



WinOL II
riantica



Användarhandbok

Svenska



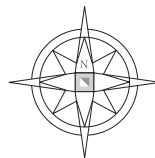
Förord

Välkommen till WinOL II – Oriantica, ett orienteringsspel för din dator. Oriantica är resultatet av långt och hårt arbete, startat elfte juni 1999. Tre och ett halvt år senare är vi stolta att presentera vad vi tycker är det bästa orienteringsspelet någonsin – åtminstone så här långt. Vi hoppas att du ska tycka det är lika roligt att använda som vi tyckte det var att göra. Besök oss gärna på vår hemsida, www.melin.nu, och låt oss få del av dina synpunkter på det. Vi ser fram emot att höra av dig. Mycket nöje!

Uppsala 20 november 2002

Oriantica Development Team

Melin Software HB



Introduktion till manualen

Manualen beskriver kortfattat hur du använder Oriantica. Texten är presenterar en kort och lättläst instruktion, som hjälper dig komma igång.

Det är inte en fullständig dokumentation, som beskriver varje alternativ och funktion. Många gånger är det uppenbart hur saker och ting fungerar och en dokumentation som t ex förklarar att alternativet "språk: svenska" ställer in svenska som språk, är ganska överflödig.

Installation

Sätt in CD-skivan i din CD-ROM-enhet, och välj ett av följande alternativ för att installera spelet:

- 1 Om din CD-ROM har AutoPlay påslaget, kommer installationsprogrammet att starta automatiskt, och du behöver bara följa instruktionerna på skärmen.
- 2 Om AutoPlay inte är påslaget, dubbelklicka på ikonen "Den här datorn" på skrivbordet. Dubbelklicka på ikonen för CD-läsaren. Dubbelklicka på ikonen för Orianticas installationsprogram.

Viktigt: För att spela Oriantica, måste ett mjukvarupaket kallat DirectX 8.0 (eller senare) installeras. DirectX är en multimediauppdatering för ditt operativsystem från Microsoft. DirectX 8.1 finns med på CD-skivan och installeras genom att du klickar på knappen "Installera DirectX".

Introduktion till Oriantica

Programmet är uppbyggt av två delar. Ett skalprogram hjälper dig att hålla programvaran uppdaterad och installera nya kartor. Det är det här programmet som startas när du klickar på ikonen Oriantica på startmenyn. Den andra delen är själva spe-

let. För att starta det klickar du på knappen **Starta Oriantica** i skalprogrammet.

Efter en introduktion (som kan avbrytas genom ett tryck på ESC-tangenten) kommer huvudmenyn upp. Är det första gången du startar Oriantica, föreslår vi att du klickar på länken **Nybörjarkurs**, som steg för steg lär dig den virtuella orienteringens grunder.

En spelare utan nätverk

För att starta ett vanligt spel, väljer du **Ny tävling** från huvudmenyn. Du kommer till menyn **Ny tävling**. Här finns flera val:

- 1 **Välj läge:** Du kan välja mellan Normal/dag, Dimma och Natt.
- 2 **Nivå:** Bestämmer hur skickliga de datorstyrda motspelarna är. De möjliga valen är Nybörjare, Normal, Expert och Elit. Att vinna elitklassen är riktigt svårt. Nyckeln till framgång är att göra bra vägval och naturligtvis att undvika alla bommar.
- 3 **Fartfaktor:** Kontrollerar hur fort du och dina medtävlande springer. Ett högre värde ger ett snabbare spel. Hög fart gör det svårare för dig, eftersom du tvingas orientera i ett högre tempo.
- 4 **Karta:** Klicka på den karta du väljer för att gå till nästa meny.

Nästa meny är menyn **Välj bana**. Klicka på den bana du vill springa. Numret i parentes är banlängden i virtuella meter.

Nu kommer du till menyn **Tävling**. I listan över tävlande kan du se dig själv, och en lista på datorstyrda spelare. Du kan ändra inställningar för en spelare genom att klicka på hennes/hans namn. **Startintervall** kan väljas från 5 sekunder till en minut.

Klicka sedan på knappen **Lotta**. I startlistan som kommer upp kan du se de lottade starttiderna. Klicka på knappen starta för att starta spelet. Du måste vänta på din tur att starta – vilket kan ge dig lite tid att samla tankarna och stretcha hjärnan.

Under spelet

Efter startsignalen står du framför startpunkten. Ditt mål är att hitta alla kontroller som är markerade på kartan, och göra det så snabbt som möjligt.

Det finns två grundläggande metoder att röra sig:

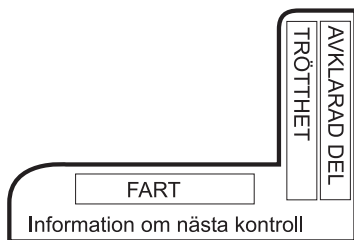
- 1 **Med tangentbordet.** Det är alltid möjligt att använda piltangenterna på tangentbordet för att röra sig. Spring framåt med pil uppåt och styr med pil höger/vänster.
- 2 **Med musen.** Musen ger dig bättre kontroll, och gör det möjligt för dig att vända dig snabbare. Å andra sidan är det lite knepigare att lära sig styra med musen. Trots det är det ändå värt besväret. Med vänster musknapp intryckt springer du framåt.

För att hitta kontrollerna behöver du en karta. Ta fram kartan, genom att trycka en gång på **Shiftknappen**. (Den knapp du normalt använder för att för STORA bokstäver). Det är möjligt att flytta kartan och passa den, d v s rotera den så att det som är framåt i terrängen är upp på kartan. Med höger musknapp intryckt kan du flytta kartan, och med vänster musknapp kan du rotera kartan. Lägg märke till kompassen i övre vänstra hörnet, som du kan ha god hjälp av.

Om du bara behöver kasta en snabb blick på kartan, kan du trycka in höger musknapp istället. Höger musknapp tar fram kartan, men hindrar dig inte från att samtidigt springa framåt.

Du kan ändra farten med plus och minustangenterna på det numeriska tangentbordet. Observera att med maximal fart, blir du trött snabbt, och tappar därför fart. Den optimala farten beror på terrängen, din trötthet, och lutningen. Ibland kan det vara taktiskt att spara på krafterna för att kunna springa fort där det är möjligt att hålla en riktigt hög fart.

Statuspanelen, skisserad nedan, hjälper dig att hålla reda på farten, tröttheten, aktuell tid och annan viktig information.



När du hittat en kontroll, kommer du att få ett meddelande när du är tillräckligt nära för att stämpla. Stämpla genom att trycka på mellanslag. När du stämplar får du ett nytt meddelande, och ett pip som bekräftelse. Notera att det finns andra kontroller i terrängen än de du ska ha. Precis som i riktig orientering gör det inget om du råkar stämpla vid fel kontroll, så länge du också stämplar dina kontroller i rätt ordning.

Det är möjligt att byta vy. Tryck på **Alt-Gr** för att se dig själv springa, och tryck igen för att komma tillbaka. Om du behöver huvudmenyn under spelet, kan du trycka på **Tab**. Om du trycker på Tab igen återvänder du till spelet.

Vid målgång visas resultaten. Om du har besökt alla kontroller i rätt ordning kommer din totala tid att visas, och preliminär placering. Annars kan du få Felst. (Felstämplat) eller något annat statusmeddelande. För att få de fullständiga resultaten, måste du vänta tills alla spelare gått i mål.

Medan du väntar på att de andra spelarna går i mål, kan du följa dem i skogen. Tryck på bokstaven framför spelarens namn. Alternativt kan du studera kartan och se dina och andras vägval. Tryck på mellanslag för att komma till resultatmenyn, och **Tab** för att komma tillbaka till skogen.

Tangentbordskommandon

Här följer en sammanfattning av Orianticas snabbkommandon, se även denna manuals baksida:

Pil upp Spring

Pil ner Backa

Vänster/Höger pil	Sväng höger/vänster
Sida upp/ner	Titta upp/ner
Shift	Visa/dölj kartan
Alt-Gr	Växla mellan vyer
Tab	Meny
Mellanslag	Stämpla vid kontrollen
Nummerisk +/-	Öka/minska farten
F6	Chatta
F8	Dölj/visa gränssnitt
F9	Dölj/visa kompassen

Spela med nätverk

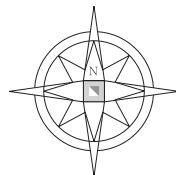
Att spela ett spel med flera spelare liknar ett vanligt spel ur de flesta synvinklar. Därför kommer vi här bara att beskriva skillnaderna. I ett spel med flera spelare är flera datorer sammankopplade i ett nätverk (t.ex. Internet), och alla spelare kan tävla mot varandra.

Grundläggande koncept

För att starta ett spel med flera spelare, måste en dator agera som server (välj arrangera tävling), och de andra datorerna (klienterna) måste ansluta till servern (välj delta i tävling). De underliggande nätverksprotokoll som för tillfället stöds är TCP/IP och seriell länk.

Starta en OL-server

- 1 Välj **nätverksspel** i huvudmenyn.
- 2 Välj **arrangera tävling**



- 3 Välj underliggande protokoll. Om du inte är säker på att du har en seriell länk, prova TCP/IP. Det är ett vanligt protokoll, som används på de flesta moderna nätverk, och det är också det protokollet som används på Internet. Om du har en uppringd anslutning till Internet, kontrollera att den är aktiv. Om du väljer seriell länk får du en extra fråga om vilken port som ska användas och kommunikationshastigheten. Om du har problem med anslutningen kan du prova att sänka hastigheten.
- 4 Menyn **ny flerspelartävling** som nu visas har två extra fält jämfört med vanliga menyn Ny tävling. **Max antal spelare** är det maximala antalet tillåtna människostyrda spelare. Fler spelare kräver större datorresurser.

Speltyp är ett viktigt val. **Startlista** betyder att man först väntar på att alla deltagare ska ansluta sig till servern, och därefter lottar en startlista och går efter den. **Fri start** tillåter nya spelare att ansluta sig och starta när som helst under spelets gång.

- 5 Välj karta och bana som vid spel med bara en spelare. Observera att samtliga deltagare måste ha den aktuella kartan installerad.
- 6 Tävlingsmenyn är nästan identisk med den för vanliga spel. Du kan lägga till och ta bort datorstyrda spelare.
- 7 Om den aktuella tävlingen använder startlista, så använder du nu länken **Skapa tävlingen**. Innan du går vidare *måste du vänta* till dess alla tävlande anslutit sig till tävlingen. När alla tävlande är anslutna, klickar du på knappen **Lotta**, för att lotta startlistan och därefter **Starta** för att starta tävlingen.
- 7 Om tävlingen inte har någon startlista, behöver du inte vänta på att de tävlande ska ansluta sig. Alla kan ansluta sig och starta när som helst, så länge servern inte avslutar tävlingen.

Kom ihåg att när servern avslutar tävlingen kommer alla andra att kastas ut, eftersom servern kontrollerar tävlingen.

Att ansluta till servern

- 1 Välj **nätverksspel** i huvudmenyn.
- 2 Välj **delta i tävling**.
- 3 Välj det underliggande protokollet, jämför motsvarande punkt ovan.
- 4 Om du använder TCP/IP måste du mata in IP-adressen eller datornamnet på servern. Det är serverns ägare som måste tala om dess IP-adress. Att skriva ipconfig eller winipcfg vid kommandoprompten kan hjälpa dig att finna IP-adressen för din dator. På ett lokalt nätverk kan du använda funktionen "sök efter lokala spel" istället.
- 5 Om spelet har en startlista, måste du vänta på att servern startar spelet. Om spelet har fri start, kan du starta när du vill.

Systemkrav



Dator: 100% DirectX-kompatibel dator krävs. (De flesta nyare PC-datorer är DirectX-kompatibla). Windows 98, ME, 2000 och XP stöds. Windows 95 kan fungera.

Processor: 300 MHz eller snabbare processor rekommenderas.

Minne: 32 MB RAM krävs. 128 MB krävs för Windows 2000 och XP.

Grafikkort: 4 MB AGP eller PCI med 3D-hårdvara krävs. 8 MB rekommenderas.

Ljudkort: 16-bitars ljudkort krävs.

CD-ROM: CD-ROM krävs för CD-versionen.

Inmatningsenheter: Tangentbord och mus krävs

DirectX: Microsoft DirectX 8 eller senare bör vara installerat för att köra Oriantica.

Anmärkning: DirectX kan kräva att de "senaste" uppdateringarna för ditt operativsystem är installerade. Det kan även gälla de senaste uppdateringarna för ditt moderkort, ljud och grafik-kort.

Inställningar

För att komma till menyn inställningar, väljer du inställningar från huvudmenyn. Några grundläggande inställningar kan ändras från skalprogrammet, ifall Oriantica inte skulle starta med dina nya inställningar.

Grafik

Först får du välja grafikenhet och drivrutin för enheten. I de flesta fall behöver ingenting ändras. Om du har problem med grafiken, kan du prova "RGB-software driver". Tyvärr är den tämligen långsam.

Nästa val är upplösningen. En högre upplösning betyder bättre kvalitet på bilden, men mer minne och en snabbare dator krävs. Fönsterläge betyder att spelet körs i ett vanligt fönster.

Ljud

Ljudvolym är den globala ljudvolymen, dvs påverkar alla ljud. Musikvolym påverkar bara Orianticas musik. (Musik ingår bara i CD-versionen). För ljudeffekter finns tre val, som är självförklarande. Notera dock att 3D-ljud kan kräva mycket processortid, vilket dramatiskt kan sakta ner spelet.

Användargränssnitt

Här kan du ändra hur känslig datormusen är, och skriva in snabbmeddelanden – fraser du kan använda under nätverks-spel.

Copyright och Licens

Viktigt - läs noga: Det här är en överenskommelse mellan dig, slutanvändaren, och Melin Software HB ("Melin Software"). Licensavtalet gäller den kopia av Programmet och allt material som har levererats till dig, och som du nu tar i bruk.

GENOM ATT INSTALLERA ELLER ANVÄNDA PROGRAMMET GÅR DU MED PÅ ATT VARA BUNDEN AV DET HÄR AVTALET. OM DU INTE KAN ACCEPTERA ALLA VILLKOR I DETTA AVTAL, FÅR DU INTE INSTALLERA ELLER ANVÄNDA PROGRAMMET.

Oriantica är utvecklat av Melin Software. Programmen är skyddade av svensk upphovsrättslagstiftning och internationella avtal, samt av alla tillämpliga nationella lagar. Alla rättigheter är reserverade.

En licens krävs för att använda programmet. Licensen är personlig och ger dig rätt att använda programmet på en dator åt gången. Alla andra rättigheter är reserverade av Melin Software. Observera att licensen inte ger dig någon äganderätt till programmet, eller till grafik, musik, ljud, texter, kartor eller annat inkluderat material. Programmet innehåller material som är licensierat till Melin Software av tredje part, och vid missbruk kan de komma att skydda sina rättigheter.

Du har inte rätt att:

- 1 Utnyttja programmet kommersiellt, t.ex. genom att erbjuda spel mot avgift, eller installera det på ett cyberkafé
- 2 Använda programmet på mer än en dator åt gången.
- 3 Kopiera, sälja, hyra ut, eller distribuera programmet, eller delar av det.
- 4 Efterforska källkod, modifiera, dekompile, eller skapa egna program som bygger på det här programmet.

INGA ANDRA GARANTIER

MELIN SOFTWARE FRÅNSÄGER SIG ALLA ANDRA GARANTIER, ANTINGEN UTTRYCKLIGT ELLER INDIREKT, INKLUDERANDE MEN INTE BEGRÄNSAT TILL ATT PROGRAMMET SKA Fylla EN SPECIELL FUNKTION, ELLER ATT DEN SKA PASSA DINA BEHOV. DET FINNS INGA GARANTIER ATT MJUKVAREN SKA FUNKTIONERA OAVBRUTET ELLER FELFRITT. DU FÖRUTSÄTTS HA ALLT ANSVAR FÖR VALET AV MJUKVARA FÖR ATT UPPNÅ DINA AVSEDDA RESULTAT.

INGA GARANTIER FÖR KONSEKVENSERNA AV ATT ANVÄNDA DEN HÄR MJUKVAREN - TILL MAXIMAL UTSTRÄCKNING AV GÄLLANDE LAG SKALL INTE MELIN SOFTWARE OCH DESS LEVERANTÖRER ELLER NÅGON ANNAN PERSON ELLER PART, HÅLLAS ANSVARIGA FÖR NÅGRA SKADOR (INKLUDERANDE, MEN INTE BEGRÄNSAT TILL, SKADOR ELLER MINSKNING AV VINSTER, FÖRLORADE BESPARINGAR, AVBRUTNA AFFÄRER, FÖRLUST AV INFORMATION ELLER DATA, ELLER ANNAN FÖRLUST), SOM KAN TÄNKAS UPPSTÅ GENOM ANVÄNDANDET AV DEN HÄR MJUKVAREN, ÄVEN OM MELIN SOFTWARE ELLER DESS LEVERANTÖRER HAR UPPMÄRKSAMMAT PÅ MÖJLIGHETEN AV SÅDANA SKADOR

Snabbpreferens

Till meny Chatta UI Kompass

Esc **F1** **F2** **F3** **F4** **F5** **F6** **F7** **F8** **F9** **F10** **F11** **F12** **F10** **F11** **F12**

Växla meny/spel **Tab** Q W E R T Y U I O P **Enter**

Visa/Dölj kartan **Shift** Z X C V B N M **Shift**

Ctrl **Alt** **Alt-GR** **Ctrl**

Stämpla vid kontrollen Ändra vy

Ins Home **Page Up** Num Lock / * - **Fart +/-**
Del End **Page Down** 7 8 9 **+**
4 5 6
1 2 3 **Titta upp/ner**
0 Del Enter

Spring/Vänd **↑** **↓** **←** **→**



www.melin.nu

