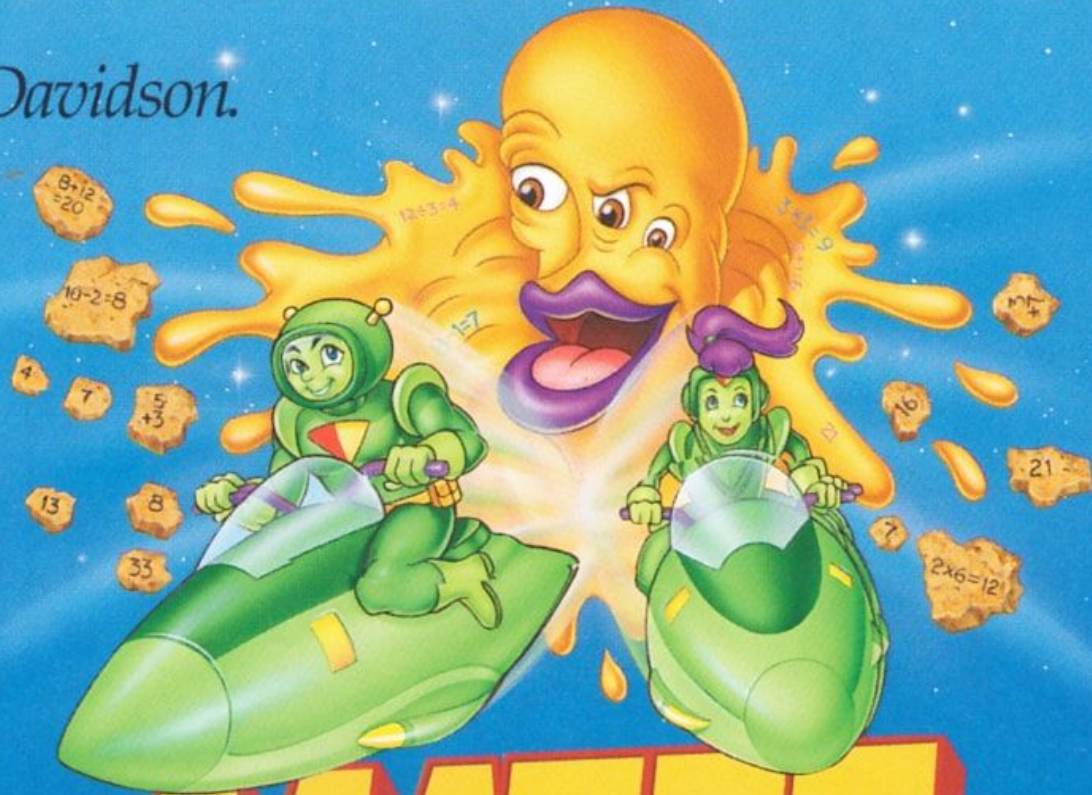




Davidson.



# MATTE RAKETEN

8-12år

CD WINDOWS 95  
MACINTOSH

Handbok



LEVANDE BÖCKER

# Innehåll

|                                          |    |
|------------------------------------------|----|
| Om Levande Böcker.....                   | 4  |
| Det här krävs av din dator .....         | 7  |
| Installera och starta programmet.....    | 8  |
| Avsluta programmet .....                 | 9  |
| Välkommen till Matteraketen 8–12 år..... | 10 |
| Inskrivning.....                         | 10 |
| Huvudmeny .....                          | 11 |
| Uppdrag .....                            | 12 |
| Träning.....                             | 14 |
| Statusbubblan.....                       | 15 |
| Mattetips .....                          | 16 |
| Rymdkamp.....                            | 18 |
| Matteraketen.....                        | 19 |
| Grottjakt.....                           | 20 |
| Ekvationsapparaten.....                  | 22 |
| Rymdkamp 2 .....                         | 24 |
| Teknisk support och kundtjänst.....      | 27 |
| Medverkande .....                        | 30 |
| Licensavtal .....                        | 31 |

# Om 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, simulationer, 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.

## ANDRA PROGRAM – LEVAND E BÖCKERS LEK- OCH LÄROPLAN

*Matteraketen 8–12 år* är ett av många spännande och lärorika program som ges ut av Levande Böcker. 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*.

Bland Lek & lär-programmen hittar man *Minsting*, *Lekis*, *Förskolan* samt *Första*, *Andra* och *3:e klass*. I vår Matte-serie finns *Matteraketen Junior*, *Matteraketen*, *Matteraketen 8–12 år*, *Mattemysteriet* och *Matteskillarnas Television*. *Sverige-jakten* är ett program som lär ut vårt lands geografi på ett spännande och speciellt sätt.

Serien med Spela & tänka-program innehåller bland andra *Svea Rike* där man lär sig om Sveriges historia. För den som istället vill lära sig om egyptisk historia är *Pyramiden – gåtan vid Nilens strand* ett alternativ. Om man vill ge sig in bland Sagor & äventyr kan man välja mellan spöket *Casper* och *Freddi Fisk*.

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 ytterligare ett program i denna serie. Här skapar man fantasifulla fordon av delar från Mulles skrothög.

Bland Fakta-programmen finns *Äventyret Havet*, *Mitt första kunskapsäventyr*, *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.

Det här är några exempel på program från Levande Böcker och det kommer nya hela tiden. Vill du vara säker på att få information om alla spännande nyheter från Levande Böcker behöver du bara skicka in ditt registreringskort.

Besök oss gärna på Internet. Vi finns på adressen [www.levande.se](http://www.levande.se).

Program kan delas in efter åldersgrupp och efter intresseområde. Så har vi gjort i vår Lek- och Läroplan, vars syfte är att hjälpa dig välja program för ditt barn.

| Program                               | 2-15 år |
|---------------------------------------|---------|
| <b>Lek &amp; lär</b>                  |         |
| Lek & Lär Minsting                    | 2-4     |
| Lek & Lär Leks                        | 5-7     |
| Lek & Lär Förskolan                   | 6-8     |
| flygande Start Första klass           | 7-9     |
| flygande Start Andra klass            | 9-12    |
| flygande Start 3:e klass              |         |
| <b>Läs &amp; skriv</b>                |         |
| Krakels ABC - Storm över Allemansland | 5-7     |
| Krakels ABC - Den galna dammsugaren   | 7-9     |
| Jag kan stava                         | 7-11    |
| <b>Matte</b>                          |         |
| Matteraketen Junior                   | 4-7     |
| Matteraketen 8-12 år                  | 8-12    |
| Matteraketen                          | 7-13    |
| Matterysteriet                        | Från 10 |
| Mattestallarnas Television            | 10-15   |
| <b>Skapa själv</b>                    |         |
| Bygg bilar med Mulle Meck             | 8-10    |
| SimStad                               | Från 8  |
| SimPark                               | Från 8  |
| Uppfinnarverkstan                     | Från 8  |
| <b>Fakta</b>                          |         |
| Mitt första kunskapsäventyr           | 4-10    |
| Fantastiska djur                      | 5-9     |
| Äventyr bland Dinosaurier             | 5-12    |
| Äventyret Havet                       | 5-12    |
| 3D-Äventyret Människan                | Från 8  |
| <b>Sågor &amp; äventyr</b>            |         |
| Canper                                | 7-8     |
| Emil Lönneberga                       | Från 4  |
| Freddi Fisk                           | 4-8     |
| <b>Spela &amp; tänka</b>              |         |
| Sverige-jakten                        | 8-12    |
| Pyramiden                             | Från 10 |
| Svea Rike                             | Från 10 |
| <b>Spåk</b>                           |         |
| Ett-tu-tre Tala engelska              | Från 10 |
| Ett-tu-tre Tala spanska               | Från 10 |
| Ett-tu-tre Tala franska               | Från 10 |
| Ett-tu-tre Tala tyska                 | Från 10 |
| Ett-tu-tre Tala italienska            | Från 10 |
| Levande Spanska                       | Från 10 |
| Levande Franska                       | Från 10 |

## Det här krävs av din dator

### PC

486 DX-processor

8 MB RAM

SVGA-grafik (256 färger)

Windows-kompatibelt ljudkort

Cd-romspelare (2x)

Windows 95

### MACINTOSH

PowerPC-processor

8 MB RAM

256 färgers grafik

13-tumsskärm

Cd-romspelare (2x)

System 7.1

# Installera och starta programmet

## WINDOWS 95

Matteraketen 8–12 års installationsprogram kommer att installera programmet på din hårddisk. Windows 95 använder funktionen Autostart. Sätt bara in cd-skivan i cd-romspelaren så startar installationen automatiskt. Om programmet redan är installerat startar det direkt.

## Avinstallera programmet i Windows 95

Gör så här om du vill avinstallera programmet:

1. Klicka på *Start*.
2. Välj *Inställningar*.
3. Klicka på *Kontrollpanelen*.
4. Dubbelklicka på *Lägg till/Ta bort* program.
5. Klicka på *Matteraketen 8–12*.
6. Klicka på *Lägg till/Ta bort*.
7. Klicka på *Ja*.



## MACINTOSH

Matteraketen 8–12 års installationsprogram kommer att installera programmet på din hårddisk.

1. Klicka på *Matteraketen 8–12* års installationsikon. Installationsprogrammet kommer att installera de filer som krävs för att köra programmet. Följ sedan anvisningarna och avsluta med att starta om datorn.
2. För att starta programmet dubbelklickar du på ikonen för *Matteraketen 8–12*. Cd-skivan måste alltid sitta i cd-romspelaren när du kör programmet.

# Avsluta programmet

1. Välj *Avsluta* från huvudmenyn.
2. Gå till statusbubblan, välj *Alternativ (Alt.)* och klicka på *Avsluta*.
3. Om din dator är en PC kan du när som helst avsluta programmet genom att trycka *F4* samtidigt som du håller ner *Alt*-tangenter.

# Välkommen till Matteraketen 8-12 år

Galaxer i mina braxer! Den nedrige rackarungen Slajmo, hjärncellstömman, har förpestat planeten Moldar och tillfångatagit Rymd-Rolfs bästa kompis Kulan. Nu behöver Kulan, Rymd-Rolf och



Galax-Greta din hjälp med att söka efter tre energikristaller i galaxen. Du kommer att få kämpa mot robotar och Slajmos elaka troll för att nå fram till planetens generator. Så snart kristallerna återfått sin energi, kommer geggan som Slajmo har spridit runt planeten att försvinna och du kan rädda Kulan.

Kör så det ryker!

## Inskrivning

### Om du är ny:

Klicka på *Ny spelare*.

Skriv ditt namn i rutan och tryck *ENTER* eller klicka *OK*.

### Om du har spelat förr:

Leta upp ditt namn på listan och klicka på det. Tryck *ENTER* eller klicka *OK*.

### Ta bort ditt namn:

Välj ett namn från listan. Klicka på *Ta bort spelare*.

## Huvudmeny

Välj ett av följande alternativ för att komma igång:

- **Uppdrag:** Klicka för att starta ett nytt uppdrag eller för att återuppta ett gammalt. Under ett uppdrag får du prova på samtliga aktiviteter för att rädda Kulan.
- **Träning:** Klicka för att öva på en aktivitet i taget.
- **Byte av spelare:** Klicka för att få upp inskrivningsrutan. Du kommer att bli tillfrågad om du vill spara ditt senaste uppdrag. När sedan en ny spelare skriver in sig försvinner den gamla automatiskt.
- **Visa intro igen:** Klicka här för att se inledningsfilmen en gång till.
- **Välj:** Klicka för att ställa in hur ekvationerna ska se ut, talordning, placering av saknade tal och volym.
- **Poängrekord:** Klicka för att kolla in bästalistan.
- **Hjälp:** Klicka för utförlig information om hur man spelar alla aktiviteter i *Matteraketen 8-12 år* och hur man tar sig runt i programmet.
- **Avsluta:** Klicka för att avsluta programmet.



# Uppdrag

Klicka på *Uppdrag*. Välj svårighetsgrad. Sårighetsgraden avgör hur många föremål du kommer att stöta på under uppdraget och hur svåra matteuppgifterna ska vara.

Innan du ger dig av måste du bestämma hur ditt uppdrag ska se ut. Välj fritt på uppdragsskärmen bland alla alternativ.



**Blandat**– Välj denna för en kombination av två olika ämnen, som t ex addition och subtraktion eller multiplikation och division.

**Anpassat set**– Använd dina egenhändigt anpassade filer som har skapats i Redigeringsprogrammet.

- Välj ett ämne.
- Välj en mattenivå från 1 till 6 (1 är lättast och 6 är svårast).
- Klicka på *Spela* för att starta ditt uppdrag.

## ÅTERUPPTA ETT SPARAT UPPDRAG

Om du vid ett tidigare tillfälle har sparat ett uppdrag innan du har hunnit rädda Kulan så kommer du, efter att ha valt *Anta uppdrag*, att bli tillfrågad om du vill återuppta ett tidigare uppdrag eller börja på ett nytt. Alla spelare på inskrivningslistan kan spara varsitt uppdrag.

## AKTIVITETSRAPPORT

När du klarar av olika ämnen och svårighetsgrader uppdateras din uppdragsskärm successivt med stämplat  som visar att du klarat kategorin. Ett fönster visar vilket datum du har klarat uppdraget, kravprocenten och hur många procent av frågorna du har klarat. Du kan inte välja att spela med samma ämne och samma svårighetsgrad igen utan att först nollställa det gamla uppdraget.

För att nollställa en ämnesnivå, gör du så här:

- Välj ett ämne och en svårighetsgrad som du har klarat.
- Klicka på *Nollställ*. Välj mellan att *nollställa* ett eller alla uppdrag.

Nu kommer en eller alla stämplat att försvinna.

## KRAVPROCENT

För att klara ett ämne och en svårighetsgrad under ett uppdrag, måste du svara rätt på minst 85% av uppgifterna vid första försöket. Du kan höja kravprocenten för att göra det ännu lite svårare.

- Klicka på ett ämne och en ämnesnivå.
- Klicka på *Krav-knappen*.
- Skriv in en ny kravprocent och klicka på *OK*.

**Visa uppgifter**– Klicka för att se de uppgifter som du kommer att stöta på under ditt uppdrag.

**Huvudmeny**– Klicka för att återvända till huvudmenyn.

**Hjälp**– Klicka för att få hjälp och tips om programmet.

**Nya data**– Klicka för att välja en anpassad datafil.

## Träning

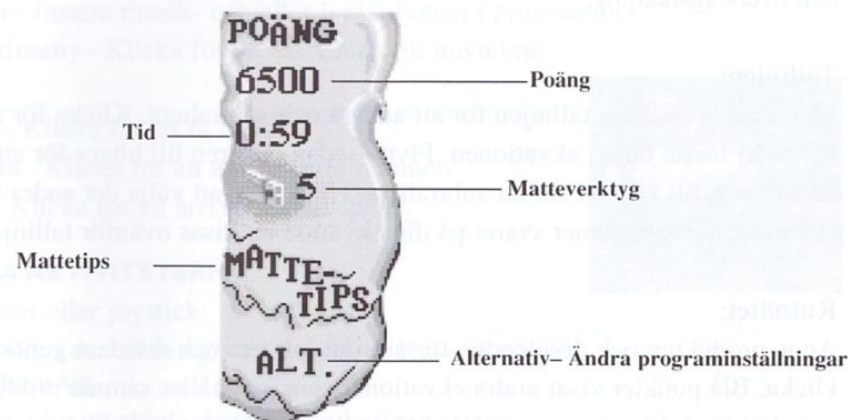
Lite träning övar snabbt upp dina kunskaper i matte.

- Välj en spelnivå.
- Välj en aktivitet från Träningstabblån.
- Välj ett ämne. Notera att vissa ämnen inte går att välja till alla aktiviteter.
- Välj en svårighetsgrad från 1 (lättast) till 6 (svårast).
- Klicka på *Spela*.

När träningen är över visas en poängtavla där du kan se hur det har gått. Du kan nu välja mellan att skriva ut poängtavlan, spela en gång till, välja en ny aktivitet eller att gå tillbaka till huvudmenyn.

## Statusbubblan

En slajmbubbla hjälper dig att hålla ordning på din utveckling i varje aktivitet. Här hittar du också valmöjligheter och tips.



- Klicka på statusbubblan för att förminska den på skärmen.
- Klicka en gång till för att återställa den till dess ordinarie storlek.

# Mattetips



Det finns två speciella hjälpmedel för att lösa matteuppgifterna lite smidigare:

En tallinje för addition och subtraktion samt ett rutnät för multiplikation och division. Du kan även få tips om bråkräkning, decimaltal, procent, talmönster och överslagsräkning.

## Tallinjen:

Flytta pekaren längs tallinjen för att addera och subtrahera. Klicka för att välja det första talet i ekvationen. Flytta sedan pekaren till höger för att addera och till vänster för att subtrahera. Klicka för att välja det andra talet i ekvationen. Nu kommer svaret på din ekvation att visas ovanför tallinjen.

## Rutnätet:

Ange produkten och dividenden för att multiplicera och dividera genom att klicka. Blå punkter visar andra ekvationer som innehåller samma produkt och dividend. Flytta musen till de blå punkterna för att se ekvationerna. Klicka inne i nätet för att kolla in de ekvationer du vill se. Flytta markören längs den vänstra eller den högra axeln. Ekvationernas svar visas ovanför rutnätet.

## ALTERNATIV – INSTÄLLNINGAR

**Lösa uppgifter**– Välj mellan att svara på frågorna från höger till vänster eller tvärtom.

**Typ av uppgift**– Välj mellan vertikalt, horisontellt eller blandat.

**Uppgiftsordning**– Visa uppgifter slumpmässigt eller i ordning.

**Placering av saknade tal**– Välj vilken del av varje uppgift som ska lösas: resultatet, talet till vänster, talet till höger eller blandat.

**Volym**– Justera musik- och/eller ljudvolymen i programmet.

**Huvudmeny**– Klicka för att återvända till huvudmenyn.

**Hjälp**– Klicka för att få hjälp.

**Avsluta**– Klicka för att avsluta programmet.

**Klar**– Klicka för att återvända till spelet.



## STYRA AKTIVITETERNA

Med mus eller joystick:

- Rör dig i den riktning som du vill att Rymd-Rolf ska förflytta sig.
- Klicka för att skjuta, hoppa eller kasta grejer.

Med tangentbordet:

- Använd piltangenterna för att få Rymd-Rolf att röra sig åt höger och vänster.
- Tryck **CTRL** och piltangent för att få Rymd-Rolf att hoppa åt höger och vänster.
- Tryck **ALT** eller **mellanslag** för att få Rymd-Rolf att kasta grejer mot trollen.
- Tryck **ENTER** för att prova ett svar.

# Rymdkamp

Häng med Rymd-Rolf när han ger sig av efter Slajmo på sin cyberhoj. Du måste samla ihop energi till bonusvänderna genom att svara rätt på matteproblemen. Försök att klura ut vilket tal som söks i ekvationerna på instrumentbrädan.

- Använd tangentbordet för att skriva in det tal som söks.
- Tryck *ENTER*. Om du har svarat rätt visas en ny matteuppgift. Har du svarat fel får du försöka igen.

När du har fått ihop tillräckligt med energi kan du panga alla flygande föremål som kommer mot dig i rymden och tjäna extrapoäng.

- Sikta in  mot föremålet som du vill panga.
- Klicka med musen eller tryck mellanslag på ditt tangentbord för att använda energilasern.

När din energi tar slut måste du svara på nya mattetal för att ladda upp energiförrådet. Om du klarar av hela aktiviteten kommer du att få den första energikristallen som belöning.

## Poäng

Asteroider = 100 eller 200 poäng (beroende på storlek)

Satelliter = 300 poäng

# Matteraketen

Hjälp Rymd-Rolf att lösa matteuppgiften som dyker upp på Slajmos rymdskepp. Försök att skjuta mot skyddskapseln som visar rätt svar. Men ta det försiktig! Kapslarna släpper ner cyberslem som gör att Rymd-Roffe tappar fart. När det faller ner bananer, nappar eller klädnypor från kapslarna, se då till att plocka upp dem.

**Tips:** Plocka upp nyckeln i bonusvänderna. Du måste se till att UT-skylden kommer fram.

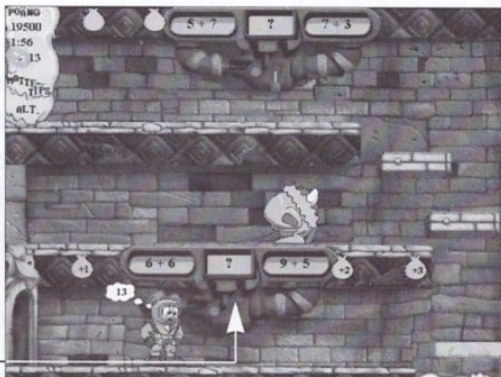
Om du klarar av hela aktiviteten kommer du att få den andra energikristallen som belöning.

## Poäng

- + 100 poäng för varje sekund som återstår av tiden vid varje vändas slut.
- + 100 poäng för varje upplockad grej.
- + 500 poäng för varje troll som får på nöten.
- 100 poäng varje gång Rymd-Rolf fastnar i cyberslem.
- 500 poäng varje gång Rymd-Rolf springer in i ett troll.



# Grottjakt



Handtag – Tryck *ENTER* för att dra i handtaget och se om det är rätt tal.

Slajmo är på väg mot Moldars grottor. Hjälp Rymd-Rolf att ta sig igenom eld och vatten, stentempel och djungler för att slutligen nå grottans topp.

**OBS:** I den här aktiviteten kommer addition, subtraktion, multiplikation eller division att ersätta talmönster, överslagsräkning, bråk, decimaler och procent.

För att flytta sig mellan våningarna i grottan måste Rymd-Rolf ta hjälp av speciella hissar, trappor, jet-svoschar och rep. För att aktivera dessa anordningar måste talet som Rymd-Rolf har med sig passa in mellan de två siffrorna som maskinen visar. Du kan hjälpa honom att byta ut siffror om det inte passar.

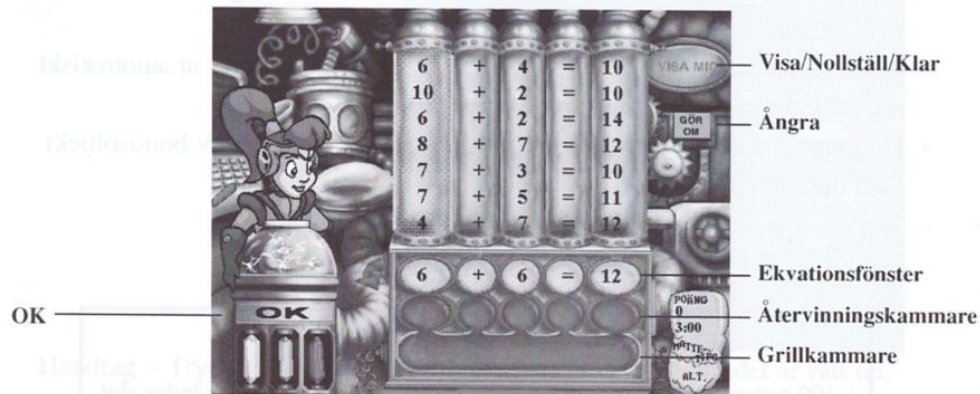
- Tryck *CTRL* för att få Rymd-Rolf att hoppa upp och fånga en droppe som gör att talet blir mindre eller större.
- Förflytta Rymd-Rolf så att han står under maskinens frågetecken och tryck *ENTER*. Om det är rätt tal, visar maskinen det.
- Manickerna som används för att skydda sig mot trollen delas ut automatiskt när du klarar av ekvationerna.
- Du kan tjäna extrapoäng genom att plocka upp alla typer av bonusobjekt som du hittar i grottan.

## Poäng

- + 100 poäng för varje sekund som återstår av tiden vid varje vändas slut.
- + 100 poäng för varje upplockad grej.
- + 500 poäng för varje troll som får på nöten.
- 500 poäng varje gång Rymd-Rolf springer in i ett troll.

När Rymd-Rolf slutligen tar sig ut ur grottan tilldelas du den tredje och sista energikristallen.

# Ekvationsapparaten



Hjälp Galax-Greta att ladda generatoren med energi. De tre energikristallerna kommer att börja laddas så snart du kommer igång med att skapa ekvationer. Notera att i den här aktiviteten kommer addition, subtraktion, multiplikation eller division att ersätta talmönster, överslagsräkning, bråk, decimaler och procent.

Analysera talen och de tecken som finns i generators rör. Fastställ vilka tal och tecken som bildar en riktig ekvation i ekvationsfönstret till höger. Försök att skapa så många ekvationer som möjligt.

- Välj ett rör.
- Klicka på ett rör för att flytta ner talen och förändra ekvationen.
- Klicka på *OK* eller tryck *ENTER* för att prova din ekvation.

Om ekvationen är riktig, förvandlas talen till energi och sugs in i generatoren. Talen i återvinningskammaren hamnar överst i rören, medan talen i grillkammaren försvinner ut i rymden.

- Klicka på *Visa mig* för att få se ett exempel på en ekvation.
- Klicka på *Ångra* för att börja om från början eller starta en helt ny omgång.
- Klicka på *Klar* efter det att du har skapat fem riktiga ekvationer, eller lös fler ekvationer för att få bonuspoäng.

## Poäng

- + 200 poäng för varje riktig ekvation utöver de fem som behövs till energikristallerna.
- + 100 poäng för varje sekund som återstår av tiden vid varje vändas slut.

Så där ja! Nu är generatoren laddad och snart kommer Slajmos kraft att kurkna. Nu är det dags att rädda Kulan!

# Rymdkamp 2

Lös matteuppgifterna genom att panga de rymdföremål som bär rätt svar. Pangar du rätt svar, vinner du extra energi. Om du pangar fel svar förlorar du lika mycket energi. Du kommer att höra en varningssignal när energin börjar ta slut.



Panga föremål för bonuspoäng.

Panga energiklot för att få tre extra energistreck.

- Sikta med  genom att röra musen.
- Klicka för att fyra av energilasern.

Om alla dina energistreck tar slut innan du hunnit lösa alla uppgifter, kommer ditt uppdrag att avbrytas. Nästa gång du väljer Uppdrag kommer ditt uppdrag att ta vid där du senast sparade det. Med andra ord, om du inte sparade uppdraget innan det avslutades, får du börja om på ett nytt uppdrag.

## Poäng

- + 100 poäng för varje rymdmina.
- + 100 poäng för varje sekund som återstår av tiden när tre vändor är slut.
- + 500 för varje trolskepp.

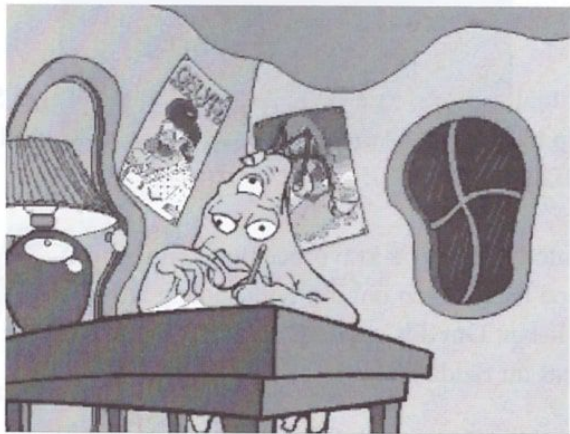
Grattis! Du har hjälpt Rymd-Rolf och Galax-Greta att besegra Slajmo och rädda Kulan. En bästalista visar din poäng och jämför den med de tio bästa spelarna för tillfället.

**OBS!** Om du inte lyckades nå kravprocenten kommer ditt namn inte upp på listan, även om din bonuspoäng är hög nog att ta dig in på listan. Om ditt uppdrag avbröts, försök igen. Du kommer snart att rädda Kulan!



- Klicka på *Skriv ut bästalistan* för att få en utskrift av hela listan.
- Klicka på *Diplom* för att titta på eller skriva ut ditt diplom.
- Klicka på *Tips på bästalista* för att få tips om hur du kan samla fler bonuspoäng och på så sätt stiga i graderna.
- Klicka på *Uppdrag* för att prova på ett nytt uppdrag.
- Klicka på *Avsluta* för att avsluta spelet.

Det kan vara dags för befordran! Om du har kommit upp i tillräckligt hög bonuspoäng kanske du är berättigad att stiga i graderna. När du blir befördrad kommer du att få se nya slut på dina räddningsuppdrag. Med andra ord, teleportera dig tillbaka till spakarna och ge dig ut på ett nytt äventyr!



## 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](http://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](mailto: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 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 (PC eller Mac)
- Operativsystem (Windows 95, Windows 3.1, etc)
- Datormärke (t ex Compaq, Dell, HP)
- Konfiguration, 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 av brådskande teknisk art.

**E-post:** [info@levande.se](mailto: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](http://www.levande.se).**

Besök också Barnlandet på **[www.barnlandet.se](http://www.barnlandet.se)**. Föräldrar kan ta del av och själva delta i diskussionsforumet på **[www.mammapappa.se](http://www.mammapappa.se)**.

# Medverkande

**Svensk Bearbetning**  
LEVANDE BÖCKER

INFODATA AS

**Producent**

PELLE CARLBERG

**Översättning**

PELLE CARLBERG

**Textredigering**

NINNA BOËTHIUS

**Grafikbearbetning**

PELLE CARLBERG

INFODATA AS

**Svenskt Ljud**

MI-MO SOUND PRODUCTION

**Framtagning av svenska röster**

MI-MO VOICE PRODUCTION

**Skådespelare**

PETER LANDGREN

DANTE HOLMBERG

EVA-LOUISE LANDGREN

PELLE CARLBERG

**Ansvarig för handbok och förpackning**

ULRIK NYBERG

**Design av handbok och förpackning**

JENNY ANDERSSON

ÅSA WIRDBO

# Licensavtal

OBS! Läs noga igenom garantibestämmelserna innan du börjar använda det medföljande programmet (Programmet). Genom att använda programmet förbinder du dig att iakttäta villkoren i detta avtal. Detta är ett rättsligt bindande dokument mellan dig (Användaren) å ena sidan och Davidson & Associates, Inc. (D) och Levande Böcker i Norden AB (LB) å andra sidan.

## LICENS

Programmet är licensierat, inte sålt, till Användaren av D och LB och får endast användas under iakttagande av garantibestämmelserna. D 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 eller dess 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-romskivor på vilka Programmet är lagrat, men D och LB förbehåller sig äganderätten till alla kopior av själva Programmet. Programmet är upphovsmässigt skyddat.

## BEGRÄNSNINGAR AV GARANTIANSVAR

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

*Ansvarsfrihet.* D och LB lämnar inga som helst garantier för programmet eller det medföljande tryckta materialet, dess kvalitet, prestanda, säljbara skick eller lämplighet för vissa ändamål. Programmet och det medföljande tryckta materialet säljs i "befintligt skick". Användaren svarar själv för all risk beträffande kvalitet och prestanda. Programmet prestanda varierar beroende på vilken utrustning det används tillsammans med. D och LB garanterar inte att Programmet fungerar felfritt och utan avbrott eller att det uppfyller Användarens krav på prestanda.

*Begränsad garanti.* D och LB ersätter kostnadsfritt skadade handböcker och cd-rom-skivor på vilka Programmet är lagrat, förutsatt att de returneras tillsammans med kvitto innan garantitiden har gått ut. Om D och LB inte kan erbjuda handböcker och/eller cd-romskivor skall Användaren få tillbaka köpeskillingen. Varken D 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 D eller LB, har underrättats om risken för att sådana skador kan uppkomma.

## ALLMÄNNA BESTÄMMELSER

*Uppsägning av licens.* Denna licens gäller tills vidare. D 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 D 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 D 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 iakttäta 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](http://www.levande.se), [www.mammapappa.se](http://www.mammapappa.se), [www.barnlandet.se](http://www.barnlandet.se)  
[info@levande.se](mailto:info@levande.se)