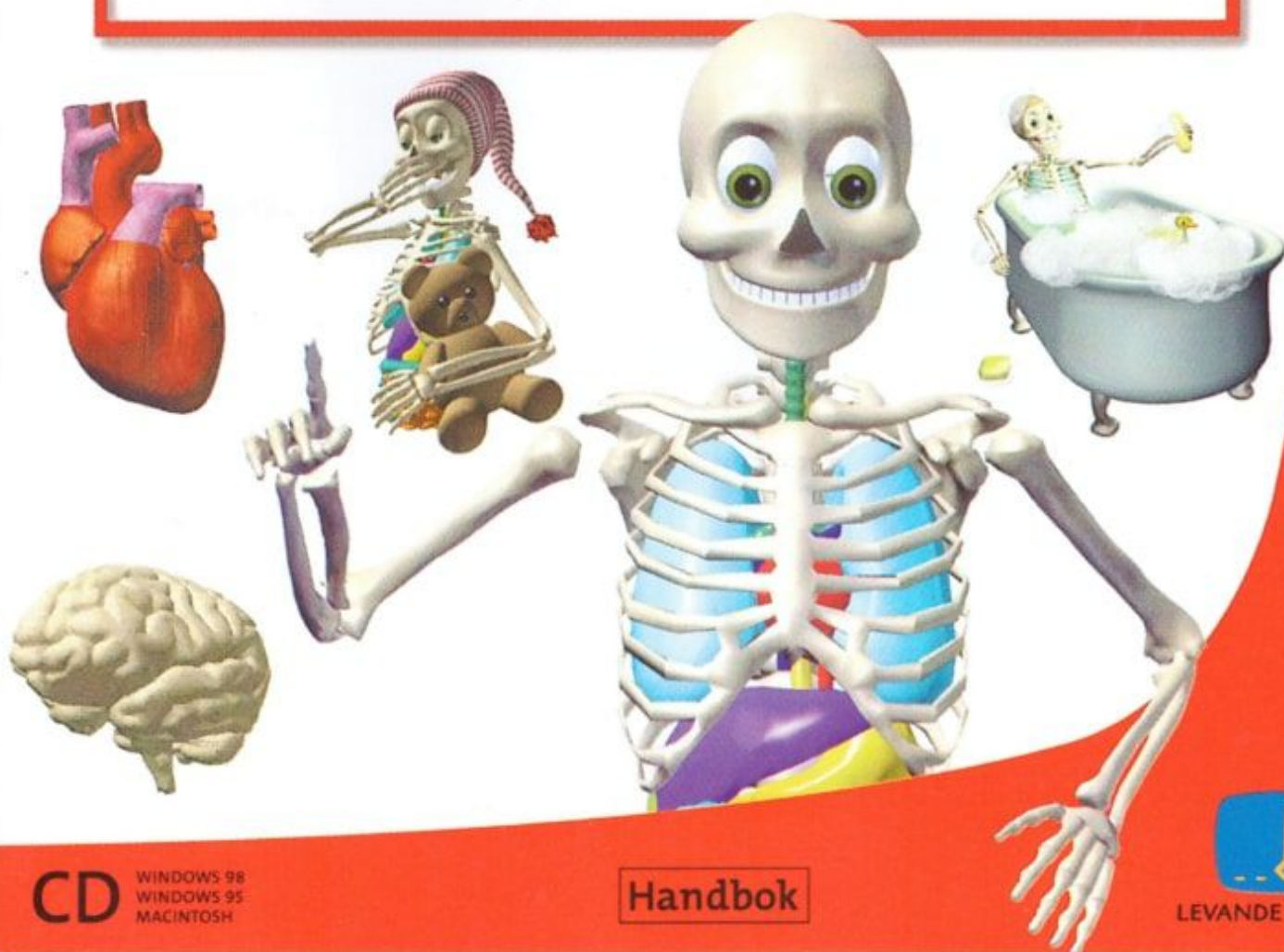


DEN

FANTASTISKA KROPPEN



CD

WINDOWS 98
WINDOWS 95
MACINTOSH

Handbok



LEVANDE BÖCKER



Den fantastiska kroppen

Copyright © 1997 Dorling Kindersley. Svensk bearbetning © 1998 Levande Böcker AB LB.
Levande Böcker är ett registrerat varumärke som tillhör Levande Böcker i Norden AB.
Alla övriga varumärken tillhör respektive ägare.

INNEHÅLL

Levande Böcker	4
Det här krävs av din dator	7
Installera och starta programmet	8
Rundvandring med Benjamin	10
Teknisk support och kundtjänst	14
Medverkande	17
Licensavtal	18

LEVANDE BÖCKER gör äventyr av kunskap!

Levande Böcker är Nordens största utgivare av kunskapsprogram för cd-rom och Internet. Interaktiva medier ger helt nya möjligheter att göra inläring kul och effektiv.

Genom att i äventyr, simuleringar, spel och träningsprogram prova sig fram, testa alternativ och besöka nya miljöer så låter programmen oss själva erövra kunskap som tidigare var svårtillgänglig. Levande Böcker är inriktade på att göra dessa möjligheter tillgängliga för hem och skolor.

Programmen utvecklar vi tillsammans med lärare, pedagoger, barn, fackexperter, programmerare, speldesigners, illustratörer och konstnärer. Målet är att göra program som både hjälper oss att lära och som ökar lusten att lära nya saker.

Fler program

Den fantastiska kroppen är ett av många spännande och lärorika program som ges ut av Levande Böcker. Bland Fakta-programmen hittar vi också **Levande Böckers Uppslagsverk för barn** som är världens största i sin kategori. Här finns även **Äventyret Havet**, **Mitt första kunskaps-äventyr**, **3D-Äventyret Människan**, **Äventyr bland Dinosaurier** och **Fantastiska djur**. Dessa program är späckade med information och erbjuder massor av roliga sätt att lära sig nya saker genom att fakta

kombineras med spel och andra aktiviteter. Alla dessa är olika exempel på fakta-program när de är som bäst.

Rymdjakten är en oändlig kunskapsresa där man lär sig om astronomi och rymdfart. Serien med **Spela & tänka**-program innehåller också **Sverige-jakten** som ger kunskap om vårt lands geografi. I **Svea Rike II** lär man sig om svensk historia på ett spännande sätt. För den som istället vill lära sig om egyptisk historia är **Pyramiden – gåtan vid Nilens strand** ett alternativ. Vill man ge sig in bland Sagor & äventyr kan man välja mellan spöket **Casper** och **Freddi Fisk**.

För den som vill träna på basfärdigheterna, det vill säga att lära sig läsa, skriva och räkna, finns det många program att välja på. I **Krakels ABC – Storm över Allemansland** leker man med ljud och bokstäver på en grundläggande nivå och i **Krakels ABC – Den galna dammsugaren** tränar man på att läsa och skriva. För den som speciellt vill träna stavning, finns programmet **Jag kan stava**.

I vår Matte-serie finns **Matteraketen Junior**, **Matteraketen**, **Matteraketen 8–12 år**, **Mattemysteriet** och **Mattes kallarnas Television**. Bland Lek & lär-programmen hittar man **Minsting**, **Lekis**, **Förskolan** samt **Första**, **Andra** och **3:e klass**.

I Levande Böckers serie med Skapa själv-program finns **SimStad** där man bygger sin egen stad, precis som man vill ha den och **SimPark** där

man skapar sin egen nationalpark. Ett annat Skapa själv-program är **Uppfinnarverkstan** där man experimenterar bland möjliga och omöjliga grejor. **Bygg bilar med Mulle Meck** är en mycket omtyckt titel. Här skapar man fantasifulla fordon av delar från Mullers skrothög. Vill man istället konstruera båtar rekommenderas **Bygg båtar med Mulle Meck**.

Program	2-15 år
Lek & lär	
Lek & Lär Minsting	5-7
Lek & Lär Leks	8-9
Lek & Lär Föreläsa	5-7
Flygande Start Första klass	6-8
Flygande Start Andra klass	7-9
Flygande Start Tredje klass	9-12
Läsa & skriva	
Krakels ABC - Storm över Allemansland	5-7
Krakels ABC - Den galna dammsugaren	7-9
Var kan stava	7-11
Matte	
Matteraketen Junior	4-7
Matteraketen 8-12 år	8-12
Matteraketen	7-11
Mattemysteriet	Från 10
Matterakettarnas television	10-15
Skapa själv	
Bygg bilar med Mulle Meck	6-10
Simstad	Från 8
SimPark	Från 8
Uppfinnarverkstan	Från 8
Äventyr	
Allt första kunskapsäventyr	4-10
Fantastiska djur	5-9
Äventyr bland Dinosaurier	5-12
Äventyret Havet	5-12
3D-Äventyret Människan	Från 8
Sågar & äventyr	
Casper	3-8
Emil i Lönneberga	Från 4
Freddie Fisk	4-9
Spela & tänka	
Sverige-jakten	8-12
Pyramiden	Från 12
Svea Rike	Från 12
Spel	
Ett-tu-tre Tala engelska	Från 10
Ett-tu-tre Tala spanska	Från 12
Ett-tu-tre Tala franska	Från 12
Ett-tu-tre Tala tyska	Från 12
Ett-tu-tre Tala italienska	Från 12
Levande Spanska	Från 12
Levande Franska	Från 12

Levande Böcker ger också ut interaktiva språkprogram med bl a röstigenkänning. Dessa program passar såväl vuxna som barn från ca 12 år. Det här är några exempel på program från Levande Böcker och det kommer ständigt nya. Vill du vara säker på att få information om alla spännande nyheter från Levande Böcker behöver du bara använda vår on-line registrering via cd-skivan eller skicka in ditt registreringskort. Besök oss gärna på Internet. Vi finns på adressen: www.levande.se.

DET HÄR KRÄVS AV DIN DATOR:

Pc

- 486DX2-processor (66MHz)
- 12 MB RAM
- 26 MB ledigt hårddiskutrymme
- SVGA-grafik (256 färger)
- Windows-kompatibelt ljudkort
- cd-romspelare (2x)
- Windows 98/95

Mac

- 68040- eller Power PC-processor
- 12 MB RAM
- 6 MB ledigt hårddiskutrymme
- 256 färgers grafik
- 13 tumskärm
- cd-romspelare (2x)
- System 7.1.2 eller senare

För att kunna utnyttja online-funktionerna i denna produkt behöver du tillgång till Internet.



INSTALLERA OCH STARTA PROGRAMMET

Windows 95 och Windows 98

1. Sätt in cd-romskivan i cd-romspelaren.
2. Installationsprogrammet bör starta automatiskt.
Om det gör det går du vidare till punkt 4. I annat fall trycker du på **Ctrl + Esc** och därefter på **R**.
3. Skriv **D:\SETUP** på kommandoraden (**D** är namnet på cd-romspelaren) och klicka därefter på **OK** eller tryck på **RETUR**.
4. Följ instruktionerna på skärmen.
5. Installationsprogrammet skapar en programikon i programgruppen **Levande Böcker**.
6. Dubbelklicka på ikonen **Den fantastiska kroppen** för att starta programmet.
7. Om du stöter på några problem dubbelklickar du på ikonen **Viktigt**.

Macintosh

1. Sätt in cd-romskivan i cd-romspelaren.
2. Du kan köra programmet direkt från cd-romskivan genom att dubbelklicka på ikonen **Den fantastiska kroppen**.
3. Programmet fungerar bättre om du installerar vissa filer på hårddisken. Gör så här: Dra mappen **Den fantastiska kroppen** till en plats på hårddisken. Öppna mappen och dubbelklicka på ikonen **Den fantastiska kroppen**.
4. Om du stöter på några problem dubbelklickar du på ikonen **Viktigt**.

RUNDVANDRING MED BENJAMIN

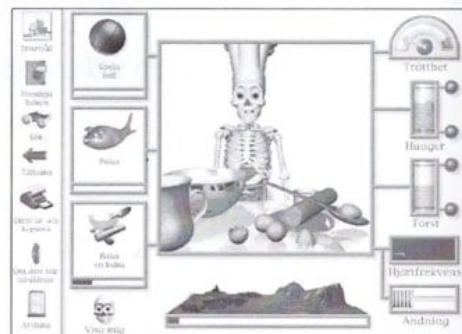


Sätt ihop mig

Benjamin är helt isärplockad! Försök att sätta ihop honom igen genom att dra de olika kroppsdelarna till sina rätta platser. Om du vill ha en riktig utmaning kan du försöka vinna över **Tidsbomben**. Bestäm själv längden på stubintråden och tänd på. Därefter gäller det att arbeta snabbt och effektivt för att hinna sätta ihop Benjamin innan tiden går ut. Klicka på **Gör en bild** när du känner för att göra egna fantastiska och konstiga bilder.

Min dag

Det är upp till dig att se till att Benjamins dag blir både rolig och hälsosam. När han väl har vaknat gäller det att hålla honom sysselsatt och samtidigt hålla ett öga på hur han mår. Kontrollpanelen visar om



10

han är trött, hungrig eller törstig och om du inte ser till att välja passande aktiviteter går larmet! Då måste du fatta snabba beslut för att få Benjamin i god form igen. Ett diplom kan bli din belöning vid dagens slut.



Vad består jag av?

Här kan du, med hjälp av en uppsättning geniala verktyg, undersöka kroppens olika ben och organ. Välj valfria delar av Benjamins kropp och gör grundliga analyser. Vrid, peta, mät och fyll. Och varför inte passa på att ta några röntgenbilder när du ändå är igång!

Bygg en kropp

Den här utmanande frågeleken går ut på att samla ihop en massa kroppsdelar. Det gör du genom att svara rätt på Benjamins **Finurliga frågor**. Ofta måste du leta efter svaren i alla möjliga och omöjliga delar av



11

Den fantastiska kroppen! När du har samlat ihop alla delar och på så sätt byggt en kropp, kan du ge den ett namn, klä på din nya kompis och ta bilder till ditt fotoalbum.



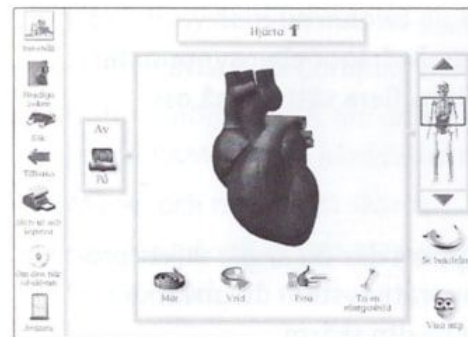
Hemliga boken

Medan du utforskar Den fantastiska kroppen kan du samla information i din alldeles egna Hemliga bok. För anteckningar om dig själv och dina intressen, din familj och vänner. Samla uppgifter om dina fingeravtryck, din favoritmat och berätta om när du senast besökte doktorn. Passa

också på att göra en egen tandkarta och sätta ihop bilder av dig själv och folk du känner. Din Hemliga bok kommer snart att innehålla en massa intressanta uppgifter!

Informationsdelen

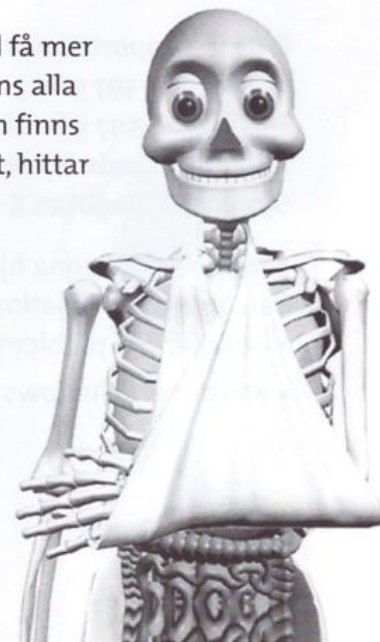
Varje aktivitet i Den fantastiska kroppen innehåller länkar som leder dig vidare till den stora informationsdelen i programmet. Här hittar du fakta om hela kroppen, presenterad med text och berättarröst



samt detaljerade animationer. Du kommer att stöta på nya spel, aktiviteter och experiment som du kan skriva ut och försöka dig på tillsammans med dina kompisar. Det finns även en effektiv sökfunktion i programmet, som snabbt tar dig till de delar av kroppen som du är intresserad av.



Klicka på **Om den här cd-skivan** om du vill få mer information om Den fantastiska kroppens alla funktioner och finesser. Den ikonen, som finns tillgänglig från alla delar av programmet, hittar du på den vänstra panelen.



TEKNISK SUPPORT OCH KUNDTJÄNST

Behöver du hjälp med det tekniska? Har du frågor eller synpunkter kring detta eller andra program? Det finns flera sätt att nå oss:

Teknisk support

Internet: www.levande.se

Under Kundtjänst hittar du Teknisk support där du anger vilket program du har problem med och vilket operativsystem du använder.

Svar på vanliga frågor kommer då upp på din skärm.

E-post: support@levande.se

Telefon: 08-597 960 30

Telefax: 08-597 960 40

Adress: Levande Böcker i Norden AB,

Support, Dalagatan 7, 111 23 STOCKHOLM

För att vi ska kunna hjälpa dig snabbt och effektivt, är det bra om du kan ge oss information om följande saker när du kontaktar oss:

- Detaljer om problemet som du har (när det uppstår, på vilket sätt, etc)
- Plattform (Windows eller Mac)

- Operativsystem (Windows 95, Windows 98, etc)
- Datormärke (t ex Compaq, Dell, HP)
- Datorkonfiguration, om du känner till detta (processorhastighet, storlek på RAM-minne, hårddiskutrymme, typ av ljudkort/grafikkort, etc)
- Märke och modell på skärm
- När och på vilket sätt vi bäst kontaktar dig (e-postadress, telefon, telefax, etc)

Tack på förhand!

Kundtjänst

Hit kan du vända dig om du har synpunkter eller frågor som inte är brådskande.

E-post: info@levande.se

Telefon: 08-597 960 00

Telefax: 08-597 960 01

Adress: Levande Böcker i Norden AB,

Kundtjänst, Dalagatan 7, 111 23 STOCKHOLM



Titta gärna in till oss på Internet – där finns information om våra program och en massa andra kul saker. Adressen är:
www.levande.se

Besök också Barnlandet på:
www.barnlandet.se.

Föräldrar kan ta del av och själva delta i diskussionsforumet på:
www.mammapappa.se.



Denna produkt är licensierad för privat bruk, och får endast visas på en skärm i taget. Det är förbjudet att hyra ut, leasa eller visa denna produkt för allmänheten

MEDVERKANDE

Svensk Bearbetning: Levande Böcker i Norden AB

Producent: Ulrika Jangblad

Översättning: Daniel Eriksson, Ulrika Jangblad

Grafik/Animationer: Macron

Ljud: PangLjud AB

Skådespelare: Jan Nygren, Louise Raeder, Nina Ödlund

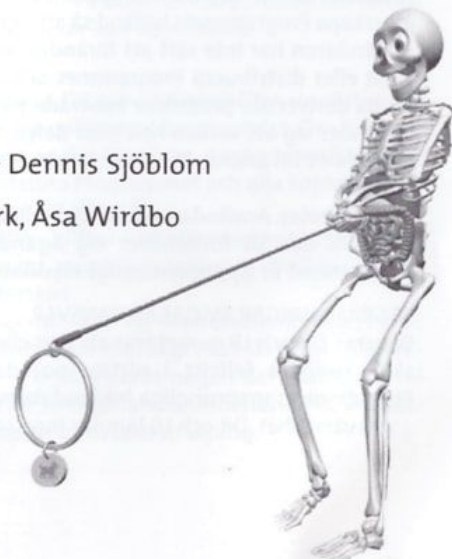
Teknisk bearbetning: Macron

Faktagranskning: Karl-Patrik Jonsson

Teknisk bearbetning: Macron

Ansvarig för handbok och förpackning: Dennis Sjöblom

Box och handboksdesign: Stina Oldmark, Åsa Wirdbo



LICENSAVTAL

OBS! Läs noga igenom garantibestämmelserna innan du börjar använda det medföljande programmet (Programmet). Genom att använda programmet förbinder du dig att iaktta villkoren i detta avtal. Detta är ett rättsligt bindande dokument mellan dig (Användaren) å ena sidan och Dorling Kindersley (DK) och Levande Böcker i Norden AB (LB) å andra sidan.

LICENS

Programmet är licensierat, inte sålt, till Användaren av DK och LB och får endast användas under iakttagande av garantibestämmelserna. DK och LB förbehåller sig alla rättigheter som inte uttryckligen har upplåtits till Användaren.

Kopiering. Licensavtalet ger Användaren rätt att använda Programmet på en dator i taget. Kopiering av Programmet är förbjuden.

Begränsningar i nyttjanderätten. Programmet och det medföljande tryckta materialet är skyddade enligt lagen om upphovsrätt. Användaren förbinder sig att inte på något sätt återskapa Programmet källkod så att den kan uppfattas av Användaren eller någon annan. Användaren har inte rätt att förändra, anpassa, översätta, hyra ut, leasa, sälja vidare med vinst eller distribuera Programmet och inte heller lagra det på ett allmänt nätverk eller skapa deriverade produkter baserade på Programmet eller någon del av det. Användaren förbinder sig att varken helt eller delvis sprida Programmet eller det medföljande tryckta materialet till andra eller elektroniskt överföra Programmet från en dator till en annan via nätverk.

Rättigheter. Användaren äger den eller de cd-rom-skivor på vilka Programmet är lagrat, men DK och LB förbehåller sig äganderätten till alla kopior av själva Programmet. Programmet är upphovsmässigt skyddat.

BEGRÄNSNINGAR AV GARANTIANSVAR

Garanti. DK och LB garanterar att den eller de cd-rom-skivor som Programmet levererats på skall fungera felfritt i nittio (90) dagar under normal användning, räknat från Programmet ursprungliga inköpsdatum.

Ansvarsfrihet. DK och LB lämnar inga som helst garantier för programmet eller det med-

följande tryckta materialet, dess kvalitet, prestanda, säljbara skick eller lämplighet för vissa ändamål. Programmet och det medföljande tryckta materialet säljs i ibefintligt skick. Användaren svarar själv för all risk beträffande kvalitet och prestanda. Programmet prestanda varierar beroende på vilken utrustning det används tillsammans med. DK och LB garanterar inte att Programmet fungerar felfritt och utan avbrott eller att det uppfyller Användarens krav på prestanda.

Begränsad garanti. DK och LB ersätter kostnadsfritt skadade handböcker och cd-romskivor på vilka Programmet är lagrat, förutsatt att de returneras tillsammans med kvitto innan garantitiden har gått ut. Om DK och LB inte kan erbjuda handböcker och/eller cd-romskivor, skall Användaren få tillbaka köpeskillingen. Varken DK eller LB, dess produktutvecklare, anställda, underkonsulter eller distributörer, är i något fall ansvariga för indirekta skador (inklusive skada genom utebliven affärsvinst, avbrott i verksamheten, förlust av information o dyl) som beror på nyttjandet eller oförmåga att nyttja Programmet eller det medföljande tryckta materialet, även om LB, eller någon auktoriserad representant för DK eller LB, har underrättats om risken för att sådana skador kan uppkomma.

ALLMÄNNA BESTÄMMELSER

Uppsägning av licens. Denna licens gäller tills vidare. DK och LB förbehåller sig rätten att säga upp avtalet om Användaren bryter mot något av villkoren i licensavtalet. Om licensen upphör att gälla, skall Programmet och alla kopior av det förstöras. Användaren kan själv när som helst säga upp denna licens genom att förstöra Programmet och alla kopior av det. Uppsägning av licensavtalet skall snarast meddelas DK eller LB.

Avtalets giltighet. Detta avtal innehåller samtliga villkor beträffande Programmet och ersätter i egenskap därav alla andra eventuella avtal, muntliga såväl som skriftliga, rörande Programmet och det medföljande tryckta materialet.

Generella villkor. Ingen företrädare för DK eller LB, vare sig återförsäljare, agent eller anställd, kan ändra eller utöka dessa garantibestämmelser muntligt eller skriftligt, uttryckligen eller underförstått. Det gäller även Användaren. Förklaras någon del av detta avtal vara ogiltig av en domstol, skall övriga delar kvarstå som gällande. Underlåtenhet att iaktta någon del av detta avtal innebär inte att den delen av avtalet är ogiltig.



LEVANDE BÖCKER

Dalagatan 7, 111 23 Stockholm, tel 08-597 960 00, fax 08-597 960 01
www.levande.se, www.mammapappa.se, www.barnlandet.se
info@levande.se