

INDIANA JONES

"Indiana Jones and the infernal machine"

Om spillet

Spillet **'Indiana Jones'** er bygget op over actionfilmen af samme navn. Spillet går ud på at føre Indy gennem alverdens strabadser. Du skal lære at forsvare dig, vælge de rigtige våben, samle skatte og finde de næsten umulige veje gennem en utrolig fantasiverden.

Der er tale om et actionspil, som kræver mere, end at man er hurtig på tasterne. Spillet kræver lidt indlæring til at starte med, men den tid kommer igen, når du tager fat på det næste actionspil, **'Tomb Raider'**, som betjenes næsten på samme måde. **'Demo'**-versionen, som du skal anvende i disse øvelser, kan hentes på adressen



<http://download.cnet.com/downloads/1,10000,0-10034-108-51345.html?bt.lucasar>

'Demoen' er en begrænset udgave af spillet, som giver et godt billede af, hvad spillet indeholder. Pas på, det kan være en ren tidsrøver.

Når du installerer spillet, skal du følge den generelle vejledning for installation af spil, der hentes fra nettet.

Spil spillet

Start spillet og vælg **'Start new game'** på den skærm, der dukker op. Derefter kommer du ind i et øverum. Her kan du eksperimentere med spillets tastemuligheder, uden at der pludselig kommer en skorpion eller et andet kryb og bider dig i storetåen. I dette rum er udfordringen at komme videre i spillet.

Når du går i gang med spillet, prøv dig først frem, så vidt muligt uden hjælp af tips eller snydekoder. Det er rimeligt svært bare at finde løsningen på at komme ud af spillets startside, men giv det en chance - mysteriet kan løses. Hvis du giver fortabt (du er ikke den første!), kan du læse videre i denne vejledning.

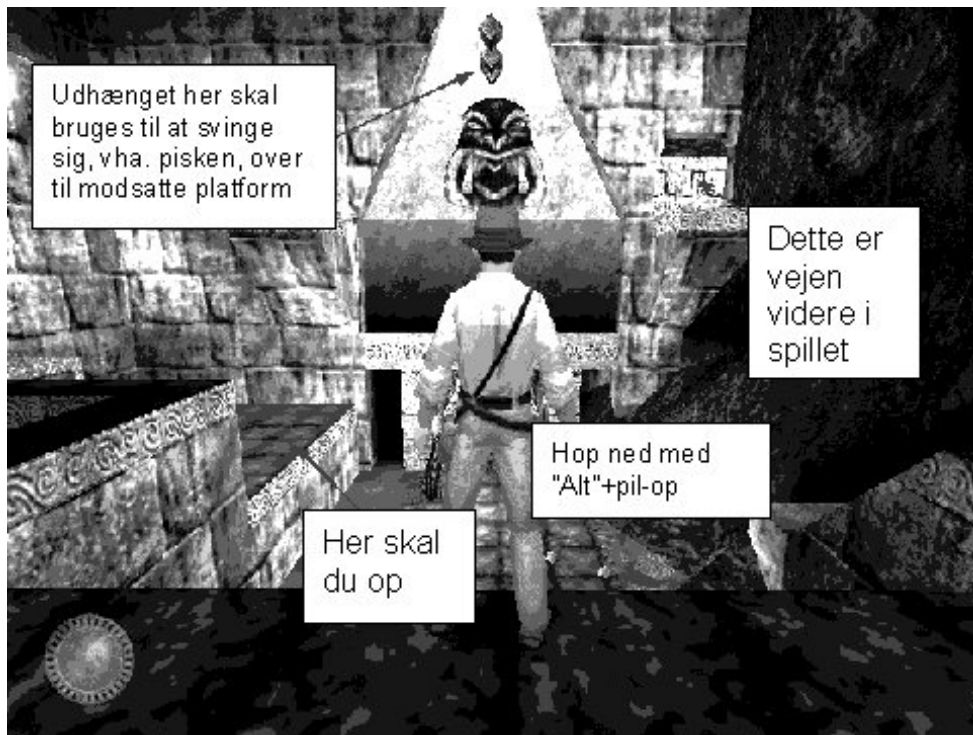
Et godt råd: Gem spillet tit, så du ikke skal begynde helt forfra. **'F5'-tasten** fungerer som en **'hurtiggem'** knap, og hvis/når du dør under spillet, kan du hurtigt starte op fra, hvor du sidst gemte spillet, ved at vælge **'Resume Play'** fra spillets startskærm.

Du skal bruge piletasterne til at bevæge Indy rundt – prøv det, og pas på, du ikke mister orienteringen i rummet.

Du kommer ikke langt, uden at kombinere piletasterne med andre taster. Prøv af holde **'Shift'**-tasten nede, mens du bruger piletasterne. Prøv derefter det samme med **'Alt'**-tasten.

Du skal bruge **'Alt'**-tasten, hvis du vil forlade den platform, du står på. Gå helt hen til kanten af platformen (se skærbilledet), hold **'Alt'**-tasten nede og tryk på pil-op. Med et flot hop når du ned til næste niveau.

Du skal op på platformen til højre. Gå helt hen til væggen, hold igen **'Alt'**-tasten ned og tryk på **'pil-op'** – så kravler Indy op.



Din næste opgave er at flytte stenen med ansigtet. Meningen med denne operation er at få stenen hevet og skubbet over til modsatte væg, hvor Indy, når han står på stenen, kan kravle højere op, stå på næste platform og bruge sin pisk til at svinge sig over til indgangen over den lukkede dør.

Gå til stenen, se billedet til venstre. Du skal placere dig helt henne og midtfor stenen. Tryk på **'Ctrl'**. Hvis du er placeret rigtigt, går Indy ned i paratstilling, hvis ikke skal du prøve dig lidt frem med din placering. Du skal stå meget præcist. Behold **'Ctrl'**-tasten nede tryk på **'pil-ned'**, og Indy trækker stenen tilbage.

Du skal nu gå om på højre side af stenen, ned i knæ og hive. Herefter skal du om på modsatte side og skubbe stenen helt over mod væggen. Når stenen skal skubbes bruges samme metode som før, blot skal du trykke på **'op-pilen'** i stedet for ned.



Når stenen er på plads helt op af væggen, skal du kravle op på den og op på næste platform. Gå helt frem til kanten, du falder ikke ned, så længe du ikke løber hen til kanten eller bruger **'Alt'** -tasten.



Tag pisken frem ved at trykke på **'1'**-tasten øverst på tastaturet. Tryk derefter på **'Ctrl'**. Hvis du er placeret rigtigt, vil Indy svinge sig gennem luften med fuld musik og lande ovre på modsatte platform. Gå ind af åbningen til venstre for dig. Her finder du en stige, som du skal

kravle op ad. Det gør du ved at holde **'Alt'**-tasten nede. Indtil Indy tager fat i stigen. Tryk på på **'pil-op'**.

Når du er oppe, går du videre. Du kommer til et par rutchebaner. Den første kan du hoppe ud i med **'Alt' + 'pil-op'**, men ved den næste rutchebane går Indy i stå ved kanten. Her skal du *løbe* ind i rutchebanen med altså **'shift' + 'pil-op'**. Gå tilbage og tag tilløb – men du får lige et rigtig godt råd: Tryk først på **'F5'** for at gemme!

Efter en lille gåtur, møder du en skorpion, som langsomt, men sikkert tager livet af Indy, hvis du ikke går noget (du kan se livskraften forsvinde på det runde symbol i skærmens nederste venstre hjørne, som skifter fra grønt til gul og rødt). Du skal skyde skorpionen, hvis Indy skal overleve: Træk pistolen med at trykke på **'2'**-tasten. Skyd ved at trykke på **'Ctrl'**. Måske skal du skyde mere en én gang, og måske møder du flere skorpioner.

Hvis Indy døde, inden du fik skudt skorpionerne, kan du genstarte spillet derfra, hvor du sidst gemte det. Kort efter **'dødsfaldet'** dukker en lille skærm op. Klik på **'Load Game'**. Vælg **'QUICKSAVE.nds'** og klik på **'Åben'**.

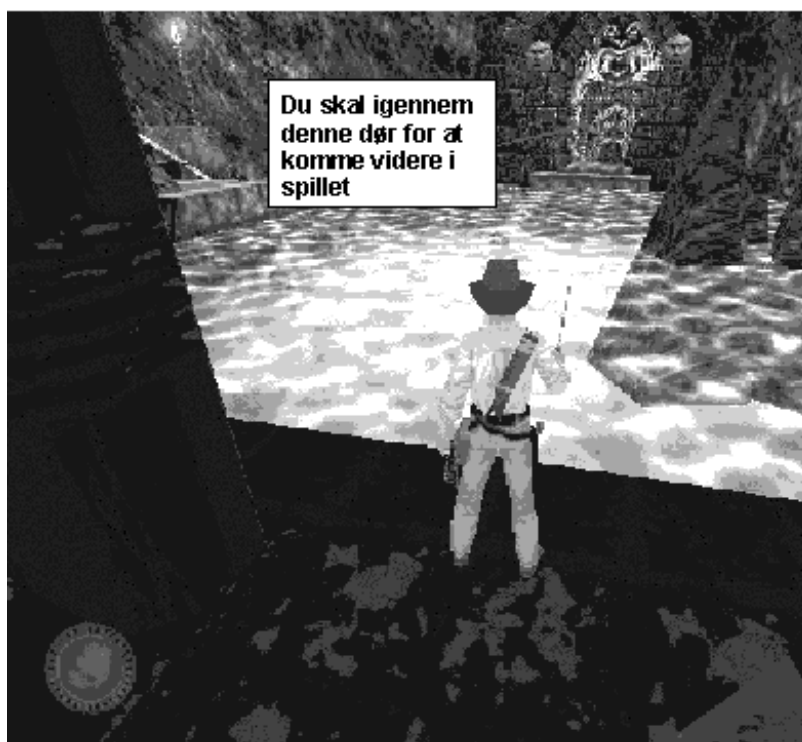
Hvis du er kommet til skade, men har overlevet, kan du benytte dig af medicinkasserne. Dem finder du også ved at trykke på **'Esc- tasten'**. Så dukker en slags menu op.

Tryk på højre-pilen for at se menuen muligheder. Først dukker alle våbentyperne op. Tryk på højre-pilen igen. Her finder du bl.a. førstehjælpen. Tryk på pil op, indtil der står **'First Aid'**. Tryk på **'Enter'**-tasten, og du vil se, at Indys tilstand forbedres på symbolet i nederste venstre hjørne. Du kan gentage operationen, indtil symbolet er grønt.

Når du går lidt videre, kommer du en sø. Inden du hopper i vandet (med **'Alt'** og **pil-op**), er det en fordel at trække din Machete (tryk på **'6'**-tasten). Det eneste våben, du kan bruge i vandet. Alle våben trækkes fra skeden med mellemrumstasten og aktiveres med **'Ctrl'**.

Du kan få yderligere vejledning om, hvordan du går, dykker, kravler, svinger pisken osv. i spillets "*Help*". Når du er inde i selve spillet og vil have hjælp, skal du trykke på tastaturets **'Esc'** knap, herefter klikker du på højre piletast, indtil du kommer til ikonen **'Help'**. Ikonet finder du yderst i højre række lidt op.

Det kan være en fordel at tage et udskrift af tastevejledningen "*Movement*", inden du går i gang med spillet. Knappen **'Movement'** finder du under knappen **'How to play'**, her finder du også en knap med spillets indikatorer, der fortæller, hvordan dit helbred er, og hvor meget ilt du har tilbage under spillet. Du kan også få et indblik i hvilke fjender, du kan møde, ved at trykke på knappen **'Enemies'**.



Fra nu af må du prøve dig frem på egen hånd. Hvis du går totalt i stå kan du fortsætte denne guidede tur i tasteveledningerne på nettet.
God fornøjelse

På www.SFO-IT.dk findes en tastevejledning, der kan være en støtte til at komme længere med spillet.

3: TOMB RAIDER (LARA CROFT)

(sværere)

Om spillet

I denne øvelse skal du spille **'Tomb Raider – the last revelation'**. Der er tale om et meget populært actionspil, ikke mindst på grund af hovedpersonen, Lara Croft.

Lara er det kvindelige modstykke til Indiana Jones. Hun skal ligesom Indy gennem alverdens strabadser for at komme helskindet gennem spillet. Spillet minder på mange måder om Indiana Jones, men det stiller lidt større krav til dine reaktionsevner, og der skal tænkes lidt hurtigere.

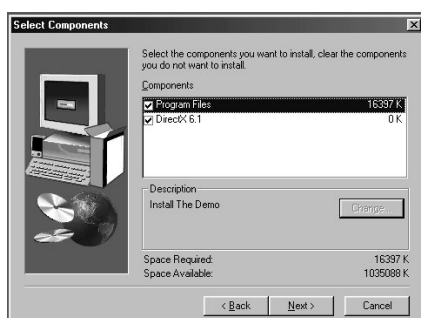
Spillet tager udgangspunkt i en femtusinde år gammel ægyptisk legende, der fortæller, hvordan lysets søn Horus fængsler den onde gud Set i en krypt. På Laras opdagelsesrejse gennem Ægypten finder hun den hemmelige krypt og kommer ved et uheld til at befri Set, hvis agt det er at bringe evigt mørke til menneskeheden. Det er nu blevet Laras mission at genfange den onde set, inden det er for sent. Det er plottet gennem de over 100 scener, der hører med til fuldversionen af spillet.

Demoversionen kan hentes på adressen

<http://www.eidosinteractive.com/downloads/search.html?gmid=45>

Vær opmærksom på, at udgiveren skifter spildemoen ud med jævne mellemrum. Det betyder, at den bane fra spillet, I downloader, formentlig ikke er den samme som beskrevet i vejledningen her. Vejledningen kan så måske bruges som inspiration til løsning af de nye problemer, I kommer ud for.

Installation



Du skal følge vejledningen i afsnittet **'Om installation af spil' / 'Fra Internettet – download demo'**. Bemærk dog: Du får på et tidspunkt under installationsproceduren dette skærmbillede. Klik i boksen ud for **'DirectX 6.1'** for at fjerne markeringen.

Spil spillet

Du starter spillet ved at vælge **'New Game'** på startskærmen. Tryk på **'Enter'**-tasten. I spillet bruger du tasterne næsten på samme måde som i Indiana Jones, men Lara er noget mere livlig en Indy. Hun løber hele tiden, med mindre du holder **'Shift'**-tasten nede, men du trykke på piletasterne. Prøv også at holde **'Alt'**-tasten nede, mens du trykker på højre eller venstre pil eller pil ned, for at se Lara's flotte spring...

Lara's våben finder du på samme måde, som i Indiana Jones: Du trykker på taster '**1**', '**2**' osv. indtil '**5**'. Du aktiverer våbnene ved at trykke på '**Ctrl**' – hold evt. tasten nede et stykke tid. Du kan putte våbnet pænt på plads og tage det frem, som du ønsker, ved at trykke på mellemrums-tasten.

I modsætning til Indiana Jones kan der ikke gemmes i denne demo. Det betyder, at du må starte helt forfra, hver gang Lara dør.



Spillet starter, når du løber frem mod gennem porten, som åbner sig. Løb lige frem, hvor spillet begynder lige på og hårdt, ved at du bliver angrebet af to zombier. Zombierne kan ikke dø (de er allerede døde). De rejser sig ret hurtigt efter at være blevet skudt, så hop ned fra afsatsen, inden zombierne får fat i dig.



Du er nu kommet ned i et ufarligt men næsten mørkt rum. Der kommer lys henne fra en gitterdør, du skal gennem døren. For at åbne døren skal du hen til et hjul med håndtag, finde den rigtige placering og trykke på '**Ctrl**'-tasten indtil gitterdøren er helt i top. Hold evt. '**Shift**'-tasten nede, så Lara bevæger sig lidt langsommere. Hun kan også bevæge sig sidelæns med højre og venstre piletaste. Når gitterdøren er åben, skal Lara være hurtig, for døren lukker sig langsomt igen.

Løb ind ad gitterdøren og hen til klatrevæggen lige fremme. Hold '**Ctrl**' nede og hold også '**pil op**' nede, indtil Lara er helt oppe.



Når du er helt oppe, kan det anbefales, at du trykker på '**3**'-tasten, så Lara trækker to maskinpistoler. I salen, Lara kommer ind i, bliver hun angrebet af to skorpioner. Tryk på '**Ctrl**'-tasten for at skyde. Når skorpionerne er skudt, skal du tage våbnene væk igen – tryk på mellemrumstasten.



Gå hen foran den sidste dør på venstre hånd for at åbne døren. Hold '**Ctrl**'-tasten nede, så ordner Lara resten.

Følg gangen længere ned i krypten, du kommer hurtigt til et stort rum. Her skal du bruge shotgunen til at skyde endnu et par zombier. Tryk på mellemrumstasten, så Lara tager våbnene frem igen. Du skal ikke blot skyde zombierne, men sørge for, at de samtidig ryger helt ned i det hul, der er i rummet. I modsat fald genopstår de bare.



Når du er sluppet af med zombierne, skal du over i venstre hjørne af rummet. Lara skal op på den firkantede stensætning, hvorfra hun skal tage tilløb, springe over og gribe fat i et håndtag, som hun skal holde fast i. For at kravle op skal du bruge **'Ctrl' + 'Pil op'**. Du skal placere dig bagerst på stenen og løbe med **'Pil op'**. Spring med **'Ctrl. + Alt + Pil op'**, når du er helt henne på kanten.

Hvis det lykkes, hænger Lara i håndtaget, der nu bliver trukket ned vha. Lara's vægt. Når håndtaget er i bund, hæver der sig en stensætning som Lara senere skal anvende for at komme op til næste etage. Men først skal du have fat i en juvel, der befinder sig på denne etage af krybten bag en gitterdør.

Foran gitterdøren befinder sig nogle lodder, der hænger ned fra loftet. Træk dine maskinpistoler *tast '3'*. tryk **'Alt' + 'Ctrl'**. tasten.



Når du rammer lodderne rigtigt, åbner gitterdøren sig. Løb ind ad døren, så hurtigt du kan, mens du fjerner maskinpistolerne.

I rummet befinder der sig endnu en zombie. Løb forbi zombien hen i hjørnet, kravl op **'Alt'+ 'Ctrl' + 'Pil op'** tasterne.



Når du er helt oppe, skal du springe over på modsatte platform. Nu ser du juvelen placeret i væggen.

For at få juvelen ud skal du anvende et brækjern. Brækjernet ligger sig i Laras rygsæk. Tryk **'Esc'** tasten for at få menuen frem, og klik med *piletasterne* til højre og venstre, til du finder brækjernet, *Crowbar*.

Når brækjernet er fundet, trykker du på *tasten 'Enter'*. Nu er juvelen også nede i Laras rygsæk.

Spring ned fra platformen, træk din shotgun *tast '2'*. Skyd zombien en enkelt gang og løb forbi den. Nu skal du skynde dig tilbage til stensætningen skarpt forfulgt af zombien, ikke et sekund at spille.

Kravl op på næste niveau/afsats, træk maskinpistolerne og skyd de to skorpioner, du møder.



Når du kikker dig rundt i dette rum, finder du også en gitterdør her. Ved siden af døren er der en fordybning, der passer til juvelen. Find juvelen frem, placer den i fordybningen ved at trykke på **'Enter'**.

I rummet findes en medicinkasse og en halv træmønt. Koncentrer dig om at få fat i mønten og stik så af - der kommer endnu en zombie.



Tag flugten til venstre, ned af trappen rundt om hjørnet og skub døren op. Når du står foran døren tryk **'Ctrl'**. Nu befinder du dig på svalegangen over rummet, hvor du skød de to første skorpioner. Løb hele vejen rundt på svalegangen, til du kommer til sidste dør.



Du kommer nu til et meget stort oplyst rum. Løb alt hvad rumme og tøjler kan holde, to kuglelym jagter dig. Tag flugten tværs over lokalet, brug åbningen i højre side.



Kuglelynene jagter dig hele vejen, og for at slippe af med dem skal du hoppe ned i et vandbassin. For at komme op af bassinet skal du hen til kanten og trykke på **'Ctrl. + 'Pil op'**. Fra nu af kan du tage den med ro, ikke flere fjender.



Nu skal du ind af en til gitterdør, denne gang åbnes døren ved at skubbe en stor vase hen til en rund aftegning i gulvet. Aftegningen er til højre for døren. Vasen skubbes ved at trykke *tasterne* **'Ctrl'. + 'Pil op'**



Inden for døren befinder sig den anden halvdel af mønten, du har i rygsækken. Nu skal du gå tilbage til det store oplyste rum.



Her finder du et skab, der mest ligner et gammeldags vægur. Det er imidlertid hverken et skab eller et ur, men derimod en låseanordning til det hul, der befinder sig til højre for dig.

Tryk på *tasten 'Esc'*. og find med *Piletasterne* mønten, klik **'Pil ned'** til *Combine With*, og find nu møntens anden halvdel. Mønten samles, og ved at skubbe Pil op og trykke på *Use* placerer Lara mønten på dens plads. Hullet åbnes, og det er også slutningen på denne demo.

På www.SFO-IT.dk findes en tastevejledning, der kan være en støtte til at komme længere med spillet.

Adventure, oplevelse, leg-og-lær

Fælles for spillene i denne gruppe er, at de indeholder en blanding af mindre spil og lege, som kræver med kreativ tænkning og evnen til problemløsning. Adventurespillene er bygget op omkring en interaktiv fortælling, hvor barnet styrer hovedpersonen, som skal finde ting og løse opgaver for at nå et eller andet mål, hvorimod leg-og-lær programmer typisk blot skaber en ramme omkring små spil og andre aktiviteter, som børnene kan lære noget af. Der findes også en del spil, som blander de to ting.

'Magnus og Myggen' er et eksempel et adventurespil, mens 'Peddersen og Findus' er et eksempel på et leg-og-lær-program.

4: MAGNUS & MYGGEN - SKUMLESENS SKYGGE

(let)

Installation af spillet

Du skal installere spillet ved at følge vejledningen i **'Installation af spil'/'Installation fra CD-Rom'**, og derefter følge nedenstående vejledning:

Efter endt installation kommer et vindue med meddelelser **'Installation udført'** frem. Klik på **'Afslut'**.

En skærm med **'Vigtig notesblok'** kommer frem. Du kan her læse lidt start-fif, og du kan udskrive teksten (gå evt. ind i **'Filer'** og klik på **'Udskriv'**.) Du lukker vinduet ved klikke på krydset i højre hjørne.

Der dukker nu et nyt vindue frem, som handler om test af din maskine. Du skal klikke på **'Ok'**. Herefter får du angivet en anslået testtid, klik på **'Ok'**. Computeren udfører nu et systemcheck. Efter systemchecket kommer der et vindue, der fortæller, at testen er slut, klik på **'Ok'**.

Spillets startmenu kommer nu frem. Klik på **'Start spil'**.

Sådan starter du spillet i andre tilfælde

Du kan enten

- 1) åbne for cd-rom drevet, lægge cd'en i og lukke for det igen, hvorved spillets startmenu kommer frem af sig selv.
- 2) Hvis du under installation har accepteret computerens foreslåede placering på harddisken (destinationen), kan du starte spillet som alle andre programmer via **'Start'** i Windows – klik på **'Programmer'**, find og klik på **'Ivanoff interactive'**, klik på **'Magnus & Myggen, Skumlesens skygge'**.

Skærmmenuen kommer nu frem.

Har du ikke ladet computeren vælge placering, må du gå gennem **'Stifinder'**, og klikke på det drev, du har valgt. Og derefter følge ovenstående procedure.

Spil spillet

Du har nu fået startet spillet. Det er nødvendigt, at du har lyd på computeren – tale er vigtig i spillet.

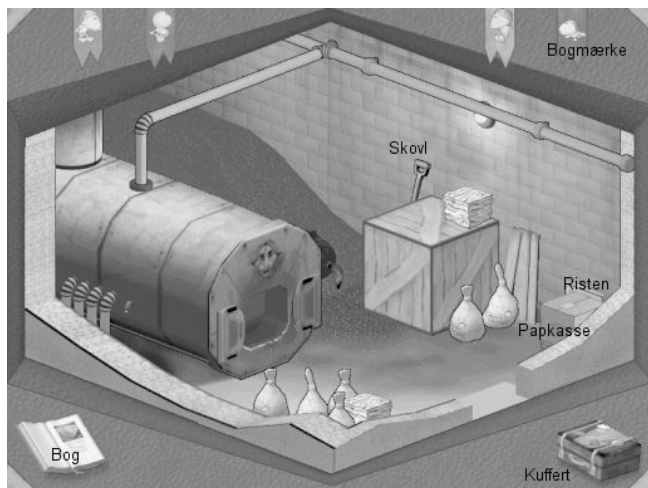
Når du starter, fortælle indledningsvis forhistorien til spillet. Det kan anbefales, at lytte til den, men ønsker du ikke det, så klik med musen eller tryk på **'Enter'**-tasten.

Bemærk: Du kan til enhver tid stoppe og gemme spillet. Se afsnittet **'Gem spillet'**.

Mia i fyrrummet

I den første scene i spillet er Mia faldet ned igennem skorstenen og er landet i fyrrummet på Skumlesens fabrik. Din første opgave er at få hende ud af rummet. Hvordan det kan lykkes, gennemgås trin for trin i det følgende, hvor du også lærer grundregler i spillet at kende.

Du kan bevæge Mia på to måder: Ved at pege og klikke et sted med musen eller ved at bruge piletasterne – **'højre-pil'** og **'venstre-pil'** drejer hende, **'pil-op'** får hende til at gå frem.



Når du flytter musen rundt på skærmen, ændrer musemarkøren sig. Det giver tips om dine muligheder i det pågældende rum. Bemærk hånden med en pegende finger – f.eks. når du peger på papkassen i rummets nederste højre hjørne. Den viser, hvor du kan og skal foretage dig noget – men ikke hvad!

Prøv at flytte musemarkøren hen over skovlen bag den store trækasse til højre.

Nu bliver musemarkøren en hånd, som kan tage skovlen. Klik, så går Mia hen og tager skovlen. Den anbringes i Mia's kuffert, som du kan se nederst til højre på skærmen.

Klik på kufferten, for at se, hvad Mia har med sig (senere kan du putte andre ting, Mia finder, i kufferten).

Når du klikker med højre musetast, forsvinder kufferten igen.

For at komme ud af rummet, skal du få Mia til at udføre en række handlinger. Peg og klik først på papkassen i nederste højre hjørne, og vent til Mia er gået hen foran den.

Bemærk, at en af de fire små '**bogmærker**', der hænger ned fra skærbilledet øverst på skærm, har ændret farve fra grå til rød (nummer to fra venstre). Klik på dette bogmærke, for at sætte Mia i gang med at *trække* papkassen.

Nu har flere af bogmærkerne fået farve. Klik på den blå - Mia *skubber* kassen tilbage.

Med de to andre bogmærker kan i andre situationer du få Mia til at hoppe eller kravle – men kun når har ændret farve fra grå til blå, rød, gul og lilla.

Klik på papkassen igen, og klik derefter på det røde bogmærke nogle gange, så Mia trækker kassen væk fra væggen.

Nu får Mia mulighed for at komme hen til den grå rist, der sidder i væggen nederst til højre. Klik på risten, og lyt til, hvad Mia siger, når hun når derhen.

Mia mangler et redskab, for at få risten løs. Du skal bruge skovlen i kufferten. Klik på kufferten og derefter på skovlen, så den *klæber* fast til din musemarkør.

Kufferten forsvinder fra skærmen, når du flytter skovlen uden for kufferten på skærmen.

Klik på risten – så fjerner Mia den.

Klikker du nu på åbningen, fortæller Mia, at hun ikke kan komme igennem hullet, så længe hun står op. Det bogmærke yderst til højre øverst på skærmen skal være lilla. Hvis det ikke er lilla, skal du bevæge Mia – evt. med piletasterne – til hun står lige foran hullet med front imod det.

Klik på det lilla bogmærke – og Mia kravler ind i hullet. Hun er på vej ind i det næste rum i spillet, et omklædningsrum. For at få hende helt ind, bruger du **'pil-op'**.

Når hun er kravlet et godt stykke inde i rummet, skal du klikke på det lilla bogmærke igen, så hun rejser sig op.

Gem spillet

Inden du går videre, bør du gemme spillet. Klik på bogen nederst i skærmens venstre side.



Ved at klikke på bogmærkerne øverst i bogens venstre side, kan du bl.a. gemme.

Klik på bogmærket 'Indstil'.

Klik på **'Gem spil'**.

Klik i kassen ud for **'Auto-gem'**, så den markeres. Nu gemmes spillet i fremtiden automatisk hvert 5. minut.

Hvis du vil slutte, skal du igen klikke på bogmærket 'Install'. og så på 'Afslut Spil'.

Klik evt. på bogmærket 'Manual'. Her kan du grundigt få gennemgået detaljerne i spillet.

Du vender tilbage til spillet ved at flytte din musemarkør ud fra bogen til et andet område på skærmen (det kan tage et kort øjeblik).

Mia i omklædningsrummet

Mia er nu kommet ind i et omklædningsrum. Du kan nu selv undersøge rummet og prøve dig frem. Din opgave er, at give Mia et bad, og det kræver en del, før du når så

langt (men det er denne opdagelsesproces, der er spændende). Du kan også vælge at følge vejledningen herunder, som trin for trin viser dig vej.

Lad Mia gå hen til den lille blå **'talekort'** eller **'talechip'**, der ligger på bænken. Det gør du ved at pege, indtil musemarkøren viser en hånd og så klikke. Mia lægger kortet/chippen i kufferten.

Lad Mia gå ud gennem åbningen nederst i billedet. Når du peger på åbningen, ændrer musemarkøren sig til en flad pil. **'Klik'**.

Mia kommer ind i et opholdsrum. Du kan undersøge rummet (men du finder næppe noget af interesse).

Fra opholdsrummet kan Mia gå to veje gennem åbningerne henholdsvis til venstre og nederst i billedet. Lad hende gå igennem rummet og ud gennem åbningen nederst til højre i billedet.

Nu er Mia kommet ud i hallen. Her møder hun robotten Alpha, og ham skal hun få til at tale ved at bruge talechippen.

Klik på **'Kufferten'**.
Klik på talechippen, træk den ud af **'Kufferten'**.
Klik på **'Alpha'**.

Alpha kan nu tale. Lad ham tale færdig med Mia.

Lad Mia gå hen til Alpha – det kan du gøre med piletasterne eller ved at klikke lige foran ham, når musemarkøren viser fodspor.

Alpha dækker for en sikring, men når Mia kommer hen til ham, flytter han sig. Klik på sikringen, så samler Mia den op og lægger den i **'Kufferten'**.

Lad Mia gå hen til planten, og *træk* planten væk (klik på det røde bogmærke).

Lad Mia gå hen til nøglen, der lå under planten – det kan være du skal prøve at klikke på nøglen et par gange.

Lad Mia gå hen til den lukkede dør, åben **'Kufferten'**, træk nøglen ud, klik på låsen så åbnes døren, og Mia kan gå ind i det næste rum.

Mia er nu kommet ind på et lager, hvor der er en stor kløft. Hun skal over på den anden side af kløften, og bliver derfor nødt til at hoppe over. Lad Mia gå hen til papkasserne, få hende til at stå med front mod kløften på det smalleste sted vha. piletasterne. Når Mia står korrekt, bliver et af bogmærkerne gult.

Klik på det gule bogmærke, så hopper Mia over kløften.

Lad Mia gå hen til panelet med de røde pile, der befinder sig på væggen yderst til højere. De styrer kranen i loftet. Mia skal bruge kranen til at få kisten over på sin side af kløften. Klik på pilen der vender mod venstre, så kører kranen over til kisten. Klik på pilen, der vende nedad, så sænkes kranen ned til kisten. Klik på pilen der vender opad, så trækker kranen kisten op. Klik på pilen mod højre, så kører kranen kisten over på Mia's side af kløften. Klik på pilen der vender nedad, så sættes kranen ned oven på et vandør, som knækker.

Lad Mia gå hen og tage et stykke af det knækkede vandrør (musemarkøren skal blive en hånd). Det skal hun bruge senere.

Lad Mia igen gå hen til det smalle sted over kløften. Stil hende med front mod kløften. Når hun står rigtigt, bliver bogmærket igen gult. Klik på det.

Lad Mia gå tilbage til hallen og videre tilbage til opholdsstuen. I opholdsstuen skal du lade hende gå gennem åbningen i venstre side af skærmen.

Mia er nu kommet ind i et sikringsrum. Klik på Alpha og lyt til, hvad han siger.

Lad Mia gå hen til sikringskabet, åben kufferten, klik på sikringen, træk den ud og klik på det hul i sikringskabet, hvor den mangler. Lyset bliver nu tændt i badeværelset.

Lad Mia gå tilbage til opholdsstuen og videre tilbage til omklædningsrummet. Fra omklædningsrummet er der indgang til badet, lad Mia gå derind.

Lyset er blevet tændt i badet, og Mia kan se, at der mangler et stykke af vandrøret. Lad Mia gå hen til røret, åben **'Kufferten'**, klik på røret, træk det ud og klik på vandrøret i badet, så sætter Mia det manglende stykke i. Lad Mia gå tilbage til omklædningsrummet, lad hende gå hen til hanen på vandrøret, klik på hanen så bliver der åbnet for vandet i badet. Mia går nu selv ind og tager et bad, og dermed er den første opgave i denne historie.

Når Mia er færdig med at bade, kommer hun selv ud i omklædningsrummet igen. Den næste opgave er at få hende væk fra denne etage i Skumlesens fabrik.

Lad Mia gå tilbage til baderummet. Her er der en rist i gulvet, hvorpå der ligger en hårnål. Klik på hårnålen, så går Mia hen og samler den op og lægger den i **'Kufferten'**.

Lad Mia gå tilbage til omklædningsrummet og videre til opholdsstuen. Gå hen over tæppet på gulvet i opholdsstuen, så samler Mia et reb op og lægger det i **'Kufferten'**.

Lad herefter Mia gå ind i sikringsrummet (gennem åbningen til venstre).

Mia står nu i sikringsrummet, foran døren står der en lille og en stor papkasse. Stil Mia foran den lille papkasse, placer hende sådan at du kan trække kassen (et bogmærke øverst på skærmen bliver rødt). Træk kassen væk.

Stil Mia foran den store papkasse, træk den store papkasse væk fra bordet.

Lad Mia gå hen foran døren, og stil hende med front mod bordet til højre (brug piletasterne), så samler hun selv en tom oliekanne op.

Lad Mia gå hen til sikringskabet.

På højre side af skabet hænger der et stykke ståltråd. Klik på det, så lægger Mia det i **'Kufferten'**.

Lad Mia gå tilbage til opholdsstuen.

Mia står nu i opholdsstuen, men hun vil gerne ind igennem den lukkede dør, men døren er låst og nøglen sidder på indersiden af døren, hun må have nøglen ud til sig. Stil Mia hen foran aviserne i holderen, klik på aviserne, så tager Mia en og lægger den i **'Kufferten'**.

Stil Mia foran døren, åben **'Kufferten'**, klik på avisen, træk den ud, klik på dørtærsklen. Avisen lægges på dørtærsklen.

Åben **'Kufferten'** igen, klik på ståltråden, træk den ud fra **'Kufferten'**, klik på nøglehullet i døren. Mia kan nu lirke nøglen ud, så den falder ned på avisen og kan trækkes ud på hendes side af døren. Nøglen ligger hun i **'Kufferten'**.

Åben **'Kufferten'**, klik på nøglen, træk den ud af **'Kufferten'** og klik på nøglehullet. Mia kan nu åbne døren.

Lad Mia gå ind i elevatorrummet.

Inde i elevatorrummet skal Mia have fat i en tragt til oliekanen. Tragten hænger for enden af skabet i venstre side af rummet. Lad Mia gå hen til tragten, klik på den så tager hun den og lægger den i **'Kufferten'**.

Lad Mia gå tilbage til opholdsstuen, videre ind i hallen og ind på lageret. På lageret skal Mia igen over kløften, for hun skal bruge noget fra skibskisten. Lad Mia hoppe over kløften og stil hende foran kisten.

Åben **'Kufferten'**, klik på hårnålen, træk den ud af **'Kufferten'** og klik på kistens nøglehul. Mia dirker nu kisten op og får et anker.

Lad Mia Hoppe tilbage over kløften.

Lad Mia gå tilbage til hallen, videre til opholdsstuen og ind i elevatorrummet.

Mia skal nu trække bordet hen over kløften, så hun får en gangbro. For at få fat i bordet, skal du sætte to ting sammen fra **'Kufferten'**. Åben **'Kufferten'**, klik på rebet og klik på ankeret. De 2 ting sættes nu sammen og lægges tilbage i **'Kufferten'**.

Åben **'Kufferten'** igen, og klik på ankeret med reb i, træk det ud og klik på bordet. Mia trækker bordet hen over kløften som gangbro. Lad Mia gå hen til madelevatoren og klik på den. Den mangler olie. Lad Mia gå tilbage til opholdsstuen og videre til sikringsrummet.

I sikringsrummet skal du stille Mia hen til døren og klikke på den, så åbner Mia døren.

Lad Mia gå ind i fyrrummet.

I fyrrummet skal Mia have olie på sin oliekanen. Åben **'Kufferten'**, klik på oliekanen og klik på tragten. De to ting sættes sammen og kommer tilbage i **'Kufferten'**.

Åben **'Kufferten'** igen, klik på oliekanen med tragt og træk den ud af **'Kufferten'**.

På venstre side af fyret er der et rør, hvorfra der lækker olie. Klik på røret, så får Mia olie i sin kande. Den fyldte oliekanen lægger Mia tilbage i **'Kufferten'**.

Lad Mia gå tilbage til sikringsrummet, videre til opholdsstuen og ind i elevatorrummet.

Lad Mia gå over til madelevatoren, åben **'Kufferten'**, klik på den fyldte oliekanne, træk den ud af **'Kufferten'**, klik på madelevatoren.

Mia åbner nu elevatoren, kravler ind i den og kommer dermed væk fra denne etage af Skumlesen fabrik. Der venter mange flere opgaver i spillet, men herefter er du overladt til dig selv.

Hjælp at hente på internettet

Hvis du sidder fast i spillet, er der hjælp at hente på Ivanoffs hjemmeside. Gå ind på spilfabrikantens hjemmeside, www.ivanoff.dk.

Du kommer nu ind på en hjemmeside, hvor der er oplysninger om forskellige spil fra Ivanoff. Klik på **'Magnus & Myggen'**, så kommer du ind på en webside, der handler om **Magnus & Myggen** spil. Klik på **'Hjælp'** i venstre side af skærmen, klik på **'Magnus & Myggen 4 – skumlesens skygge'**, klik på **'Liste over ting i spillet'**, klik på den ting, du ønsker at vide noget om.

For at udskrive siden skal du klikke på **'Filer'**, klikke på **'Udskriv'** og klikke på **'Ok'**. Når den ønskede side er udskrevet, kan du vende tilbage til **'Liste over ting i spillet'** ved at klikke på **'Tilbage'** i bjælken over adresselinien i din browser.

Nederst på siden med **'Liste over ting i spillet'** står **'Faq'** spørgsmålene (de oftest stillede spørgsmål). Klik på det spørgsmål du ønsker besvaret. For at udskrive siden skal du klikke på **'Filer'**, klikke på **'Udskriv'** og klikke på **'Ok'**. Når den ønskede side er udskrevet, kan du vende tilbage til **'Faq'** spørgsmålene ved at klikke på **'Tilbage'** i bjælken over adresselinien.

5: PEDDERSEN OG FINDUS I VÆRKSTEDET

(meget let)

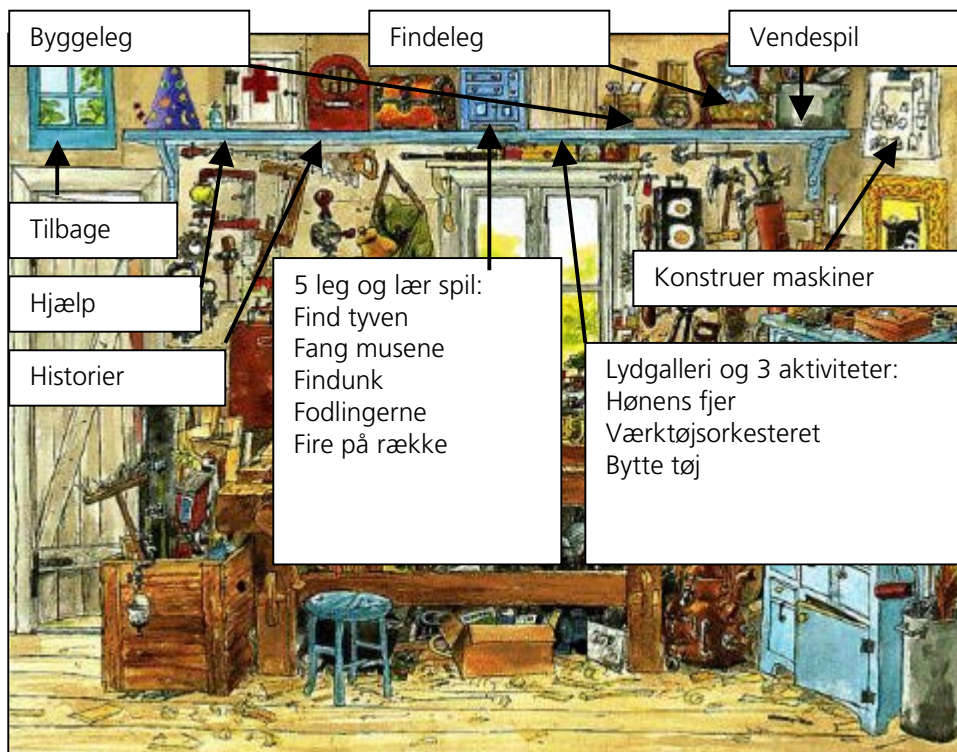
Om spillet

Peddersen og Findus er ikke et, men flere spil og aktiviteter. Du får adgang til disse igennem Peddersens værksted.

De følgende øvelser går ud på, at finde de forskellige spil og aktiviteter, og gennemføre nogle få af dem. Instruktionerne i spillet er mundtlige, så du skal have lyd på, for at kunne spille.

Spil spillet

I begyndelsen er du på gårdspladsen. Illustrationen giver en oversigt over funktionerne i spillet.



Det følgende er nogle forslag til, hvad du kan gøre:

Klik på de forskellige døre, indtil du finder døren til værkstedet.

Klik på førstehjælpskassen, og følg den talte instruktion.

Find 10 forskellige spil/aktiviteter på hylden i værkstedet (brug evt. oversigten som findes efter disse øvelser). Når du har fundet et spil/aktivitet, så gå tilbage til værkstedet ved at klikke på vinduet i øverste venstre hjørne.

Find Peddersens tegninger som hænger i øverste højre hjørne – og klik på dem. Konstruer tre af Peddersens maskiner.

Strategi-spil

I strategispil er spillerens opgave som regel at opbygge noget – fx en by, en hær, en virksomhed eller et helt samfund. Spillene simulerer processer fra virkeligheden i en slags modelform. Spilleren skal holde styr på ressourcerne, mens spillet udvikler sig, og der forbruges tid, råstoffer, penge m.v. til forskel fra mange andre typer af spil, så udvikler strategispil sig aldrig ens fra gang til gang. De giver derfor nye udfordringer, hvor gang man begynder forfra på et spil.

Der findes strategispil for alle aldersgrupper fra omkring 8 år og opefter. Spillene findes med mange forskellige temaer. I de følgende tre øvelser handler det om henholdsvis at styre en afrikansk naturpark ("SimPark"), at opbygge en families dagligliv ("The Sims") og at udvikle og forsvare et samfund ("Age of Empires").

Strategispil stiller krav om, at man i begyndelsen bruger tid på at sætte sig ind i og forstå de enkelte spils grundregler. Vejledningerne nedenfor er udformet med det formål at lette denne proces.

6: SIM SAFARI

(let)

Om spillet

I 'SimSafari' er det spillerens opgave at udvikle og lede en safaripark. Spilleren skal regulere den økologiske balance i parken og lejr, der kan tiltrække turister, så de lokale beboere kan få arbejde.

SimSafari er et kaldt 'realtime' strategispil. Det betyder, at forholdene i safariparken hele tiden udvikler sig af sig selv, næsten som det sker i den virkelige verden. Hvordan udviklingen sker, er afhængig af hvilke økologiske vilkår, dyr og planter har. Er der f.eks. for lidt føde til en dyreart, risikerer den at uddø. Er der for mange rovdyr, kan de hurtigt gøre det af med planteæderne. Er der for mange planteædere, ødelægges de lokale beboeres høst.

Spilleren må hele tiden træffe beslutninger, for at holde økologien i parken i den rette balance. Spilleren får hjælp og gode råd fra spillets økolog, safarilejrens chef og lederen af den lokale landsby, men spilleren må selv eksperimentere sig frem og tilegne sig erfaringer. Der er ingen bestemt opskrift og spillet udvikler sig aldrig es fra gang til gang.

Spillet kan virke lidt uoverskueligt i begyndelsen, men har man først fanget ideen i strategispil, kan det blive spændende, og andre spil af denne type bliver nemmere at lære.

Installation af spillet

Du skal installere spillet på din computer ved at følge vejledningen i **Om installation af spil/Fra CD-rom**. Bemærk følgende:

Du får under installationen mulighed for at vælge, hvordan du vil installere spillet. Du kan vælge at lade det fylde mindst muligt på din harddisk. Så skal CD'en være i, når du spiller. Du kan også vælge en fuld installation. Så kan spillets spilles uden at CD'en er i CD-drevet.

En advarsel: Hvis du får en meddelelse om, at programmet vil installere **'DirectX 5'**, så klik på **Nej**.


Start spillet

Vælg **'Start'** en ny park og **'START SPILLET'** med planter og dyr
Du ser nu et lille udsnit af safariparken på skærmen og spillet er begyndt.

Anskaffe flere planter og dyr.

Du skal nu i gang med at styre begivenhederne i spillet. Yderst til venstre på skærmen er der en række runde ikoner. Flyt markøren langsomt hen over ikonerne og læs teksterne.

Klik på ikonet for **'Træer'**



Nederst på skærmen ser du en blok med en række billeder af træer. Før markøren hen over billederne og læs teksterne.



Klik på et af billederne.
Før markøren ind på et tom område i parken, og klik.

Du har nu plantet et nyt træ i din safariparken.

Du kan anskaffe nye dyr ved at klikke på det runde ikon for Pattedyr eller for Fugle og krybdyr, klikke på et billede i blokken nederst på skærmen og derefter klikke på et område i parken. Prøv det.

Få informationer om planter og dyr

De runde ikoner yderst til højre på skærmen giver dig mulighed for at få oplysninger. Før markøren hen over ikoner og læs teksterne.

Klik på '**Kikkert**' og klik dernæst på et træ, nogle planter eller et dyr i parken. Et nærbillede kommer på skærmen.



For at få nærmere informationer klikker du på '**I**' øverst til venstre på nærbilledet.



Klik på et område i parken, for at få nærbilledet væk igen.

Oversigtskort

Klik på '**Kort**'-ikonet.

Du får nu en oversigt over hele parken med angivelse af planter og dyr i forskellige farver



Du kan flytte hurtigt rundt i parken ved at klikke på oversigtskortet. Den gule firkant angiver, hvor du er.

Klik på et område uden for oversigtskortet for at få det væk igen.

Økologen

Klik på ikonet for '**Økolog**'.

Hun giver dig råd om, hvad du bør gøre.

Bemærk ikonerne under blyanten nederst på skærmen. Før markøren hen over dem og læs teksterne.



Klik på '**Artsbestand**'

Her får du en opgørelse over antallet af dyr og planter.

Hvis nogle af dem sultner eller er ved at blive ædt op, vises en af disse ikoner ud for artens navn:



Du kan få en oversigt over deres plads i fødekæden ved først at klikke på en art i oversigten og derefter klikke på ikonet **'Til fødekæden'**.



Klik på den røde pil øverst til venstre for at gå tilbage.
Klik på Felthåndbog for at få informationer om de enkelte dyre- og plantearter.

Når noget skal væk...

Blandt ikonerne yderst til højre på skærmen er der et net og en bulldozer. Nettet bruges til at indfange og fjerne dyr, når der er for mange af en dyreart. Bulldozeren bruges, når træer eller planter skal fjernes

Der er ikke noget, der er gratis...

Når du planter nye træer og planter eller anskaffer dyr til parken, bruger du penge. Du kan se prisen i dollar, når du fører markøren hen over billederne i blokken nederst på siden.

Det beløb, du har til rådighed, kan du se yderst til venstre i blokken. Du starter med 500.000 \$. Ovenover angives datoen. Et nyt spil starter 1. januar. Tiden går relativt hurtigt, og pengene har det med at fosse ud af kassen. Det er meningen, at du skal tjene penge på safariturister.



Anlæg en turistlejr

For at tjene penge skal lokke turister til, og det kræver at du bygger en tiltrækkende lejr og anlægger veje.

Lejrpladsen er et sted for sig selv i spillet. For at komme til lejrpladsen, skal du klikke på et af ikonerne lige ved siden af beløb og dato. Klik på det midterste, blå ikon.

Når du kommer til lejren dukker nye ikoner op i skærmens venstre og højre side. Økologen er erstattet af en lejrchef, og det øverste ikon i venstre side af skærmen dækker nu over lejrudstyr – biler, hytter, telte, toiletter osv. I princippet fungerer spillet på samme måde som selve safariparken. Nu er det blot et spørgsmål om at indrettet et sted, hvor turisterne vil komme. Prøv dig frem.

Lejrchefen giver gode råd eller stiller krav (når hun ikke har hovedpine...). Du kan få økonomisk rådgivning og se regnskaber ved at anvende ikonerne nederst på nærbilledet af lejrchefen.



Ansæt lokale beboere

Du har brug for at ansætte medarbejdere til at betjene turisterne. Dem finder du blandt de lokale beboere i landsbyen. Når du ansætter lokale beboere, undgår du samtidig, at de driver krybskytteri.

Landsbyen er også et særligt sted i spillet. Du kommer til den ved at klikke på det røde ikon ved siden af beløb og dato. Du kan skifte mellem arken, lejren og landsbyen ved at klikke på henholdsvis det røde, det blå og det grønne ikon.

I landsbyen skal du klikke på ikonet for landsbylederen i skærmens højre side. Læs, hvad han siger. Nederst på nærbilledet af ham, finder du et ikon, som du skal klikke på, for at ansætte folk – eller for at fyre dem igen, hvis du mangler penge.



Gem spillet og afslut

For at gemme og afslutte SimSafari skal du have fat på en menulinie. Den finder du frem, ved at klikke på den grønne pil øverst i skærmens venstre hjørne. Det er også her, du har mulighed for at minimere skærbilledet, eller for at starte forfra med et nyt spil.



Klik på **'Safari'**

Klik på **'Gem'**

Hvis du har brug for yderligere vejledning, tips og ideer, kan du læse i den medfølgende manual til spillet.

7: AGE OF EMPIRES

(sværere)

I denne øvelse skal du spille Age of Empires, som bygger på de samme principper som 'Sim Safari', men har et helt andet tema og er et mere kompliceret.

Scenarie

Du står i stenalderen med en lille gruppe mænd. Du skal opbygge, vedligeholde, udvikle og forsvare et samfund som kan klare sig i konkurrencen med andre samfund i et forsøg på at opnå herredømme over hele spilverdenen.

Udviklingen sker over de 4 tidsaldr: stenalder, værktøjsalder, bronzealder og jernalder. I hver tidsalder kan du udvikle mere avanceret teknologi end i den foregående, og en hurtig udvikling er derfor en fordel i konkurrencen med de andre samfund.

Forskellige aktiviteter i samfundet forbruger de fire resurser i spillet: træ, mad, guld og sten. Det er derfor nødvendigt at holde øje med resurseforbruget, og skaffe de nødvendige resurser hjem.

Det er typisk for denne type spil, at man kan spille alene – mod computeren, eller mod andre spillere ved andre computere. Ligeledes kan man typisk vælge at få stillet en fast opgave, eller man kan vælge at spille 'alle mod alle' mod en eller flere fjender. I de følgende opgaver vælger vi at spille alene mod computeren i et 'alle mod alle' spil.

Når spillet starter, møder man en række menuer:



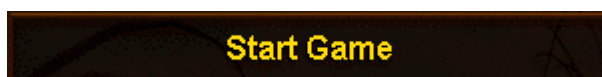
1. VÆLG "SINGLE"



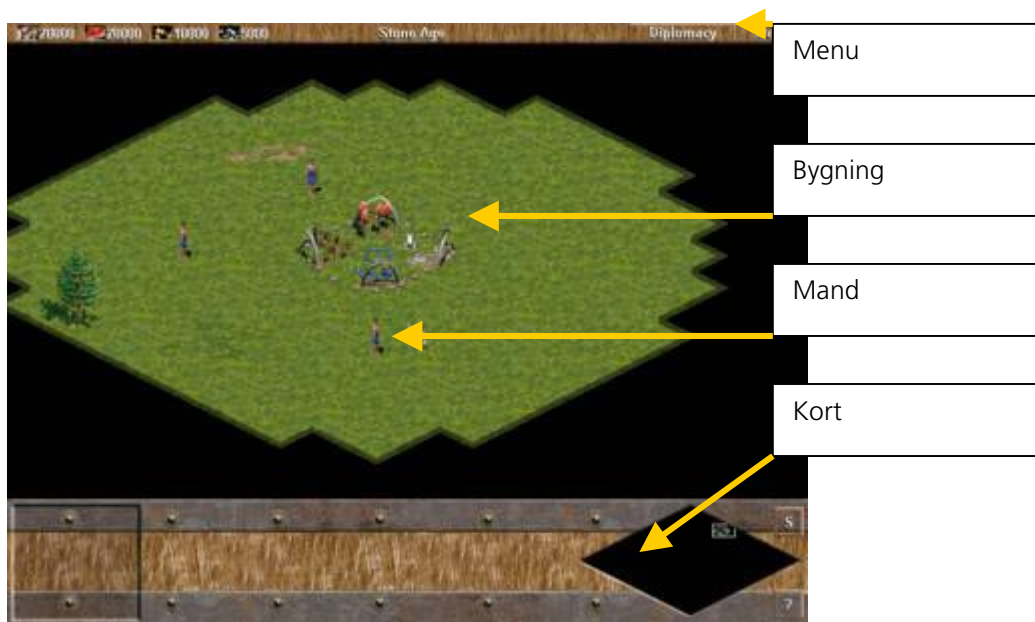
2. Vælg "Death Match"



3. Vælg "Start Game"



Spillet er nu i gang, og skærmbilledet ser nogenlunde sådan ud:



Du starter med tre mænd og en bygning.

I det store vindue øverst, ses et udsnit af spilverdenen. På det lille diamantformede kort nederst til højre ses hele spilverdenen. Man 'bevæger sig rundt' ved at klikke et sted på det lille kort for at bevæge sig til det pågældende sted, eller man kan flytte musen helt hen til kanten af skærbilledet, hvorved man bevæger sig i den pågældende retning.

Kortet er i begyndelsen sort over det meste af området, for kortets detaljer kommer først til syne, når dine folk har bevæget sig ind på nyt område.

Ved at klikke i øverste højre hjørne finder du en menu hvor du blandt andet kan afslutte, gemme og genstarte spillet.

Gå

Klik med venstre musetast på en af mændene, bevæg så cursoren (den har form som en pilespids) et stykke væk og klik nu på højre musetast. Manden vil gå hen til det valgte sted.

Send en af dine mænd ud i det sorte område ved først at venstre-klikke på manden, og derefter højreklikke et sted på det lille kort nederst til højre.

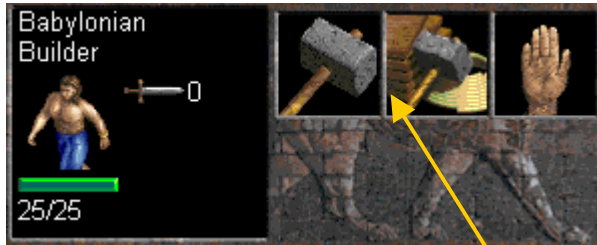
Arbejde / kamp

Klik med venstre musetast på en af mændene, bevæg så cursoren hen over et træ – bemærk hvordan cursoren ændrer udseende til en pegende hånd – højreklik for at få manden til at fælde træet, og bære tømmeret hjem.

Klik med venstre musetast på en af mændene, bevæg så cursoren hen over forskellige objekter i spilverdenen – dyr, stendynger, fjendtlige bygninger eller mænd – når cursoren ændrer udseende, så højreklik på musen for at få manden til at udføre en handling på det pågældende objekt.

Byggeri

Venstreklik på en af mændene – tre nye knapper dukker op i panelet forned:



Venstreklik på den store hammer, for at få vist de bygninger du kan bygge på nuværende tidspunkt. Der kommer nu fem nye knapper op på panelet:



Venstreklik på en af de fem knapper. Bevæg musen så cursoren flytter op i det store vindue – bemærk hvordan den valgte bygning 'hænger fast på' cursoren. Venstreklik et sted i landskabet for at placere bygningen der. Byg en af hver af de fem bygninger.

Nu er du i gang. Du kommer videre ved at prøve dig frem. Du får sandsynligvis brug for at starte forfra nogle gange, hvis udviklingen i spillet ikke lykkes for dig.

Hvis du vil videre med spillet, kan efterfølgende tips anbefales:

Den første bygning hedder "centrum" (Town Center). Den har 3 funktioner. Den kan:

1. Producere nye mænd
2. Starte udviklingen mod næste tidsalder.
3. Bruges som lager for resurserne træ, sten, guld og mad.

For at lave en ny mand, gør sådan:

1. Klik på bygningen "centrum".
2. Klik på den øverste af de to knapper der kommer frem på panelet for neden (den med en ikon af en mand).

Når du har bygget mindst to bygninger fra den tidsalder du befinder dig i (hytter/huse tæller ikke med), så kan du starte udviklingen til næste tidsalder:

1. Klik på bygningen "centrum".
2. Klik på den nederste af de to knapper der kommer frem på panelet for neden.

De fleste af de bygninger du bygger i øvelse 3 kan udvikle og fremstille nye typer soldater og fartøjer og/eller teknologi - klik på en bygning, og bemærk så de knapper der dukker frem på panelet for neden.

På www.SFO-IT.dk findes en tastevejledning, der kan være en støtte til at komme længere med spillet.

8: THE SIMS

(sværere)

Om spillet

I denne øvelse får du en introduktion til 'The Sims', som er et strategispil, der forbavsende nok formår at appellere såvel til piger og drenge som til kvinder og mænd, og som har en voksende fanskare verden over. I spillet er det din opgave at styre en hverdagslivet for en person – en 'sim' – eller flere. Det er en fornøjelig og lærerig opgave, men den er også kompliceret, for 'simmerne' lever en menneskelignende tilværelse. De skal både spise, sove og tænke på hygiejnen. De går på arbejde, tjener penge og fylder deres fritid med indkøb, fornøjelser og socialt samvær. Du skal styre hverdagen for din 'sim', men også karrieren, fritiden, kærlighedslivet og familielivet. Det sidste gælder dog kun, hvis det lykkes dig at etablere en familie, hvilket bl.a. kræver, at du finder – og kan holde fast på – en partner fra nabolaget.

I øvelsen her får du en grundlæggende viden om, hvordan spillet fungerer, så du kan komme i gang.

Derefter er det op til dig selv, at spille videre. Bemærk, at du starter med at gennemgå spillets grundkursus, som ikke helt yder det egentlige spil retfærdighed. Først når du er kommet godt i gang, vil du opdage, hvor mange forskellige muligheder for udvikling, spillet rummer. Du kan få et indtryk ved at besøge spillets hjemmeside www.thesims.com eller søge på The Sims i www.yahoo.dk og www.jubii.dk. Her kan du også se nogle af de mange kreative ting, som spillere af The Sims selv har skabt.

Installation

Du skal installere efter vejledningen i afsnittet '**Installation af spil**'/ '**Installation fra CD-Rom**'.

Start spillet

Sæt CD'en i CD-drevet.

Hvis CD'en ikke starter af sig selv efter et kort stykke tid, skal du klikke på '**Start**', derefter på '**Programmer**'.

Find menupunktet '**Maxis**', og herunder '**The Sims**'.

Du får nu en menu med nogle valgmuligheder, herunder **The Sims.. 800x600** og **The Sims.. 1024x768**, som du skal vælge imellem, alt efter hvor god din computer og din skærm er. Det sikre valg er den første.

Spil spillet

Få et overblik

Spillet starter med et oversigtsbillede over **'Sim Lane'**, hvor simmerne bor. Følg den røde pil og klik på den bolig, der peges på, for at starte spillets grundkursus.

Du skal begynde med at styre en sim, **'Bob'**, som du kan se befinder sig i huset. Klik på **'OK'** i den blå ramme øverst i skærmens højre hjørne.



Først bør du orientere dig i skærbilledet. Nederst i venstre hjørne finder du betjeningspanelet til spillet (se illustration). I løbet af grundkurset får du lært at bruge det i detaljer.

Spillet har tre forskellige tilstande, som vælges ved at klikke på de runde ikoner:



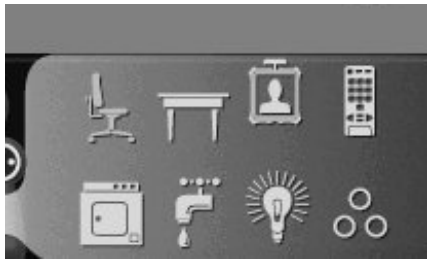
Live Mode – her løber tiden og spillet udvikler sig af sig selv, uanset hvad du gør. Men din sim gør til gengæld ikke ret meget af sig selv. Det er dit ansvar.



Du kan følge tiden på det grønne ur, som starter med **'AM 7:00'**. Tiden går hurtig, og under spillet er det vigtigt at holde øje med tiden, så din sim kommer i seng i tide, få ham op igen og på arbejde til tiden. Du kan få tiden til at løbe endnu hurtigere ved at klikke på iconerne lige under uret. Iconerne er som knapperne på en videomaskine. Du kan sætte det i pause ved at klikke på **'pause'**-knappen.



Buy Mode: Når du klikker her, får du mulighed for at købe ting og sager til din sims bolig. Priserne kan du se, når du fører musemarkøren hen over illustrationerne nederst til højre på skærmen, uden at klikke. Hvor mange penge, du har, vises med grønne tal nederst i betjeningspanelet. Du starter med \$665.



Klik på iconer, som er vist her, for at se, hvad du kan købe. Du kan i øvrigt finde mere på Internettet, hvis det ikke er nok.

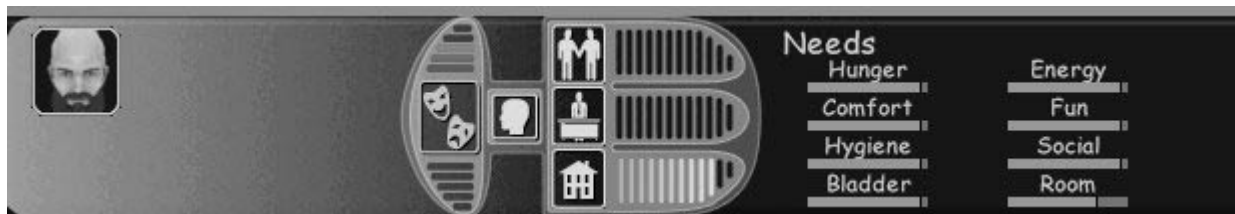


Build Mode: I denne tilstand kan du bygge, male, grave og plante i haven m.m. Prøv at klikke på iconet, der ligner et grantræ. Klik så på en af de planter, der dukker op, og klik et passende sted i din sims have. Det kan være det pynter, men bemærk også lige, hvad du har brugt af penge.

Du kan fortryde dit indkøb ved at klikke på dette symbol:



Klik på iconet for **'Live Mode'**. Nederst på skærmen har du nu en oversigt over din sims behov.



Jo mere grønt, der er på linierne, jo bedre er det. Ved at følge udviklingen her, kan du holde øje med, hvor du skal sætte ind – skal din sim have med, skal han til køleskabet f.eks.

Klik på de enkelte ord (**'Hunger'**, **'Comfort'**, **'Hygiene'**) for at få nogle flere oplysninger.



Du kan få mere af vide om din sim, ved at klikke på disse ikoner – herunder om hans 'personality'.

Sæt din sim igang

Du aktiverer din sim ved at klikke forskellige steder på skærmen. Hvis du kan finde dit køleskab i køkkenet, så klik på det. Kan du ikke se det, så kan du få fjernet murene ved at klikke på disse ikoner:



Når du klikker på køleskabet, dukker der en menu op. Klik på **'Have a snack'** - og se, hvad der sker.

Prøv dig frem på samme måde med andre ting i huset og uden for.

Du kan nu gennemgå spillets grundkursus ved at følge instruktionerne i skærmens øverste højre hjørne. Du kan også vælge at gå i gang med et egentlig spil, ved at trykke på **'Esc'**-tasten. I det sidste tilfælde får du to sims – en af hver sit køn – at holde styr på.

Læg under alle omstændigheder mærke til, når avisbudet dukker op med dagens avis, mens du spiller. Hent den, læs den og find et job, så du kan tjene penge.

Når du spiller, skal du hele tiden holde øje med tiden og med, hvordan dine sims har det. Det er dit ansvar, at få dem til at spise, more sig, holde hygiejnen, gå i seng – og ikke mindst stå op i tide til at komme på arbejde. Du lærer spillet at kende ved at prøve dig frem, og tage ved lære af dine fejl. Start forfra med en ny familie, hvis situationen bliver for broget!

Slut spillet og gem



Ønsker du at slutte spillet, skal du klikke på det runde ikon med tre prikker for at få en menu, hvor du kan gemme og slutte.

Spil på internettet

På internettet kan du finde en række spil. Fordelen ved dem er, at du ikke behøver at installere spillet på din computer for at spille det. Omvendt skal du være på koblet op på internettet hele tiden, mens du spiller.

Spillesteder på internettet er dynamiske, hvilket vil sige, at man ikke kan være sikker på at spillene er der næste gang eller der er kommet nye versioner. Man kan heller ikke skaffe sig et overblik over, hvilke reklamer der dukker op, mens man spiller. Derfor må man ved afprøvning finde ud af, om man har tillid og tro til at udgiveren har en acceptabel politik på disse områder.

Nedenfor er der foreslået en række websteder, hvor du kan gå på opdagelse. Udvælg nogle af spillene og se, om det er noget for dig eller kan bruges i dit arbejde.

Der findes links direkte til webstederne under modul G på SFO-IT's websted,

<http://spil.tv2.dk/>

<http://aarup-design.dk/spil/>

<http://www.javaspil.dk/>

<http://www.freearcade.com/>

<http://www.tange.com/>

På www.emu.dk kan du finde en opdateret side med spil.
God fornøjelse.