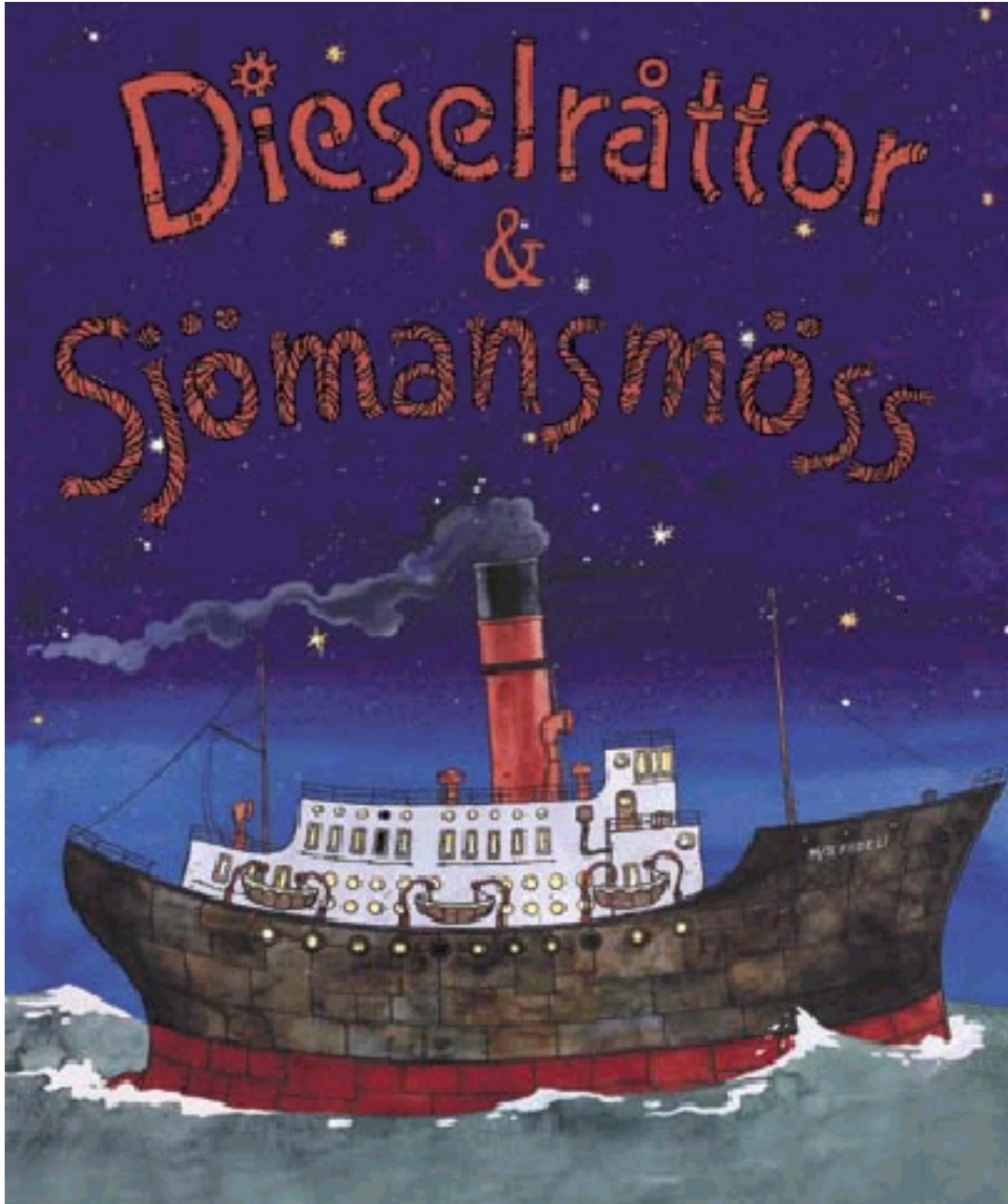


Användarhandbok



Jakten på Solkatten

Innehåll

PC Systemkrav	3
Installation	3
Starta programmet	3
Starta menyn	3
Avinstallation	3
MAC Systemkrav	3
Installation	3
Starta programmet	3
QuickTime	4
Installera QuickTime på PC	4
Installera QuickTime på MAC	4
Introduktion till spelet.....	4
Generella tips.....	4
Kontrollrummet	5
Kullagret	5
Maskinrummet - äventyrsspelet	6
Äventyrsspelet i korthet.....	6
Luckspelen	7
Luckkoder	7
Spelen	7
Kodblad	8
Licensvillkor	10
Kundservice	10

PC Systemkrav

- Pentium 266 MMX
- Windows 95/98/2000/ME/XP
- Cd-romspelare 4x eller snabbare
- 64 Mb internminne
- 140 Mb ledigt hårddiskutrymme
- QuickTime 4 (medföljer på cd-skivan)

Installation

Placera cd-romskivan i datorns cd-spelare för att starta menyn och välj **Installera Dieselrättor & Sjömansmöss** och följ instruktionerna på skärmen.

Om menyn för programmet inte startar, läs under **Starta menyn**.

Starta programmet

Placera cd-romskivan i datorns cd-spelare för att starta menyn och välj **Spela Dieselrättor & Sjömansmöss**. Om menyn för programmet inte startar, läs under **Starta menyn**.

Starta menyn

- 1 Dubbelklicka på ikonen **Den här datorn** på skrivbordet.
- 2 Dubbelklicka på ikonen med cd-skivan.
- 3 Dubbelklicka på ikonen **Start.exe** för att starta menyn.

Avinstallation

Placera cd-romskivan i datorns cd-spelare för att starta menyn för programmet.

Välj **Avinstallation** på menyn.

Om menyn för programmet inte startar, läs under **Starta menyn**.

MAC Systemkrav

- G3 processor
- MacOS 8.1 till 9.x
- Cd-romspelare 4x eller snabbare
- 64 MB internminne
- 140 MB ledigt hårddiskutrymme
- QuickTime 4 (medföljer på cd-skivan)

Installation

Placera cd-romskivan i datorns cd-spelare. Dubbelklicka på cd-ikonen. Dubbelklicka på **Installera Dieselrättor** och följ instruktionerna på skärmen. Installationsprogrammet kommer att skapa en ny mapp som kommer att ligga på skrivbordet, den kommer att heta **Dieselrättor**. Det går inte att installera i någon annan mapp.

Starta programmet

Placera cd-romskivan i datorns cd-spelare. Öppna mappen **Dieselrättor** som ligger på skrivbordet, dubbelklicka på **Dieselrättor & Sjömansmöss**.

QuickTime

Dieselrättor & Sjömanmöss kräver QuickTime (version 4 eller nyare) för att fungera. Om du inte redan har QuickTime installerat på din dator kan du installera QuickTime 4 från cd-skivan OBS, QuickTime 4 är på engelska.

Installera QuickTime på PC

Placera cd-romskivan i datorns cd-spelare för att starta menyn och välj **Installera QuickTime** och följ instruktionerna på skärmen.

Om menyn för programmet inte startar, läs under **Starta menyn**.

Installera QuickTime på MAC

Placera cd-romskivan i datorns cd-spelare. Dubbelklicka på cd-ikonen. Dubbelklicka på **Install QuickTime** och följ instruktionerna på skärmen.

Introduktion till spelet

Dieselrättor & Sjömanmöss är 2002 års julkalender från Sveriges Television och innehåller tre delar! Kul-lagret, tjugofyra roliga luckspel och det spännande äventyrsspelet som utspelar sig i maskinrummet.

Generella tips.

För att hoppa över bilden med företagslogotyper i början kan du trycka på mellanslagstangenten när den bilden visas.

För att hoppa över introduktionsfilmen i början kan du trycka på mellanslagstangenten när den filmen startar.

För att hoppa över listan med namn i slutet av programmet kan du trycka flera gånger på mellanslagstangenten.



Kontrollrummet

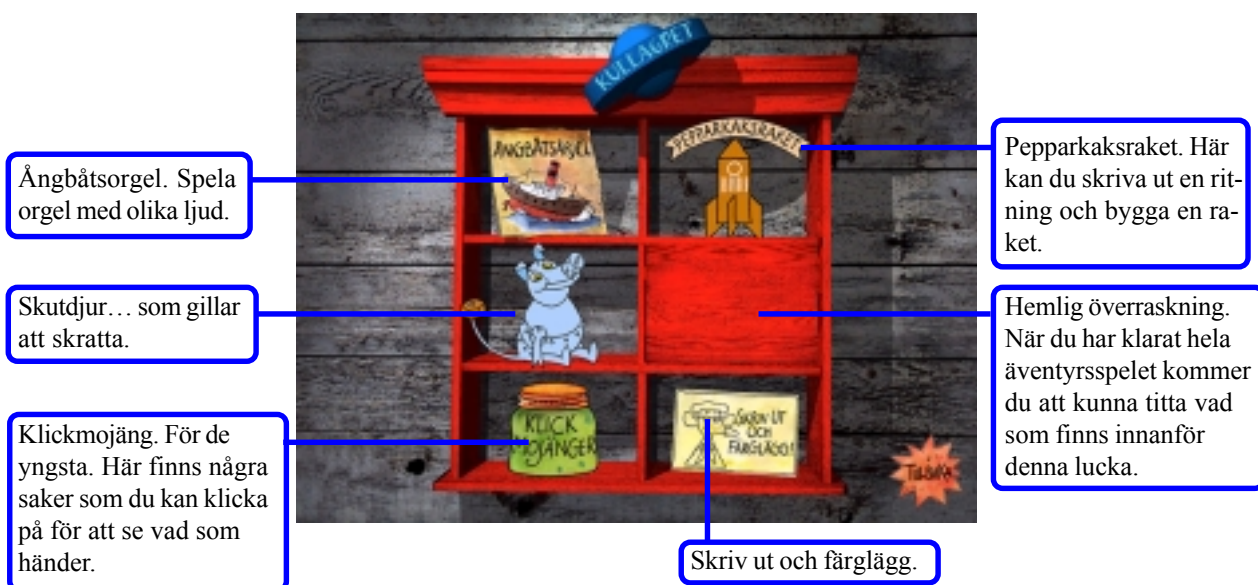
I kontrollrummet väljer du vad du vill göra. Men innan du börjar måste du välja vem du vill skall vara din hjälp i programmet. Välj Ofelia uppe till vänster eller Philémon uppe till höger. Använd musen för att välja genom att klicka på någon av dem.



Sen skall du välja vilken kista du vill att dina spelresultat skall sparas i. Klicka på den stora kistan nere till höger och sedan på någon av de fem mindre kistorna i olika färger som kommer fram. Det du gör i programmet kommer nu att sparas i den kistan. När du kommer tillbaka hit igen, någon annan gång, kan du välja samma kista igen och fortsätta där du var senast. Ett grönt skimmer runt kistan visar vilken du har valt. Ett öppet hänglås visar att du (eller någon annan) använder den kistan.

Kullagret

I kullagret kan du göra många olika saker och du kan gå till kullagret när du vill utan att ha koderna. Klicka på någon av grejerna i hyllan för att se vad som händer!



Maskinrummet - äventyrsspelet

Följ med ner till maskinrummet och utforska en värld som du inte trodde fanns. Här möter du den rättrådiga dieselrättan Mäster Estragon och hans vilda sjöhästar. Du blir en del av ett äventyr som kommer att ta dig förbi Lilla Gasläckan och föra dig långt bortom Högsta Topplocket...

Äventyrsspelet i korthet

Din uppgift blir att hjälpa Mäster Estragon att hitta och fånga Solkatten som har smitit in i maskinrummet. Du måste gå runt i maskinrummets olika avdelningar och leta efter Solkatten.

Det första som du kommer att se är Dolda strömkällan.

Här måste du lista ut hur du skall tända ljuset och komma ner till Heta ångpannan. Prova dig fram, klicka på olika saker, lyssna på hjälpen och titta i Instruktionsboken...

För att få hjälp kan du klicka på Ofelia eller Philémon. När någon av dem blinkar har de något att säga.

För att lämna maskinrummet kan du klicka på "UT", då kommer du till kontrollrummet.

Det finns värdefull information i Instruktionsboken. Den består av 8 kapitel, men du ser inte alla direkt. Kapitlen öppnas ju längre du kommer i äventyrsspelet.



I din kista sparas de saker som du plockar upp. Det finns vissa saker som du alltid kan titta på, t.ex. kartan. Titta på kartan genom att först klicka på kistan så att den öppnas, klicka sedan på pilarna tills du ser en kompass. Klicka på kompassen och kartan öppnas.

Om du vill titta hur det går för dig i äventyrsspelet kan du klicka på Äventyrstermometern. Det finns flera olika mätare, en som visar hur många sjöhästar du har fångat, en som visar ångtrycket (om ångtrycket blir för lågt slocknar ljuset), en mätare som visar hur många piråttor som du vridit om näsan på och en sista mätare som visar din status i maskinrummet.

När du är klar i Dolda strömkällan kan du gå djupare in i maskinrummet. Flytta musen över skärmen och sök efter nergången till Heta ångpannan, du kommer att se en stor röd pil. Klicka på den för att förflytta dig.



Härifrån får du klara dig på egen hand. Lycka till och mycket nöje!

Luckspelen

Det finns 24 roliga luckspel, ett för varje dag från 1 december till 24 december.

Luckkoder

Alla luckspelen är skyddade med olika koder. Här hittar du koderna:

- i anslutning till SVT:s sändning av julkalendern.
- på SVT Text 668
- på Internet: www.svt.se

Öppna luckspel och börja spela.

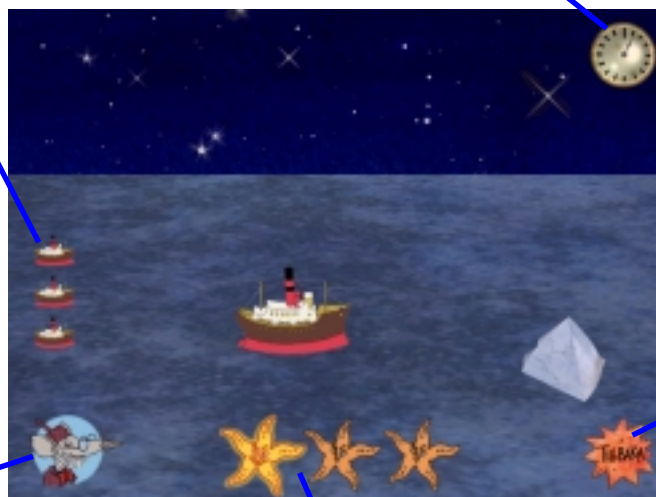
1. Välj vilket spel du vill spela.
2. Ställ in de tre pilarna enligt luckans kod.
3. Om du gjorde rätt börjar spelet.



Spelen

I vissa av luckspelen måste du skynda dig lite eftersom det går på tid. Du måste spela klart innan visaren har gått ett varv.

I några av luckspelen har man flera försök att klara spelet, då visas små bilder. När alla bilderna har försvunnit får du börja om från början.



Här avslutar du luckspelet.

För att få hjälp, eller för att starta ett spel, klickar du på Mäster Estragon. När han blinkar kan du klicka på honom.

Sjöstjärnorna visar vilken nivå du är på. När en sjöstjärna är upplyst är du klar med den nivån. Om du vill spela samma nivå igen kan du klicka på sjöstjärnan. För att spela nästa nivå klickar du på Mäster Estragon.

Lucky Closettes julgran.

När du har klarat första nivån på ett luckspel får du en kul grej eller några bokstäver till den hemliga skylten. Vissa grejer ingår i själva julgranen och går inte att flytta, andra grejer kan du flytta runt och hänga på olika ställen i "julgranen".



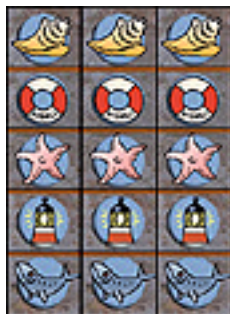
Kodblad

För att komma ihåg koden kan du skriva ut de sista sidorna av denna användarhandbok och markera koden varje dag.

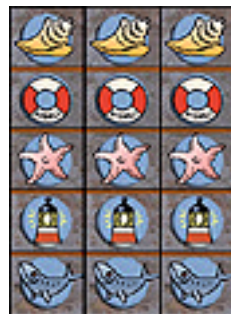
Dag 1



Dag 2



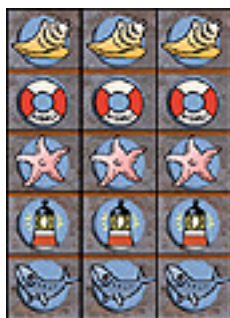
Dag 3



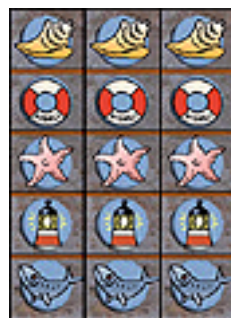
Dag 4



Dag 5



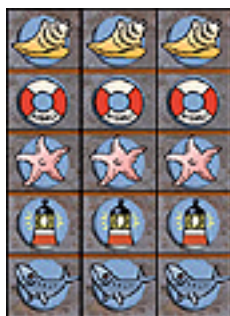
Dag 6



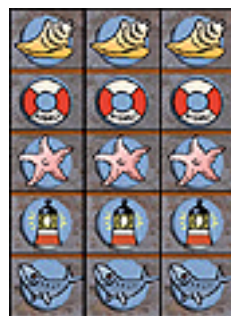
Dag 7



Dag 8



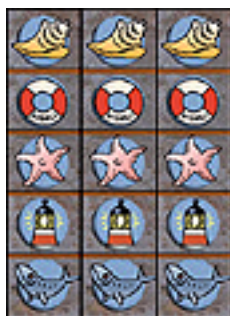
Dag 9



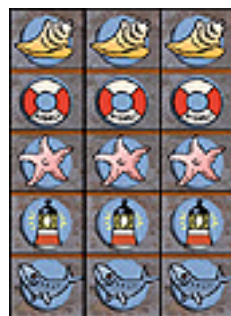
Dag 10



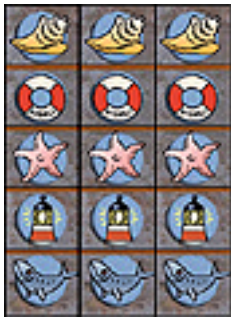
Dag 11



Dag 12



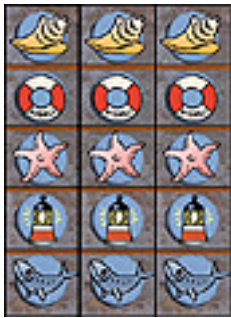
Dag 13



Dag 14



Dag 15



Dag 16



Dag 17



Dag 18



Dag 19



Dag 20



Dag 21



Dag 22



Dag 23



Dag 24



Licensvillkor

Denna programvara är avsedd för användning på en persondator per köptillfälle om annat ej angivits. Programmet är upphovsmannens egendom och får ej återförsäljas, uthyras eller utlånas för fri användning i offentlig miljö utan PAN Vision AB:s skriftliga tillstånd. Programmet får ej heller kopieras och distribueras utan PAN Vision AB:s skriftliga tillstånd. Maximala skadeståndskrav som kan ställas mot PAN Vision AB är programmets försäljningspris. PAN Vision AB avsäger sig alla skadeståndskrav på eventuella följdskador som kan uppstå vid bruk av produkterna. Svensk lag om copyright och upphovsrätt tillämpas. Om ovan givna försäljningsvillkor överträdes kan du bli ersättningsskyldig gentemot PAN Vision AB.

Copyright ©2002 PAN Vision AB

Användarhandboken innehåller upphovsrättsligt skyddad information. Alla märkes- och produktnamn som förekommer i texten är inregistrerade varumärken av sina respektive ägare.

PAN Vision AB



Kundservice

Tel: 08 - 663 02 20

E-post: support@panvision.com

Hemsida: www.panvision.com