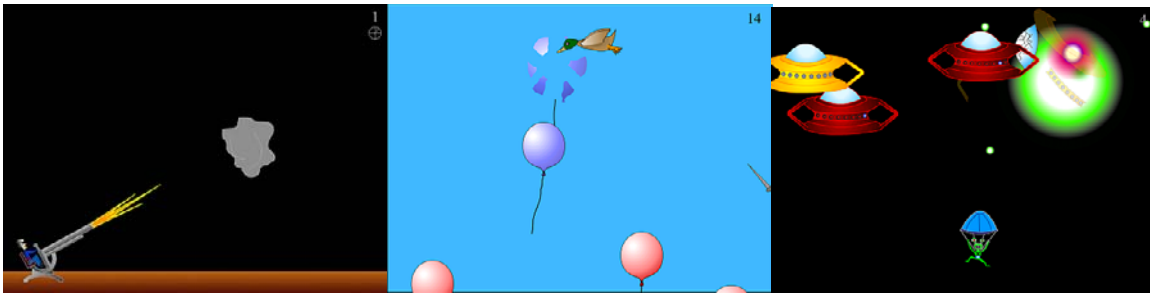


Meteor

1.0



Meteor är spelet för dig som vill träna upp din förmåga att hantera mus, pekskärm eller manöverkontakter. Du gör det genom att skjuta ner meteorer, rymdskepp eller ballonger. Spelet har en tävlingsdel där man kan välja mellan tre olika svårighetsgrader. Det finns också en anpassad del där man kan ställa in spelet efter sina egna förutsättningar. Vilken variant man än väljer kan man få poäng och man kan tävla både mot sig själv och andra.

Meteor har enkel och tydlig grafik och det tar liten plats på din hårddisk. Det behöver installeras på hårddisken för att programmet ska kunna spara inställningar och resultatlistor. Installera programmet genom att köra filen **setup.exe** från CD-skivan. Följ sedan instruktionerna på skärmen.

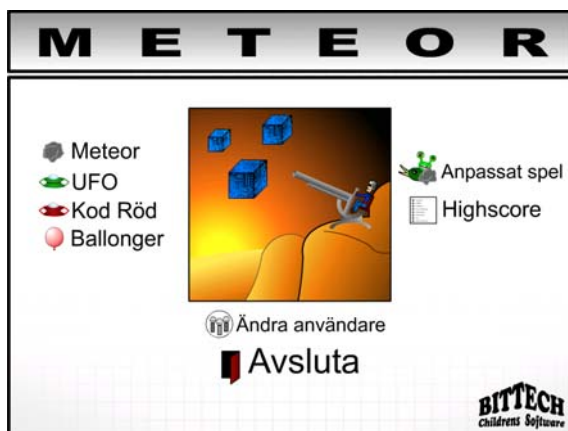
Systemkrav: PC med lägst Pentium 133 Mhz, Windows 95 eller högre, 32 Mb RAM. Ljudkort. Mus, pekskärm eller annat styrdon som använder musdrivrutiner. För att styra programmet med manöverkontakter behövs en kontaktstyrningsbox som emulerar tangenterna Mellanslag och Enter, alternativt en mus med möjlighet till externt musklick.

Meteor är skapat med Macromedia Flash 5.0 + anpassat med programmet Jugglor.

Idé: Bitte Rydeman. **Programmering, ljud och grafik:** Erik Rydeman.

Copyright: Bittech Children's Software 2003.

När man startat Meteor möts man av huvudmenyn:



Till vänster visas Meteors fyra tävlingsdelar: Meteor, UFO, Kod Röd och Ballonger.

Till höger kan man välja Anpassat spel eller Highscorelistan.

Längst ner kan man ändra användare eller Avsluta.

Innan man använder programmet första gången bör man gå in i Andra användare och lägga till sitt namn och ställa in om man vill använda individuella highscorelistor. Hur detta går till beskrivs längre fram i manualen.

Här följer en beskrivning av de olika delarna:

Tävlingsläge

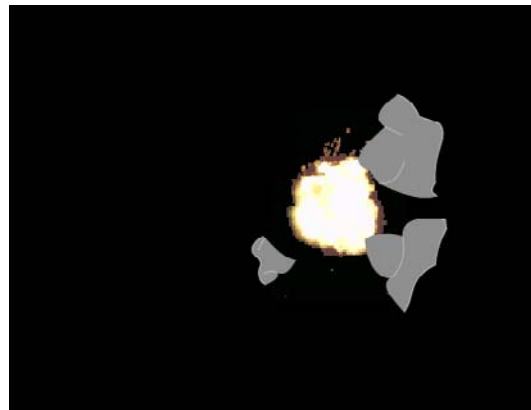
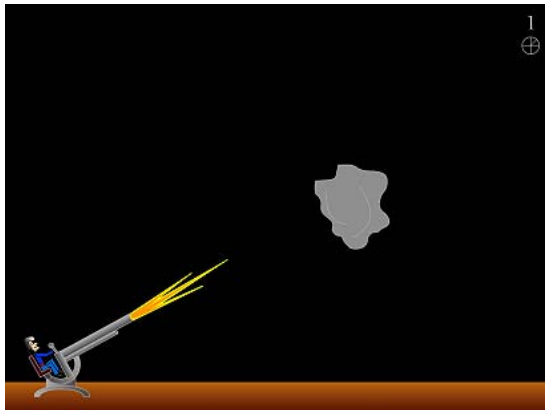


I alla tävlingsdelarna möts man av en meny som ger en kort instruktion till vad det handlar om. Man kan lyssna på instruktionen genom att klicka på högtalaren bredvid texten.

För att välja svårighetsgrad kryssar man för lätt, medium eller svårt. Svårighetsgraden bestämmer hur snabbt meteorerna, rymdskeppen eller ballongerna rör sig över skärmen, hur många som visar sig samtidigt, och hur lång tid man har på sig att skjuta ner det antal som behövs för att komma vidare till nästa nivå. Man trycker Enter eller klickar på

”Spela” för att börja. Vill man komma tillbaka till huvudmenyn trycker man Esc eller klickar på ”tillbaka”.

Meteor



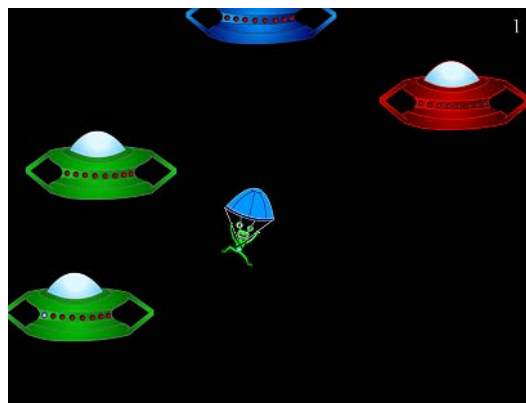
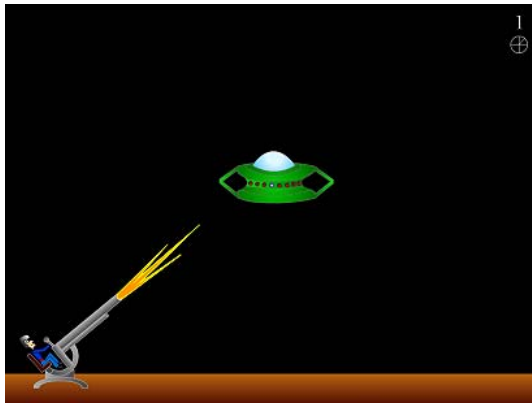
Uppdrag: En svärm meteorer är på väg mot jorden! Du måste skjuta ner dem.!

Man skjuter ner meteorerna genom att klicka på dem med musen alt. trycka på pekskärmen. Till att börja med kommer meteorerna långsamt och stannar kvar på skärmen en bra stund. För varje nivå blir de fler och/eller snabbare. Det finns 8 nivåer. Man måste skjuta ner ett visst antal meteorer på varje nivå för att komma vidare. Man kan när som helst avbryta programmet genom att trycka Escape. När man har klarat alla nivåerna har man vunnit och får fram följande meny:



Där får man reda på antalet poäng, hur träffsäker man har varit och hur lång tid spelet har tagit. Man har möjlighet att skriva sitt namn för att få med det i Highscorelistan. Om man har valt ett användarnamn från början står det valda namnet redan i rutan och man behöver inte skriva det. Däremot kan man ändra och skriva in ett annat namn. Man kan välja att spela igen genom trycka Enter eller välja ”Spela igen” från menyn. Man kan också ta sig tillbaka till huvudmenyn genom att välja ”Huvudmenyn” alt. trycka Escape.

UFO



Uppdrag: Åh nej!! Utomjordingar invaderar jorden! Skjut ner deras skepp!

Man skjutet ner rymdskeppen genom att klicka på dem med musen alt. trycka på pekskärmen. Till att börja med kommer rymdskeppen långsamt och stannat kvar på skärmen en bra stund. För varje nivå blir de fler och/eller snabbare. Det finns tre olika sorters rymdskepp och de rör sig på olika sätt.



Först kommer den tefatsliknande sorten. De har en böljande rörelse över skärmen och när man skjutet ner den hoppar en utomjording ut i fallskärm. Den andra sorten är en kub. Den rör sig först snabbt, stannat upp en stund och rör sig sedan snabbt till ett nytt ställe. Den tredje sorten är mera rund - den rör sig rakt och snabbt och försöker undvika muspekaren. När man skjutet ner den hoppar en robot ut. Det finns 8 nivåer. Man måste skjuta ner ett visst antal rymdskepp på varje nivå för att komma vidare. Man kan när som helst avbryta programmet genom att trycka Escape. När man har klarat alla nivåerna har man vunnit och får fram följande meny:



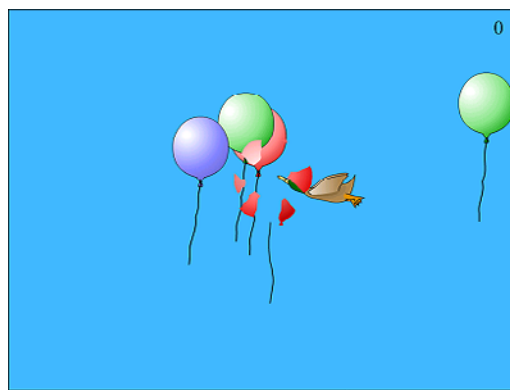
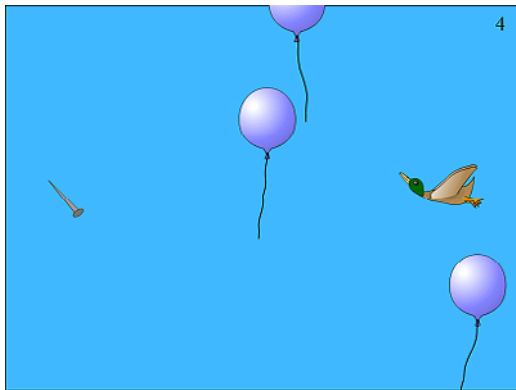
Där får man reda på antalet poäng, hur träffsäker man har varit och hur lång tid spelet har tagit. Man har möjlighet att skriva sitt namn för att få med det i Highscorelistan. Man klickar då i rutan och skriver i den. Om man har valt ett användarnamn från början står det valda namnet redan i rutan och man behöver inte skriva det. Däremot kan man ändra och skriva in ett annat namn. Man kan välja att spela igen genom trycka Enter eller välja "Spela igen" från menyn. Man kan också ta sig tillbaka till huvudmenyn genom att välja "Huvudmenyn" alt. trycka Escape.

Kod Röd



Kod Röd fungerar likadant som UFO, med ett viktigt undantag: Man får inte skjuta på de röda. Gör man det får man minuspoäng. Man märker när man har skjutit på ett rött Ufo genom att det betar sig annorlunda än de andra. Det låter annorlunda och exploderar inte. Istället sjunker det ner och försvinner med ett klagande ljud.

Ballonger



Uppdrag: Åh nej! En clown har tappat sina ballonger. Stick hål på dem så inte den dumma ankan får dem i halsen!

Man sticker hål på ballongerna genom att peka på dem med muspilen, som fått formen av en vass nål. Efter hand som spelet fortgår kommer det fler och fler ballonger. En anka kommer flygande och försöker ta hål på ballongerna. Om ankan lyckas med det blir man av med poäng. Man kan peka på ankan för att mota bort henne. På de vissa nivåer försöker ballongerna att undvika muspilen och ankan styr allt mer målmedvetet mot ballongerna. Det finns 8 nivåer. Man måste ta sönder ett visst antal ballonger på varje nivå för att komma vidare. Man kan när som helst avbryta programmet genom att trycka Escape. När man har klarat alla nivåerna har man vunnit och får fram följande meny:



Där får man reda på antalet poäng, hur träffsäker man har varit och hur lång tid spelet har tagit. Man har möjlighet att skriva sitt namn för att få med det i Highscorelistan. Man klickar då i rutan och skriver i den. Om man har valt ett användarnamn från början står det valda namnet redan i rutan och man behöver inte skriva det. Däremot kan man ändra och skriva in ett annat namn. Man kan välja att spela igen genom trycka Enter eller välja "Spela igen" från menyn. Man kan också ta sig tillbaka till huvudmenyn

genom att välja "Huvudmenyn" alt. trycka Escape.

Anpassat spel

I den anpassade delen av Meteor finns det olika inställningsmöjligheter. De skiljer sig lite åt mellan de olika varianterna, men det mesta är ganska likt.

Anpassat Meteorspel

Anpassat spel | Välj spel, nivå och specifika inställningar nedan:

| | | | | | |
|--------------------------|--|---|--|--|--|
| Meteor | | UFO | | Ballonger | |
| Storlek: | | Stanna på skärmen: | | Antal: | |
| | | <input type="radio"/> PA <input checked="" type="radio"/> AV | | <input type="radio"/> 1 <input checked="" type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 | |
| Låg Hastighet Hög | | Visa kanon: | | Bakgrund: | |
| | | <input checked="" type="radio"/> PA <input type="radio"/> AV | | <input checked="" type="radio"/> Mörk <input type="radio"/> Ljus | |
| Tidsgräns(minuter): 2.5 | | Kontaktstyrning: | | Spela! | |
| | | <input type="radio"/> PA <input checked="" type="radio"/> AV | | tillbaka | |
| | | kontaktfält-storlek: | | | |
| | | <input type="radio"/> litet <input checked="" type="radio"/> medium <input type="radio"/> stort | | | |

De här inställningarna kan man göra i **Meteor**:

Storlek: Man kan välja mellan tre olika storlekar på meteorerna.

Hastighet: Man kan steglöst ställa in hastigheten från låg till hög.

Tidsgräns: Här kan man ange hur många minuter man ska spela. Tiden anges i minuter. Man kan också ställa in kortare tid med hjälp av decimaler. Vill man t.ex. spela en halv minut skriver man 0.5 (obs: man avdelar med punkt, inte med komma). Skriver man ingenting håller spelet på tills man avslutar det med Escape.

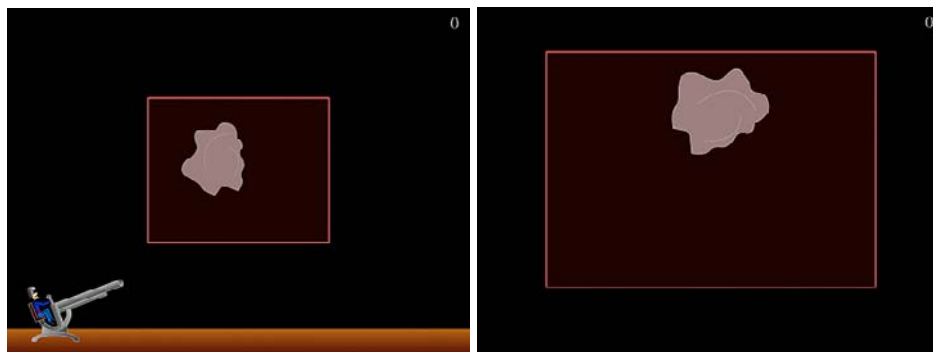
Stanna på skärmen: Kryssar man för "på" stannar meteorerna kvar på skärmen tills man klickat på dem.

Visa kanon: Här kan man välja att inte visa kanonen och då få en helt ren skärm där bara meteorerna syns.

Bakgrund: Här väljer man om bakgrunden ska vara mörk eller ljus (= svart eller ljusblå).

Antal: Man kan välja hur många meteorer som ska finnas samtidigt på skärmen, från 1 till 5.

Kontaktstyrning: Vid musstyrning och pekskärm ska kontaktstyrningen vara av. Om den sätts på väljer man vilken kontaktfältstorlek som ska gälla: litet, medium eller stort. Stort kontaktfält innebär i stort sett hela skärmen.



Vid kontaktstyrning använder man Mellanslag för att skjuta. Om meteoren finns innanför kontaktfältet exploderar den, annars inte.

Anpassat UFO-spel

Anpassat spel | Välj spel, nivå och specifika inställningar nedan:

| | | | |
|------------------------------|--|---|--|
| <input type="radio"/> Meteor | <input checked="" type="radio"/> UFO | <input type="radio"/> Ballonger | |
| Storlek: | Färg: Inga röda Stanna på skärmen: <input type="radio"/> PA <input checked="" type="radio"/> AV Visa kanon: <input type="radio"/> PA <input checked="" type="radio"/> AV | Typ: <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Bakgrund: <input checked="" type="radio"/> Mörk <input type="radio"/> Ljus | Antal: <input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 |
| Låg Hastighet Hög | Kontaktstyrning: <input type="radio"/> PA <input checked="" type="radio"/> AV kontaktfält-storlek: <input type="radio"/> litet <input type="radio"/> medium <input checked="" type="radio"/> stort | Spela! tillbaka | |
| Tidsgräns(minuter): 8 | | | |

De här inställningarna kan man göra i **Ufo**:

Storlek: Man kan välja mellan tre olika storlekar på rymdskeppen.

Hastighet: Man kan steglöst ställa in hastigheten från låg till hög.

Tidsgräns: Här kan man ange hur många minuter man ska spela. Tiden anges i minuter. Man kan också ställa in kortare tid med hjälp av decimaler. Vill man t.ex. spela en halv minut skriver man 0.5 (Obs: man avdelar med punkt, inte med komma). Skriver man ingenting håller spelet på tills man avslutar det med Escape.

Färg: Man kan välja mellan gul, blå, grön tre färger och fyra färger. Väljer man fyra färger ingår röd och liksom i tävlingsläget ska man undvika att skjuta på de röda rymdskeppen.

Stanna på skärmen: Kryssar man för "på" stannar rymdskeppen kvar på skärmen tills man klickat på dem.

Visa kanon: Här kan man välja att inte visa kanonen och då få en helt ren skärm där bara rymdskeppen syns.

Typ: Man väljer mellan tre olika typer av rymdskepp. Dessa rör sig olika och ger olika effekter när man klickar / skjutet på dem.

Bakgrund: Här väljer man om bakgrunden ska vara mörk eller ljus (= svart eller ljusblå).

Antal: Man kan välja hur många rymdskepp som ska finnas samtidigt på skärmen, från 1 till 5.

Kontaktstyrning: Vid musstyrning och pekskärm ska kontaktstyrningen vara av. När kontaktstyrning sätts på väljer man vilken kontaktfältstorlek som ska gälla: litet, medium eller stort. Stort kontaktfält innebär i stort sett hela skärmen. När kontaktstyrningen är på kan man inte samtidigt välja fyra färger (där röd ingår). Man använder Mellanslag eller vänster musklick för att skjuta. Om rymdskeppet finns innanför kontaktfältet exploderar det, annars inte.

Anpassat Ballongspel

Anpassat spel | Välj spel, nivå och specifika inställningar nedan:

| | | | |
|---|--|--|--|
| <input type="radio"/> Meteor | <input checked="" type="radio"/> UFO | <input type="radio"/> Ballonger | |
| Anka: <input type="radio"/> Ingen anka <input checked="" type="radio"/> Anka! <input type="radio"/> Lömsk målsökande anka!! Stanna på skärmen: <input type="radio"/> PA <input checked="" type="radio"/> AV | Antal ballonger: <input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 | Magnetiserade ballonger: <input checked="" type="radio"/> AV <input type="radio"/> PA (Ballongerna undviker muspekaren) Bakgrund: <input type="radio"/> Mörk <input checked="" type="radio"/> Ljus Klicka för att smälla: <input checked="" type="radio"/> PA <input type="radio"/> AV | |
| Låg Hastighet Hög | Kontaktstyrning: <input type="radio"/> PA <input checked="" type="radio"/> AV kontaktfält-storlek: <input type="radio"/> litet <input type="radio"/> medium <input checked="" type="radio"/> stort | Spela! tillbaka | |
| Tidsgräns(minuter): 5.5 | | | |

De här inställningarna kan man göra i

Ballonger:

Anka: Man kan välja om man vill ha en anka på skärmen. Ankan jagar ballongerna och tar hål på dem. Man kan välja mellan "Anka" som mest flyger rakt fram och "Lömsk målsökande anka" som aktivt söker upp ballongerna.

Hastighet: Man kan steglöst ställa in hastigheten från låg till hög.

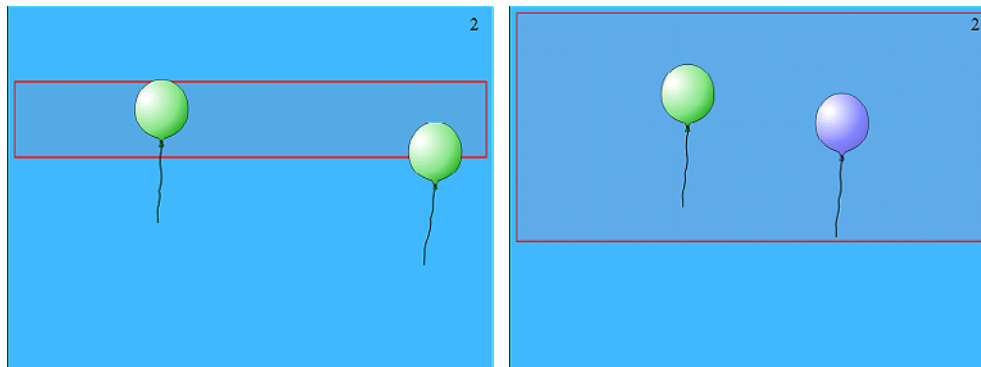
Tidsgräns: Här kan man ange hur många minuter man ska spela. Tiden anges i minuter. Man kan också ställa in kortare tid med hjälp av

decimaler. Vill man t.ex. spela en halv minut skriver man 0.5 (Obs: man avdelar med punkt, inte med komma). Skriver man ingenting håller spelet på tills man avslutar det med Escape.

Antal: Man kan välja hur många ballonger som ska finnas samtidigt på skärmen, från 1 till 5.

Magnetiserade ballonger: När funktionen är på undviker ballongerna muspekaren.

Bakgrund: Här väljer man om bakgrunden ska vara mörk eller ljus (= svart eller ljusblå).
Klicka för att smälla: Som standard spricker ballongerna så fort man pekar på dem med muspekaren. Här kan man välja att man måste klicka på ballongerna för att de ska smälla.
Kontaktstyrning: Vid musstyrning och pekskärm ska kontaktstyrningen vara av. När kontaktstyrning sätts på väljer man vilken kontaktfältstorlek som ska gälla: litet, medium eller stort. Stort kontaktfält innebär i stort sett hela skärmen.



Man använder Mellanslag för att spräcka ballongerna. Om ballongerna finns innanför kontaktfältet när man trycker spricker de, annars inte.

Inställningar i anpassningsmenyerna görs med musen - man måste klicka i de olika inställningsrutorna. Man kan emellertid ta sig mellan de olika flikarna, Meteor, Ufo och Ballonger, med hjälp av mellanslagstangenten och trycka Enter för att börja spela. Samma sak gäller i huvudmenyn: man kan förflytta sig mellan de olika alternativen med hjälp av mellanslagstangenten och välja med Enter.

Highscore

| | | Nr | Namn | Poäng | Tid | % |
|----------------|--|----|-------|-------|-----|-----|
| Nivåspel: | | 1 | Lotta | 13 | 18s | 100 |
| | | 2 | Bitte | 10 | 18s | 100 |
| | | 3 | Bitte | 7 | 12s | 100 |
| Anpassat spel: | | 4 | | | | |
| Meteor | | 5 | | | | |
| UFO | | 6 | | | | |
| Kod Röd | | 7 | | | | |
| Ballonger | | 8 | | | | |
| | | 9 | | | | |
| Meteor | | 10 | | | | |
| UFO | | 11 | | | | |
| Ballonger | | 12 | | | | |
| | | 13 | | | | |
| | | 14 | | | | |
| | | 15 | | | | |
| | | 16 | | | | |
| | | 17 | | | | |
| | | 18 | | | | |
| | | 19 | | | | |
| | | 20 | | | | |

Avancerat

tillbaka

Svårighetsgrad: Lätt Medium Svårt

I highscorelistan får man reda på sin placering, sin poäng och hur lång tid man har spelat. Highscorelistan ser likadan ut antingen man har valt tävlings- eller anpassningsläget. Till vänster finns en meny där man kan välja vad man vill titta på. Under "Nivåspel" finns tävlingsgrenarna Meteor, Ufo, Kod Röd och Ballonger. Resultaten från de olika svårighetsgraderna samsas på samma lista, men man kan avläsa vilken svårighetsgrad som valts genom att poängen står i olika färg. Lätt har grön, medium har blå och svårt har röd färg.

Under "Anpassat spel" finns poängen från de anpassade speltillfällena. Eftersom man kan ställa in hastighet och tid hur man vill kan det vara svårare att jämföra poängen där. Tanken är att man ska kunna jämföra sig med sig själv. Ofta kanske man väljer att ha samma inställning flera gånger och kan då försöka förbättra sitt eget resultat. Genom att använda individuella inställningar kan också personer med olika förutsättningar tävla mot varandra.

Användarinställningar

När man börjar använda Meteor bör man först välja **Ändra användare**. Man får då fram följande meny:



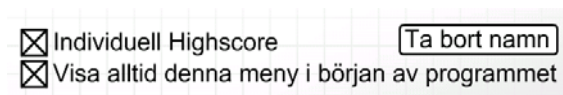
I rutan Namn skriver man in ett namn. Detta kommer då att läggas till i listan. Det innebär att om olika användare spelar på samma dator kan de sedan välja sitt eget namn från listan. Detta är särskilt intressant om man använder den anpassade delen av programmet, eftersom inställningarna sparas för varje användare. Varje gång man väljer ett namn från listan får man med sig den personens inställningar.

Allra första gången bör man också tänka på hur man vill att highscorelistan ska fungera. Man kan nämligen välja om man vill att alla olika användares poäng ska hamna på samma lista, så man kan tävla mot varandra, eller om man vill ha helt individuella highscorelistor (så man bara tävlar mot sig själv).

Gör man ingenting sparas alla poäng på samma lista. Programmet startar automatiskt med den senast valda användaren. Man kan använda programmet direkt genom att välja **Spela**. Vill man ändra inställningarna väljer man **Avancerat**.

Avancerat

När man väljer Avancerat från namn-menyn får man fram följande alternativ:



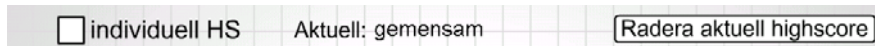
Kryssar man för **Använd individuella highscorelistor** syns bara den aktuella användarens poäng på highscorelistan. Om man

inte kryssar för alternativet sparas alla användares poäng på samma lista. OBS! När man ändrar dessa inställningar följer inte poängen med från den individuella listan till den gemensamma, eller från den gemensamma till den individuella.

Man kan också kryssa för om man vill komma direkt till menyn för att välja namn när man startar programmet. Annars startar programmet automatiskt med den senast valda användaren.

Väljer man **Ta bort namn** får man möjlighet att ta bort namn från listan över användare.

På highscoresidan finns också en Avancerat-knapp. Väljer man den kan man se vilken typ av highscorelista som används, individuell eller gemensam. Man får också möjlighet att radera aktuell highscorelista eller byta mellan individuell till gemensam lista.



OBS! Information om användarinställningar och highscorelistor sparas i textfiler som programmet skapar i den mapp som meteorprogrammet ligger. Om man har lagt programmet (inte bara genvägen) direkt på skrivbordet syns också dessa filer där. Inställningar för namnet Eva sparas t.ex. i filen zEvadata.txt. Listor över namn och highscorepoäng sparas i filen names.txt. **Det är viktigt att man inte av misstag tar bort dessa filer.** Om man däremot vill ta bort alla namn och radera highscorelistan, kan man göra det genom att ta bort filen **names.txt**. Så länge filerna med individuella användardata finns kvar (ex. zEvadata.txt) kan man få fram den informationen igen om man lägger till användaren Eva igen (efter att ha tagit bort den).