

# DITG

Computer Gebruikers Vereniging

# DITG

5

**Een uitgave van de Computer Gebruikers Vereniging**  
**13<sup>e</sup> Jaargang Nr. 5 1999**  
**Verschijnt 5x per jaar. Losse nummers f 3.75**



## INHOUD

<b>Algemeen</b> .....	2
Agenda .....	4
Lidmaatschap .....	4
<b>Van de Redactie</b> .....	5
Agenda Jaarvergadering .....	5
Kopij van CoPi .....	6
<b>MSX</b> .....	7
Pentaro Odessey .....	7
Gen80 .....	9
MATRA COMPUTING .....	10
<b>Poster Computermeeting 2000</b>	12
<b>PC</b> .....	13
De gebruiker op het net .....	13
Internet: aflevering 1 .....	14
Vraag en antwoord .....	18
QUAKE2 .....	19
Starcraft .....	21
<b>Advertentie Bob Roos</b> .....	25

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

30 mei 1998  
&  
30 juli 1998

## COLOFON

BITS is een onafhankelijk informatieblad  
van de Computer Gebruikers Vereniging.

### REDACTIE

Ad Mutsaers & Frank Pison

### VORMGEVING

Ad Mutsaers, Frank Pison, Cokky Pison &  
Peter Mathijssen

### MEDEWERKERS

Ad Mutsaers, Cokky Pison & Frank Pison

### ADRES

(zowel redactie als vereniging)

Bartokstraat 196  
5011 JD Tilburg

Tel: (013) 4560668 / (013) 4681421

Fax: (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 2000

---

Donderdag 13 januari ---- 20.00h - 22.00h

Algemene ledenvergadering

---

Zondag 30 januari ----- 13.00h - 17.00h

---

Donderdag 24 februari --- 19.00h - 23.00h

---

Zondag 26 maart----- 13.00h - 17.00h

---

Zaterdag 15 april 2000 10.00h - 16.00h  
Internationale computer meeting

---

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

Wat gaat de tijd toch snel, nummer 5, alweer de laatste BITS van dit jaar. Zo aan het eind van deze eeuw zijn vanuit het bestuur de beste wensen voor een prettige kerst en een goede en gezonde start in de nieuwe eeuw opzijn plaats.

En dan is het 2000 dat wil ook zeggen dat bij deze uitgave een acceptgiro bijgevoegd is.

Wilt u deze gebruiken om de contributie voor het volgende jaar te voldoen. We rekenen erop dat wij uw betaling voor 1 februari mogen ontvangen. Degene die voor deze datum betaald hebben of die al in 1999 betaald hebben ontvangen hun nieuwe clubpas samen met BITS nummer 1 van 2000.

Het bestuur heeft voor donderdag 13 januari weer een jaarvergadering belegd om met onze leden van gedachten te wisselen en de meningen te horen over het afgelopen jaar en natuurlijk de verwachtingen voor het komende jaar daarbij behoort ook het financiële overzicht. En over de computer meeting in april zal ook wel gesproken worden.

U bent van harte uitgenodigd om mee te beslissen over de toekomst van uw vereniging.

U heeft het bestuur tenslotte zelf gekozen.

Er zijn dit jaar 4 bestuursleden die aftreden. Dit wil niet zeggen dat ze niet meer terug komen in het bestuur, ze stellen zich herkiesbaar. Maar vindt u dat u het beter

kunt. Staat het u vrij om u kandidaat te stellen voor een bestuursfunctie. Er is al 1 nieuwe kandidaat

### **AGENDA JAARVERGADERING.**

De agenda voor de jaarvergadering ziet er als volgt uit:

- 1 Opening
- 2 Notulen jaarvergadering 14 jan. 1999.
- 3 Mededelingen.
- 4 Verslag afgelopen jaar.
- 5 Financieel verslag 1999.
- 6 Verwachtingen / plannen 2000
- 7 Meeting 2000
- 8 Afteden bestuursleden en voorstellenkandidaten.
- 9 Verkiezing bestuursleden.
- 10 Pauze en telling van de stemmen
- 11 Aanstellen nieuwe bestuursleden
- 12 Aanstellen kascontrole commissie
- 13 Rondvraag
- 14 Sluiting

## KOPIJ VAN COPI

De laatste kopij van CoPi in 1999. Nog enkele weken en we schrijven 2000. Hebben jullie allemaal je computer al gecontroleerd? Wat is het toch fijn als je nog steeds met een MSX werkt. Die heeft geen problemen met het nieuwe millennium, dat heb je als je geen harde schijf hebt. Er zijn echt nog veel mensen die een MSX hebben. We krijgen regelmatig telefoontjes van gebruikers en verenigingen. Soms staat er iemand op het antwoord-apparaat, die vervolgens weer belt om te zeggen dat zijn probleem al opgelost is of er bellen verenigingen die naar onze volgende meeting vragen. Zoals jullie weten wordt deze op zaterdag 15 april 2000 gehouden en jullie zijn weer van harte welkom. Om de toegangsprijs van f. 2,50 per persoon hoef je het niet te laten. In Zwitserland zijn ze al bezig met de voorbereidingen. Ze zijn dit jaar niet van plan weer aanstekers te grave- ren, maar komen met iets nieuws. We zullen ons opnieuw laten verrassen.

Dan nu het Internet. Omdat ik er helemaal niets van weet, is het de bedoeling dat ik wat vragen erover stel. Mijn eerste vraag is heel simpel. Waar hebben we het internet voor nodig. Ik zelf zie de zin er niet van in. Het is ontzettend vervelend als je iemand wilt bellen en hij is steeds in gesprek omdat hij uuuuren zit te internetten. Het is zelfs eens gebeurd, dat we iemand dringend nodig hadden en er toen maar naar toe gereden zijn. Fijn dat er internet is nietwaar. Nu kun je wel een aparte lijn, dat heet geloof ik ISDN er voor nemen of in de toekomst via de kabel een internetaansluiting krijgen, maar weet je wel hoeveel dat kost. Persoonlijk vind ik het veel leuker om met iemand te telefoneren dan te "chatten". Je hoort dan aan de toon waarop

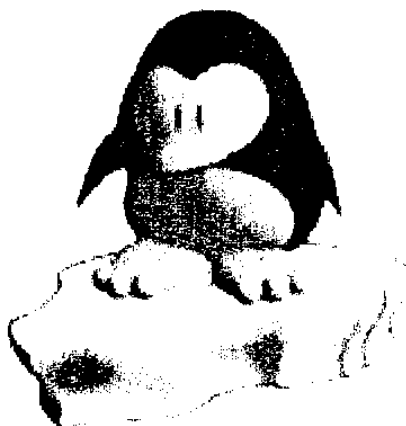
iemand praat soms hoe die zich voelt en als je alleen maar woorden op je scherm ziet valt daar niets uit op te maken. Het wordt natuurlijk wel weer wat anders als je een webcam hebt, dan kun je elkaar tenminste nog zien ook. Frank is sinds enkele weken in het bezit van een webcam. Gekregen voor zijn verjaardag hoor van een heel lieve neef van ons, die in de computers zit. Hij is een crack op het gebied van netwerken en vond het leuk op deze manier met zijn oom te communiceren. De eerste verbinding moet nog gemaakt worden, maar alles werkt al perfect. Als je dit zo leest lijkt het wel of ik meer van internet weet dan ik zei. Maar dat komt alleen maar omdat ik toevallig les 1 al gelezen heb voordat het geplaatst is en omdat Frank af en toe en dan bedoel ik echt af en toe wel eens laat zien waar hij mee bezig is.

Toch moet ik toegeven dat er toch voordelen zijn. Normaal brengen we de uitnodigingen en notulen van de bestuursvergaderingen persoonlijk naar de bestuursleden toe. Dit keer hebben we van het internet gebruik gemaakt en via E-mail alles gestuurd. Het ging in het begin nog niet vlekkeloos, maar ze hebben allemaal de gegevens ontvangen. Het controleren daarvan gaat wel weer per telefoon. Goed dat die nog altijd in gebruik blijft. Tot zover mijn internetvraag en ervaring.

Ondanks de problemen die het met zich mee brengt, wens ik iedereen een witte kerst en een gelukkig en gezond 2000.

Tot ziens op de workshops en tot de eerste BITS in 2000. Stuur ons weer eens kopij, we zullen er erg blij mee zijn

## PENTARO ODESSEY



Na de lange en zware tocht om de pinguïn prinses te bevrijden uit de handen van de wrede pinguïn keizer in Penguin Adventure, leefden Pentaro en zijn geliefde nog lang en gelukkig... totdat de wrede keizer besloot wraak te nemen. Met een listige truc lokte hij Pentaro in de val en nam hem gevangen. De keizer was zo kwaad op Pentaro dat hij besloot hem niet zonder meer te doden maar hem naar een verafgelegen, gevaarlijk land te brengen, om hem, ver weg van zijn geliefde, een eenzame, langzame dood te laten sterven.

Het spel Pentaro Oddysey is in feite een vervolg op het bekende Penguin Adventure van Konami. Het verhaal van Pentaro Oddysey gaat verder waar Penguin Adventure ophoudt. De ondertitel is dan ook niet voor niets 'The revenge'. Pentaro Oddysey is helaas niet gemaakt door Konami maar door de Spaanse groep Cabinet. Het wordt uitgegeven via Sunrise en is onder andere verkrijgbaar via het Sunrise Games Abonnement.

### HET SPEL

Pentaro Oddysey is geen ren-en-spring spel zoals zijn voorganger, maar een plat-

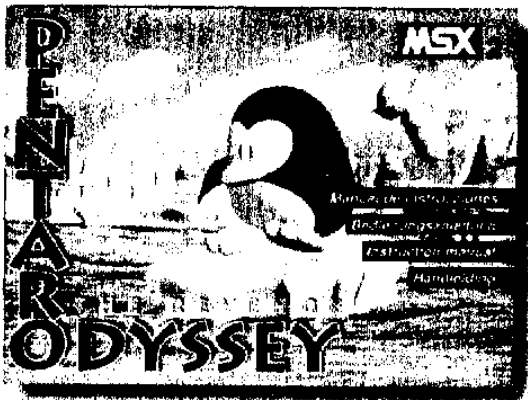
form spel. 27 levels lang moet Pentaro zich door allerlei velden heen bewegen en ondertussen items verzamelen en monsters ontwijken en verslaan. Ieder veld heeft een ander doel. In sommige velden moet je alle monsters verslaan, in andere moet je bepaalde items verzamelen. Wanneer je het doel bereikt hebt verschijnt er een deur waardoor je naar het volgende veld gaat. Kijk echter goed uit, in sommige velden zijn twee uitgangen. De gemakkelijkst te bereiken uitgang heeft vaak een belangrijk nadeel: je kan er een leven door verliezen of minder punten voor krijgen.

Monsters verslaan doe je door ze neer te schieten. Hoe vaak je een monster moet raken verschilt per monster. Een octopus bijvoorbeeld hoeft je soms maar één keer te raken maar soms ook wel tien keer. Dat is van tevoren niet te voorspellen. Hierdoor moet je erg voorzichtig spelen. Persoonlijk heb ik liever een wat meer consequentere aanpak, waardoor je relaxter kunt spelen en je niet zo vaak afgaat.

Het spel kent geen save mogelijkheid of passwords. Je zult ieder keer weer in level 1 moeten beginnen. Voor een dusdanig lastig spel met 27 levels is dat niet echt handig. Het spel kent wel continues. Als je af bent krijg je nog één continue. Net als in de spellen van Konami moet je daarvoor tijdig op F5 drukken wanneer je af bent. Je krijgt standaard 1 continue, maar waarschijnlijk kan je er in het spel zelf ook nog vinden. Ik ben ze echter nog niet tegengekomen. Verder dan level 4 of 5 ben ik nog niet gekomen.

## BEDIENING

De bediening van het spel is vrij eenvoudig. Het spel werkt met joystick en toetsenbord. Wanneer je de cursortoetsen gebruikt, dan kan je springen met de spatiebalk of shift en schieten met Graph, Code of iedere A-Z toets. Pentaro kan dus schieten en springen, maar hij kent ook een speciaal trucje. Hij kan namelijk tegen muren opspringen. In het spel is gelukkig een practice (oefen) mode ingebouwd, want dit trucje is niet zo eenvoudig als dat het in de handleiding lijkt. Het kostte me toch een minuut of tien voor ik het door had. Je moet je acties heel goed timen anders gebeurt er niets. Heb je het eenmaal door dan gaat het daarna bijna vanzelf.



## UITVOERING

De graphics in Pentaro Odyssey zijn aardig. Volgens mij is het spel in screen 4 gemaakt. Dat bevordert de snelheid maar daar staat tegenover dat de grafische mogelijkheden wat minder zijn dan in screen 5. Het lijken eigenlijk wel MSX1 graphics.

De fmpac muziek is eenvoudig maar goed. Het deuntje in de oefenmode gaat snel vervelen, maar die in het hoofdmenu juist

niet. Zowel op 50 als op 60 Hz loopt de muziek even snel, netjes.

De enkelzijdig geformatteerde HD diskette van TDK is voorzien van een fraai kleuren label. De diskette zit in een plastic doosje dat eveneens voorzien is van een kleurencover. De handleiding past er helaas niet in. Deze is ongeveer anderhalf keer zo groot als het diskettedoosje. De handleiding is gedrukt op wit glossy papier met alle tekst en plaatjes in een donkergroene steunkleur.

De handleiding bevat instructies in vier talen: Spaans, Duits, Engels en Nederlands. De teksten in de handleiding zijn, hoe mooi ze er ook uitzien, ronduit slecht. Zowel de Nederlandse als de Engelse teksten zijn slecht. Hoewel de teksten slecht vertaald zijn, is wel duidelijk wat bedoeld wordt. Eerst wordt het verhaal verteld, dan volgt informatie over hoe het spel gespeeld moet worden, vervolgens wordt de bediening toegelicht en wordt het hoofdmenu besproken. Als laatste volgt dan nog een stukje over de garantie.

## CONCLUSIE

Pentaro Odyssey is een lastig spel. Je zult er vele uren mee bezig zijn, zeker omdat er geen save optie in zit. Het spel ziet er verder redelijk goed uit en gaat vergezeld van goede muziek, mits je een fmpac hebt. De aankleding van de diskette, de verpakking en de handleiding is zeer fraai. Jammer alleen dat de handleiding niet in de doos past. Wie van platformspellen houdt moet hier zeker naar kijken, als je tenminste van een uitdaging houdt

Arjan Steenberg

## GEN80

# XASm

GEN80, de meest gebruikte assembler op de MSX, mag dan goed zijn, snel is hij allerminst. Toch jammer, als je een werkloze Pentium-veel naast je MSX hebt staan. Of...?

Of je nu liever in dos, een dos-box of in Win32 (Windows 95/NT) werkt, voor al deze omgevingen zijn versies van XAsm verkrijgbaar.

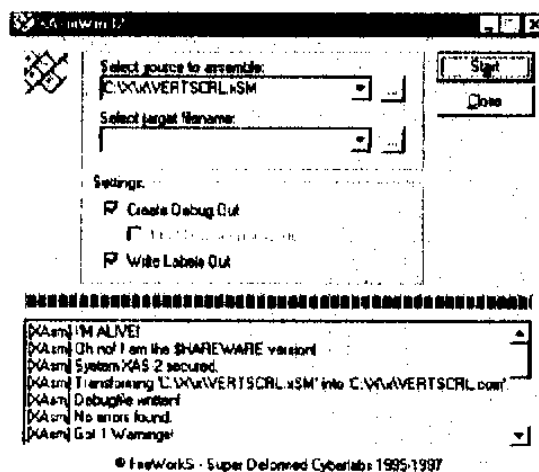
XAsm is een assembler voor de MSX die je op de pc kunt draaien. Het grote voordeel hiervan is dat het vele malen sneller gaat dan op de MSX. Er zijn echter ook andere voordelen. Iets dat voor grote programma's belangrijk is, is de maximale lengte van labels. Deze is in XAsm maximaal 128 tekens. Als dat niet genoeg is...

Ben je gewend om in Microsoft Visual C++, of een programma met dezelfde soort IDE, te werken dan werkt XAsm extra comfortabel. XAsm kan als externe tool worden toegevoegd. Het leuke hiervan is dat wanneer de assembler een fout vindt, je alleen op de foutmelding hoeft te dubbelklikken om naar de regel met de fout toe te gaan.

XAsm is een one-pass assembler. Dat wil zeggen dat de assembler de source slechts één keer hoeft te verwerken, wat de snelheid uiteraard bevordert. De assembler genereert uiteraard een binaire output-file,

maar kan daarnaast desgewenst ook een file met debug informatie en een file met gebruikte labels genereren.

Bij gebrek aan een forse assembler listing heb ik niet kunnen controleren hoe goed en snel de assembler is. Een korte listing van 170 regels was al geassembleerd voordat ik goed en wel de startknop had ingedrukt. Enig aanpassingen waren overigens wel noodzakelijk. De enige 'fout' die ik ben tegengekomen is dat een 5-cijferig hexadecimaal getal niet wordt herkend, dus het getal 0FD9FH niet, FD9FH wel.



XAsm is shareware. Hij kan worden gedownload op de homepage van maker en clublid Marc Sletterink (<http://arak.ptf.hro.nl/~cyber/>). Na registratie krijgt u een assembler met meer mogelijkheden. De prijs is nog onbekend.

Arjan Steenberg



## MATRA COMPUTING

Naar aanleiding van een van mijn avonturen op de MSX-mailinglijst, kwam ik in contact met MkII ofwel Madonna Mark II. Ik had op de lijst antwoord gegeven op de vraag of de "Bits" nog steeds een MSX blad was. Hierop had ik het volgende geantwoord:

">Yes and no. We try to make it 50% MSX and 50% PC. But it's often difficult

>to find MSX-news. So we asked people from some other clubs

>if it was alright to use their articles and vice versa. So it is possible

>to get MSX-news to as much people as we know."

Oftewel:

"Ja en nee. We proberen het blad voor 50% uit MSX en voor 50% uit PC artikelen te laten bestaan. Maar het is vaak moeilijk om MSX nieuws te vinden. Daarom hebben we met bepaalde personen van andere clubs afgesproken om elkaars artikelen te gebruiken. Zo is het mogelijk om MSX-nieuws bij een zo grote groep mensen als mogelijk te brengen."

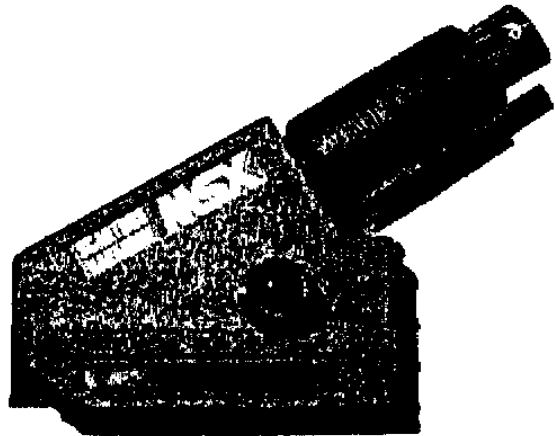
Hierop reageerde MkII met het verzoek om eens op hun site te komen kijken, omdat zij nog heel veel nieuwe dingen hadden.

Het adres van de site is:

<http://matra.cjb.net>

Wat kun je hier zoal vinden:

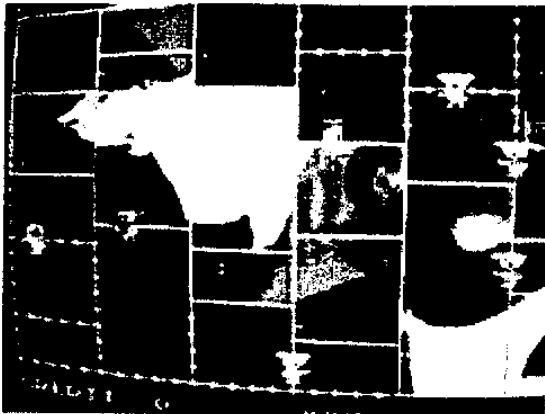
- Een interview met power-replay (een ander msx-blad)
- Een door Matra Computing ontworpen RGB-SCART adapter for MSX2/MSX2+/Turbo-R



SCARTBOX NAVARONE  
POWERED BY MATRA COMPUTER  
AUTOMATIONS

- Aankondiging van een nieuw MSX2 spel.





Dit spel wordt volgens MATRA COMPUTING zelfs ingebouwd in een heuse arcade kast, zodat het beeldscherm verticaal komt te staan.



- Advertentie van een muismat die door MATRA COMPUTING wordt verkocht.

Het plaatje onder aan de pagina geeft de opdruk van de muismat weer.

De wereld volgens Matra computing

Matra bestaat al sinds 1972 en is een groot bedrijf. Het bedrijf maakt/verkoopt o.a. software, hardware, muziek.

Men werkt niet alleen met MSX maar met alle 8-bit computers. Daarbij krijgt de MSX meer aandacht vanwege zijn duidelijke home-computer concept.

Bij Matra vind men 8-bit computers zeker niet overbodig. Volgens Matra ging de toekomst van Home-computers verloren met de komst van het 16-bit tijdperk.

Een aparte visie op het gebied van computers dus. Ga vooral eens kijken op de bovengenoemde site.

Peter Mathijssen



**Computer Gebruikers Vereniging**



**Grote Computer  
Meeting**

**Zaterdag 15 April 2000**

**Wijkcentrum De Schans**

**De Schans 123**

**Tilburg (noord)**

**10.00 tot 16.00 uur**

**Toegang 2,50 p.p.**

**Neem voor meer info of een lidmaatschap (slechts f30,- p.j.)  
contact met ons op.**

**Bartokstraat 196 Tel: (013)4560668**

**5011 JD Tilburg E-Mail: [cgv@xs4all.nl](mailto:cgv@xs4all.nl)**

**onze web-site: [www.xs4all.nl/~cgv](http://www.xs4all.nl/~cgv)**

## DE GEBRUIKER OP HET NET

### PROLOOG

Sinds kort ben ik lid geworden van de HCC. Naast het blad dat ik zou gaan ontvangen had ik me ook opgegeven voor het HCCnet. Hiermee zou ik voor Fl. 17,50 onbeperkt kunnen internetten en kreeg ik ook een "echt" e-mail adres.

Ik hoor u al vragen, zijn er ook "onechte" e-mail adressen dan? Met "echt" bedoel ik, een e-mail adres waar je met behulp van bijv. outlook express je post kunt gaan halen. De "onechte" zijn adressen waar je met behulp van de internet-browser naar toe moet om je post te kunnen lezen. Voorbeelden hiervan zijn: freemail, hotmail, dolfijn, yahoomail, etc.

### DE SITUATIE

De CGV is/was aangesloten bij een mailinglist waar veel gediscussieerd word over allerlei zaken die met MSX te maken hebben genaamd MSX@STACK.NL. Een mailinglist is een centraal e-mail adres waar iedereen mailtjes naartoe kan sturen. Personen die zich hebben ingeschreven krijgen alle binnengekomen mailtjes naar zich toe gestuurd. Heel leuk dus.

Voordat ik lid werd van de HCC haalde ik de mailtjes van de MSX-mailinglist binnen via de CGV. Nu ik een eigen "echt" e-mailadres had, wilde ik deze mailtjes voortaan op mijn nieuwe e-mailadres binnenkrijgen.

Dus dit betekende dat ik mezelf aan moest melden bij degene die de lijst onderhoud. Ik kreeg een mailtje terug zodat ik mijn

aanvraag kon bevestigen. Een goede manier om te voorkomen dat onverlaten zomaar e-mailadressen op gaan geven.

Nu bleek er rond diezelfde tijd een LAMER bezig te zijn. Een lamer is iemand die meestal irritante mailtjes stuurt en meer bezig is de zaak te verzieken voor de ingeschreven personen, dan bij te dragen aan het onderwerp van de lijst.

Enkele personen die al langer deelnemen aan de MSX-lijst probeerden ijverig op zoek te gaan naar deze persoon. Maar hij zorgde ervoor dat uit zijn herkomst niet duidelijk was.

Dit zorgde voor de nodige discussies en de frustratie steeg met de dag. Eén van de personen die ijverig op zoek was, had een lijstje gemaakt van de laatste acht mensen die zich in hadden geschreven voor de MSX-lijst. Hier was ik er dus één van.

Is er al iemand die al weet wat er toen gebeurde.

Juist. Deze persoon had simpelweg geconcludeerd dat ik de LAMER was. Nou moet ik 's morgens nogal eens heel vroeg gaan werken en vindt het dan toch leuk om nog even te kijken of ik mail heb gehad. Dus zat ik 's morgensvroeg om 6:15 te lezen dat ik ervan werd beschuldigd een LAMER te zijn. Ook al twijfelde die persoon nog wel, toch dacht hij het bij het rechte eind te hebben.

Ik heb toen meteen een mailtje naar de MSX-lijst gestuurd met onder andere het bericht dat ik niet de LAMER was en dat de manier waarop de conclusies getrokken waren me zeker niet aanstonden. Hij was

namelijk tot zijn conclusie gekomen door dat hij mij niet kende.

Toen ik dus 's middags thuis kwam en nogmaals mijn mail binnen ging halen was er een mailtje gekomen, waarin hij zijn verontschuldiging aanbood.

### **EMLOOG**

Ondertussen heb ik en de bewuste persoon al weer wat heen en weer gemaïld. Het is erg leuk om je naam op zo'n wereldwijde mailinglijst te zien. Alleen had ik gehoopt dat het met een ander onderwerp te maken zou hebben gehad.

Al met al is het volgen van of deelnemen aan een mailinglijst een leuke bezigheid. Maar u ziet dat er ook risico's aan zijn verbonden.

Er bestaat een uitgebreid overzicht van zogenaamde Nederlandstalige rondzendlijsten/maillinglijsten. Dit overzicht heet, hoe kan het ook anders: Overzicht Nederlandstalige Rondzendlijsten

Mensen die interesse hebben in dit overzicht moeten maar eens zoeken met behulp van ILSE op het internet naar het laatste overzicht. Het overzicht dat ikzelf heb is van juni 1999.

P.S. Uit privacy-overwegingen heb ik de naam van de persoon die mij beschouwde als de LAMER niet genoemd, hoewel deze bij de deelnemers aan de lijst natuurlijk wel bekend is.

Peter Mathijssen

## **INTERNET: AFLEVERING 1.**

### **GESCHIEDENIS, E-MAIL EN WWW**

In den beginne....

Tijdens één van de maandelijkse bestuursvergaderingen kwam ter sprake wat wij voor onze leden aan onderwerpen zouden kunnen uitdiepen, dat van nut zou kunnen zijn bij de dagelijkse omgang met de PC. Al vlug kwam het onderwerp "internet" naar voren. Omdat de term "internet" heel veel omvat zullen we dus niet alles in één artikel onder kunnen brengen. Het word anders wel een erg dikke Bits. Als het goed is volgen er na deze aflevering dus nog meerdere waarin alle facetten van het internet, van WWW, FTP tot e-mail worden uitgelegd.

Het zal niet altijd even gemakkelijke kost zijn om te lezen. Sommige zaken kun je nu eenmaal niet gemakkelijk uitleggen. Maar in combinatie met demonstraties tijdens de workshops moeten we hopelijk toch in staat zijn om u enig wegwijs te maken in de wereld van het internet.

### **WAT IS HET INTERNET.**

Het internet was er niet zomaar ineens.

Eind jaren '60, in de hoogtijdagen van de koude oorlog, besloot het Amerikaanse Department of Defence om geld uit te trekken voor het ontwikkelen van een netwerk van computers, dat het hele land zou omspannen. Het doel: voorkomen dat Rusland met een single strike de commando-structuur van het Amerikaanse leger zou kunnen uitschakelen. Deze beslissing leidde tot de geboorte van het ARPA-net,

de voorloper van het huidige Internet. De eerste gebruikers van het ARPA-net waren defensie, universiteiten en instellingen die onderzoek deden naar deze nieuwe technologie. Het is op dit moment moeilijk voor te stellen, maar nagenoeg alles wat wij vandaag vanzelfsprekend vinden op het gebied van netwerken, moest toen nog worden bedacht.

Het Internet begon te groeien toen de volgende generatie studenten van de betrokken universiteiten afstudeerde. Gewend geraakt aan de gemakken van email, ftp en andere netwerk-faciliteiten, zorgden zij ervoor dat de bedrijven en instellingen waar ze gingen werken ook aan 'het net' gekoppeld werden. Toen de groei zich eenmaal had ingezet was er niets meer dat haar nog kon stoppen. In 1984 waren er ongeveer 1.000 systemen gekoppeld, in 1987 al 10.000 en deze vertienvoudiging per drie jaar zet zich nog steeds voort. Op dit moment is het aantal gekoppelde systemen dan ook ruim 10.000.000. Het ziet er naar uit dat er pas een einde zal komen aan deze expansie, als elk apparaat dat beschikt over een chip en een beetje geheugen, aan het Internet gekoppeld is. PC's zonder Internet-access zijn over drie jaar even antiek als PC's zonder harde schijf nu. Maar ook telefoons, video-recorders, auto's en koffie-automaten zullen eraan moeten geloven. Want daar draait het uiteindelijk toch om: dat je, waar je ook bent, koffie kunt zetten door een icoontje op je desktop aan te klikken?

Bron: Echelon B.V.

Eén van de eerste "vreemde" termen die in bovenstaand stuk worden gebruikt is de term e-mail. Hieronder wordt uitgelegd wat e-mail is en wat de voordelen zijn ten opzichte van andere manieren om berichten te versturen.

### **WAT IS E-MAIL?**

Electronic Mail (Electronische Post) of e-mail is de belangrijkste methode om te communiceren via het internet. Het stelt u in staat om berichten en bestanden naar andere personen te sturen. Deze personen kunnen ook een plaats (account) hebben op dezelfde computer als u zelf of zich aan de andere kant van de wereld bevinden, dat maakt niet uit.

Het enige wat u moet weten is het e-mail adres van de persoon waar u berichten of bestanden naar toe wilt sturen.

e-mail adressen zijn als volgt opgebouwd:  
gebruikersnaam@plaats

### **Voorbeeld: cg@xs4all.nl**

Deze adressen mag u zowel met kleine als met hoofdletters typen, dat maakt niet uit. Wat wel heel belangrijk is, is dat de spelling van de naam precies goed moet zijn omdat anders het bericht nooit aan zal komen bij de computer van de ontvanger.

U kunt een E-mail adres het beste vergelijken met een postbusnummer. Als u een postbusnummer heeft dan moet u de post op het postkantoor gaan halen. Zij bewaren dat voor u. Bij een E-mail adres is dat hetzelfde. De post komt binnen op de computer waar u een plaats (account) heeft en u moet het daar gaan halen.

## **WAAROM E-MAIL GEBRUIKEN?**

De noodzaak van e-mail in de zakenwereld en prive is duidelijk te zien aan het enorme aantal bedrijven en prive-personen die ervan gebruik maken. Er zijn in essentie drie manieren om te communiceren binnen en buiten een bedrijf of prive. Dat zijn via telefoon, via fax of via de gewone post. E-mail is superieur aan al deze drie methodes.

### **TELEFOON**

E-mail is superieur aan de telefoon op drie gebieden: kosten, betrouwbaarheid en gebruikersgemak. Internationale telefoongesprekken tijdens de piekuren kunnen extreem duur zijn. Met de snelheid van E-mail kunt u een telefoongesprek dat 2 gulden per minuut kost, veranderen in het verzenden van een serie van e-mail berichten die tijdens piekuren 6 cent per minuut kosten. De duidelijkheid van informatie doorgegeven tijdens een telefoongesprek is afhankelijk van:

1. de duidelijkheid waarmee de spreker zijn verhaal doet
2. de kwaliteit van het telefoontoestel
3. de kwaliteit van de telefoonlijn
4. de kwaliteit van het gehoor en geheugen van de luisteraar

Bij e-mail is alleen de daadwerkelijke inhoud van het bericht het enige waar onduidelijkheid zou kunnen ontstaan. Daarnaast spreekt natuurlijk ook de bereikbaarheid van het account een rol mee.

### **FAX**

E-mail is superieur ten opzichte van faxen op het gebied van kosten en flexibiliteit. Het verzenden van e-mail gaat sneller en goedkoper dan een internationaal verzonden fax. Eén e-mail kan naar honderden adressen worden verstuurd met één enkel commando, iets dat niet mogelijk is met een fax. Een e-mail bericht kan worden doorgestuurd, bewerkt of bewaard zonder kwaliteitsverlies. Een fax van een fax van een fax ziet er verschrikkelijk uit.

### **CONVENTIONELE POST**

E-mail berichten zijn superieur ten opzicht van de conventionele post op heel wat gebieden. Het grootste verschil is natuurlijk de tijd die nodig is om een bericht aan te laten komen op zijn bestemming. Daarnaast zijn de meeste e-mail programma's in staat om e-mail berichten te bewaren, verwijderen of te beantwoorden met een druk op een knop. Bij het beantwoorden van een e-mail bericht wordt vaak de originele tekst in het nieuwe bericht ingeplakt.

### **ONDERDELEN VAN EEN E-MAIL BERICHT**

Elk e-mail bericht dat u ontvangt bestaat uit twee aparte gedeeltes. Deze zijn genaamd de header en de body. In het header-gedeelte van een e-mail bericht staat informatie over de afzender, de naam van de ontvanger, het onderwerp van het bericht, wie er eventueel een kopie van dit bericht hebben gehad en wanneer het bericht is verzonden. De body van het e-mail bericht bevat de daadwerkelijke tekst van het bericht als ook de weg die het bericht heeft gevolgd om uw computer te bereiken.

### **E-MAIL VERSTUREN EN ONTVANGEN**

Benodigheden: Voor het versturen en ontvangen van e-mail heeft u het volgende nodig:

- Een computer, dit mag ook een oude zijn, zoals een 286, alleen is daar de nodige software moeilijk voor te vinden.
- Een modem
- Een account bijv. bij "Het net", "Freeler", "HCCnet", "Xs4all", etc.
- Een e-mail programma, zoals: Outlook Express, Eudora, Netscape Mail, etc.
- Het adres van de ontvanger

### **WWW**

Vaak worden de termen internet en WWW door elkaar gebruikt. WWW is een afkorting en betekend World Wide Web. Het WWW is een onderdeel van het internet, net zoals e-mail dat is.

In de late jaren tachtig begon het CERN, een Europees laboratorium, te experimenteren hoe ze documenten gemakkelijk beschikbaar konden maken via het internet. Ze ontwikkelden een standaard formaat waarin beschreven stond hoe zulke documenten opgebouwd moesten zijn. Hoewel dus het WWW voor één specifieke instelling was ontwikkeld nam het een grote vlucht nadat het CERN de standaard bekend had gemaakt aan de rest van de wereld.

Een groot aantal computerprogramma's werd ontwikkeld om de WWW documenten te kunnen lezen en zichtbaar te maken op het scherm. Enkele bekende namen zijn

Netscape, Mosaic, Internet Explorer en Opera.

Veel van deze programma's stellen de gebruiker in staat om naast het laten zien van WWW documenten ook gebruik te maken van andere internet diensten zoals FTP (hier komen we in een volgende aflevering op terug).

WWW documenten zijn te bekijken via bijv. het kladblok. U ziet dan een warboel van ASCII-karakters op uw scherm verschijnen. Toch zijn het niet zomaar ASCII documenten. WWW documenten zijn ASCII documenten die commando's bevatten van een taal die HTML(hypertext markup language) heet. HTML commando's stellen de maker in staat bepaalde gedeeltes van de tekst te markeren. Dit markeren maakt het mogelijk om de tekst zo te formatteren zodat het voldoet aan de eisen van de maker. Hij kan bijvoorbeeld aangeven welk gedeelte van de tekst vet moet worden getoond. HTML maakt het ook mogelijk om plaatjes aan het document toe te voegen.

Eén van de belangrijkste mogelijkheden van HTML is het invoegen van hyperlinks in een document. Deze maken het u mogelijk om bijv. een ander document te laden door simpelweg op een woord te klikken dat een hyperlink vormt naar een ander document. Dit nieuwe document kan zich op dezelfde computer bevinden of aan de andere kant van de wereld.

Tot zover aflevering 1. In de volgende aflevering gaan we dieper in op het leggen van een verbinding met het internet en het gebruik van e-mail.

Peter Mathijssen



## VRAAG EN ANTWOORD.

### PLUG & ...PLAY?

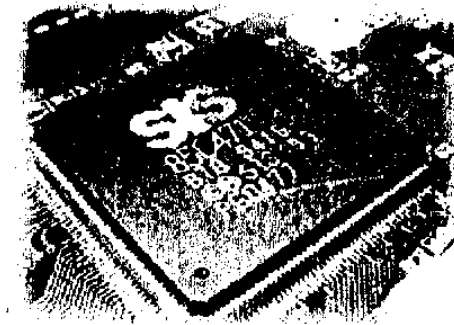
V: Waar moet ik op letten als ik een nieuw moederbord ga kopen?

A: De kenmerken waar je een moederbord op selecteert zijn het processortype en snelheid, de chipset, het aantal insteeksloten (ISA/PCI) en het aantal DIMM sloten.

De keus voor een moederbord wordt allereerst bepaald door het soort processor dat je er op gaat gebruiken. Processoren zijn in te delen in 3 categorieën: Intel Pentium, Pentium-klonen (AMD/Cyrix/IDT) en Intel Pentium II en III. Een regel die ik vaak hanteer is: een Intel processor moet op een Intel chipset, een niet-Intel processor op een niet-Intel chipset. De enige uitzondering hierop zijn de AMD processoren; die voelen zich ook goed thuis bij een Intel chipset.

Ga je een Pentium (MMX) processor gebruiken, kies dan een moederbord met een Intel TX-chipset. De TX-chipset is de laatste chipset die Intel voor de gewone Pentium (Socket 7) processor heeft gemaakt. Een HX of VX moederbord kan ook, maar dat zijn oudere types. Een beperking van de TX-chipset is wel dat hij 'maar' maximaal 64MB geheugen ondersteunt. Meer geheugen kan je wel op het moederbord plaatsen, maar wordt niet gecached, waardoor je systeem ondanks het extra geheugen een flink stuk trager wordt. Belangrijk voordeel van de TX-chipset is bovendien dat hij DIMM's ondersteunt. DIMM's zijn tegenwoordig immers goedkoper dan SIMM's, en ook in toekomstige systemen nog te gebruiken. De verhouding PCI/ISA sloten is meestal 4/3 of 5/2. Let goed op

wat de maximale processorsnelheid is die ondersteund wordt (maximaal 233MHz) en of het bord wel Pentium-MMX ondersteunt.



Pentium-klonen zoals de processoren van AMD, Cyrix en IDT draaien uiteraard ook prima op een moederbord met een Intel-chipset, maar goedkopere moederborden met een VIA of SiS chipset voldoen ook prima. Deze chipsets zijn bovendien vaak meer geoptimaliseerd voor dergelijke processoren. Om patenten van Intel te omzeilen worden soms hier en daar extra wachtlusjes toegevoegd. Voor de Pentium-klonen zijn die echter niet nodig. Persoonlijk heb ik de voorkeur aan een Intel-systeem, maar moet je erg op de centjes letten dan is een AMD processor (K6 of K6-2) met een VIA chipset een prima keus. En ook hier (vooral hier!) geldt: let goed op wat de maximale processorsnelheid is die ondersteund wordt van het type processor dat je gebruikt.

Pentium II processoren zijn er in twee smaken: echte Pentium II's en de Celeron processoren. De Celeron is een budget Pentium II: je hebt dan wel een Pentium II maar de performance is slecht. Je kunt nog beter een goede Pentium-MXX 233MHz hebben dan een Celeron op 266MHz. De Celeron is zo traag omdat hij geen level 2

cache heeft. Een echte PentiumII heeft 256 of 512kB level 2 cache, maar kost dan ook wat meer. Deze meerprijs is echter zeker de moeite waard. Inmiddels is de opvolger van de Celeron verschenen: de Mendicino. Deze processor beschikt over 128 kB cache. Nog niet echt om over naar huis te schrijven, maar beter dan niets. Kan je je het veroorloven, koop dan een echte PentiumII (liefst vanaf 300MHz).

De eerste generatie Pentium II moederborden beschikte over een LX-chipset. Dit is in werkelijkheid een iets aangepaste TX-chipset. De chipset is niet geoptimaliseerd voor Pentium II en haalt dus niet uit de Pentium II wat er in zit. Momenteel zijn de BX en EX chipset de gangbare Pentium II chipsets. De EX-chipset kent heel wat beperkingen. Hij is dan ook gemaakt voor de Celeron processor. De EX-chipset kan slechts 3 PCI sloten aan en maar 2 DIMM sloten. De BX-chipset kent die beperkingen niet en kan wel 7 PCI sloten en 4 DIMM sloten aan en ondersteunt bovendien ook de 100MHz systeembus. Deze chipset heeft dus absoluut de voorkeur, ondanks de hogere prijs. Je bent sneller door je PCI sloten heen dan je denkt of hoopt. En ook hier geldt: let goed op wat de maximale processorsnelheid is die ondersteund wordt. Neem deze ruim zodat je later je systeem eenvoudig kan opwaarderen. Een 350MHz Pentium II, moederbord met BX-chipset, 100MHz systeembus + geheugen en een Intel740 of Matrox G200 AGP videokaart is een zeer mooie combinatie (doch zeker niet de goedkoopste).

Arjan Steenberg

A.Steenbergen@inter.nl.net

## QUAKE2



### HET SPEL

Quake 2 is de opvolger van het superpopulaire Quake. Het is net als zijn voorganger "een first person shoot 'm up" die je alleen kunt spelen en met meerdere mensen. Het verhaal stelt niet veel voor. Je bent neergestort op een verre planeet en je probeert de weg terug naar huis te vinden. Om dat doel te bereiken schiet je op alles wat er beweegt. Met de multiplayer mode van Quake 2 wordt het spel pas echt interessant. De vijanden op je beeldscherm zijn nu mede internetgebruikers die je achtervolgt en neerschiet. Tenminste.. als ze jou niet eerst raken.

### OPVALLEND:

De sfeer in Quake 2 is minder donker dan in Quake. Er zijn nieuwe wapens zoals de Railgun, BFG10K, Hyperblaster en handgranaten. Ook zijn er nieuwe vijanden. De hoeveelheid updates en patches voor Quake 2 is ook opvallend.



### **VERGELIJKBAAR MET**

Quake is gemaakt door ID software, de zelfde makers als Wolfenstein 3D en Doom en Quake 1. Eigenlijk kun je dus zeggen dat dit spel gemaakt is door de jongens die het 3D spelen zo ongeveer hebben uitgevonden. Andere vergelijkbare games zijn: Unreal, Hexen, Duke Nukem, Jedi Knight, Dark Forces, Rise of the Triad, Doom 2, Doom, en Wolf3D.

### **SPEELBAARHEID**

Goed! Je hebt het spel al gauw door. Schieten op alles en iedereen!

Vergelijkbaar met de speelbaarheid van Quake1 maar dan met meer bewegings-

vrijheid. Je kunt nu bijvoorbeeld ladders beklimmen. Een 3D kaart levert de nodige extra snelheid op. Ook is er een opmerkelijk verschil te bespeuren tussen het beeld op een computer met of zonder 3DFX kaart. Wij raden aan Quake vooral op een 3DFX kaart te spelen.

### **CONCLUSIE**

Quake 2 is een waardige opvolger van Quake1. Goede graphics, mooie levels, meer vijanden en natuurlijk die geweldige multi-player mode maken dit spel dubbel en dwars zijn geld waard. Als je al in het bezit bent van Quake2 probeer dan zeker de WXS Quakeserver uit!

### **SYSTEEMEISEN**

- Computer Pentium 90 ( 133 aanbevelen)
- 100% Sound Blaster compatible
- 16 MB (24 aanbevelen)
- 3D-kaart, niet nodig, wel mooier
- Netwerk ondersteund
- Geluidskaart
- Geheugen
- Muis
- Videokaart en 3D kaart
- Modem / Netwerk

Door gastrecensent: Victor Ewald

# STARCRRAFT

Een tijdje terug hoorde ik de naam Starcraft vallen. Dat scheen een heel leuk spel te zijn. Maar de naam deed me eigenlijk denken aan een of ander spacy schietspel ofzo. Het blijkt echter een strategy game te zijn. Nou hebben we er daar al zat van op de PC natuurlijk. Maar op het CD'tje staat vermeld: "Het beste strategie spel tot op heden". Dus of de makers hebben een beetje hoogmoedswaanzin of het is echt bijzonder. Het label "Blizzard Entertainment" zal een hoop mensen niet onbekend in de oren klinken. Warcraft2 was ook al van hun hand en dat bleef ik tot nu toe als het leukste strategie-spel zien. Dus mijn



nieuwsgierigheid was gewekt.

## SYSTEEM

Het mooiste aan dit spel is toch wel dat er helemaal niet zoveel van je systeem geëist wordt. Tegenwoordig moet je al gauw een Pentium 166 hebben wil je een spel lekker kunnen laten draaien. Maar Starcraft neemt gewoon met een Pentium 60 al genoegen. En het loopt dan nog lekker ook. Plus punt! Gelukkig neemt men ook niet

meteen beslag op je hele harde schijf. Je hebt ongeveer 75 MB nodig en dat is het huidige computertijdperk ook niet zo verbazend veel. Maar waar het natuurlijk echt om draait is SPELEN! Dus laat we dat dan maar eens gaan doen.

## HET SPEL

Als we voor de eerste maal starten krijgen we een leuk intro-filmpje. Het ziet er grafisch wel leuk uit, maar ik vind het verhaal een beetje moeilijk te volgen, omdat bepaalde figuren nogal onduidelijk praten. Maar dat zal wel aan mij liggen. Na keurig netjes het filmpje uitgekeken te hebben, komen we in een menuutje waar we kunnen kiezen of we een single-player-game of een multi-player-game willen spelen of dat zelf een veld willen gaan maken. Natuurlijk gaan we voor de single-player game. Dan wordt er ineens gevraagd of je een naam op wilt geven. Waar dit voor is, kwam ik na een tijdje pas achter. Je eigen savegames worden dan onder jouw ID opgeslagen. Dus mocht iemand anders op jou computer pogingen wagen Starcraft uit te spelen, kan hij of zij nooit per ongeluk jou savegames overschrijven. En zo'n gek idee is dat helemaal nog niet, want het zou niet de eerste keer zijn dat zoiets gebeurd en over het algemeen word je daar niet vrolijker van.

En dan komen we in een menu uit waar we uit 3 persoonlijkheden, oftewel episodes kunnen kiezen. We kunnen kiezen uit Episode 1 - De "Terrans", Episode 2 - De "Zergs" en Episode 3 - De "Protoss". Nu is het wel zo verstanding om bij het begin te beginnen, dus we gaan eerst met de Terrans spelen.

Zoals je wel vaker ziet bij spellen zoals dit, krijg je eerst een briefing. Dat hebben ze

best leuk gemaakt. Je krijgt een aantal beeldjes op je scherm waarin een bewegend beeldje van een persoon staat. En een aantal van deze personen vertellen je dan wat je missie is. Na ook dit allemaal aangehoord te hebben zijn we dan eindelijk in het echte speelscherm aangeland.



Je kijkt hier schuin neer op de manschappen die je moet besturen. Dit geeft best wel een mooie weergave. Verder zit er onder in het scherm ook nog een beeldje van de unit die op dat moment geselecteerd is. Alleen is het overzichtskaartje een tikje aan de kleine kant, maarja je kan niet alles hebben. Al met al ziet het spelscherm er mooi en overzichtelijk uit.

Maar als je dan wilt gaan spelen kom je toch even een struikelblok tegen. Je zit je de eerste keer wel even af te vragen hoe je moet spelen. De gebouwen zien er nogal vaag uit en het duurt even voor je door hebt dat je de blauwe kristallen en het groene gas nodig hebt om dingen te kunnen maken of bouwen. Het duurt echt even voor je alle units uit elkaar kan houden, want in eerste instantie lijkt alles op elkaar. Dat krijg je hé, als je niet eerst de handleiding leest.

Maar als je eenmaal door hebt dat je die lasrobots (daar lijken die dingen op) nodig hebt om spullen te "harvesten" dan ben je al een heel eind op weg. Gelukkig zijn de eerste levels niet echt moeilijk. Misschien zijn ze zelfs wel een tikkie TE gemakkelijk. Eerlijk gezegd begon het rond level 8 pas een uitdaging te worden. Maar voor iemand die niet gewend is strategy-games te spelen is het een mooie manier om het te leren. Het wordt dan wel snel moeilijker. Het is jammer dat als je in een nieuwe episode begint, je eerst een paar makkelijkere levels krijgt.

Een mooie optie van dit spel is dat je een bepaald gebouw opdrachten vooruit kunt geven. Je kan dus bijvoorbeeld een gebouw opdracht geven om eerst 2 mannetjes van soort A te maken, daarna 2 van soort B en dan nog 1 van soort C. Dat is lekker makkelijk, want je hoeft alleen even die opdracht te geven en je hebt er verder geen omkijken meer naar. Dus niet meer als je 5 mannetjes wilt hebben, eenmaal klikken, wachten tot het mannetje klaar is en dan weer klikken net zolang tot je de 5 mannetjes hebt.

Maar dat is nog niet alles. Je kan units zoals mannetjes, vliegtuigjes, tanks, enz met behulp van de Shift-toets ook opdrachten vooruit geven. Dus je geeft zo'n unit de opdracht eerst het ene gebouw te vernietigen, daarna het andere en dan weer een volgende en zo kan je een stuk of 10 opdrachten vooruit geven. Dus je geeft je troepen een reeks opdrachten en je kan zelf je aandacht op een ander deel van het veld richten. Reuze handig!

De manier van spelen is ook heel handig. Door steeds met je rechtermuisknop te klikken als er een unit geselecteerd is, hoeft

je niet aan te geven of hij alleen met verplaatsten of aanvallen. Dat zoekt de unit zelf wel uit. Als je op iets klikt wat hij normaal gesproken behoort aan te vallen, valt hij aan. Klik je met je rechtermuisknop op een mineraal, dan gaat de unit harvesten (mits dat hij dat kan natuurlijk). Je hoeft tijdens spelen dus eigenlijk alleen wat te klikken met je linker- en rechtermuisknop. Dit speelt echt heel relaxed, maar ook snel.

Maar natuurlijk heb ik ook nog wel wat te klagen. Ten eerste vind ik de keuze uit verschillende units een beetje tegenvallen. Dat is toch relatief weinig. Daarnaast is



een maximum aantal te bouwen units van 200 toch wat weinig naar m'n zin.

### **DE VERSCHILLEN**

We zijn begonnen met het Terran volk. Je speelt hier 10 levels mee en dan ben je bij episode 2 aangeland. En dan sta je weer voor hetzelfde dilemma: wat zijn al die gebouwen en units? Dus zit je weer eerst een paar levels te tobben voor je weet hoe je zo'n beetje moet spelen. Elk volk heeft zo z'n eigen specialiteiten en sterke pun-

ten. De Terrans kan je gewoon met bepaalde gebouwen maken. Is een tank of een gebouw beschadigd, dan kan je hem gewoon repareren. Speel je met de Zergs, dan zit je vast aan 3 larfjes. En die larven kunnen morfem tot een wezen naar keuze. Wil je een gebouw bouwen? Dan moet je een "Zerg Drone" laten morfem tot het gebouw naar keuze. Dat is wel grappig bij de Zergs: zelfs de gebouwen zijn een soort levende wezens. Repareren kan je bij de Zergs echter niet. Nee, de units en de gebouwen helen zichzelf. Maar dit duurt meestal wel lang... Te lang! Zo hebben de Protoss een schild. Eerst moet je dit schild langzaam afbreken voordat je een unit of gebouw kan vernietigen, maar het schild bouwt zichzelf ook weer langzaam op.

Zo heeft ieder zijn bijzonderheden. Maar vaak betekent het ook een heel andere manier van spelen. Je moet bij iedere episode je strategieën aanpassen. Het is net of je weer met een nieuw (geheel ander) spel begint zodra je aan een nieuwe episode begint. Dit vormt natuurlijk wel een uitdaging en houdt het spel leuk!

### **SFX**

De geluidseffecten in dit spel klinken goed. Ieder soort volk heeft z'n eigen stemmetjes en dat is best wel grappig. Vooral bij de Zergs krijg je een onverstaanbaar gemompel of gegrom te horen. En als je dan een gebouw aanklikt krijg je haast onsmakelijke geluiden te horen. Dat is echt leuk gedaan. Je wordt overal van op de hoogte gehouden. Als er een unit klaar is, wordt dat vermeld. Als je manschappen ergens in het veld worden aangevallen, word je dat even vermeld.

Alleen de muziek heb ik wel even iets op aan te merken. Het klinkt op zich hartstik-

ke leuk. Het is een beetje ruimtelijke muziek. Maar in een veld word dat nummer continue herhaald. En als je dan in een veld zit waar je een paar uur mee bezig bent, dan word je die muziek op een gegeven moment spuugzat. Ze hadden wel wat meer verschillende muziekjes in het spel mogen verwerken, want het is level in level uit hetzelfde. Dat is echt vervelend.

### **DE CAMPAIGNEDITOR**

In het spel zit een zogenaamde campaigneditor. Hiermee kunnen we zelf velden maken. Deze editor is helemaal als een Windows programma opgebouwd. Het is echt een makkelijke en gebruikersvriendelijke editor. Als je op de normale velden uitgekeken bent kan je altijd je eigen velden gaan maken.

### **CONCLUSIE**

Al met al is het een goed spel. Grafisch ziet het er goed en mooi uit en wat geluid betreft zit het ook echt wel goed. Er zijn misschien wel wat dingen op het spel aan te merken, maar dat zijn niet echt onoverkomelijke zaken. Ik ben van mening dat dit spel echt een must is voor de liefhebbers van strategy games. Als ze beweren dat dit het beste strategie spel tot op heden is, dan ben ik dat eerlijk gezegd wel met ze eens ook!

Alleen even één waarschuwing: het spel werkt behoorlijk verslavend. Je rust niet tot je een level uitgespeeld hebt (ook al kost dit soms uren), maar meestal komt er na elk level weer een nieuw level. En zo kan je heel lang bezig blijven. Als je dit spel uit wilt spelen, moet je echt heel veel vrije tijd hebben.

Edgar van Waardenburg



**Bob Roos – PRINT REFILL**



Van Coothstraat 25, 5281 CT BOXTEL

Tel: 0411-683513 (13.00 – 21.00 uur)

Fax: 0411-683513

Mobiel: 06-21452446,

E-mail: [printrefill@multiweb.nl](mailto:printrefill@multiweb.nl)

\*\*\*\*\*

**GEREVISEERDE CARTRIDGES**

Hewlett Packard 51626A	f 40,00	Canon BC-01	f 30,00
Hewlett Packard 51629A	f 45,50	Canon BC-02	f 40,00
Hewlett Packard 51633M	f 38,50	Canon BX-20	f 50,00
Hewlett Packard 51645A	f 57,50	Canon BX-2	f 40,00
		Canon BX-3	f 40,00

**COMPATIBLE INKJET CARTRIDGES**

Canon BCI-10 zwart 3 st.	f 25,00	Epson SO20025 zwart	f 12,50
Canon BCI-11 zwart 3 st.	f 20,00	Epson SO20034 zwart	f 15,00
Canon BCI-11 kleur 3 st.	f 35,00	Epson SO20036 kleur	f 30,00
Canon BJI 642 zwart	f 17,50	Epson SO20047 zwart	f 17,50
Canon BJI-201 zwart hc	f 10,00	Epson SO20049 kleur	f 27,50
Canon BJI-201 cyaan	f 10,00	Epson SO20089 kleur	f 40,00
Canon BJI-201 magenta	f 10,00	Epson SO20093 zweur	f 25,00
Canon BJI-201 yellow	f 40,00	Epson SO20097 kleur	f 40,00
Canon BJI-643 zwart	f 20,00	Epson SO20108 zwart	f 25,00
Canon BJI-643 cyaan	f 20,00	Epson SO20110 Photo	f 40,00
Canon BJI-643 magenta	f 20,00	Epson SO20138 zw/kl	f 40,00
Canon BJI-643 yellow	f 20,00	Epson SO20187 zw	f 17,50
Canon BCI-21 zwart	f 12,50	Epson SO20189 zw	f 17,50
Canon BCI-21 kleur	f 25,00	Epson SO20191 kl	f 40,00

**NAVULSETS**

Canon BC-01/02 zwart	f 25,00	HP516926A zwart	f 25,00
Canon BC-05 kleur	f 54,95	HP51625A kleur	f 45,00
Canon BJC600 zwart	f 25,00	HP51629A zwart	f 25,00
Canon BJC600 kleur	f 45,00	HP51649A kleur	f 59,95
Canon BJC4000 zwart	f 25,00	HP51640A/45A zwart	f 49,95
Canon BJC4000 kleur	f 45,00	HP51641A kleur	f 59,95

IBM/Lexmark 1380620 zwart	f 39,95
IBM/Lexmark 1380619 kleur	f 64,95

**Lint NMS1421/31,VW0030 f 9,95**

Verzendkosten f 10,00 per pakket. (bij vooruitbetaling)

**Prijswijziging voorbehouden.**

**P.S. Wij leveren ook Rebuild-tonercartridges.**

September 1999





Wishing you a Merry Christmas  
& a Happy New Year !