

INHOUDSOPGAVE Topografie Meester.

SHAREWARE

VOORDELEN VAN REGISTRATIE

BESTELFORMULIER

ANDERE PROGRAMMA'S VAN SHAREART

ALGEMEEN

WINDOWS 95

HET INVOERSCHERM

HET GEBRUIK VAN DE MUIS

ONDERDEEL 1: PLAATS ZOEKEN BIJ NAAM

ONDERDEEL 2: KIES NAAM BIJ PLAATS

ONDERDEEL 3: GEHEUGEN VARIANT

SPEL ONDERBREKEN

HET VERSTRIJKEN VAN DE TIJD

DE SCORE KAART

TOP TIEN LIJSTEN

NIEUW SPEL

STOPPEN

SHAREWARE.

Topografie Meester wordt als Shareware op de markt gebracht. Dit geeft u de gelegenheid het programma uit te proberen alvorens u overgaat tot aanschaf van de volledige geregistreerde versie.

Misschien hebt u al een kleine vergoeding betaald voor het in uw bezit krijgen van dit programma. Dit betekent niet dat u al iets hebt betaald voor het gebruik van het programma.

Deze vergoeding is enkel en alleen het bedrag dat u hebt betaald aan bijvoorbeeld een distributeur van Shareware, welke hiermee de kosten dekt van het verspreiden.

U bent vrij om deze Shareware uitvoering door te geven aan vrienden of bekenden, zodat ook zij in staat worden gesteld het programma uit te proberen.

VOORDELEN VAN REGISTRATIE.

Registratie biedt u de volgende extra's:

Verwijdering van Shareware schermen.

300 plaatsen in de standaard uitvoering, ruim 900 in de PLUS uitvoering (in de Shareware uitvoering zitten slechts 30 plaatsen)

Instelbare moeilijkheidsgraad.

Technische ondersteuning.

Update informatie.

ALGEMEEN.

Er is naar gestreefd fouten en tekortkomingen zoveel mogelijk te voorkomen. Eventuele fouten in de programmatuur of in deze elektronische handleiding geven geen recht op schadevergoeding. Auteur, uitgever, en alle andere betrokken partijen zijn op generlei wijze aansprakelijk te stellen voor schade in welke vorm dan ook, of het hier nu directe, indirecte of gevolgschade betreft.

Alle in deze handleiding voorkomende produktnamen zijn handelsmerken of gedeponeerde handelsmerken van hun respectievelijke bezitters.

Topografie Meester (C) Copyright 1995 1996 Eric van den Broek.  
ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN.

Topografie Meester is een uitgave van:

ShareART  
Postbus 121  
3760 AC SOEST

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm, of op welke andere wijze dan ook zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

Auteursrecht.

Topografie Meester (de SOFTWARE) is eigendom van Eric van den Broek en ShareART en deze wordt beschermt door de auteurswet, internationale verdragsbepalingen en alle andere van toepassing zijnde wetten. Derhalve dient u de SOFTWARE te behandelen als ieder ander materiaal waarop auteursrecht rust (bijvoorbeeld een boek of een geluidsopname). Het is u echter toegestaan ofwel (a) een kopie te maken van de SOFTWARE enkel en alleen voor backup doeleinden of ter bewaring in een archief, ofwel (b) de SOFTWARE over te zetten naar een enkele vaste schijf mits u het origineel slechts bewaart voor backup doeleinden of ter bewaring in een archief.

WINDOWS 95.

Topografie Meester werkt zonder problemen onder Windows 95. Indien u binnen Windows 95 werkt met een schermresolutie van 640x480 kan de Taakbalk (deze bevindt zich onderin het scherm) een deel van het Topografie Meester scherm overlappen. Dit kunt u als volgt oplossen:

Plaats de muiscursor op de Taakbalk en klik met de rechter muistoets.

In het venster dat verschijnt selecteert u de keuze "Eigenschappen".

In het venster "Eigenschappen voor Taakbalk" dat verschijnt selecteert u het eerste blad "Opties van Taakbalk".

Onderaan het blad staan een aantal keuzes aan of uitgeschakeld, de keuze "Altijd op de voorgrond" dient u uit te schakelen.

Selecteer de OK knop. Het venster "Eigenschappen voor Taakbalk" wordt nu gesloten.

Selecteer de programma knop "Topografie Me..." op de Taakbalk. De Taakbalk is nu niet langer zichtbaar.

HET INVOERSCHERM.

Direct na het wegdrücken van het beginscherm verschijnt het invoerscherm, hier kunt u de namen van spelers invoeren, het aantal spelers ingeven en de spelformule bepalen.

Het invoerscherm is onderverdeeld in een aantal blokken waardoor het geheel enigszins overzichtelijk blijft.

Linksboven kunt u het aantal spelers selecteren, direct daaronder zijn de namen van de spelers in te voeren. Een naam mag maximaal 12 karakters lang zijn.

Linksonder kunt u het speltype selecteren:

1. PLAATS ZOEKEN BIJ NAAM
2. KIES NAAM BIJ PLAATS
3. GEHEUGEN VARIANT

Rechtsboven kunt u aangeven of u wilt spieken, standaard staat het spieken aan aangezien dit het leerproces versneld. Het gevolg van deze instelling hangt af van het gekozen speltype. Bij speltype 1 wordt bij het fout aangeven van een plaats de juiste plaats getoond, deze moet men vervolgens wegdrücken om verder te gaan. Tevens wordt de plaatsnaam getoond van de gekozen plaats. Bij speltype 2 is het net andersom, hier wordt de fout gekozen plaats getoond zodat u kunt zien hoever u er naast zat. Bij speltype 3 tenslotte wordt de plaats getoond die u had moeten kiezen en ook hier moet deze worden weggedrukt.

De duur van een spel is afhankelijk van twee factoren, het aantal beurten per speler en het aantal plaatsen per beurt. Het aantal beurten per speler is instelbaar van 1 t/m 100. Met de selectieknoppen rechts en links vermeerderd of verminderd u het aantal beurten met 1. Klikken met de muis in de selectiebalk vermeerderd of verminderd het aantal beurten met 5.

Het aantal plaatsen per beurt is instelbaar van 1 t/m 100. Kiest u voor speltype 3 (de geheugen variant) dan mag het aantal plaatsen per beurt maximaal 15 bedragen. Met de selectieknoppen rechts en links vermeerderd of verminderd u het aantal beurten met 1. Klikken met de muis in de selectiebalk vermeerderd of verminderd het aantal beurten met 5.

De klok is instelbaar van 0 tot 60 seconden. Wilt u zonder klok spelen dan moet de klok op 0 staan. Bij speltype 1 en 2 moet u de gezochte plaats of naam aangeven voordat het aantal aangegeven seconden is verstreken.

Bij speltype 3 moet u de volledige beurt binnen de opgegeven tijdslimiet afronden, de beschikbare tijd moet hier dus beduidend groter zijn. Met de selectieknoppen rechts en links vermeerderd of verminderd u het aantal seconden met 1. Klikken met de muis in de selectiebalk vermeerderd of verminderd het aantal seconden met 5.

Rechtsonder kunt u de moeilijkheidsgraad instellen, hiervoor is een onderverdeling gemaakt naar het aantal inwoners in een plaats (gebaseerd op informatie uit 1994). Kiest u bijvoorbeeld voor moeilijkheidsgraad 2 waarbij tijdens het spel een keuze wordt gemaakt uit alle plaatsen met meer dan 25.000 inwoners dan kiest u

automatisch ook voor moeilijkheidsgraad 1. Dit is uit te schakelen door de keuze "ALLEEN bepaald inwonersaantal" te activeren, u ziet vervolgens het opschrift van de moeilijkheidsgraden wijzigen. Moeilijkheidsgraad 2 wijzigt dan naar "inwoners 25.000 t/m 50.000".

Direct onder de eerste regel van het invoerscherm treft u een selectiebalk aan met drie hoofdmenu's. Het menu Instellingen biedt de volgende opties:

LANDKAART biedt u de mogelijkheid om de kaart snel te plaatsen, in stappen of automatisch. De landkaart past niet volledig op het scherm en moet dus verticaal kunnen worden verplaatst. Dit verplaatsen kan in één stap gebeuren (snel plaatsen) of in stappen. De keuze die u hier maakt hangt voornamelijk af van de processor snelheid van uw computer, bij een 486/DX2 of snellere computer gaat het in stappen plaatsen soepel genoeg, bij een minder snelle computer wordt deze instelling afgeraden. Kiest u voor automatisch dan bepaald het programma of u de bovenste of onderste helft van de kaart ziet, afhankelijk van de lokatie van de opgegeven plaats, bij deze keuze hoeft de kaart niet te worden verplaatst.

VOLGORDE bepaald de volgorde waarop de plaatsen aan u worden opgegeven. Standaard worden de plaatsen willekeurig door de computer gekozen, selecteer opeenvolgend als u wilt dat de computer ieder spel dezelfde volgorde aanhoudt. Opeenvolgend is interessant wanneer er onvoldoende basiskennis aanwezig is, het spel valt bij deze instelling in herhaling en hierdoor is een basiskennis eenvoudiger en sneller te behalen.

Het menu Stoppen is in feite geen menu, direct na het selecteren van dit menu wordt het spel beëindigd.

Het menu Help biedt algemene help informatie en informatie over het programma.

Onderaan het invoerscherm ziet u drie knoppen, onderstaand hun functie:

#### OPSLAAN.

Hiermee kunt u de huidige instellingen opslaan, de eerstvolgende keer dat u Topografie Meester start worden deze instellingen automatisch gekozen. Slaat u de instellingen niet op dan worden deze alleen tijdens het huidige spel gebruikt.

#### STANDAARD INSTELLINGEN.

Het activeren van deze knop plaatst alle instellingen terug naar de standaard "fabriek" instelling.

#### DOORGAAN.

Hiermee sluit u het invoerscherm af en wordt het spel in feite gestart.

#### HET GEBRUIK VAN DE MUIS.

Topografie Meester vereist het gebruik van een muis, zowel de linker als de rechter muisknop worden tijdens het spel gebruikt.

Met de linker muisknop selecteert u de plaatsen op de landkaart, daarnaast wordt deze knop gebruikt bij het selecteren van alle andere zaken binnen Topografie Meester.

De rechter muisknop gebruikt u om de landkaart te verplaatsen. Wilt u dat de landkaart zich naar onder verplaatst dan dient u de cursor in het bovenste deel van de landkaart te plaatsen en op de rechter muisknop te drukken. Wilt u de landkaart naar boven verplaatsen dan dient u de cursor in het onderste deel van de landkaart te plaatsen en op de rechter muisknop te drukken. Overigens is de kaart ook eenvoudig te verplaatsen met behulp van de knoppen aan de rechterzijde van de kaart.

Afhankelijk van de instelling verplaatst de kaart zich volledig of in stappen, in de laatste situatie verplaatst de kaart één stap. Wilt u dat de kaart meerdere stappen verplaatst dan houdt u eenvoudigweg de rechter muisknop ingedrukt tot de kaart het door u gewenste punt bereikt.

#### SPEL INSTRUCTIES.

Het gebruik van de muis kunt u testen door voor het starten van een eerste spel de knop SPEL INSTRUCTIES te activeren. SPEL INSTRUCTIES geeft in drie stappen duidelijk weer hoe Topografie Meester wordt gespeeld. Hierbij kunt u zelf de muis ter hand nemen om te ondervinden hoe eenvoudig de aansturing in zijn werk gaat.



#### ONDERDEEL 1: PLAATS ZOEKEN BIJ NAAM.

Bij dit eerste onderdeel is het de bedoeling de plaats aan te wijzen op de landkaart die hoort bij de opgegeven naam. Bij dit onderdeel worden 10 verschillende plaatsen op de landkaart aangeduid met een rode stip. Bij de start van dit onderdeel wordt een overzicht getoond met diverse gegevens waaronder de naam van de speler die aan beurt is. De beurt begint zodra de knop STARTEN wordt geactiveerd. Hierop worden de 10 verschillende plaatsen getoond. In de balk rechtsboven verschijnt de naam van de speler en de plaats die moet worden gelokaliseerd (voorbeeld: "Speler 1 zoekt Amsterdam"). Kiest u de juiste plaats dan wordt direct de volgende plaats getoond. Kiest u niet de juiste plaats dan wordt hier melding van gemaakt via een tijdelijk zichtbaar tekstvenster. In ieder geval krijgt u te zien welke plaats u wel hebt gekozen. Speelt u met de functie "spieken aan" ingeschakeld dan wordt de plaats die u had moeten kiezen aangeduid door middel van een knop, deze knop moet u wegdrücken voordat de beurt verder kan gaan.

Zodra de laatste plaats van de huidige beurt is gespeeld verschijnt het overzicht met daarop de behaalde score, het aantal goed gekozen plaatsen en het aantal fouten. Als speler heeft u nu een aantal mogelijkheden. U kunt de knop DOORGAAN activeren waarmee de eerstvolgende speler aan beurt komt. Speelt u alleen dan wordt overgeschakeld naar de eerstvolgende beurt.

U kunt de zojuist gespeelde beurt herhalen en proberen de gemaakte fouten te herstellen. Haalt u bij een herhaling een hogere score dan bij de eerst gespeelde beurt dan wordt deze score alleen gerekend als het spieken uitgeschakeld staat.

## ONDERDEEL 2: KIES NAAM BIJ PLAATS.

In onderdeel 2 wordt een plaats getoond op de landkaart, vervolgens krijgt u de keuze uit 5 verschillende namen. Bij de start van dit onderdeel wordt een overzicht getoond met diverse gegevens waaronder de naam van de speler die aan beurt is. De beurt begint zodra de knop STARTEN wordt geactiveerd. Hierop wordt de plaats op de landkaart getoond en verschijnt het keuzescherf met de 5 verschillende plaatsnamen.

Kiest u de juiste naam dan wordt direct de volgende plaats getoond. Kiest u de verkeerde plaats dan wordt hier melding van gemaakt via een tijdelijk zichtbaar tekstvenster, hier wordt tevens aangegeven welke naam u had moeten kiezen. Speelt u met de functie "spieken aan" ingeschakeld dan wordt de plaats die hoort bij de door u gekozen naam aangeduid door middel van een knop, deze knop moet u wegdrücken voordat de beurt verder kan gaan.

Zodra de laatste plaats van de huidige beurt is gespeeld verschijnt het overzicht met daarop de behaalde score, het aantal goed gekozen plaatsen en het aantal fouten. Als speler heeft u nu een aantal mogelijkheden. U kunt de knop DOORGAAN activeren waarmee de eerstvolgende speler aan beurt komt. Speelt u alleen dan wordt overgeschakeld naar de eerstvolgende beurt.

U kunt de zojuist gespeelde beurt herhalen en proberen de gemaakte fouten te herstellen. Haalt u bij een herhaling een hogere score dan bij de eerst gespeelde beurt dan wordt deze score alleen gerekend als het spieken uitgeschakeld staat.

### ONDERDEEL 3: GEHEUGEN VARIANT.

De geheugen variant voegt een extra dimensie toe aan het standaard opzoeken van plaatsen. U krijgt aaneengeschakeld een aantal plaatsen te zien, hierbij wordt zowel de locatie als de plaatsnaam getoond. Aan u de taak om de plaatsen te kiezen in exact dezelfde volgorde.

Hiermee traint u uw geheugen en uw topografische kennis. Bij de start van dit onderdeel wordt een overzicht getoond met diverse gegevens waaronder de naam van de speler die aan beurt is. De beurt begint zodra de knop STARTEN wordt geactiveerd. Hierop wordt de eerste plaats op de landkaart getoond, met tussenpauzes van 2 seconden worden de opvolgende plaatsen getoond. Na het tonen van de laatste plaats gaat de beurt echt van start en ziet u in de bovenregel van het scherm het aantal opgegeven plaatsen. Bij het kiezen van een juiste plaats vermindert de teller in de bovenregel. Kiest u de verkeerde plaats dan wordt hier melding van gemaakt via een tijdelijk zichtbaar tekstvenster, hier wordt tevens aangegeven welke plaats u wel hebt gekozen. Speelt u met de functie "spieken aan" ingeschakeld dan wordt de plaats die u had moeten kiezen aangeduid door middel van een knop, deze knop moet u wegdrücken. Bij de geheugen variant is Topografie Meester onverbiddelijk, het maken van een fout betekend onderbreking van de reeks en dus het einde van de beurt.

Zodra het einde van de huidige beurt is bereikt verschijnt het overzicht met daarop de behaalde score en het aantal goed gekozen plaatsen. Als speler heeft u nu een aantal mogelijkheden. U kunt de knop DOORGAAN activeren waarmee de eerstvolgende speler aan beurt komt. Speelt u alleen dan wordt overgeschakeld naar de eerstvolgende beurt. U kunt de zojuist gespeelde beurt herhalen en proberen de gemaakte fout te herstellen. Haalt u bij een herhaling een hogere score dan bij de eerst gespeelde beurt dan wordt deze score alleen gerekend als het spieken uitgeschakeld staat.

#### SPEL ONDERBREKEN.

Het spel is te onderbreken zodra een beurt is afgerond, de onderste knop op het overzicht biedt hiertoe de mogelijkheid. Direct na het onderbreken verschijnt de Scorekaart. Deze kaart biedt onder meer de mogelijkheid om het spel te stoppen, een nieuw spel te starten of het bestaande spel te hervatten.

#### HET VERSTRIJKEN VAN DE TIJD.

Het inschakelen van de klok voegt een extra dimensie toe aan het spel. Bij onderdeel 1 en onderdeel 2 is het aantal ingestelde seconden beschikbaar per plaats, bij onderdeel 3 is het aantal seconden beschikbaar per beurt. Op het moment dat de klok op 0 springt wordt de huidige plaats fout gerekend, bij onderdeel 3 wordt de huidige beurt afgesloten.

#### DE SCORE KAART.

Biedt na beëindiging van een spel een overzicht van het behaalde aantal punten. Van alle spelers wordt de score, het aantal plaatsen goed, het aantal plaatsen fout en het behaalde percentage aangegeven. Tijdens het spel kan de Score Kaart worden opgevraagd voor het bekijken van een tussenstand.

De Score Kaart kent vier verschillende selectieknoppen:

#### SPEL HERVATTEN.

Deze selectieknop is alleen actief als het spel nog niet is voltooid. Selectie verplaatst u terug naar het hoofdscherm.

#### NIEUW SPEL.

Een selectieknop waarmee altijd een nieuw spel kan worden gestart. Hiermee breekt u het huidige spel af.

#### STOPPEN.

Direct na selectie van deze knop wordt u teruggeplaatst naar Windows.

#### TOP TIEN

Na het selecteren van deze knop verschijnt de voor het huidige onderdeel en de huidige moeilijkheidsgraad geldende top tien. Topografie Meester houdt 30 verschillende scorelijsten bij, één voor iedere graad in combinatie met een onderdeel. Een top tien is alleen op te vragen wanneer een spel is voltooid.

Het behaalde percentage is het uitgangspunt voor plaatsing in de top tien, als tweede factor geldt de behaalde score. De speler met het hoogste scoringspercentage en de hoogste score bezet dus de eerste plaats.

## DE PROGRAMMA'S VAN SHAREART.

ShareART brengt meer programma's uit, onderstaand een overzicht.

Zie het BESTELFORMULIER als u één of meerdere van deze programma's wilt bestellen.

### COMPUTER LINGUIST.

Een spel gebaseerd op een uiterst populair woordspel, het is in feite een soort mastermind met woorden. Het spel daagt u uit binnen een bepaald aantal kansen een woord te raden, hierbij krijgt u bijvoorbeeld de eerste letter cadeau. Na een kans worden de letters gemarkeerd die op de juiste plaats staan en worden de letters gemarkeerd die in het woord voorkomen maar op de verkeerde plaats staan. Het spel kent veel mogelijkheden tot variatie, zo is het speelveld (woordlengte en aantal kansen) instelbaar. Maximaal twee spelers kunnen om beurt een poging wagen een woord te raden. Er is een mogelijkheid om te spieken zodat een speler na het niet raden van een woord het juiste woord te zien krijgt. Het aantal woorden per speler is instelbaar en het eventueel spelen tegen de klok voegt een extra dimensie toe. Standaard zijn 4 woordenlijsten beschikbaar, samen goed voor ruim 3000 woorden. Deze kunt u eigenhandig uitbreiden of aanpassen met de bijgeleverde editor.

#### Systeemeisen:

486+, 8Mb RAM, VGA, muis  
3.5" diskettestation, harde schijf  
Windows 3.1, 3.11 of Windows 95  
Optie: geluidskaart

PRIJS: Fl. 25,00 / Bfr. 500  
(exclusief eventuele verzendkosten)

### TV Galgje.

"Welkom bij TV Galgje", deze openingszin geeft het startsein tot een uiterst grappige variant op het bekende woordspel. In TV Galgje is het mogelijk om volledige zinnen te gebruiken, de ruim 1000 spreekwoorden en gezegden aanwezig in het spel zijn hier een goed voorbeeld van. Uiteraard is de mogelijkheid om standaard woorden te gebruiken ook aanwezig, het is zelfs mogelijk om tijdens het spel woorden of teksten voor andere spelers te bedenken. TV Galgje kan met maximaal 4 spelers worden gespeeld. U kunt spelen tegen de klok, zelf woordenlijsten maken of aanpassen met de bijgesloten editor en het spel moeilijker maken door te spelen zonder klinkers.

#### Systeemeisen:

486+, 8Mb RAM, VGA, muis  
3.5" diskettestation, harde schijf  
Windows 3.1, 3.11 of Windows 95  
Optie: geluidskaart (aanbevolen!)

PRIJS: Fl. 25,00 / Bfr. 500  
(exclusief eventuele verzendkosten)

### Geheugen Trainer.

Een grappige variant op een bekend spel, doel is het omslaan van twee (of drie) gelijke plaatjes. Het spel is niet alleen geschikt voor "grote mensen" die de grijze hersencellen in conditie willen houden. De aan de plaatjes gekoppelde geluiden maken het spel tot een uitermate leuk tijdverdrijf voor kinderen. Het

spel bied in totaal 108 verschillende speelstukken met geluid, naast letters, cijfers en vormen maken dieren, diversen en apparaten het spel tot een waar festijn. Geheugen Trainer zorgt voor voldoende hersengymnastiek en is daarbij zo grappig en onderhoudend dat u alles om u heen even vergeet!

Het spel biedt o.a. de volgende opties:

Één of twee spelers.

Zeven verschillende onderwerpen.

Spelen tegen de klok.

Twee of drie gelijke plaatjes.

Instelbaar speelveld (6x6, 6x5, 6x4, 6x3, 4x3 en 3x2).

Systeemeisen:

386+, 4Mb RAM, VGA, muis

3.5" diskettestation, harde schijf

Windows 3.1, 3.11 of Windows 95

Optie: geluidskaart (aanbevolen!)

PRIJS: Fl. 25,00 / Bfr. 500

(exclusief eventuele verzendkosten)

Galgje DeLuxe voor Windows.

Een fraaie uitvoering van het bekende spel galgje. Met Galgje DeLuxe kunt u direct van start, het wordt geleverd met diverse woordenlijsten, goed voor ruim 6000 woorden. Binnen de woordenlijsten zijn twee categorieën te herkennen, lijsten met een vaste woordlengte en lijsten met een verdeling naar onderwerp ( o.a. wereldsteden, dieren, muziekinstrumenten, computertermen, beroepen en stripfiguren ). De ruime keuze maakt Galgje DeLuxe interessant voor jong en oud, een uitdaging voor zowel onervaren als gevorderde spelers.

Het spel biedt o.a. de volgende opties:

Maximaal 4 spelers.

Man of vrouw karakter.

Tijdens het spel woorden bedenken.

Spelen tegen de klok.

Zelf woordenlijsten maken of aanpassen.

Instelbaar scoreverloop.

Systeemeisen:

386+, 4Mb RAM, VGA

3.5" diskettestation, harde schijf

Windows 3.1, 3.11 of Windows 95

Optie: geluidskaart

PRIJS: Fl. 25,00 / Bfr. 500

(exclusief eventuele verzendkosten)

Topografie Meester.

Met Topografie Meester leert u spelenderwijs de ligging van steden en dorpen in Nederland. Het spel biedt drie onderdelen: het zoeken naar een plaats op de landkaart, het kiezen van een naam bij een plaats en het unieke geheugen spel. Topografie Meester biedt een groot aantal plaatsen, 300 in de standaard uitvoering en RUIIM 900 in de PLUS uitvoering. Deze plaatsen zijn onderverdeeld in 5 categorieën van grote steden tot de kleinere dorpen. Het spel is leuk voor jong en oud en door het grote aantal plaatsen ook uitdagend voor mensen met veel topografische kennis.

Het spel biedt o.a. de volgende opties:

Maximaal 4 spelers.  
3 verschillende onderdelen.  
Spelen tegen de klok.  
Spiek functie.  
Instelbare moeilijkheidsgraad (10 standen).  
Scorekaart en top tien lijsten.  
Herhaal functie (speel de laatst gespeelde beurt).

Systeemeisen:  
386+, 4Mb RAM, VGA, muis  
3.5" diskettestation, harde schijf  
Windows 3.1, 3.11 of Windows 95  
Optie: geluidskaart

PRIJS: standaard uitvoering, 300 plaatsen: Fl. 25,00 / Bfr. 500  
PLUS uitvoering, ruim 900 plaatsen: Fl. 35,00 / Bfr. 700  
(exclusief eventuele verzendkosten)

Topografie Meester Europa.

Met Topografie Meester Europa wordt het vergaren van de nodige kennis over de landen van Europa, de bijbehorende hoofdsteden en andere steden pas echt leuk. Het spel kent twee onderdelen: het aanwijzen van landen of steden op de kaart en het kiezen van een naam bij een land of stad. Automatisch wordt in het spel de connectie gelegd tussen een land en een hoofdstad of een stad en het bijbehorende land. Topografie Meester Europa omvat naast alle west europese landen tevens de landen van de voormalige sovjetunie tot en met het deel van Rusland dat tot Europa kan worden gerekend. Het spel biedt bovenop de hoofdsteden ruim 300 andere steden.

Het spel biedt o.a. de volgende opties:  
Maximaal 4 spelers.  
Twee verschillende spel onderdelen.  
Spelen tegen de klok.  
Spiekfunctie.  
Scorekaart en top tien lijsten.  
Herhaal functie (speel de laatst gespeelde beurt).

Systeemeisen:  
386+, 4Mb RAM, VGA, muis  
3.5" diskettestation, harde schijf  
Windows 3.1, 3.11 of Windows 95  
Optie: geluidskaart

PRIJS: Fl. 25,00 / Bfr. 500  
(exclusief eventuele verzendkosten)

Galgje DeLuxe voor DOS.

Een fraaie uitvoering van het bekende spel galgje. Met Galgje DeLuxe kunt u direct van start, het wordt geleverd met diverse woordenlijsten, goed voor ruim 5500 woorden. Binnen de woordenlijsten zijn twee categorieën te herkennen, lijsten met een vaste woordlengte en lijsten met een verdeling naar onderwerp ( o.a. wereldsteden, dieren, muziekinstrumenten, computertermen, beroepen en stripfiguren ). De ruime keuze maakt Galgje DeLuxe interessant voor jong en oud, een uitdaging voor zowel de onervaren als gevorderde spelers. Het spel kan maximaal met 4 spelers worden gespeeld en biedt dus genoeg mogelijkheden voor een fanatiek spelletje tegen elkaar. Galgje DeLuxe biedt diverse instelbare opties: het aantal te raden woorden per speler, man of vrouw karakter, spieken, een editor voor het maken van woordenlijsten en tijdens het



spel woorden bedenken voor de tegenstander(s). Per woord krijgt u 10 kansen, benut u deze niet dan hangt u!

Systemeisen:

286+, 640Kb RAM, EGA of VGA  
3.5" diskettestation, harde schijf  
MS DOS 3.x of hoger

PRIJS: Fl. 25,00 / Bfr. 500  
(exclusief eventuele verzendkosten)

**BESTELFORMULIER**

Kies "Bestand, Onderwerp afdrukken" om dit bestelformulier te printen.

NAAM : \_\_\_\_\_ (MEVR./DHR.)

STRAAT + NUMMER: \_\_\_\_\_

POSTCODE : \_\_\_\_\_

PLAATS : \_\_\_\_\_

LAND : NEDERLAND / BELGIË

TELEFOON : \_\_\_\_\_

TELEFAX : \_\_\_\_\_

**BESTELLING:**

- TV GALGJE FI. 25,00 / BEF 500
- COMPUTER LINGUIST FI. 25,00 / BEF 500
- GEHEUGEN TRAINER FI. 25,00 / BEF 500
- TOPOGRAFIE MEESTER EUROPA FI. 25,00 / BEF 500
- TOPOGRAFIE MEESTER STANDAARD 300 PLTSN FI. 25,00 / BEF 500
- TOPOGRAFIE MEESTER PLUS RUIM 900 PLTSN FI. 35,00 / BEF 700
- GALGJE DELUXE VOOR WINDOWS FI. 25,00 / BEF 500
- GALGJE DELUXE ( DOS VERSIE ) FL. 25,00 / BEF 500

VERZENDKOSTEN FL. 7,50 / BEF 200  
EXTRA KOSTEN BIJ REMBOURSEMENT FL. 5,00 N.V.T.

=====

TOTAAL FL. \_\_\_\_\_

**BETALINGSWIJZE:**

- Overmaking op bankrekening: 37.99.42.844  
t.n.v. BroCo software Soest
- Overmaking op rekening België: 172.1306755.45  
Rabobank Antwerpen, t.n.v. BroCo software
- Overmaking op girorekening: 28.39.530  
t.n.v. BroCo software Soest
- Onder rembours (\*) (fl. 12,50 verzendkosten)  
(\*) Niet mogelijk voor België
- D.m.v. bijgevoegde betaalcheque ( in Fl. )  
vergeet a.u.b. uw pasnummer niet!
- EuroCard / MasterCard of VISA

Kaartnummer : \_\_\_\_\_.

Vervaldatum : \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_ Handtekening: \_\_\_\_\_

Stuur uw bestelling naar (faxen naar 035 6014012 mag ook):

BroCo software  
Postbus 446, 3760 AK Soest

Of bestel telefonisch:  
orders: 035 6026650, fax: 035 6014012

Telefoon afdeling Support: 035 6029596  
voor eventuele vragen

Telefoon BroCo SupportBBS: 035 6029528  
voor het binnenhalen van Shareware versies.

email (CompuServe) : 100410,3555  
internet : www.broco.com

#### Aanvullende informatie.

Betalingen vanuit België naar onze Nederlandse rekeningen dienen te worden voldaan in Nederlandse valuta, voor betalingen in BEF kunt u gebruik maken van onze belgische bankrekening (Rabobank Antwerpen) Verzending onder rembours naar België is helaas niet mogelijk.

#### LEVERTIJD.

De levertijd is afhankelijk van de wijze van betalen:

1. Ik stuur mijn bestelling per post en sluit een Eurocheque of giro betaalkaart in.

LEVERTIJD: 2 tot 3 dagen.

2. Ik plaats een bestelling en betaal bij aflevering aan de postbode (onder rembours).

LEVERTIJD: 2 tot 3 dagen.

3. Ik plaats een bestelling en betaal met behulp van mijn creditcard.

LEVERTIJD: 2 tot 3 dagen.

Opmerking: bij betaling via creditcard vragen wij autorisatie aan bij de creditcard maatschappij, hierbij moeten de adresgegevens exact overeenkomen met het adres dat bij de maatschappij bekend is. Vermeld indien mogelijk een telefoonnummer waar u overdag bereikbaar bent, dit om vertragingen bij uitlevering te voorkomen.

4. Ik plaats een bestelling en maak het verschuldigde bedrag over naar uw bankrekening of girorekening.

LEVERTIJD: 3 tot 6 dagen.

Opmerking: wij gaan tot levering over op het moment dat uw betaling is bijgeschreven.

Wilt u zekerheid omtrent de levertijd, neem dan contact op met de afdeling verkoop: 035 6026650.



