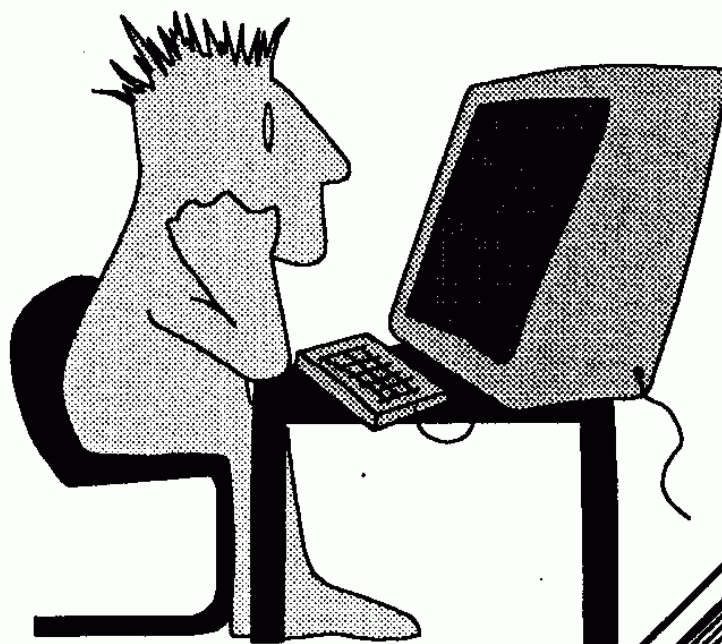


# DITG

Computer Gebruikers Vereniging

# DITG 1

**Een uitgave van de Computer Gebruikers Vereniging**  
**12<sup>e</sup> jaargang Nr. 1 1998**  
**Verschijnt 6x per jaar. Losse nummers f 3,75**



# DITG

## INHOUD

<b>Algemeen</b> .....	2
Agenda.....	4
Lidmaatschap .....	4
Van de Redactie.....	5
De 'eerste' keer .....	6
<b>Advertentie Mega Fun Point</b> ....	11
<b>MSX</b> .....	12
MSX-Emulatoren .....	12
Kopij van Copi .....	15
Millenium.....	16
<b>Adv. Bob Roos-Print Refill</b> .....	19
<b>PC</b> .....	20
Windows 95 tips .....	20

De sluitingsdata voor inlevering van kopij en advertenties voor de BITS zijn:

30 mei 1998  
&  
30 juli 1998

(i.v.m. de beurs kan in de komende bits geen normale kopij worden verwerkt)

## COLOFON

BITS is een onafhankelijk informatieblad van de Computer Gebruikers Vereniging.

### REDACTIE

Ad Mutsaers & Frank Pison

### VORMGEVING

Ad Mutsaers, Frank Pison, Cokky Pison, Arjan Mels & Peter Mathijssen

### MEDEWERKERS

Bert Daemen, Cokky Pison, Frank Pison, Peter Mathijssen & Ad Mutsaers

### ADRES

(zowel redactie als vereniging)

Bartokstraat 196  
5011 JD Tilburg

Fax: (013) 4560668 / (013) 4681421  
Tel: (013) 4560668

### ADVERTENTIES

Neem voor informatie en aanlevering contact op met de redactie.

### GIRO

Rekening: 5728841  
t.n.v: CGV  
Karmijnstraat 18  
5044 RD Tilburg

### INTERNET

E-mail: [cgv@xs4all.nl](mailto:cgv@xs4all.nl)  
WWW: [www.xs4all.nl/~cgv](http://www.xs4all.nl/~cgv)

### REGISTRATIE

K.v.K. Midden Brabant:  
Computer Gebruikers Vereniging  
nr. V40259841

## AGENDA

### DATA WORKSHOPS 1998

---

Donderdag 19 februari 19.00 - 23.00

---

Zondag 29 maart 13.00 - 17.00  
Thema: Beeldbewerking

---

Zaterdag 26 april 10.00 - 17.00  
Internationale PC & MSX Beurs

---

Donderdag 14 mei 19.00 - 23.00

---

De workshops worden gehouden op het volgende adres:

Wijkcentrum de Schans  
De Schans 123  
Tilburg-Noord

De thema's worden steeds aan het begin van de workshops gehouden en starten ca. een kwartier na aanvang van de workshop. In principe duren de thema's ongeveer een uur.

## LIDMAATSCHAP

Je hebt een computer MSX of PC en je wilt er wat mee. Wij helpen je daar in.

Wordt lid van de Computer Gebruikers Vereniging en wij staan met raad en daad voor je klaar. Wij zijn niet voor niets een van de grootste verenigingen van Nederland.

Het lidmaatschap is eigenlijk een gezinslidmaatschap. Het wordt echter wel op naam van één persoon gesteld. Alle gezinsleden zijn dus van harte welkom.

Wat moet je doen om lid te worden?

Neem contact op met het secretariaat en vraag om een inschrijfformulier, dit wordt je dan zo spoedig mogelijk toegezonden. Vul het formulier in en stuur het terug en maak daarnaast het bedrag over op onze girorekening.

Als alles binnen is, sturen wij je de lidmaatschapspas e.d. zo snel mogelijk toe.

Het lidmaatschap bedraagt:

f 30,- per jaar

f 15,- vanaf juli tot 31 december



**DOET MEER VOOR HAAR LEDEN**

## VAN DE REDACTIE

### JAARVERGADERING

Op 7 januari j.l. was het weer tijd voor de algemene ledenvergadering. De opkomst was redelijk. Naast de gebruikelijke verslaglegging over het afgelopen verenigingsjaar en het toelichten van de verwachtingen voor 1998 was een van de onderwerpen het verkiezen van het bestuur.

Tijdens de vergadering is ingestemd met uitbreiding van het aantal bestuursleden van 5 naar 7 mensen. In de praktijk kwam het er al op neer dat het bestuur met 8 mensen werkte, maar 3 van hen waren officieel reserve-leden. Door de uitbreiding van 5 naar 7 krijgen zij ook formeel bevoegdheden.

Van de aftredende bestuursleden is alleen Jos Hulzink niet herkiesbaar omdat hij door zijn werkzaamheden onvoldoende tijd heeft zijn bestuurstaak uit te voeren. Aangezien er geen tegenkandidaten waren zijn daardoor allen weer herkozen.

### LIDMAATSCHAP

Ook nu weer hebben verschillende leden hun contributie voor 1998 nog niet voldaan. Zij ontvangen dus GEEN lidmaatschapspas en na deze uitgave geen BITS meer. Het is dus belangrijk om de contributie snel te voldoen als u uw lidmaatschap wilt behouden.

De afdeling PC groeit gestaag en er melden zich nog steeds nieuwe leden aan.

### HUISVESTING

Onlangs hebt u middels een extra nieuwsbrief informatie ontvangen dat we zijn verhuist met de workshop. De eerste workshop op het nieuwe adres is inmiddels gehouden.

Het is echter wel noodzakelijk om voortaan uw lidmaatschapskaart mee te brengen. Regelmatig worden in het wijkcentrum waar we nu gehuisvest zijn ook andere activiteiten gehouden waarbij de toegang tot het gebouw wordt gecontroleerd. Op vertoon van uw clubpas krijgt u dan altijd toegang tot het gebouw.

### BEURS 25 APRIL 1998.

De uitnodigingen aan de standhouders zijn verzonden, en de eerste inschrijvingen komen al binnen. In tegenstelling tot voorgaande jaren zal deze beurs niet alleen in het teken staan van MSX, maar deze keer zijn ook PC verenigingen, particulieren en handelaren welkom als standhouder.

We zullen echter wel een duidelijke scheiding aanbrengen in de indeling, zodat het een en ander goed herkenbaar is. Omdat de PC ook vertegenwoordigd is zullen onze PC-leden deze keer ook 2 gratis toegangskaarten ontvangen.



De redactie

# DE 'EERSTE' KEER

(Gevonden op het internet. Geschreven door: Geert Gerrits)

Het was op de verjaardag van mijn opa, dat ik voor het eerst kennis mocht maken met een computer. Mijn oom was nog niet zo lang geleden met het automatiseringsbedrijf Asysco gestart en, omdat de totale verveling uitbrak mochten mijn oudste neef en ik in het voormalig kantoor van mijn opa, waar toen Asysco gevestigd was op één van de computers spelen.

We mochten toen nergens met de vingers aankomen en alleen die computer gebruiken, die volgens mijn oom het meest geschikt was om kinderen mee te laten spelen. (tegenwoordig zitten de meeste kleine etterbakjes al aan de duurste en geavanceerdste apparatuur, maar dat was in die tijd nog niet het geval en zelfs consumenten modellen kende men nog niet)'

Bij het binnen treden van het kantoor viel mij een aantal dingen op namelijk een gigantische kluis en een aantal bureaus, die er nogal vreemd uitzagen. De kluis was er om de acht inch diskettes in op te slaan en deze tegen brand beschermen. En de vreemd uitziende bureaus bleken computers te zijn. Er kon één persoon achter zitten en deze persoon had dan i.p.v. laden een drie of viertal disk-drives en een ingebouwde monitor en toetsenbord voor zijn neus.

Toen was het moment daar, dat mijn oom dit mysterieuze ding zou opstarten. Hij

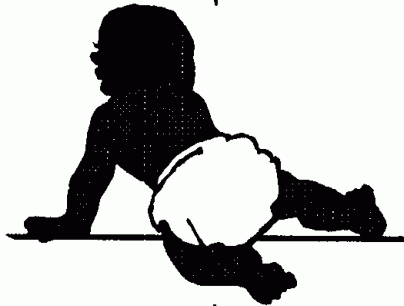
deed een moeilijke greep naar de achterkant van het bureau (per ongeluk uitzetten van de computer was absoluut niet mogelijk) en langzaam kwam er een soort vliegtuigmotor tot leven. De diskette werd in een disk-drive geplaatst en mijn oom typte een aantal vreemde commando's in, waardoor het beeldscherm tot leven kwam en wij een spelletje konden spelen. Je moest het aantal spelers, de snelheid en de level invullen en daarna kon je beginnen.

Mijn neef was de ene slang en ik de andere en de slang werd al langer en we moesten beide zolang mo-

gelijk zien te overleven door nergens tegen aan te botsen. Met dit spel hebben wij ons menig uurtje vermaakt wat tegenwoordig haast niet meer voor te stellen is. De computer was trouwens goed in staat om de rest van het vertrek te verwarmen en de airconditioning stond dan ook niet voor niks aan.

Mijn eerste eigen 'computer' was een G7000, die Philips in het begin van de jaren '80 uitbracht. Dit was destijds een spelcomputer in dezelfde prijsklasse als nintendo en de spelletjes waren zeer eenvoudig, maar goed speelbaar en erg verslavend. Ik heb op het ogenblik nog twee van deze 'antieke' exemplaren thuis staan, maar helaas heeft de laatste het vorig jaar ook begeven.

Deze computers hadden een volledig QWERTY toetsenbord, wat overigens nooit gebruikt werd, en er werden twee



joysticks bijgeleverd. Van deze joysticks hebben wij meerdere versleten door het vele gebruik.

De topspelen lagen toen ook al in een prijsklasse van rond de Fl 150,-. Daarvoor kreeg je dan Houwelen Henkie. Dit was destijds het geavanceerdste spel, waarbij je altijd in een en hetzelfde veld speelde en hooguit de kleur of het aantal lijntjes afweek. Het doel was dan ook om over rotsblokken heen te springen en een sleutel te pakken om naar een volgend identiek veld te gaan. Hiervoor had je geen telefonische helplijn nodig, zoals bij nintendo wel het geval is.

### **DE EERSTE 'ECHTE' COMPUTER**

Na enige tijd zag ik al gauw in, dat het kopen van al die spelen een dure geschiedenis werd en daarom werd het tijd voor een serieuze aanpak.

Het was geloof ik in 1983, dat ik met Jurjen Boonstra een computer ging kopen. Hij kocht destijds een Atari 600 met wel 16Kb geheugen.

Eenmaal thuisgekomen sloten we hem direct aan om hem uit te proberen en daarna lazen we de gebruiksaanwijzing. (een vervelende gewoonte, die ik nog steeds heb) Na het opstarten van de computer kwamen we in een taal genaamd BASIC aan. We hadden helaas geen idee, wat we toen moesten of konden doen en kochten daarom snel een boek met enkele programma listings.

Na wat langdurig tikwerk (wij hadden geen van beiden ooit een toetsenbord aangeraakt) stond er een listing op het scherm. De volgende stap, wat er in het boekje stond was: Type nu RUN (+ return) in en

dan krijgt u een mooie cirkel te zien. Wij gauw RUN intypen, maar helaas verschenen er een aantal errors.

Na de nodige verbeteringen te hebben aangebracht kregen wij een mooie rode cirkel op het scherm te zien. De vreugdekreten schalden door de kamer. Het zelf iets kunnen creëren op een televisiescherm was iets machtigs. Na iedere kleurvariatie in de cirkel gehad te hebben gingen we over naar de volgende stap. Het bewaren van een programma op een cassettebandje. Het juiste commando weet ik niet meer, maar na enkele verwoede pogingen lukte het om iets op een cassettebandje te krijgen.

Aangezien Jurjen geen zin had om ieder programma in te typen en wij ook wel een aantal professionele spelletjes wilden spelen ging hij eens op zoek naar een aantal andere computer fanaten.

### **MIJN EERSTE HOMECOMPUTER**

Na wat contacten te hebben opgedaan en wat software uitgewisseld te hebben kwam Jurjen bij iemand, die zijn Atari 600 met de nodige software wel wou verkopen. Van deze man kocht ik dus voor Fl 400,- mijn eerste Homecomputer en ik had direct al een 'grote' hoeveelheid software.

Het kopiëren 'backuppen' gebeurde destijds met twee cassetterecorders op elkaar aangesloten en later zelfs op dubbele snelheid.

Mijn Atari werd aangesloten op een oude televisie met een 70 cm beeldbuis. Na mijn aankoop kwam de Atari 800 uit en deze had maar liefst 64 Kb geheugen. Jurjen ruilde de zijne al vrij snel in voor dit nieuwe exemplaar, maar mijn ouders vonden dit nog iets te prijzig.

Ondertussen kwamen er al meer spelen uit, die niet meer in het geheugen van mijn Atari pasten. Ik mocht toen van mijn ouders (na lang zeuren) een nieuwe computer uitzoeken bij Computer Vision. Atari had net weer een nieuw model uitgebracht met een totaal nieuwe look en weer meer geheugen.

Eenmaal daar aangekomen raadde Gerard Renting (voormalig compagnon van Herman Reinink) dit sterk af en hij adviseerde mij een MSX te kopen, want dat zou het volgens hem in de toekomst helemaal worden.

Een PC kwam destijds niet naar voren, omdat deze veel te prijzig waren en alleen maar voor tekstverwerking gebruikt konden worden. Het enigste voordeel van een PC was een 180 Kb floppy drive met een verbazingwekkende snelheid v.w.b. het inlezen van programma's.

Ik kocht toen een Goldstar MSX voor Fl 600,-. Wat ik voor mijn Atari terugkreeg weet ik niet meer. Ik kon hem zonder te laten zien inruilen en kreeg er volgens mij nogal veel voor terug aangezien het beeld nauwelijks meer te zien was.

Dit bleek later overigens te liggen aan een centimeter stof, wat zich in de computer had genesteld.

Sindsdien heb ik op iedere computer altijd een stofkap gehad.

Deze Goldstar was een van de beste MSX computers ooit gebouwd. Dit kwam mede door het feit, dat men veel kon afstellen en met het gebruik van zekeringen was men ook niet al te zuinig. Mijn software collectie bestaande uit een dertigtal cassette-

bandjes kon ik helaas wissen, maar de gebruikers-vriendelijkheid en de mogelijkheden van de MSX waren veel groter. Jurjen besloot ook om over te gaan op MSX en de cassettebandjes waren al gauw weer gevuld.

De programma's werden al groter en het inladen van een programma begon ook dusdanig te vervelen, dat het tijd werd voor een disk-drive. Na enig reken werk kwam ik er achter, dat

het omruilen van de computer goedkoper was dan een losse disk-drive.

MSX II was ook al op de markt, maar de prijzen daarvan lagen aanzienlijk boven mijn budget.

Zo kocht ik dus een MSX met ingebouwde disk-drive. Dit was de grootste miskoop van mijn leven, want het bleek een maandagochtend produkt. Gelukkig kon ik hem omruilen tegen een tweedehands MSX II. Dit was een Philips NMS 8230. Dit is een uniek exemplaar, omdat er maar een paar van gemaakt zijn.

Er zaten namelijk een aantal grote bugs in. Als eerste had het ding maar 64 Kb geheugen en ten tweede kon de disk-drive alleen maar data lezen indien het sequentieel op de diskette was geplaatst. Indien je dus een file wiste en een grotere er over heen schreef kon de computer dus de resterende data niet vinden.

Deze computer is overigens nog bij mij te bezichtigen, want hij staat al een jaar of zes de gehele dag aan en is nog maar één keer ter reparatie aangeboden.

Op deze computer heb ik veel geleerd. Hij was zeer gebruikersvriendelijk en de standaard BASIC is zeer goed. Op deze computer heb ik ook MS(X)-DOS geleerd en heb ik zonder ooit een PC aangeraakt te hebben een beginners cursus MS-DOS kunnen geven. Grafisch was MSX II zijn tijd ver vooruit, maar met de komst van de AMIGA begon men de kracht van de MSX op de gebruikersvriendelijkheid en de prijs te richten.

### **DE PC'S**

Veel mensen kochten in die (zie vorige maand) tijd voor veel geld een XT met een hercules kaart en een 20 Mb harde schijf.

De XT was een stuk goedkoper geworden door de komst van de AT en daarom kocht Jurjen na een jaar aarzelen ook een echte PC. De grafische kwaliteiten van de hercules kaart waren erg beperkt en de ventilator maakte een hels kabaal. Het beeldscherm gloeide nogal na, zodat spelletjes nauwelijks te spelen waren.

Als je geld had en je wou spelletjes spelen kocht je destijds een AMIGA en als je wou tekstverwerken, databasen, spreadsheeten etc. dan kocht je een PC. Wou je beide en had je niet zoveel geld, dan kocht je een MSX II. De spelletjes zijn hierop van nintendo kwaliteit -met een speciale adapter kun je zelfs je nintendo cartridges in je MSX stoppen- en het tekstverwerken ging eenvoudiger dan op de PC. De grafische kant van de MSX vond ik toch wel de leukste en toen Philips de NMS 8280 op de markt bracht was ik meteen verliefd.

Even voor de onbekenden op MSX gebied. De NMS 8280 bezat standaard digitalisatie mogelijkheden en kon superimpose computer met videobronnen mengen. Deze

computer verkreeg ik uiteindelijk na het halen van het MAVO examen en dit is tevens de computer, waar ik het langste plezier van heb gehad.

De mogelijkheden voor beeldmanipulatie waren erg groot en dit is pas sinds kort mogelijk op de PC. De kwaliteit is nu op de PC wel veel beter, maar om hetzelfde te kunnen als toen ben je wel een tienduizend gulden kwijt.

De AMIGA had deze beeldmanipulatie al langer, maar ik heb een aantal weken stage gelopen bij Computer Vision en kwam er achter dat er op een gegeven ogenblik meer AMIGA's terug kwamen dan dat er de deur uitgingen en dat zelfs de origineel aangekochte software nogal vaak wou vastlopen.

Ik hoop niet, dat ik hieruit verkeerd begrepen wordt, want ik vind de AMIGA een prima spelcomputer. Helaas heeft de ontwikkeling van nieuwe types erg lang op zich laten wachten en is daardoor hun voorsprong op muzikaal en grafisch gebied teniet gedaan.

De nieuwe types 3000 en 4000 zijn niet volledig compatible met de oude types, maar ik heb even met een 3000 gespeeld en een aantal zelfgemaakte demo's bekeken en ik moet zeggen, dat de processor en de grafische kaart goed met elkaar overweg kunnen en de multitasking kwaliteiten zijn zeer goed. Iets wat ik nog steeds niet van een PC kan zeggen.

### **MIJN EERSTE PRINTER**

Sinds mijn eerste MSX heb ik altijd een General Electric printer gehad. Dit was een thermische printer met een zeer hoge af-



drukkwaliteit, die ver boven die van een matrix printer uitkwam.

De kosten van het printen was zeer laag, maar het thermische papier vergeelde heel erg. Eenmaal aanbeland in 1987 kwam de eerste betaalbare matrix kleuren-printer uit. Dit was de STAR NX-1000 RAINBOW.

Tot op de dag van vandaag beweren ze bij Funtronics (tegenwoordig Budget), dat je geen STAR printer op een MSX kunt aansluiten, maar mijn kleurendruaaiers zagen er altijd beter uit, dan op de PC. Helaas ging deze printer na drie jaar kapot en de fout heb ik nooit kunnen vinden.

Om toch weer een betere afdrukkwaliteit te verkrijgen besloot ik om toen een Deskjet aan te schaffen. Deze printer heeft een zeer goede afdrukkwaliteit en door het zelf bijvullen is hij ook nog goedkoop in het gebruik.

### **MIJN EERSTE PC**

Een jaar later werd de EGA kaart populair en kocht mijn oom een AT met EGA kaart. Space Quest III was toen net uitgekomen en dit moest ik even bij mijn neef uitproberen.

Voor het eerst raakte ik toen geïnteresseerd in de PC. Door het behalen van de propaedeutische van de HEAO verkreeg ik van mijn ouders een 80286 16 Mhz met een 40 Mb harde schijf en een SVGA kaart+monitor.

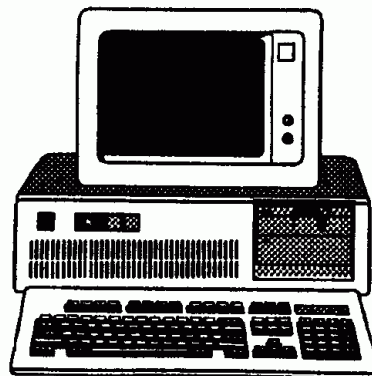
Nu kon ik weer opnieuw beginnen met het verzamelen van software. Maar aangezien ik na een week al honderd diskettes vol had was dat niet zo'n probleem. Na een maandje of wat kreeg ik na het ontdekken van windows 3.0 wel een probleem. Een ruimte probleem wel te verstaan.

Het gemak van de harde schijf had wel een gewenning tot gevolg en de MSX werd alleen nog maar voor spelletjes en digitaliseren gebruikt.

Na aankoop van een scannertje werd het digitaliseren al minder en na het uitbrengen van 'speelbare' spelletjes op de PC werd mijn MSX nauwelijks meer gebruikt. Aangezien dit toch een vrij prijzige computer was heb ik hem verkocht.

Ik kocht toen wegens mijn te kleine harde schijf een van de eerste 386 40 Mhz computers met een 200 Mb harde schijf. Dit is nu een standaard configuratie, maar 2 jaar geleden was dit een top configuratie. Deze computer is nu helemaal volgestopt met kaarten, wat weer voor de nodige interrupt problemen zorgt, maar over de snelheid en de opslagcapaciteit heb ik niets te klagen.

Noot van de redactie, zoals U aan deze laatste alinea kunt zien is dit artikel al redelijk gedateerd, 386 computers zijn inmiddels opgevolgd door 486, Pentiums, Pentium Pro's en Pentium II's. Echter diegenen die nog een 386 bezitten kunnen daar vaak nog prima mee vooruit.



# *Mega Fun Point*

*Goirkestraat 28a  
5046 GK Tilburg  
013-5436678*

*Voor alle leden van de  
Computer Gebruikers Vereniging*

*Op vertoon van hun leden-pas*

*Een korting van 10%  
Op alle software (game) titels*

*Een korting van 5%  
Op alle computerhardware*

# MSX-EMULATOREN

Bij de Millenium CD worden verschillende MSX-emulatoren geleverd. Enkele zijn direct te gebruiken, andere moeten eerst geïnstalleerd worden. In dit artikel komen enkele emulatoren ter sprake. Vooral ten aanzien van de manier waarop ze gebruikt dienen te worden.

Gebruikt systeem: 486 DX40 - 8MB geheugen - 6-speed CD-ROM

## 1. VIRTUAL MSX 1.1 BETA

Vindplaats: \emulator\vmx11b

Gebruik: De emulator is verpakt in een zogenaamd ZIP-bestand. Je moet dit bestand eerst uitpakken op je harde schijf voordat je de emulator kunt installeren. Als u Windows 95 gebruikt kunt u in de directory:

\utils\pc\win32\winzip\winzip63.exe aanklikken om een programma te installeren dat u kunt gebruiken om ZIP-bestanden uit te pakken.

Virtual MSX is een MSX 1 emulator. Hij werkt onder Windows 3.1 en 95 en is heel snel. Gebruik van diskimages en romimages is mogelijk. De bestanden op de Millennium CD zijn direct te gebruiken en hoeven dus niet naar een ander formaat te worden omgezet. Virtual MSX moet eerst geïnstalleerd worden op de harde schijf.

Wat erg jammer is bij Virtual MSX is dat er geen geluidsopties inzitten. Het blijft dus akelig stil.

De romimages die direct werken onder Virtual MSX zijn:

### KONAMI:

- Antarctic Adventure antadv.ri
- Athletic Land athland1.ri  
+ athland2.ri
- Comic Bakery bakery.ri
- Baseball baseball.ri
- Computer Billiards billiard.ri
- Boxing boxing.ri
- Cabbagepatch kids cabbage.ri
- Circus Charlie circus.ri
- Crazy Train crtrain.ri
- F-1 Spirit flspirit.ri
- Football football.ri
- Frogger frogger.ri
- The maze of Galious galious.ri
- Green Beret gberet.ri
- Game Master gmaster.ri
- Game Master II gmaster2.ri
- The Goonies goonies.ri
- Nemesis 2 gradius2.ri
- Hyper Rally hrally.ri
- Hyper Sports 1 hsport1.ri
- Hyper Sports 2 hsport2.ri
- Hyper Sports 3 hsport3.ri
- High Way Star hw-star.ri
- Skyjaguar jaguar.ri
- Juno first junof.ri
- Konami's Golf k-golf.ri
- Nightmare knight.ri
- Billiards konbill.ri
- Yie-Ar Kung-fu kungfu.ri
- Yie-Ar Kung-fu II kungfu2.ri
- King's Valley kvalley.ri
- Magical Tree magitree.ri
- Mahjong mahjong.ri
- Monkey Academy monkey.ri
- Mopiranger mpranger.ri

- Nemesis 2	nem2beta.ri
- Nemesis	nemesis1.ri
- Nemesis 2	nemesis2.ri
- Nemesis 3	nemesis3.ri
- Hyper Olympic 1	olympic1.ri
- Hyper Olympic 2	olympic2.ri
- Parodius	parodius.ri
- Penguin Adventure	penguin.ri
- Ping Pong	pingpong.ri
- Pippols	pippols.ri
- Pooyan	pooyan.ri
- Q*bert	qbert.ri
- Roadfighter	road.ri
- Salamander	salamand.ri
- Shalom	shalom.ri
- Soccer	soccer.ri
- Sparkie	sparkie.ri
- Super Cobra	sucobra.ri
- Tennis	tennis.ri
- Timepilot	tmpilot.ri
- Track&field 1	track1.ri
- Track&field 2	track2.ri
- Magical Tree	tree.ri
- Twinbee	twinbee.ri
- King's Valley II	valley21.ri
- Video Hustler	vhustler.ri

**SONY:**

- Computer Billiards	billiard.ri
- Coaster race	coaster.ri
- Crazy train	crtrain.ri
- Cosmo-explorer	explorer.ri
- Mouser	mouser.ri
- Othello	othello.ri
- Payload	payload.ri
- Supper soccer	ssoccer.ri
- Traffic	traffic.ri
- Magical Kid Wiz	wiz.ri

**2. CJS MSX2 EMULATOR**

Vindplaats: \emulator\cjsmsx2

Gebruik: Zie bij Virtual MSX

Deze emulator is een MSX1 en MSX2 emulator die werkt onder DOS. Hij is heel snel en ondersteund geluid, hoewel hij wel eens een steekje, lees nootje, wil laten vallen. Een voorbeeld: als ik het spel PINGPONG speel van Konami, dan gaat het qua snelheid goed. Het gejuich van het publiek als er een punt wordt gescoord komt helemaal overeen met het geluid op een echte MSX. Alleen het geluid van het balletje lijkt in de verste verte niet op het geluid zoals je zou moeten horen.

Met deze emulator is het mogelijk naast alle MSX1 romimages, zie Virtual MSX ook menig MSX2 romimage te draaien op een redelijke snelheid.

Het is alleen niet mogelijk om deze romimages direct te gebruiken. Elk romimage moet opgedeeld worden in een aantal blokken dat varieert na gelang de grootte van het romimage. De grootte van de blokken is 8KB, dus bij een romimage van 16KB worden dat dus 2 blokken van 8KB.

De gemakkelijkste manier om nu te werk te gaan is de volgende. Onder de directory waar de emulator is geïnstalleerd maak je een directory met de naam van het programma, bijv: c:\MSX\QUARTH.

In deze directory QUARTH copieer je het bestand QUARTH.RI van de CD. Vanuit de directory waar de emulator staat copieer je het programma SPLITROM.EXE naar de directory waar de romimage staat, in het voorbeeld ziet dat eruit als volgt:  
"COPY SPLITROM.EXE  
\MSX\QUARTH".

Vervolgens tik je in "SPLITROM QUARTH.RI" en drukt op de ENTER-toets. Het bestand QUARTH.RI wordt nu

opgedeeld in stukjes van 8 KB. Als dit gebeurt is moet je het bestand QUARTH.RI wissen en kun je eventueel ook SPLITROM.EXE wissen uit de directory QUARTH. Je hebt het immers niet meer nodig.

Wil je nu het spel QUARTH spelen dan tik je het volgende in als je in de directory bevindt waar de emulator is geïnstalleerd, "MSX2 /Epadnaam\QUARTH". Op mijn computer zou dat er als volgt uitzien, "MSX2 /EC:\MSX\QUARTH\QUARTH".

Het vraagt nogal wat werk maar dan ben je ook verzekerd van een emulator die enerzijds heel snel draait, en anderzijds ook nog het geluid ondersteund wat zeker bij het spelen van spelletjes heel belangrijk is.

Het rechtstreeks gebruiken van de diskimages is mij niet gelukt. Je zult dus eerst de diskimages terug op een diskette moeten zetten, of met behulp van de MSX-verkenner bestandje voor bestandje naar een directory van je harde schijf moeten verplaatsen.

Bijna alle op de Millennium CD geplaatste romimages zullen werken nadat ze op de voorgaande wijze zijn behandeld. Dus zowel de MSX1-romimages (zie lijst bij Virtual MSX) als de MSX2-romimages.

### **3. FMSX**

Vindplaats: \emulator\fmsx

Gebruik: Deze emulator is gebruiksklaar vanaf de CD-ROM.

Dit is een MSX1, MSX2 en MSX2+ emulator werkend onder DOS. SCC-geluid wordt ondersteund. Het ziet er prima uit maar voor mijn systeem te langzaam. Ro-

mimages zijn direct te gebruiken maar om één en ander draaiend te krijgen is het toch wel even een gepuzzel. Om het voor de gebruiker wat gemakkelijker te maken bevindt er zich in de directory \utils\pc\win32\fmsxqs een programma waarmee je onder Windows 95 een aantal zaken betreffende FMSX in kunt stellen. Dit programma heet FMSX QUICKSTART en je kunt onder andere de volgende zaken instellen:

- Diskimages
- Romimages
- Cassette images
- Geluidskwaliteit
- Snelheid

Zoals gezegd werkt één en ander op mijn systeem traag. Waarschijnlijk zal het bij gebruik van een Pentium veel vlotter gaan. Vooral door het gebruik van het programma QUICKSTART wordt het geheel een stuk beter hanteerbaar.

### **4. MSX4PC**

Vindplaats: \emulator\msx4pc

Gebruik: Deze emulator is gebruiksklaar vanaf de CD-ROM.

Dit is een MSX1 en MSX2 emulator werkend onder DOS. De snelheid is prima, ook op mijn systeem. MSX4PC ondersteunt wel diskimages maar geen romimages. MSX4PC ondersteunt ook het gebruik van geluid. Voor een verdere beschrijving van het programma kijk in de oudere MC-CM boeken.

### **BESTE EMULATOR**

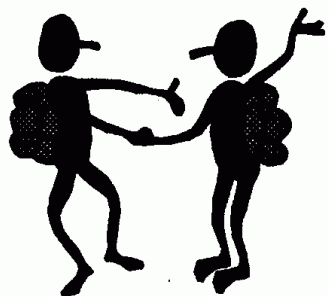
Wat is de beste emulator. Dat is moeilijk te zeggen. In deze tijd van Windows 95 is het

gemakkelijk dat je een instelprogramma hebt dat daaronder draait, zoals bij FMSX. Toch stelt het weer iets hogere eisen aan het systeem dan CJSMSX en MSX4PC. Deze draaien allebei heel snel maar hebben zo ieder hun eigen gebruiksaanwijzing. Virtual MSX is een heel snelle en goed werkende emulator maar heeft als nadeel dat het geen geluid ondersteunt en alleen een MSX1 emuleert.

Mensen zullen door het eigen gebruik vanzelf een favoriet kiezen, en als deze voldoet waarom zou je dan een andere moeten pakken. Voor mijzelf, met een langzaam systeem, is snelheid belangrijk, dus is CJSMSX mijn favoriet. Dit zal waarschijnlijk ook komen omdat ik hier al het langste mee werk.

In dit artikel zijn niet alle mogelijkheden van de emulators aan bod gekomen. Vragen kunnen altijd gesteld worden, het liefst tijdens een Workshop. Mochten er heel veel vragen komen dan zullen we er zeker nog een artikel aan besteden.

Peter Mathijssen



## KOPIJ VAN COPI

Hier het sluitstuk van de BITS. Al staat het dan ergens midden in het blad toch is het meestal het laatste dat er aan de lay-out van het blad wordt gedaan. Deze keer dus een echt vulstukje.

We hebben de eerste WORKSHOP bij de Schans achter de rug en we horen zeker heel positieve geluiden. Het was als van ouds weer druk en ook leden die al langere tijd niet waren geweest kwamen een kijkje nemen. Steeds krijgen we nieuwe leden erbij en de PC Gebruikersgroep is nog net niet zo groot als de MSX Gebruikersgroep, maar ik denk niet dat dat nog lang zal duren. De MSX Gebruikersgroep bestaat uit onze trouwe, langjarige leden en zo af en toe een paar nieuwe leden per jaar. Meestal tijdens onze beurs of tijdens de beurs in Zandvoort melden die zich aan.

Zoals uit het redactionele artikel blijkt is het belangrijk dat je bij de WORKSHOPS je lidmaatschapskaart bij je hebt. En die krijg je alleen maar als je op tijd betaalt of betaald hebt. Ook wordt de cursus Windows 95 alleen voor de leden georganiseerd en ik heb me ook maar weer opgegeven. Je bent nooit te oud om iets te leren en je moet toch een beetje bij blijven als je dagelijks met een computer werkt. Ik vond zelf dat ik wel leuk met Windows 3.11 werkte, maar ja dat is weer achterhaald, vooral voor de programma's die je tegenwoordig gebruikt. Nou we zien wel en gaan er vanaf eind deze maand voor 10 weken tegenaan.

Nou tot de volgende BITS met een hele bladzijde ??? Wie weet.

CoPi.

## MILLENIUM

Al een jaar gelden geleden werd bekend gemaakt de MCCM er mee zou stoppen wanneer de 90 volgemaakt zou zijn. Dat heeft nog langer op zich laten wachten dan aanvankelijk iedereen gedacht zal hebben. Zelf ben ik bij de samenstelling van het blad betrokken geweest vanaf nummer 58 dat in februari 1993 uitkwam. Als recensent van het fenomeen diskmagazines heb ik steeds geprobeerd een (positieve) bijdrage in de samenstelling van het blad te leveren. Uit dien hoofde ben ik dan ook enigszins bekend geraakt met de deadlines en de verschijningsdata van het blad. Zo wilde het dat ik begin juli reeds mijn kopij had aangeleverd voor het laatste nummer van MCCM. Het zou uiteindelijk nog bijna nog een klein jaar duren alvorens deze laatste MCCM bij de mensen op de deurmat zou vallen ...

En werd het wachten beloond? Die vraag is niet zo eenvoudig te beantwoorden. Zeker niet voor mij, aangezien ik bij de beantwoording hiervan toch een dubieuze rol lijk te spelen. Zoals ik al zei ben ik zelf ruim vier jaar betrokken geweest bij de samenstelling van (een deel van) het blad. Vandaar dat ik derhalve wellicht ook niet de meest aangewezen persoon lijk te zijn om daar een deskundig (lees objectief) oordeel over te kunnen geven. Echter, gezien het karakter van deze laatste MCCM en in het bijzonder de met veel bombarie aangekondigde eind-CD, blijkt de inhoud en de opzet van deze CD toch verdacht veel in de beurt te komen van de door mij gerecenseerde diskmagazines gedurende het bestaan van MCCM. Vandaar dat ik bij deze toch een poging wil wagen. Voor de duidelijkheid wil ik vooraf even aangeven

dat ik bij de beschrijving van al hetgeen dat ik ga tegenkomen, mij zal beperken tot de puur inhoudelijke kant. Een van mijn collega's binnen onze club heeft de euvele moed gehad de verschillende emulatoren zoals die op de CD's te vinden zijn aan een grondige inspectie te onderwerpen. Zijn relaas vindt u elders.

Daar gaat-ie dan. MCCM 90, zoals gezegd de laatste uit een lange reeks, lang gewacht en toch nog verschenen. Ik weet niet hoe het de meesten van u vergaan is, maar ik heb het blad als een speer doorgebladerd en kon mijn ongeduld amper nog bedwingen. Op weg naar mijn PC hoopte ik al wat ik op de CD zou aantreffen en had ik mijn keuze al gemaakt van het spel dat ik ging testen zonder exact te weten wat er zoal op zou staan.

Wie de autorun op zijn CD aan heeft staan komt meteen in het menu terecht. Anders leidt het starten van het bestand Menu32.EXE uit de folder MENU32 tot hetzelfde resultaat. Met de cover van nummer 90 aan de rechter kant kan een keuze gemaakt worden uit de verschillende onderdelen.

In het VOORWOORD maakt Frank Druijff zei het met enige droefheid toch trots melding van het verschijnen van nummer 90 maar in het bijzonder over de toevoeging van de dubbel CD, die naar zijn idee de toepasselijke naam van Millennium heeft meegekregen. Na nog enige uitwijding over de copyrights van de diverse programma's die op de CD' terug te vinden zijn, eindigt hij met een terecht

bedankje richting Wammes Witkop, de eigenlijke veroorzaker van alles.

In de rubriek MCCM is een uitgebreide beschrijving terug te vinden van de werkwijze van de CD. Zo is er een viertal emulatoren op de CD gezet die het mogelijk moeten maken om de diverse software die bij elkaar gebracht is, op de PC aan het draaien te krijgen. Twee van deze emulatoren, MSX4PC en fMSX zijn direct vanaf CD te starten, terwijl de andere twee, de Compujunks

emulator en de Virtual MSX eerst geïnstalleerd dienen te worden op de harde schijf. Vanuit deze rubriek is het eveneens mogelijk een indruk te krijgen over het totstandkomen van een blad als MCCM. In de vorm van een aardige reportage krijg je een goed beeld wat er zoal allemaal bij komt kijken om een goed blad als MCCM toch was in elkaar te zetten. Onder Internet tref je de belangrijkste sites aan van onder andere de emulatoren zoals die ook de CD zijn gezet. Het kan echter nooit kwaad de sites zo af en toe nog eens te bezoeken om te zien of er geen updates te downloaden zijn. Uiteraard is een heel groot deel ingeruimd voor een uitgebreide beschrijving hoe met de CD om te gaan, hoe eventuele problemen het hoofd te bieden en welke emulatoren er gebruikt kunnen worden.

Een schat aan informatie is terug te vinden in MilC, dat staat voor zo veel als MSX Informatie & Listing Collectie. Hierin is wederom een onderverdeling gemaakt in een drietal hoofdrubrieken: MSX specifi-

caties, Programmeren en Algemeen. Alle rubrieken kenmerken zich door een uitgebreid aanbod aan artikelen die, zoals de namen al doen vermoeden, variëren van puur technische tot programmeerachtige informatie. Maar er zijn ook honderden tips terug te vinden veelal in de vorm van pokes die het spelen van de diverse spellen die ooit voor de MSX geschreven zijn, in

de hoop ze sneller tot een goed einde te brengen.

Bij de INSTELLINGEN kan de default emulator inge-

steld worden die men wenst te gebruiken bij het bekijken van de verschillende software. fMSX ondersteunt standaard de zogenaamde romimages, terwijl MSX4PC de diskimages standaard ondersteunt. Een aantal romimages vereist enkele speciale instellingen waarvoor het beste het programma fMSX Quickstart gebruikt kan worden. Dit programma vind je in de folder:

`\UTILS\PC\WIN32\fMSXqs`

Alsof dat nog niet genoeg is vind je eveneens de teksten van MCCM 88, 89 en 90 op de CD aan. Hiervoor is het echter noodzakelijk de Acrobat Reader te installeren aangezien deze de gebruikte PDF-bestanden zichtbaar kan maken. Wie zoals ik een hekel heeft aan nederlandstalige software kan de Engelse versie simpel downloaden vanaf de site van Acrobat:  
[HTTP://WWW.ADOBE.COM](http://WWW.ADOBE.COM)

Grappig is dat met name MCCM 90 op CD een groot aantal artikelen bevat waarvoor





geen plaats meer was in het reguliere blad, maar op de CD des te meer. Tja, dat komt ervan als je de verschijningsdatum van het blad steeds blijft verschuiven.

De belangrijkste rubriek is ongetwijfeld die van de SOFTWARE. Ook hierin wordt wederom een onderverdeling gemaakt in een vijftal subrubrieken: Copyright, Public Domain, Shareware, Freeware en Utilities (foei, die 's). Het zou ongetwijfeld te voeren om een uitputtende opsomming te geven van wat er hier zoal terug te vinden is. Met name de Copyright ziet er erg spannend uit. Programma's die ooit vele tientallen guldens gekost hebben, vind je hier in een schier onuitputtelijke reeks aan je ogen voorbij trekken. Ik noem bijvoorbeeld Aackosoft, Konami, Philips, Radarsoft. Maar ook bekende software uitgebracht door toch niet de minste clubs en verenigingen die de MSX historie gekend heeft passeren hier net zo makkelijk de revue. Wat te denken van ANMA, Compoetania, MSX Engine, FutureDisk, Parallax en Sunrise. Bij de Shareware kom je bijvoorbeeld TED tegen van Jos-tel, de tekstverwerker voor onze MSX waar ons aller Cokky zolang aan vastgehouden heeft, en terecht. Bij de Utilities tot slot word je zoals al gemeld getraakteerd op de Acrobat Reader, maar is ook de bekende zipper WinZIP 6.3 een rijke aanvulling op de toch al niet geringe hoeveelheid software.

Wie wil kan al dit schoons bewonderen onder het genot van rustgevende synthesizer-tonen van Liveform. Als ik het goed begrepen heb, brengen zij binnenkort een CD uit en als voorproefje daarop is de track Aquatic beschikbaar gesteld voor deze Millennium. De muziek doet in het begin heel erg denken aan een van mijn

favorieten, Michael Garisson, maar neigt zo af en toe ook naar Tangerine Dream. En dat mag zeker als een compliment ervaren worden.

Conclusie: MCCM heeft op een waardige manier afscheid genomen. De dubbel CD die de abonnees van het laatste uur ten deel gevallen is, maakt toch wel een en ander goed. De CD is aardig vormgegeven en werkt prachtig door de Windows95 interface. Hierin schuilt dan ook meteen enige kritiek: hoe zit het met de Windows 3.x bezitters en de laatste DOS-fanaten onder ons. Wat betreft dat laatste hult elke tekst zich in diep stilzwijgen. Word je hier verplicht om Windows 95 op je harde schijf te zetten? Hoe dan ook, de diskettenbakken kunnen rigoureuus opgeruimd worden. Ik kan me niet voorstellen dat mensen die deze CD bezitten nog veel losse diskettes over zullen houden. Wie zo af en toe maar toch ook wel weer regelmatig deze CD aan zijn PC zal toevertrouwen, zal menig uurtje zoet zijn om alles wat hierop staat een rustig te bekijken. Met een beetje pech ben je daar inderdaad tot het volgende millennium mee bezig. Vergane glorie, vergeten MSX-groeperingen herleven, zij het soms heel even. Het was het wachten toch wel waard, deze eind-CD en voor de voortijdige opzeggers en andere afhakers geldt: jammer! Hoewel de interface die je door de verschillende menu's heen loodst niet altijd perfect zijn werk doet, denk ik toch dat de samenstellers van de CD Marco Soijer, Arjan Steenbergen en Frank Druijff een grote pluim verdienen voor het totstandkomen van deze unieke CD.

Bert Daemen

# BOB ROOS – PRINT REFILL

- Inname van inkt- en tonercartridge's.
- Verkoop van Rebuild tonercartridge's.
- Reviseren van Hewlett Packard inktcartridge's.
- Navul-inktsets o.a. Hewlett Packard, Canon,
- Epson en Lexmark.

Van Coothstraat 25  
5281 CT BOXTEL

Tel./Fax 0411-683513  
B.g.g. Mobiel 06-55730444

***DENK OOK EENS AAN HET MILIEU!***



Gereviseerde HP51626A cartridge (met inruil) f 32,75  
Gereviseerde HP51629A cartridge (met inruil) f 35,10

Gereviseerde Canon BC-01 (met inruil) f 35,95  
Gereviseerde Canon BC-02 (met inruil) f 39,95

## COMPATIBLE INKTJET CARTRIDGES

Canon BCI-10 black 3 st.	f 32,95	Epson SO20025 black	f 19,95
Canon BCI-11 black 3 st.	f 27,95	Epson SO20034 black	f 24,95
Canon BCI-11 color 3 st.	f 42,95	Epson SO20036 color	f 42,95
Canon BJI 642 black	f 14,95	Epson SO20047 black	f 29,95
Canon BJI-201 black hc	f 12,95	Epson SO20049 color	f 42,95
Canon BJI 643 bl./c/m/y	f 19,95	Epson SO20093 black	f 39,95
Canon BCI-21 black	f 17,95	Epson SO20097 color	f 59,95
Canon BCI-21 color	f 34,95	Epson SO20108 black	f 35,95
Olivetti JP 150black	f 29,95	Epson SO20089 color	f 59,95

**Prijzen incl. 17,5% BTW    Prijswijzigingen voorbehouden.**

01-12-1997

# WINDOWS 95 TIPS

We vervolgen weer met onze reeks tips...

## TIP 21: POWERTOYS

De Microsoft PowerToys zijn een aantal handige utilities voor Windows95. De handigste is wel TweakUI. Met dit programma is het mogelijk om veel instellingen van de user interface aan te passen, zoals bijvoorbeeld snelkop-pelingspijltjes en de inhoud van het menu 'software verwijderen'. Meer informatie en downloaden op:

<http://www.microsoft.com/windows/software/PowerToy.htm>

## TIP 22: WISSEN ZONDER PRULLENBAK

Om bestanden te wissen zonder dat ze eerst naar de prullenbak gaan, houd dan SHIFT ingedrukt tijdens het deleten.

## TIP 23: F8

Als je regelmatig van configuratie wisselt om de verschillende onderdelen van Windows te starten, hoeft je niet steeds op de F8-knop te drukken. Voeg in MSDOS.SYS de volgende regel toe onder het kopje [Options]: BootMenu=0. Sla het bestand op en geniet van je menu.

## TIP 24: OPSLAAN ALS ...

De Opslaan als ...-vensters van Windows-applicaties bieden dezelfde mogelijkheden als een desktop-venster als het op rechter muisknop-commando's aankomt. Je kunt eenvoudige bestandsbeheer-taken dus net zo goed uitvoeren als je toevallig over een bestand struikelt in een bewaardialoogvenster.

## TIP 25: ALT-PRINT SCREEN

Je maakt even een schermafdruck met Print Screen en je hebt je directory-overzicht weer op papier voor je met je opruimbeurt begint.

En toen installeerde je Windows 95 en deed die knop niets meer. Klopt, want Windows 95 stuurt de schermafdruck naar het klembord, en niet naar de printer. Open maar eens een tekenprogramma als je net een schermafdruck hebt gemaakt en kies voor het inplakken van de klembordgegevens: daar is je scherm. Vanuit dit tekenpakket is het uiteraard wel af te drukken. Tipje: als je alleen een afdruck van een venster wilt hebben (de Verkenner bijvoorbeeld), druk dan op ALT-PRINTSCREEN.

## TIP 26: PRULLENBAK OF ZOOI?

Wie per se de nieuwe, oude of eigen spelling wil hanteren op de desktop, of gewoon een prullenbak wil die zooi heet, kan de naam veranderen. Klik op START, kies uitvoeren, tik regedit en klik op OK.

De naam van de prullenbak staat onder de volgende key:

```
HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID  
{645FF040-5081-101B-9F08-00AA002F954E}
```

Verander de tekst onder de default waarde, ga naar de desktop en druk op F5 (refresh) en zie daar, de prullenbak heeft een andere naam.

## TIP 27: WINHACKER 2.0

Met WinHacker is het mogelijk meer zaken van Windows95 aan te passen. Zo kunnen de explorer, start menu, shell en

nog veel meer aangepast worden. WinHacker werkt ook met plugins, zodat nog meer functionaliteit toegevoegd kan worden. Een nadeel van WinHacker ten opzichte van TweakUI van de Powertoys is dat het shareware is: het kost je \$25 of anders houdt het programma na 20 dagen op met werken.

### **TIP 28: VIDEOKAARTEN**

Zelfs onder Windows 95 hebben sommige videokaarten hun eigen instel-utility nog nodig om het beeld correct weer te geven. De Diamond Stealth 64 bijvoorbeeld heeft in AUTOEXEC.BAT nog steeds S64MODE nodig, tenzij je de nieuwste drivers download vanaf de website van <http://www.diamondmm.com/>.

### **TIP 29: BACKUP**

Na alle tips waarmee je de mooiste dingen kunt doen in je registry wordt het tijd om eens duidelijk te maken hoe je je onbetaalbare registry, het hart van je systeem, kunt opslaan voor als je iets echt verkeerd doet.

Je kunt je registry volledig of in gedeeltes backup-en. Open de editor (Start, Uitvoeren, regedit) en klik het registry-menu naar beneden. Klik nu op Export Registry en vul de naam van je backup in. Een volledige backup past waarschijnlijk niet op een diskette, maar je kunt hem later in delen inpakken. Als je aan het werk bent in een gedeelte van de registry kun je dat gedeelte ook apart opslaan: klik op de tak van de registry waarin je aan het werk bent en klik op Registry, Export Registry File en je hebt een backup van het gewenste gedeelte.

### **TIP 30: F2**

Om een object (bestand, snelkoppeling enzovoorts) snel te hernoemen selecteer je het object en druk je op F2.

### **TIP 31: KLADBLOK**

Ooit een tekst ingeplakt in het kladblok? Valt wel mee toch, die paar regels? Alleen worden die regels steeds langer en langer en langer.

Probeer eens onder Bewerken de Automatische Terugloop aan te zetten, dat scheelt een slok op een borrel. Standaard staat deze optie uit, maar als je hem eenmaal hebt aangezet voor een tekst blijft de instelling bewaard. Hoe groot of klein je je venster ook maakt, de tekst loopt nooit meer links en rechts uit beeld.

### **TIP 32: DISKETTE**

Heb je een diskette met allerhande oude rommel die je nooit meer gebruikt, maar wil je diskette graag nog een keer gebruiken?

Snel-formatteren gaat sneller dan leeggooien. Klik met rechts op het schijf-icoon in Mijn Computer en kies voor Formatteren, Snel (de standaard-instelling).

### **TIP 33: CD-ROM**

Als je op je desktop een snelkoppeling naar de CD-ROM-speler hebt gemaakt moet je eens letten op dit icoon. Het verandert namelijk al naar gelang de CD-ROM die in je speler zit, net als op de Apple Macintosh gebruikelijk is. Op die manier, mits je recente CD-ROM's hebt voor het Windows 95 platform, kun je snel zien welke CD in je speler zit.

### **TIP 34: ICONEN**

Het is mogelijk om verschillende iconen en objecten in een keer te veranderen met een rechter muisknop. Als je als die iconen wilt verplaatsen of kopiëren naar een andere directory kun je ze natuurlijk gaan verslepen, maar misschien is het handiger om gewoon knip en plak te gebruiken. Je kunt dan op je gemak de map zoeken waar je de iconen wilt laten.

### **TIP 35: SYSTEEMEIGENSCHAPPEN**

Je kunt natuurlijk via het START-menu naar het configuratiescherm gaan en daar bij de instellingen klikken op de systeem-eigenschappen, maar misschien is het handiger om met rechts op Deze Computer te klikken en voor de eigenschappen te kiezen. Je komt dan meteen in het juiste venster terecht.

### **TIP 36: EXTENSIE**

Voor doorgewinterde DOS-gebruikers is de extensie van een bestand van vitaal belang.

Windows 95 daarentegen heeft de gewoonte die extensies niet te laten zien. Probleem? Nee hoor: in een bestandsvenster kies je Beeld, Opties, Bestandstypen, Bewerken en kies voor de optie altijd extensies tonen. Dan hoef je tenminste niet te vertrouwen op wazige icoontjes voor de herkenning van de bestanden. Let wel, alleen het nu aangepaste bestandstype toont de extensies, zelfs als de optie verberg DOS-extensies in het Beeld-menu uit staat.

### **TIP 37: WINDOWS 95 TOUR**

Met de opdracht  
C:\WINDOWS\TOUR.EXE kan de Win-

dows 95 Tour (Rondleiding) ten allen tijde worden gestart.

### **TIP 38: KLEUREN**

Het is natuurlijk erg leuk om zoveel mogelijk kleuren te gebruiken in Windows, maar tenzij je over een sloot videogeheugen beschikt vertragen meer kleuren de beeldopbouw aanzienlijk. Ben je veel aan het netsurfen, dan zijn 256 kleuren meer dan voldoende. Werk je veel met grafische toepassingen als Photoshop of Paint Shop Pro, probeer dan eens een hogere kleurinstelling (onder de eigenschappen van het beeldscherm).

### **TIP 39: BEKIJKEN**

Klik rechts op een bestand en kies voor snel weergeven (als Windows het formaat herkent) nu kunt U het bestand bekijken zonder de applicatie te openen. Het is niet zo slim als het zou moeten zijn en u kunt niet printen of kopiëren, maar het voorkomt duimendraaien tijdens het starten van bijvoorbeeld Excel.

### **TIP 40: PRULLENBAK**

Probeer eens iets te vinden in een volle prullenbak. Bijna onmogelijk, ware het niet dat je de prullenbak, net als elk bestandsvenster, kunt ordenen. In het Beeldmenu bovenin de prullenbak kun je aangeven welke indeling je wilt hebben. Maak ook het venster groot genoeg om alle vijf de kolommen met informatie te kunnen weergeven. Het sorteren gaat door te klikken op de grijze ruimte bovenaan elke kolom.



**Internationale  
MSX&PC  
Computerbeurs  
TILBURG**

Zaterdag 25 april 1998  
van 10.00 tot 17.00

**BREMHORSTHAL**

Oude Goirleseweg 167

Toegang Hfl. 7,50 p.p.

Voor informatie: 013-4560668