diese Rotzbengels haben es faustdick hinter den Ohren. Die haben doch alle Langeweile heutzutage. Die wissen doch gar nicht, wohin mit ihrer Zeit. Die haben nur noch Video, Ballerspiele und Glotze im Hirn. Da kommen die halt auf unsinnige Gedanken. Und dann beschuldigen die so einen harmlosen alten Mann wie mich. Die beiden haben den ganzen Kram in der Schonung abgeladen. Da bin ich mir ganz sicher!«

»Du weißt, daß deine Frist morgen abläuft. Mach also den Dreck wieder weg.«

»Wie soll ich das denn schaffen!«

Während der Hausmeister sich windet und Lücke gerade Biggi den nächsten Satz diktiert, drückt Klops panisch auf die Aufnahmetaste seines Walkmans und denkt:

»Mist, wir haben den Kassettenrecorder bei Biggi liegengelassen!«

Er ist so nervös, daß er sich zur Beruhigung ein Salamibrötchen aus der Jackentasche angelt. Jetzt löscht er zwar seine Lieblingsmusik, aber das ist ihm im Moment völlig egal.

»Du gibst also zu, daß du die Schonung verseucht hast?«

»Nein, verdammt noch mal, bist du taub?«

»Ich habe genug Beweise!«

»Ach ja! Was denn zum Beispiel«

»Eine Lösungsmittelflasche, mit einem Preisaufkleber!«

»Na und, solche Dinger gibt es an jeder Straßenecke, nicht nur im Baumarkt!«

Biggi grinst Lücke an. Der Hausmeister hat sich endlich verraten. Klops ist heilfroh, daß er noch rechtzeitig seinen kleinen Kassettenrecorder eingeschaltet hat.

»Die Polizei findet schon heraus, wer die Flasche wo gekauft hat.«

»Ach, sieh mal einer an, da wär' ich mir aber nicht so sicher.«

»Du wirst dich noch wundern!«

»Oder ihr?«

Biggi, Klops und Lücke sind erschrocken.

»Was meint der damit?« flüstert Biggi, als im selben Moment das Licht wieder eingeschaltet wird. Nun beginnt auch wieder der Köter zu bellen. Schnelle Schritte kommen auf die Bühne zu. Die drei starren auf den Vorhang. Eine Gestalt tastet sich daran entlang, um den Einstieg zu finden. Mit einem gewaltigen Ruck zieht der vor Wut schnaubende Hausmeister eine Vorhanghälfte zur Seite und brüllt:

»Schluß mit dem Theater! Dachte ich es doch. Jetzt hab' ich euch Schwachköpfe. Ich bin mal gespannt, was die Polizei mit euch macht. Von wegen, mich reinlegen wollen. Aber weit gefehlt. Glaubt ja nicht, daß ihr mich mit einem Computer reinlegen könnt. Ihr habt ja nicht alle Tassen im Schrank.«

Wie zu Eisklötzen erfroren und mit weit aufgerissenen Augen starren die drei den wildgewordenen Hausmeister an. Er stürzt auf Biggi und Lücke zu, packt aber keinen von beiden, sondern zerrt mit einem Griff an den Kabeln des Rechners. Dabei erwischt er das Netzteil des AMIGA und schmeißt es in die Aula hinein. Mit einem entsetzlichen Aufschrei sieht Biggi auch ihren Computer zu Boden krachen. Dabei zerbricht das Gehäuse, Tasten fallen heraus, und der Monitor purzelt über den Bühnenfußboden.

Der Hausmeister lacht jetzt hämisch und zetert:

»Das habt ihr nun davon. Jetzt überlegt euch schon mal, was ihr der Polizei sagen wollt. Ich habe euch Schnüffler ja gewarnt. Jetzt hat die Polizei endlich die gesuchten Einbrecher und sogar die Verpester der Schonung. Nie werden sie auf die Idee kommen, daß ich das war. Und erzählen könnt ihr denen, was ihr wollt. Euch glaubt sowieso keiner. Ich werde euch Herrschaften jetzt einen Moment mit meinem Hündchen allein lassen. Es wird Zeit, daß ich mich um die Polizei kümmere. Bis gleich, ihr Flaschen!«

Der Hausmeister verläßt tobend die Aula. Der Köter leckt währenddessen am AMIGA herum und besabbert die Tastatur.

»Guckt mal, was der Hund mit meinem Computer macht!« ruft Biggi.

»Hau ab da, verschwinde!« ruft Klops jetzt.

»Ist doch egal, das Ding ist eh kaputt!«

»Das heißt aber noch lange nicht, daß das Biest darauf herumsabbern kann!« sagt Klops und packt sein zweites Salamibrötchen aus. Während er es dem Hund vor die Schnauze wirft, flüstert er:

»Was für ein entsetzliches Ende für mein Salamibrötchen. Es hätte sich nie träumen lassen, von einem Tier verspeist zu werden. Leb wohl, meine geliebte Semmel!«

Während Klops versucht, die vor Wut zitternde Biggi zu beruhigen, hat er so ein merkwürdiges Grinsen im Gesicht:

»Mach dir nichts draus, den Kerl kriegen wir bestimmt noch!«

Lücke sieht ihn etwas verunsichert an und denkt:

»Ich glaube, der hat sie nicht mehr alle! Merkt der denn nicht, daß wir erledigt sind. Normalerweise würde er die Hose in solchen Momenten bis zur Halskrause voll haben, aber was macht er – der Blödmann sitzt entspannt da, redet Müll und grinst auch noch dabei! Mist! Hätte ich bloß nie mit dem Detektivspielen angefangen.«

Lücke ist nicht nur auf Klops und den Hausmeister stinksauer, sondern auch auf sich selbst.

Nach einem kurzen Augenblick erscheint der Hausmeister mit einem Plastiksack wieder in der Aula. Er hebt die Reste von Biggis Computer auf, läßt sie genüsslich im Müllbeutel verschwinden und murmelt:

»Sozusagen als Beweismaterial.«

Plötzlich sieht er, wie der Hund unter einem Stuhl an dem Brötchen knabbert und sagt:

»Was haben wir denn da? Ein Brötchen! Das ist ja wohl jetzt eindeutig. Da werden sich die Polizisten aber freuen. So ein schönes Beweisstück!«

Der Kerl verscheucht seinen Hund, nimmt ein Taschentuch, wickelt da den Rest des Salamibrötchens ein und steckt ihn mit in den Müllsack.

Da die Polizei ja ohnehin um die Ecke wohnt, läßt sie auch nicht lange auf sich warten.

Fast überschwenglich empfängt der Hausmeister die beiden Beamten und jammert:

»Oh, ich danke Ihnen, daß Sie so schnell gekommen sind. Ich hatte eine furchtbare Angst auszustehen. Hätte ich meinen Hund nicht dabeigehabt, wären sie bestimmt mit ihren Knüppeln über mich hergefallen!«

Der eine, etwas jüngere Beamte läßt sich aber nicht beirren und sagt:

»Nun bleiben Sie mal ganz sachlich. Wir sind hier ja nicht im Theater. Schildern Sie uns lieber mal, was wirklich vorgefallen ist. Nicht, was passiert wäre.«

»Nun ja, letztes Wochenende wurde doch hier bei uns in der Schule eingebrochen, und dabei haben sie zwei Fahrräder gefunden, nicht wahr?«

»Ja, das wissen wir ja nun schon. Was ist mit diesen Fahrrädern?«

»Diese Fahrräder gehören den beiden Jungs da oben. Sie haben den Klassenraum verwüstet und das Videogerät geklaut.«

»Gestohlen!« berichtet ihn der Polizist.

»Wie bitte!« wundert sich der doofe Hausmeister.

»Das heißt nicht ge-klaut, sondern ge-stoh-len!«

»Ja natürlich, entschuldigen Sie, der Schreck sitzt mir noch tief in den Gliedern! Ich denke, das war ein Racheakt von denen. Kurz vorher habe ich zwei Gestalten aus der Schonung getrieben. Die haben nämlich Lösungsmittelreste verschwinden lassen wollen. Und als ich meinen Hund auf sie gehetzt habe, hätte ich beinahe einen von beiden erwischt. Die Sache liegt doch jetzt klar auf der Hand: Diese Verbrecher wollten sich nachträglich an mir rächen! Hier das Brötchen beweist es!«

Der Gauner wickelt das angekaute Brötchenstückchen aus seinem Papiertaschentuch und hält es dem Polizisten vor die Nase.

»Ja, das kommt mir bekannt vor!« nickt der Beamte zustimmend.

»Sehn sie?« freut sich der Hausmeister.

Grinsend fügt der junge Polizist hinzu:

»Ja, unser Sohn kaut auch lange auf einer Brötchenhälfte herum. Er ist gerade zwei Jahre alt. Dann sehn die Dinger auch immer so aus.«

Über diese Bemerkung ist der Hausmeister gar nicht sonderlich erfreut und sagt beleidigt:

»Sehr komisch!«

»Jetzt mal schön der Reihe nach. Sie meinen also, die Fahrräder sind von den Schülern. Stimmt das?«

Der Polizist sieht dabei erst Biggi, dann Lücke und Klops langsam nacheinander fragend an.

Sofort antwortet Lücke:

»Nein, das sind nicht unsere!«

»Doch, das sind unsere Fahrräder!« widerspricht Klops ihm selbstsicher.

Nicht nur Lücke steht mit offenem Mund da und starrt auf Klops, sondern auch der Hausmeister ist überrascht.

Klops spürt, daß er wie ein starker Magnet alle Blicke auf sich zieht.

Er hört Lücke murmeln:

»Du gehörst in die Klasmühle!«

»Du gibst also zu, daß ihr in der Nacht, wann war das...«, der Beamte sieht in sein Notizbuch, »...vom 27. August auf den 28. August in der Schonung wart?«

Während Lücke sich in die Ecke setzt und sich kopfschüttelnd an die Stirn faßt, gibt Klops wohlwollend Auskunft:

»Ja, das waren mein Freund und ich.«

»Das Wort ›Freund‹ kann er sich an den Hut stecken!« denkt Lücke fassungslos.

Nun sagt der Hausmeister freudestrahlend:

»Dann ist ja alles klar, Herr Wachtmeister. Nehmen Sie das Gesindel schnell mit und liefern Sie die verzogenen Bälger ihren unfähigen Eltern aus, damit ich endlich wieder ruhig schlafen kann. Ewig diese Angst vor den Gören!«

»Nun zügeln Sie sich aber mal!«

»Na, ist doch wahr!«

»Dann kommt mal da runter«, sagt der ältere Polizist von beiden und macht dabei eine winkende Handbewegung.

»Aber nur, wenn der Hausmeister seinen Hund festhält!« sagt Klops mutig.

»Ihr Hund beißt doch nicht?« fragt der ältere Beamte.

»Um Gottes willen, nein, sonst dürfte ich ihn doch nicht hier in der Schule haben. Er liebt Kinder!«

Gerade als Biggi und Lücke von der Bühne auf den Fußboden springen, sagt Klops plötzlich:

»Ach, einen Augenblick noch, meine Herren. Ich habe vergessen, etwas Wichtiges zu sagen...«

»Was will der Idiot denn jetzt noch?« denkt Lücke, dreht sich aber vor Enttäuschung nicht wie die anderen zu Klops um.

»Ich wollte nur sagen, daß mein Freund Lücke und ich nur in der Schonung waren, um zu beweisen, daß der Hausmeister dort drinnen Lösungsmittel und Farbreste entsorgt hat.«

»Das könnt ihr uns alles in Ruhe auf dem Revier erzählen. Da habt ihr genug Zeit, eure Geschichte loszuwerden!« sagt einer der Beamten.

Biggi sieht zu Klops hoch, der noch auf der Bühne steht, und sagt:

»Ach laß doch Klops, die glauben euch sowieso nicht!«

Damit hat der Hausmeister nicht gerechnet. Schnell unterbricht er Klops und sagt laut, um ihm das Wort abzuschneiden:

»Spar dir dein Gequatsche. Es ist aus mit eurer Schweinerei. Das nützt dir jetzt auch nichts mehr!«

»Nein?« fragt Klops scheinheilig.

»Nicht ein kleines bißchen, jetzt bekommt ihr endlich eure verdiente Strafe!«

»Und das hier, nützt das etwa auch nichts?« fragt Klops triumphierend, als er seinen Walkman unter einem der Leinensäcke vorholt.

Während der Ömmelmeyer wie ein Halbwilder in Rage den Vorhang aufzog, hatte Klops das kleine Ding so unauffällig wie möglich unter einen der Leinensäcke geschoben. Da der Gauner ein sehr durchdringendes vorlautes Organ hat, ist jedes Wort von ihm sauber aufgenommen worden.

Nun dreht sich auch Lücke um – und dem Hausmeister der Mägen.

»Hilft mir wirklich nicht, das Geständnis eines Verbrechers, wenn man es sorgfältig auf Band aufgenommen hat und sich die Stimme klar erkennen läßt?« fragt Klops scheinheilig mit einem siegessicheren Blick auf den älteren Beamten.

»Ja, mein Junge, so ist es. Was hast du denn da Schönes?«



»Ach, das ist nur ein wenig Beweismaterial. Eines von vielen, die wir so über diesen Verbrecher angesammelt haben. Wenn Sie da vielleicht mal hineinhören möchten?«

»Sie lassen sich doch kein Märchen von diesen Spinnern aufschwatzen. Die haben viel zu viel Phantasie heutzutage, das...«, versucht sich der Gauner aus der Schlinge zu ziehen, doch der junge Beamte unterbricht ihn:

»Jetzt lassen Sie den Jungen doch mal ausreden. Vorhin hatten Sie das Wort und jetzt ist er an der Reihe!«

Klops spult die Kassette bis an den Anfang zurück.

Er reicht dem jungen Polizisten seinen Walkman. Als der den kleinen Kopfhörer aufsetzt, beginnt er zu schmunzeln. Lächelnd ruft er zu Klops:

»Tolle Musik, wie heißt die Gruppe?«

Klops wird rot und macht eine Bewegung, ihm das Gerät zurückzureichen. Nun stellt er die Kassette auf den Anfang des Gesprochenen und gibt es dem Beamten wieder. Jetzt bekommt der Polizist das Geständnis des Gauners in bester Qualität brühwarm vorgetragen. Besondere Beachtung schenkt er einem Satz, der eindeutig vom Hausmeister stammt:

Nie werden sie auf die Idee kommen, daß ich das war!

Der Beamte nimmt den Kopfhörer ab. Er guckt erst auf den Hausmeister, dann auf die drei Schüler. Zu seinem Kollegen sagt er:

»Herr Röhrs, klären Sie den Herrn über seine Rechte auf. Ich denke, daß in diesem Fall Handschellen angebracht wären.«

Während der ältere Polizist sich bemüht, dem rasenden Hausmeister die Handschellen anzulegen, flucht der Kerl:

»Das werdet ihr mir büßen. Niemand kann mir beweisen, wofür man mich beschuldigt, und dann könnt ihr was erleben.«

»Ach ja? Lassen Sie doch mal die Polizisten in Ihrem Haus nach einem Video-recorder suchen!« sagt Klops. So gut wie in diesem Moment hat er sich noch nie gefühlt. Obwohl er am ganzen Körper vor Aufregung zu zittern scheint.

Während Herr Röhrs dabei ist, den Hausmeister zum Streifenwagen zu bringen, gibt er seinem Kollegen die Schulschlüssel.

Lücke und Biggi sehen Klops, der gerade von der hohen Bühne springt, verwundert an. Sie sagen kein Wort. Biggi dreht sich zu dem jungen Polizisten um und fragt:

»Was machen Sie jetzt mit ihm?«

»Erst einmal kommt er in Untersuchungshaft, dann werden alle Beschuldigungen überprüft, und wenn sich herausstellt, daß er wirklich so ein übler Kerl ist, dann kommt er vors Gericht. In diesem Fall würde ich sagen, kann er sich auf mindestens ein Jahr Gefängnis gefaßt machen. Sagtet ihr nicht, ihr hättet noch weitere Beweise?«

»Ja, eine Lösungsmittelflasche und einen Brief, aber wir wissen nicht, wer ihn geschrieben hat. Es muß aber jemand sein, der davon wußte.«

»Ich denke, das werden wir herausbekommen. Die Schonung sichern wir heute nacht noch ab. Morgen früh werden Bodenproben genommen davon. So, geht jetzt nach Hause. Meldet euch am besten morgen nach der Schule bei uns auf der Polizeistation. Und bringt die restlichen Beweissachen mit, die ihr gefunden habt. Eure Fahrräder bekommt ihr dann auch wieder.«

»Und was ist mit meinem Computer?«

»Mit welchem Computer?«

»Ja, wir haben den Kerl damit in die Falle locken wollen. Und da er uns erwischte, hat er vor Wut meinen Computer kaputtgemacht. Im Müllsack liegt er.«

Der Beamte guckt in den Plastikbeutel und sagt:

»Ein AMIGA? Das ist ein sehr guter Computer. Meine Tochter hat auch einen. Der Hausmeister hat den aber ganz schön zugerichtet. Seid bloß froh, daß euch nichts passiert ist. Ich nehme das auch mit. Bring am besten morgen die Kaufquittung mit. Du wirst dann vom Hausmeister einen neuen bekommen! Laßt uns raus hier, wir haben heute nacht noch einiges zu tun.«

Lücke hat die ganze Zeit über nicht ein einziges Wort gesprochen. Er ist sich immer noch nicht ganz im klaren darüber, was er von seinem Freund Klops halten soll. Sein Blick ist auf den Fußboden gerichtet. Als sie das Schulgebäude verlassen, steht der Polizeiwagen auf dem Schulhof. Der Beamte schließt die Eingangstür ab und setzt sich in das Auto.

»Vergeßt morgen bitte nicht zu kommen. Und vielen Dank für eure Hilfe!« Alle drei nicken zustimmend. Der Polizist hebt noch einmal verabschiedend die Hand und startet den Motor. Dann verläßt der Wagen den Schulhof. Biggi sieht in den sternenklaren Himmel und atmet einmal kräftig durch. Sommerliche Abendluft steigt ihr in die Nase.

»Eigentlich müßte ich ja wütend über diesen Kerl sein, aber andererseits freue ich mich, daß ein Umweltsünder mehr hinter Gittern sitzt und keine krummen Schweinereien mehr machen kann.«

»Außerdem bekommst du einen neuen AMIGA von der Versicherung!« sagt Lücke tröstend.

Biggi betrachtet Klops von der Seite. Bewundernd sagt sie:

»Das war toll, wie du das gemacht hast!«

Klops sagt kein Wort. Er guckt verlegen zur Seite.

Detektiv Klops spendiert der netten Lady noch ein cooles Lächeln, nimmt einen letzten Zug seines Zigarillos und pustet den Rauch Richtung Himmel. Schnippsend läßt er den Stummel zu Boden fallen und tritt mit drei lässigen Drehbewegungen seiner schwarzweißen Lackschuhe so lange drauf, bis die Glut erloschen ist.

»Seid mir jetzt aber bitte nicht böse, wenn ich schnell nach Hause will. Das war mir ein bißchen viel heute«, sagt Biggi ermüdet.

»Und was sagst du deinen Eltern?«

»Ich weiß nicht, vielleicht die Wahrheit. Wir haben ja eigentlich nichts Schlimmes gemacht. Also bis morgen in der Schule. Morgen haben wir wieder Deutsch. Habt ihr die Hausaufgaben gekonnt?«

Klops kratzt sich am Hinterkopf und sagt:

»Mist, die habe ich total vergessen!«

»Na ja, ich hau' ab. Schlaft schön! Den Anhänger bringe ich morgen bei dir vorbei, Lücke!«

»In Ordnung! Schlaf du auch gut, Biggi und vielen Dank!«

»Alles klar!«

Biggi steigt auf ihr Fahrrad. Mit dem Bollerwagen im Schlepptau fährt sie los. Klops und Lücke sehen ihr nach. Als sie auf der Straße nach links abbiegt, sagt Klops:

»Hast du gehört, was der Polizist gesagt hat? Vielen Dank für eure Hilfe. Wir haben als Detektei unseren ersten Fall gelöst. Ist das nicht toll?«

»Klops, ich habe dich total unterschätzt. Das hast du richtig professionell gemacht. Wie ein echter Detektiv. Obwohl ich dich vorhin hätte erwürgen können, aber andererseits, wer hätte mir heute nacht noch bei meinen Hausaufgaben geholfen.«

»Vielen Dank, du Ausbeuter! Heute nacht noch Deutsch machen? Ich kann mich beherrschen. Aus aktuellem Anlaß lassen wir einfach mal die Hausaufgaben aus.«

»Das ist kein schlechter Gedanke. Sag mal, was hältst du von einem Kasten Cola und einem Teller randvoll gefüllt mit Salamibrötchen?«

Kaum hat Lücke den Satz zu Ende gesprochen, läuft Klops schon in Richtung Schultor los und ruft:

»Komm, worauf wartest du noch? Ich habe Hunger!«

Während Lücke seinem Freund und Kupferstecher hinterherläuft ruft er:

»He, warte auf mich!«

Kaum haben sie die Bergstraße erreicht, sind beide auch schon im Schatten der Straßenlaternen verschwunden, ...

... vielleicht wieder hinein, gemeinsam mit dem AMIGA, in ein neues aufregendes Abenteuer.



Der Klops&Lücke-Kummerkasten

Es ist nicht sonderlich leicht, einen AMIGA nach einem Einsteigerkurs wie selbstverständlich beherrschen zu können. Sicherlich tauchen in diesem Buch an der einen oder anderen Stelle neue Fragen auf. Das soll dich aber nicht beunruhigen, denn ich möchte dir helfen. In solchen Fällen darfst du mir gerne schreiben.

Mir ist es persönlich wichtig, zu erfahren, mit welchen neuen Problemen du dir deinen Kopf zerbrichst. Auch wenn sie dir noch so lächerlich erscheinen, habe keine Bedenken, denn alles kann kein Mensch wissen, und eine gestellte Frage ist weitaus besser als gar keine.

Schreibe deine Post, mit Rückporto, bitte an folgende Adresse:

MAGIC COMPANY

Stichwort:

K&L Kummerkasten

Bergstraße 33

3043 Schneverdingen

Umgehend wird das, was du auf dem Herzen hast, von AMIGA-Spezialisten beantwortet!

Da ich selbst zur MAGIC COMPANY gehöre, freue ich mich natürlich in deinem Brief auch über Anregungen für weitere Klops-und-Lücke-Bände.

Wenn du zudem Interesse hast, bei uns registriert zu werden und somit regelmäßig über Neuigkeiten des Programms DETEKTEI sowie auch über weitere Klops-und-Lücke-Projekte zu erfahren, setze einfach einen kleinen Vermerk in dein Schreiben.

Es wäre schön, von dir zu hören!

Herzliche Grüße,

Frank Stieper

Anhang A

Wie gründe ich eine Detektei?

Solltest du Lust bekommen haben, selbst eine Detektei zu gründen, kann ich dir helfen, wie du dir gemeinsam mit deinem AMIGA, DETEKTEI v1.0 und vielen Tips eine richtig funktionierende Detektei aufbauen kannst.

Zunächst brauchst du ein paar gute Freunde, denen du deine geheimsten Geheimnisse anvertrauen kannst. Sollte es solche Personen in deinem Freundeskreis geben, frage sie doch einmal, ob sie deine Mitarbeiter werden möchten. Aber Vorsicht! Natürlich nur hinter vorgehaltener Hand. Denn, erstens darf es kein Fremder wissen, und zweitens, wer kann schon sagen, ob sich in deinem Ort nicht gerade eine weitere Detektei zusammenflüstert.

Wenn deine zukünftigen Kollegen keinen AMIGA besitzen, macht das nichts. Wichtig ist, daß mindestens ein Computer vorhanden ist, um das Detekteiprogramm DETEKTEI v1.0 mit einsetzen zu können.

Damit allerdings kein Fremder Einblick in eure geheimen Informationen bekommt, könnt ihr mit dem Programm Schlüssel v1.0 – es befindet sich in der Schublade Detektei v1.0 der Programmdiskette – alle Detektei-Dateien kodieren (verschlüsseln). Das heißt also, auch ihr könnt die Daten nicht mehr lesen.

Das Personal einer Detektei

In einem gut organisierten Unternehmen hat jeder Mitarbeiter seinen Aufgabenbereich. So sollte es auch in deiner Detektei sein. Damit es keine Streitigkeiten über bestimmte Tätigkeiten gibt, stelle das Personal aufgrund deiner Wünsche hin ein. Frage zum Beispiel deine Freunde, welche speziellen Aufgabenbereiche sie übernehmen möchten. So geht dann klar daraus hervor, wer der Chef ist und was die anderen zu tun haben.

Eine Detektei hat neben dem Chef noch zwei weitere wichtige Positionen zu vergeben. Wobei natürlich die Anzahl der Personen nach Bedarf beliebig hoch sein darf.

Der Detektiv (Beobachter):

Die wichtigste Person wäre der Beobachter. Das muß jemand sein, der erstens ein bißchen mehr Zeit hat als die anderen und zweitens so geschickt ist, unerkannt beschatten zu können. Er sollte grundsätzlich mit mindestens folgendem Material ausgestattet sein:

- a) Kleine Plastiktütchen für Beweismaterial
- b) Ein Fotoapparat (Pocketkamera)
- c) Ein kleines Notizheft mit Schreiber
- d) Schutzhandschuhe (wie im Notarztkasten eines Autos)
- e) Ein Fernglas

Weiteres Werkzeug, das er für Spezialeinsätze benötigt, stellt er sich selbst her oder gibt es beim Tricktechniker in Auftrag.

Der Tricktechniker:

Das ist jemand, der im Werkunterricht die besten Modelle baut. Er kann die Wünsche des Beobachters immer in die Realität umsetzen und trägt so bestens dazu bei, Verbrecher unbemerkt beobachten zu können.

Das Programm DETEKTEI v1.0

Stellenweise haben Klops und Lücke im Buch ja schon Einzelheiten daraus beschrieben. Nun möchte ich dir in Form eines kleinen Handbuches zeigen, wie dieses Programm insgesamt funktioniert.

Um die Originaldiskette nicht zu beschädigen, mache bitte vorerst eine Arbeitskopie davon.

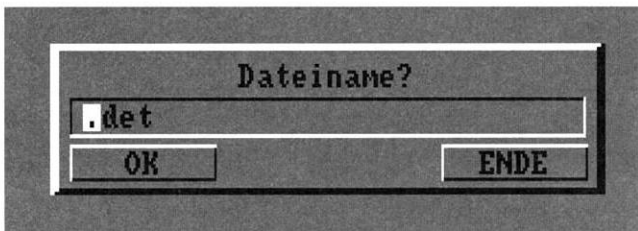


Bild A.1: Das Dateiname?-Fenster

Nach dem Starten dieses Programmes erscheint ein kleines Fenster auf der Mitte der Programmoberfläche. Es fragt dich nach einem Dateinamen, unter dem du deine Daten abspeichern möchtest. Existiert dieser eingegebene Dateiname schon, wird er automatisch vom Programm erkannt und in den Speicher geladen.

Das OK-Gadget auf der linken Seite kannst du anklicken, wenn du im Moment keinen Namen weißt. Dann benutzt das Programm nur das Anhängsel `.det`. Dieser Zusatz ist wichtig, weil du dadurch erkennen kannst, bei welchen Dateien es sich um Detektei-Dateien handelt. Deshalb bitte diesen Zusatz nicht löschen.

Wie im Buch über String-Gadgets beschrieben, kannst du einen Dateinamen in das Texteingabefeld hineinschreiben. Der Cursor erscheint dabei schon an

richtiger Position, denn die Endung `.det` sollte am Schluß eines Detektei-Dateinamens stehen. Ist dir ein Name eingefallen, kannst du diese Eingabe ganz normal mit  bestätigen. Der Cursor muß dabei aber nicht am Ende der Textzeile stehen. Das kleine Fenster verschwindet, und dein Dateiname erscheint am oberen Rand des großen Benutzerfeldes hinter der Bezeichnung `Dateiname:.` Das gibt dir die Sicherheit, auch die richtige Datei zu bearbeiten.

Das ENDE-Gadget schließt das Detekteiprogramm.

Personendaten eingeben

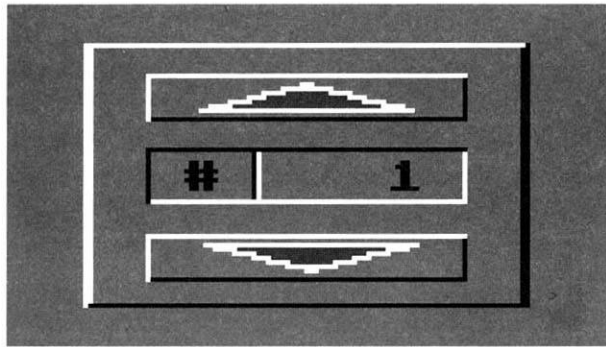


Bild A.2: Die Kenn-Nummer in der Verbrecherkartei

Jede eingetragene Person bekommt eine Nummer. Diese Nummer wird in dem Feld zwischen den Dreiecken angezeigt.

Mit dem nach oben weisenden roten Dreieck lassen sich die eingegebenen Informationen von Personen aufwärts gezählt durchblättern und mit dem nach unten zeigenden Pfeil in entgegengesetzter Richtung.

Besteht eine Datei nur aus einer Person, kann natürlich weder rauf- noch runtergeblättert werden.

Enthält die Datei allerdings eine ganze Menge Personenbeschreibungen, beendet die höchste Nummer die Durchsicht.

Das Feld, in dem die Personennummer erscheint, ist ein Integer-Gadget. Hier kannst du, sofern bekannt, direkte Kennzahlen einzelner Personen eingeben. Die dazugehörigen Daten werden sofort im Dateneingabefeld angezeigt.

Beispiel:

Du arbeitest gerade an einem Fall mit einer höchst verdächtigen Person und kennst seine Nummer. Jetzt brauchst du beim Start des Detekteiprogrammes nicht die gesamte Datei durchblättern, sondern es reicht, wenn du diese Zahl in das Eingabefeld hineinschreibst.

Auch hier ist es wieder notwendig – wie bei String- bzw. Integer-Gadgets – darauf zu achten, daß du am Ende deiner Eingabe  drückst!

DETEKTEI v1.0-Datei laden

Hier lassen sich die von dir und deinen Leuten gesammelten Dateien laden oder speichern. Wenn du auf das **Laden**-Gadget klickst, öffnet sich ein Fenster, in dem alle in einem Verzeichnis vorkommenden Dateien angezeigt werden.

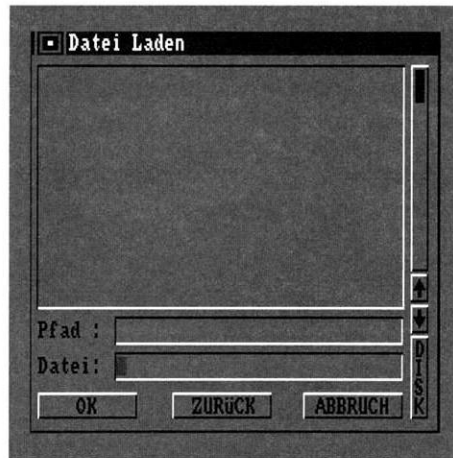


Bild A.3: Das Datei-Auswahlfenster

Zu sehen sind allerdings immer nur zehn Dateinamen innerhalb des großen Rahmens. Damit noch weitere Dateien in diesem Verzeichnis angezeigt werden können, ist hier ein Rollbalken vorhanden – wie von den Disketten- oder Verzeichnis-Windows her bekannt –, so daß die Liste auf und ab durchgesehen werden kann.

Die unten anschließenden Pfeil-Gadgets erlauben ein schrittweises Durchsehen der Dateiliste.

Um das ausgewählte Programm nun auch laden zu können, reicht ein einmaliger Mausklick auf den Bereich des Dateinamens. Dieser Name wird nun in das Texteingabefeld `Datei:` hinüberkopiert.

Verzeichnisse erscheinen hier in schwarzer, Dateien in weißer Schrift.

Du kannst auch, wenn du den Namen deiner Datei auswendig weißt, einfach in das `Datei:`-String-Gadget hineinschreiben. Achte aber darauf, daß der Cursor sichtbar ist.

Um diese Datei nun zu laden, reicht es, die -Taste zu drücken bzw. das OK-Gadget anzuklicken.

Sollte sich die gewünschte Datei nicht im aktuellen Verzeichnis befinden, kannst du durch Anklicken der schwarzen Namen in die entsprechenden Unterverzeichnisse gelangen. Um wieder in ein höher gelegenes zu kommen, reicht ein Mausklick auf `Zurück`.

Du kannst dir auch die Namen der eingelegten Disketten auflisten lassen. Dies läßt sich durch Klick auf das `Disk`-Gadget bewerkstelligen.

Wenn du jetzt auf den Namen einer Diskette klickst, kannst du jedes Verzeichnis nach deiner gesuchten Datei durchwühlen.

DETEKTEI v1.0-Datei speichern

Beim `Speichern` sieht die Handhabung ein wenig anders aus.

Du suchst dir mit den eben beschriebenen Funktionen das richtige Verzeichnis aus, klickst in der Dateiliste auf den Dateinamen oder selektierst das `Datei:`-Texteingabefeld und schreibst einen Dateinamen hinein. Die Endung `.det` solltest du zur besseren Übersicht an den Dateinamen anhängen. Sobald du auch hier wieder auf  drückst oder auf das OK-Gadget klickst, werden die eingegebenen Daten unter deinem Namen abgespeichert.

Das `ABBRUCH`-Gadget bricht den Lade- bzw. Speichervorgang jederzeit ab.

Personen in der Datei suchen

Vorname:

Hier wird die gesamte Datei nach einem bestimmten Vornamen durchsucht!

Beispiel:

Gesucht wird – Lücke

Gefunden wird – *Lücke* Bittner Bergstraße

Name:

Hier wird die gesamte Datei nach einem bestimmten Nachnamen durchsucht!

Gesucht wird – Bittner

Gefunden wird – Lücke *Bittner* Bergstraße

Straße:

Hier kannst du alle Personen suchen lassen, die in einer bestimmten Straße wohnen!

Gesucht wird – Bergstraße

Gefunden wird – Lücke Bittner *Bergstraße*

Alles:

Mit dieser Funktion kannst du alle Einträge nach einer bestimmten Vorgabe durchsuchen lassen!

Gesucht wird – Lücke

Gefunden wird – *Lücke* Bittner, Peter *Lückenlos*, *Lückelichstraße*

Eine Besonderheit hierbei ist, du brauchst bei der Suche nach einem bestimmten Namen nur den dir bekannten Teil eingeben.

Beispiel:

Gesucht wird nach Vorname – K|

Gefunden wird – *Klops*, *Kleinstein*

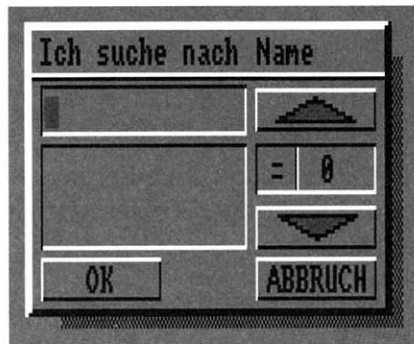


Bild A.4: Du kannst deine Datei nach bestimmten Merkmalen durchsuchen lassen

Die eben genannten Suchbegriffe kannst du in das erste String-Gadget dieses Such-Requesters eintragen. Nach Drücken von  wird deine gesamte Datei nach diesem Begriff durchforstet. Die Anzahl der gefundenen Einträge wird dir

auf dem silbergrauen Tablett – hier wieder zwischen den beiden roten Dreiecken – serviert. Diese Pfeil-Gadgets erlauben nun ein Auf- bzw. Abblättern aller gefundenen Personen.

Die Daten zu der gesuchten Person kannst du dir durch Anklicken des OK-Gadgets in das Dateneingabefeld zum Weiterbearbeiten übertragen lassen.

Das ABRUCH-Gadget macht das, was es schon immer so gerne gemacht hat – es bricht einen Vorgang ab!

DETEKTEI v1.0 verstecken

Das Verstecken-Gadget versteckt das Detektei-Programm, um es vor neugierigen Blicken fremder Spione zu schützen. Aber keine Angst, deine gerade bearbeiteten Daten sind nicht verlorengegangen, denn das Programm befindet sich immer noch im Speicher. Es verschwindet vom Bildschirm und zeigt die für Schnüffler uninteressante WORKBENCH. Jetzt erscheint jedoch unten links ein kleines unscheinbares Gadget.

Ist die Luft wieder rein, reicht hier ein sicherer Mausklick des Detekteichefs, und das Programm meldet sich frisch und frei wieder zurück auf dem Monitor.

Weitere Funktionen der Verbrecher-Kartei

Das war aber noch nicht alles, was diese Verbrecherkartei zu bieten hat. Nun folgt eine Auflistung der restlichen darauf befindlichen Gadgets, gefolgt von einer kleinen Erklärung dazu.

Personendaten drucken

DRUCKER:

Hiermit kannst du dir die im Kennzahlen-Bereich angegebenen Personendaten inklusive eines dazugehörigen Textes, wie gleich in TEXT beschrieben wird, ausdrucken lassen.

Gesamte Datei löschen

NEU:

Ein Klick auf dieses Gadget löscht den gesamten Inhalt einer im Speicher befindlichen Datei. Auch hier wirst du vorab noch einmal gefragt, ob du die Daten vorher abspeichern möchtest. Bei Ja erscheint wieder das bekannte Dateiauswahlfenster, bei Nein wirst du nach einem neuen Dateinamen gefragt.

Personendaten aus Datei löschen

LÖSCHEN:

Hiermit lassen sich die Daten zu einzelnen Kenn-Nummern löschen.

Sogar hier ist an eine Sicherheitsabfrage gedacht worden, um Schlimmstes zu vermeiden.

OK:

Wenn du auf dieses Gadget klickst, wird der Kennzahlen-Zähler um 1 erhöht, so kannst du auf schnellste Weise ermittelte Personendaten nacheinander eingeben.

Ermittlungstext eingeben

TEXT:

Text schreiben.

Alle Fahndungsdaten einer verdächtigen Person können auf einem weißen Blatt Papier – auf dem Monitor dargestellt – festgehalten werde. Wenn du das TEXT-Gadget angewählt hast, öffnet sich ein leeres Blatt, in das du dann deinen Text hineinschreiben kannst.

Texteingabe beenden

Oben links auf der Tastatur sitzt die ESCAPE-Taste **[Esc]**.

Tippst du einmal drauf, verschwindet das Blatt von der Oberfläche, und dein Text wird gespeichert.

Zu jeder einzelnen Person ist es möglich, mit TEXT weitere Informationen festzuhalten. Daher ist es wichtig, den Schreibschutz deiner Detektei-Diskette nicht zu aktivieren.

DETEKTEI v1.0 beenden

Unter dem Verstecken-Gadget befindet sich der Ausgang dieses Ermittlungsprogrammes – das ENDE-Gadget. Möchtest du DETEKTEI v1.0 verlassen, mußt du dort raufklicken. Sollte dir dann der kalte Schweiß ausbrechen, weil du vergessen hast, die in stundenlanger Kleinarbeit erstellten Daten abzuspeichern, macht das nichts. Die Oberfläche von DETEKTEI v1.0 macht sich nicht gleich aus dem Staub. Sie ist noch so freundlich und fragt dich, ob du deine Daten vorher in Sicherheit bringen möchtest.

Klickst du nun auf Ja, erscheint das eben schon besprochene Dateiauswahlfenster. Bei Nein wird das Programm schließlich verlassen.

Unvollständige Dateien

Sollten dir alle Mitarbeiter deiner Detektei bei fehlenden Informationen auch keine weiteren Hinweise geben können, macht das nichts. Solch eine Datei entsteht im Laufe der Zeit. Fehlende Daten werden nach und nach in die Datei eingefügt.

Der Datenkodierer SCHLÜSSEL 1.0

Mit einem Doppelklick auf das SCHLÜSSEL-Icon öffnet sich dieses kleine Fenster:

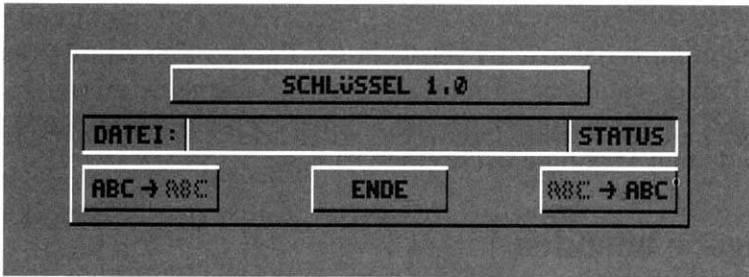


Bild A.5: Die Oberfläche von SCHLÜSSEL 1.0

Dieses Programm verändert DETEKTEI v1.0-Dateien so, daß kein Außenstehender Chancen hat, deren Inhalt zu lesen.

Unter dem Titelfeld des Programmes befindet sich das Wort DATEI:. Dies ist ein Gadget. Es öffnet ein Auswahlfenster, damit du auch hier deine gewünschte Datei bequem auswählen kannst.

Das große Feld daneben ist ein Texteingabefeld (String-Gadget). Hier kannst du, sofern du es ganz genau auswendig weißt, Pfad- und Dateiname direkt eingeben. Der Cursor steht sofort zur Verfügung. Dahinter zeigen dir kleine Symbole den Status der angewählten Datei an.

Fehlermeldungen im Statusfeld

Es können lediglich DETEKTEI v1.0-Dateien verschlüsselt werden. Bei anderen erscheint folgende Fehlermeldung 101011, angezeigt im Feld STATUS.

Handelt es sich aber um eine DETEKTEI v1.0-Datei (deshalb auch der Übersicht wegen, immer die Endung `.det` verwenden), bekommst du diese Bestätigung ebenfalls im Statusfenster gemeldet. Ist die Datei bereits kodiert, erscheint das Kürzel ABC – durchstochen von einem Schlüssel – und bei nicht kodierten Daten nur das nackte ABC.

Konnte keine Datei geöffnet werden, macht dir das Programm SCHLÜSSEL dies durch drei Fragezeichen (???) kenntlich.

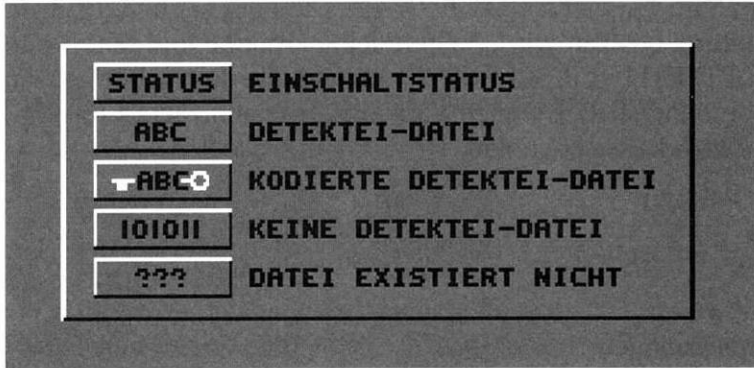


Bild A.6: Die Statusmeldungen von SCHLÜSSEL 1.0

Das große Gadget unten links veranlaßt ein Kodieren der geladenen DETEKTEI v1.0-Datei und das rechte Gadget ein Entkodieren.

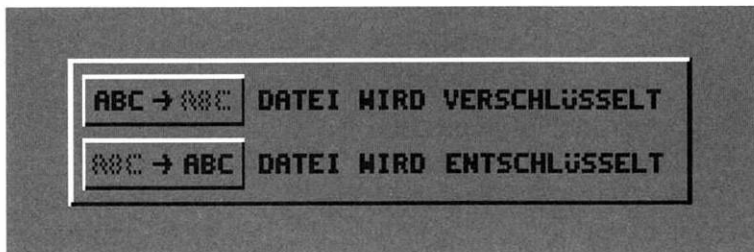


Bild A.7: Mit diesen Gadgets werden Dateien ver- und entschlüsselt

Der Kopierrechtvermerk

Auch der Programmtitel läßt sich selektieren. Dahinter verbirgt sich der Kopierrechtvermerk dieses Daten-Kodierprogrammes.

Wegschalten kannst du es mit Anwahl des darin befindlichen OK-Gadgets.

Kodierprogramm beenden

Beendet wird SCHLÜSSEL 1.0 mit Klick auf das ENDE-Gadget.

Anfordern von DETEKTEI v1.0 und SCHLÜSSEL 1.0 für Mitarbeiter

Obwohl die beiliegende Diskette nur an dieses Buch angefügt ist, darf sie trotzdem nicht, außer für eigene Zwecke, kopiert werden. Du weißt ja, daß Raubkopiererei bestraft wird. Sollten deine Freunde und Mitarbeiter die Programme DETEKTEI v1.0, SCHLÜSSEL 1.0 und alle dazugehörigen Anleitungen für sich persönlich haben wollen, können sie es nachträglich für 10,- DM direkt bei folgender Adresse bestellen:

MAGIC COMPANY

Stichwort:

DETEKTEI

Bergstraße 33

3043 Schneverdingen

Wenn du als Detektei-Chef großen Spaß an diesen Programmen hast, kannst du uns das mit einer kleinen Karte mitteilen. Wir möchten dich nämlich dann über neuere Versionen informieren, so daß du in deiner Detektei immer mit dem aktuellsten Programmen ausgestattet bist.

Anhang B

Inhalt zur beiliegenden Programmdiskette

Ein Wegweiser zu den Programmen

Diskette:	M&T91254
Verzeichnis:	Aufgaben
Unterverzeichnis:	Leer
Inhalt:	keiner
Unterverzeichnis:	Aufräumen
Inhalt:	Verschiedene Icons
Verzeichnis:	Stadtplan
Inhalt:	Stadtplan v1.0
Verzeichnis:	Programme
Inhalt:	GadgetTypen WB-Hilfe WB-Color
Verzeichnis:	Detektei v1.0
Inhalt:	Detektei v1.0 Schlüssel 1.0
Unterverzeichnis:	Daten
Inhalt:	Schonung.det Schonung.det_1

Stadtplan v1.0

In diesem Stadtplan kannst du die im Buch angegebenen Koordinaten eingeben. Das gibt dir die Möglichkeit, dir besser vorstellen zu können, wo sich Klops, Lücke oder andere gerade befinden.

So sieht natürlich in Wirklichkeit niemals ein echter Stadtplan aus, aber ich wollte, daß mehr als nur einfache rote Flecken für Häuser, grüne Quadrate für Gras und graue Striche für Straßen zu sehen sind.

Auf dem gesamten Stadtplan lassen sich eine ganze Menge Objekte mit der Maus anwählen. Zum Beispiel der Parkplatz unter dem großen Bedienungsfeld: Sobald du darauf geklickt hast, erscheint ein Hinweis, was das gezeichnete Objekt darstellen soll. Klick ruhig ein wenig auf dem Stadtplan herum, um dich damit vertraut zu machen.

Oben rechts im Bedienungsfeld liegen acht Gadgets für unterschiedliche Funktionen. Beginnen wir mit dem ersten:

Durch Selektieren dieses Gadgets öffnet sich ein kleines Fenster, in dem du die im Buch angegebenen Koordinaten für Klops eintragen kannst. X steht hierbei für die X-Koordinate und bedeutet, in welcher horizontalen Position er steht. Die Y-Koordinate bestimmt seine vertikale Position.

Hast du beide Werte aus dem Buch eingegeben, erscheint Klops' Standort mit einem gelben Pfeil angezeigt. Das gleiche gilt auch für das Lücke- und Andere-Gadget. Die Farben der drei Gadgets entsprechen auch den Farben der Pfeile. Für Andere steht jeweils im Buch die Person oder der Gegenstand, dessen Koordinaten eingetragen werden sollen.

Das Alt-Gadget in allen drei Positions-Fenstern ist zum Abbrechen der Eingabe gedacht. So geht zum Beispiel die vorherige Position eines Pfeils nicht verloren.

Das graue Gadget öffnet das Legende-Fenster. Eine Legende ist die Symbolerklärung einer Land- oder Stadtkarte. Auch unser Stadtplan hat solch eine. Ein Klick auf dessen OK-Gadget schließt sie wieder.

Das Sonnen-Gadget zeigt den Stadtplan bei Tag, das Mond-Gadget bei Nacht.

Hinter dem 1992-Gadget verbirgt sich die Versionsnummer des Stadtplans, der Copyright-Vermerk und die Bestellnummer des Buches »Klops und Lücke: Die AMIGA-Detektive«.

Solltest du auch zu den rastlosen Tüftlern gehören, die sich begierig auf jedes, auch noch so schwierige Rätsel stürzen, dann habe ich etwas Besonderes für dich:

Da in der gesamten Geschichte nicht verraten wurde, wer denn nun den mysteriösen Brief geschrieben hat, habe ich in das Stadtplan-Programm den Namen des Briefeschreibers hineingeschmuggelt. Vielleicht findest du ihn ja heraus? Wenn ja, schreibe mir. Eine kleine Überraschung wartet auf dich. Meine Adresse kannst du im Anhang A nachlesen.

Auch dieser Stadtplan ist serienmäßig mit einem ENDE-Gadget ausgestattet. Deshalb denke ich, seine Funktionsweise nicht noch einmal erklären zu müssen.

GadgetTypen

Dieses kleine Hilfsprogramm erklärt sich fast von selbst, weil die darin enthaltenen Gadget-Typen bereits im Buch ausführlich beschrieben sind.

Bei Anwahl der beiden Boolean-Gadgets sind die darauf angegebenen Geräusche zu hören. Im Proportional-Gadget kannst du dafür die Lautstärke regeln.

Das kleine Gadget oben links ist ein Close-Gadget.

WB-Color

Mit diesem kleinen Progrämmchen kannst du die im Buch beschriebenen Farbeinstellungen anwählen.

Auch hier ist das Gadget in der linken oberen Ecke wieder zum Beenden des Programms.

Um nachträglich wieder an deine Farbeinstellung zu gelangen, öffne Preferences und klicke auf das GADGET Last Saved. Nun hast du wieder die von dir voreingestellten Workbench-Farben zurück.

Die Close-Gadgets in beiden Programmen sind nicht vom System erstellt, wie sie in der Geschichte beschrieben sind. Die hier in meinen Programmen habe ich nachprogrammiert. Deshalb konnte ich sie im Aussehen verändern, was ja bei System-Gadgets nicht möglich ist.

Anhang C

Amiga-DOS-Fehlermeldungen und ihre Beseitigung

Beschreibung des Programms WB-Hilfe

Auf der beiliegenden Programmdiskette befindet sich ein Hilfsprogramm mit Namen WB-Hilfe. Sobald du das dazugehörige ICON mit einem Doppelklick gestartet hast, erscheinen auf der rechten Seite der WORKBENCH-LEISTE, neben den BACK/FRONT-GADGETS, drei Symbole.

Das erste stellt einen Arbeitstisch dar.

Mit diesem Gadget öffnest du ein Fenster, in dem die Funktionen der WORKBENCH-MENÜPUNKTE noch einmal kurz in Erinnerung gebracht werden können. Es soll aber keine genaue Erklärung ersetzen, wie es im Laufe des Buches geschehen ist.

Das Fenster kannst du mit einem Klick auf das OK-GADGET schließen.

Das zweite Symbol daneben ist eigentlich ganz klar zu erkennen: Es ist eine Diskette! Drückst du auf dieses GADGET, erscheint wieder ein Fenster. Nun aber mit sehr kurzen Angaben über die Bedeutung der Fehlermeldungen, wie sie entweder in der WORKBENCH-LEISTE oder im SHELL-Fenster erscheinen. Auf der WORKBENCH bekommst du in der Regel Fehlernummern genannt, die bei Auftreten meist im Handbuch nachgeschlagen werden müssen. Und weil dieser Vorgang oft lästig erscheint, hast du hiermit eine schnelle Hilfe bei der Hand, die dir diesen Weg erspart. Die wichtigsten und häufigsten Fehlermeldungen habe ich in diesem Programm verewigt.

Leider nützt es manchmal gar nichts, wenn solch eine wunderbare Hilfe existiert und man nichts Rechtes damit anzufangen weiß.

Dazu ein kleiner Tip:

Solltest du die erste Zeit mit einem AMIGA feststellen müssen, daß du die Bedeutungen der WORKBENCH-MENÜPUNKTE immer wieder schnell vergißt, ist es empfehlenswert, nach jedem Einschalten des Rechners die WB-Hilfe zu starten.

Sie bremst die anderen Programme nicht aus, das heißt, daß sie ganz friedlich und unbemerkt im Hintergrund schlummert und nur dann aktiv wird, wenn du sie mit einem Klick weckst und um Hilfe bittest.

Hast du dann die Ursache der dir genannten Fehlermeldung erfahren, muß ja auch etwas dagegen unternommen werden. In der nun folgenden Liste zeige ich dir, was du machen kannst, um diese auftretenden Fehler zu beseitigen.

Gegliedert ist sie nach Fehlernummern, der englischen Fehlermeldung, deren Bedeutung und Beseitigung:

Fehlernummer: 103

Fehlermeldung: insufficient free store

Bedeutung:

Der Speicherplatz (RAM) reicht nicht mehr aus!

Beseitigung:

Schließe alle nicht benötigten Fenster und Programme. Sollte dies keinen Erfolg bringen, arbeitet das gestartete Programm grundsätzlich mit wesentlich mehr Speicher, als du zur Verfügung stellen kannst.

Fehlernummer: 121

Fehlermeldung: file is not an object module

Bedeutung:

Der angegebene Name ist kein ausführbares Programm!

Beseitigung:

Entweder hast du den Namen des Objektes im SHELL-Fenster falsch geschrieben, oder das Programm ist beschädigt. Lösche das defekte Programm, und mache dir vom Original eine neue Arbeitskopie.

Fehlernummer: 202

Fehlermeldung: object in use

Bedeutung:

Die Datei wird gerade von einem anderen Programm benutzt!

Beseitigung:

Du mußt warten, bis das Programm den Zugriff auf diese Datei wieder freigibt.

Fehlernummer: 203

Fehlermeldung: object already exists

Bedeutung:

Die Datei oder das Verzeichnis existieren bereits!

Beseitigung:

Du hast entweder versucht, ein Objekt zu kopieren, oder ein Verzeichnis zu erstellen, welche bereits auf der Zieldiskette oder im Zielverzeichnis unter gleichem Namen vorhanden sind. Es kann aber auch sein, daß du Dateien oder Verzeichnisse erstellen willst, die schon unter gleichem Namen existieren. Wähle am besten eine neue Bezeichnung dafür aus.

Fehlernummer: 204

Fehlermeldung: directory not found

Bedeutung:

Das Verzeichnis wurde nicht gefunden!

Beseitigung:

Du hast versucht, ein Objekt in ein Verzeichnis zu kopieren, das gar nicht existiert. Erstelle dieses Verzeichnis neu, oder benutze ein bereits vorhandenes.

Fehlernummer: 205

Fehlermeldung: object not found

Bedeutung:

Die Datei oder das Programm wurden nicht gefunden!

Beseitigung:

Überprüfe die Schreibweise des Datei- oder Programmnamens, und versuche es noch einmal. Die zweite Möglichkeit wäre, daß das gewünschte Objekt gar nicht in dem von dir angegebenen Verzeichnis existiert.

Fehlernummer: 213

Fehlermeldung: disk not validated

Bedeutung:

Ungültige Diskette! Sie kann nur gelesen, aber nicht beschrieben werden!

Beseitigung:

Es sieht ganz danach aus, daß deine Diskette beschädigt ist. Versuche, die unbeschädigten Dateien mit `diskdoctor` zu retten.

Fehlernummer: 214

Fehlermeldung: disk write-protected

Bedeutung:

Die Diskette ist schreibgeschützt!

Beseitigung:

Löse den Schreibschutz deiner Diskette und wiederhole den letzten Befehl.

Fehlernummer: 216

Fehlermeldung: directory not empty

Bedeutung:

Das zu löschende Verzeichnis ist nicht leer!

Beseitigung:

Lösche vorerst alle darin enthaltenen Programme und Dateien. Sollte sich hier wiederum ein weiteres Verzeichnisse befinden, muß dieses vorher samt Inhalt gelöscht werden.

Fehlernummer: 218

Fehlermeldung: device not mounted

Bedeutung:

Diskettenname ist falsch geschrieben bzw. Diskette ist nicht eingelegt.

Beseitigung:

Prüfe, ob die Zieldiskette im angegebenen Laufwerk liegt bzw. ob du den Pfad inklusive Dateinamen richtig geschrieben hast.

Fehlernummer: 221

Fehlermeldung: disk full

Bedeutung:

Die Diskette ist voll!

Beseitigung:

Lösche darauf nicht mehr benötigte Programme oder Dateien, bzw. formatiere eine neue Diskette und benutze diese dann zum Abspeichern deiner Daten.

Fehlernummer: 222

Fehlermeldung: file is protected from deletion

Bedeutung:

Die Datei kann nicht gelöscht werden!

Beseitigung:

Öffne auf der WORKBENCH das zu diesem Objekt gehörige INFO-Fenster. Schalte darin das STATUS-GADGET `not deleteable` auf `deleteable` um.

Existiert dazu allerdings kein ICON, benutze die SHELL mit folgendem Befehl:

```
protect PFAD:DATEINAME +d
```

Das »d« steht für »delete« (dt.: löschen) und das »+« für »erlaube«.

Ein Objekt kann aber auch andersherum wieder vor bestimmten Zugriffen geschützt werden, indem statt eines »erlaube«, also dem »+«, ein »-« (erlaube nicht) angegeben wird.

Beispiel: `protect PFAD:DATEINAME -d`

Fehlernummer: 223

Fehlermeldung: file is protected from writing

Bedeutung:

Die Datei kann nicht beschrieben werden!

Beseitigung:

Hier gilt das gleiche wie das zu Fehlernummer 222 Gesagte, nur mit dem Unterschied, daß statt des Buchstabens »d« ein »w« (writeable, dt.: beschreibbar) hinter dem »+« bzw. »-« stehen muß.

Beispiel: `protect PFAD:DATEINAME +w`

Fehlernummer: 224

Fehlermeldung: file is protected from reading

Bedeutung:

Die Datei kann nicht gelesen werden!

Beseitigung:

Hier gilt das gleiche wie das zu Fehlernummer 222 Gesagte, nur mit dem Unterschied, daß statt des Buchstabens »d« ein »r« (readable, dt.: lesbar) hinter dem »+« bzw. »-« stehen muß.

Beispiel: protect PFAD:DATEINAME +r

Fehlernummer: 225

Fehlermeldung: not a DOS disk

Bedeutung:

Die eingelegte Diskette ist nicht im Amiga-DOS-Format!

Beseitigung:

Möchtest du auf dieser Diskette Daten abspeichern, mußt du sie vorher formatieren.

ACHTUNG! Alle darauf eventuell vorhandenen Daten werden ohne Rücksicht auf Verluste gelöscht!

Mit dem letzten Symbol der VVB-Hilfe, einer kleinen schwarzen Tür, kannst du dieses Hilfsprogramm verlassen.

Stichwortverzeichnis

B

Backup 45
Bit 24
Block 24
Brief 17
Byte 24

C

cd 171
Clock, AM 89
-, Digital1 89
-, Digital2 89
-, PM 89
-, Set 90
Clockmenü, Alarm 90
-, Date 90
-, Mode 89
-, Seconds 90
-, Type 89
copy 168
Cursor 37

D

Datei-Status archived 44
- deleteable 46
- readable 45
- writeable 46
default tool 46
delete 170
Destination-Disk 78
Detektei, Daten eingeben 114
-, Text eingeben 114
-, Textfenster schließen 115
dir 169
Directory 167
Diskdoctor 161

Diskette, 3,5 Zoll 107
-, 5,25 Zoll 107
-, DD 108
-, DoubleDensity 108
- einschieben 22
- formatieren 83
- kaufen 106
- kopieren 74
-, Pflege 166
-, SD 108
-, SingleDensity 108
Diskettenlaufwerk 22
Doppelklick 27
Drucker, 10-Pica 138
-, 12-Elite 138
-, 15-Fine 138
-, 6 lpi 138
-, 8 lpi 138
-, Chars 136
-, Custom 134
-, Custom Printer Name 131
-, Draft 137
-, Fanfold 137
- generic 134
-, Left Margin 136
-, Letter 137
-, Paper Size 135
-, Paper Type 137
-, Papierart 137
-, Papiergröße 135
-, Pitch 137
-, Quality 137
-, Right Margin 136
-, Single 137
-, Spacing 138
Druckertreiber 131
Druckertyp 131

E

Edit Pointer, Clear 129
–, Reset Color 129
–, Restore 129
Einschaltbild 20
Endlospapier 135
endshell 172

F

Floppy 22
Füllanzeige 27
Funktion, Stringgadget 38

G

Gadget allgemein 28
–, Boolean 28
–, Integer 29
–, Proportional 29
–, String 28
Geisterschrift 35

H

Hot Point 129

I

Icon 26
–, Drawer 33
–, Schublade 33, 34
– selektieren 34
–, Trashcan 34
Info, Garbage 47
–, Projekt 46
–, Tool 46
Info-Fenster 41
–, Status 44

K

Kaltstart 26
Kilobyte 24

L

list 171

M

makedir 167
Maus 26

Maustaste links 27
– rechts 34
Mauszeiger 27
Menü, Punkt 35
–, Titel 35

P

Pfad 167
Preferences, Bildschirm positionieren 124
–, Change Printer 130
–, Change Serial 121
–, Datum einstellen 120
–, Farben einstellen 122
–, Key Repeat Delay 125
–, Key Repeat Speed 126
–, Last save 119
–, Mausgeschwindigkeit 126
–, Reset all 119
–, Reset Colors 123
–, Save 130
–, Text 60 121
–, Text 80 122
–, Uhrzeit einstellen 120
–, Use 130
Programm, Clock 87
–, Detektei 113
–, Edit Pointer 128
–, Gadget-Typen 28
–, Install Printer 131
–, Palette 123
–, Pointer 130
–, Preferences 118
–, Say 144
–, Speechd 183
–, WB-Color 123
Prompt 163

R

RAD DISK 25
RAM 22
RAM DISK 23
Raubkopie 73
Requester 81
resetfest 25
Rollbalken 32

S

Say, Phoneme window 144
Schreib-Lese-Kopf 48

Schreibschutz einer Diskette 39

Screen 23

Shell 162

Source-Disk 76

Speechd beenden 186

-, Deut/Engl 185

-, Höhe 184

-, Lautstärke 185

-, Mann/Frau 184

-, Satzmelodie 184

-, Stimmlage 184

-, Tempo 184

Statuseinträge 172

Systemgadget allgemein 29

-, Back/Front 30

-, Close 30

-, Sizing 31

T

Taste, Backspace 38

-, Del 38

-, Pfeil nach oben 38

-, Pfeil nach unten 38

-, Return 39

-, Shift 39

-, Umschalt 39

tool-types 47

U

Unterverzeichnis 169

User 131

V

version 172

Verzeichnis 167

W

Warmstart 26

Window 27

Workbench 26

-, Menüleiste 35

Workbenchmenü, Clean up 51

-, Close 37

-, Discard 47

-, Duplicate 37

-, Empty Trash 48

-, Info 41

-, Initialize 48

-, Last Error 51

-, Open 37

-, Redraw 53

-, Rename 37

-, Snapshot 51

-, Version 53

Klops & Lücke: Die AMIGA-Detektive

Wollt Ihr ein Computer-Crack auf Eurem AMIGA werden? Wollt Ihr eine spannende Detektiv-Geschichte lesen? Wollt Ihr mit einem tollen Programm eine eigene Detektei einrichten?

Dann kommt zu Klops & Lücke! Die beiden Freunde nehmen Euch gerne mit auf ihre Jagd nach dem unbekannten Umweltsünder, der giftige Chemikalien auf dem Schulgelände entsorgt und seine Untaten mit hinterlistiger Gemeinheit den beiden Freunden anhängt.

Aber da ist er gerade an die Richtigen geraten. Schlau wie sie sind, setzen sie nämlich den AMIGA als Spürhund ein.

- Ihr lernt dabei, was in so einem Computer steckt, wie man ihn bedient und was man (außer Spiele spielen!) alles damit machen kann. Mit einem Wort, Ihr werdet AMIGA-Profis.

Klops & Lücke benützen für ihre Jagd nach dem Gauner die Detektivprogramme auf der Diskette.

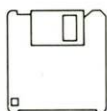
- Ihr könnt damit eine Hobby-Detektei gründen und in Zukunft eigene Ermittlungen durchführen. Kriminalassistent AMIGA garantiert den Fahndungserfolg!

Der Autor:

Frank Stieper ist freier Kinderbuch-Autor. Er ist vom AMIGA so begeistert, daß er sich entschloß, auch Bücher für diesen einmaligen Computertyp zu schreiben und Programme für Kinder und Jugendliche zu entwickeln.

Systemanforderung:

AMIGA mit Kickstart/Workbench 1.3 und OS/2.0



ISBN 3-87791-254-0



DM 39,80 sFr 37,80 öS 310,-