

## **Outlive**

Du får ansvar for alt fra minedriften til befrielsen af gidsler i fjendens lejr. *OUTLIVE* byder både på flot grafik og en logisk brugerflade, der gør, at du hurtigt kan kontrollere spillet.

Når demoen er installeret, kan du finde den i Start-menuen under Programmer. Vælg **Take 2** og derefter **Outlive Demo**. Du kan også vælge først at læse om spillet ved at vælge **Outlive Demo-Tech Notes**, der uden at forbinde til Internettet åbner en menu i Explorer.

Hvis du vælger **Outlive Demo**, får du en menu med to muligheder: **Tech Notes** og **Ok**. Klik **Ok**.

Nu skal du indtaste dit navn og vælge sværhedsgrad. Hvis du ikke er vant til at spille denne type strategispil, anbefaler vi, at du vælger **Easy**. Klik **Ok**.

Vælg nu **Single Player**, og derefter **Campaign**.

Nu bliver du spurgt, om du vil spille et prøvespil. En såkaldt "Tutorial". Det bør du sige ja til, da du så på en effektiv måde bliver sat ind i spillets mange funktioner. Klik derfor **Yes**.

Nu får du med både stemme og tekst at vide, hvad du skal. Du skal gennemføre 20 opgaver i alt, og bagefter bliver din indsats evalueret. Klik **Ok**.

Spillet er nu i gang.

Da det er et såkaldt "real time-strategispil", er spillet hele tiden i gang. Det står i modsætning til et såkaldt "turbaseret strategispil", hvor du først oplever konsekvenserne af dine og modstandernes handlinger efter endt tur. Men i *OUTLIVE* sker der også ting og sager, mens du sidder og tænker over næste handling. Så hvis du vil pause spillet, skal du bare venstreklikke på det tikkende ur i skærmens venstre side. Du kan så give de forskellige fabrikker og køretøjer ordrer under pausen, men de bliver ikke udført før du sætter spillet i gang igen.

Mens du har spillet sat til pause, gennemgår vi skærmens elementer:

- I nederste venstre hjørne ser du et kort over hele spilleområdet. De sorte områder er steder, du ikke har været endnu.
- På den lille fane ovenover med navnet **Menu** kan du save, loade eller standse spil. Via **Objectives** kan du genopfriske, hvad din nuværende opgave er.
- Via **?** får du hjælp
- I det store vindue nederst styrer du og får oplysninger om det hus eller køretøj, du har markeret med et venstreklik. De mange tegn til højre giver med et klik kommandoer til enhederne. Hold musen hen over dem og se, hvad de bruges til. Når du skal give en kommando, så klikker du på tegnet og venstreklikker så det sted på

spilleområdet, hvor du vil have ordren udført. Hvis et køretøj bare skal køre fra et sted til et andet, skal du markere det med et venstreklik, og så højreklikke et sted på spilleområdet.

- De fire symboler i skærmens højre side fungerer på samme måde. Hold musen hen over dem og se, hvad de bruges til.
- Indimellem dukker der et stort vindue op i toppen af skærmen. Der får du at vide, hvad din næste opgave er, og hvis du ikke går i gang, så dukker vinduet op igen. Klik på krydset, hvis du har forstået ordren og vil af med vinduet.
- I øverste højre hjørne ser du et tal, der bare stiger og stiger, jo højere tal, jo bedre går det med at udføre dine ordrer. Hvis du klikker på pilen, får du to "barometre", hvor du kan indstille, hvor mange ressourcer du vil bruge på henholdsvis vedligeholdelse og forskning. Intet mindre end 100 % anbefales.

Stop nu pausen ved at venstreklikke på uret.

Du ser nu en bygning, et lille køretøj og et hul i jorden, og en stemme fortæller, at der ikke er tilstrækkeligt med energi. Det lille køretøj er din håndværker, en såkaldt builder. Venstreklik på det, og derefter på symbolet med et dollartegn i det store vindue i bunden af skærmen. Vælg så **Wind Power Plant**, og venstreklik på spilleområdet lige ved siden af den store bygning. Du skulle gerne et øjeblik se en grøn linie imellem vindmølle og bygning. Det betyder, at der er forbindelse. Nu skulle builder gerne gå i gang med at bygge.

**NB!** Hvis byggeriet ikke går i gang, er det enten fordi, du ikke har afsluttet pausen, eller fordi noget af bygningen er placeret uden for spilleområdet.

Når builder er færdig, er din næste opgave er at bygge en fabrik, der kan udvinde jernmalm fra hullet i jorden. Klik på din builder og derefter på dollartegnet, vælg **Ore Extractor**, og klik så oven på hullet. Nu går builder i gang med at bygge.

Nu mangler du køretøjer til at hente og bringe malm. Derfor skal du bygge en fabrik, der laver køretøjer. Klik på din builder, vælg **Basic Buildings** og derefter **Vehicles Factory**, og med et venstreklik et sted på spilleområdet går byggeriet i gang. Når fabrikken er færdig, klikker du på fabrikken og vælger symbolet **Gatherer**, når bilen er færdig, står den ved fabrikkens udgang. Klik på den, og højreklik derefter på minen, og den går nu i gang med at køre malm fra mine til hovedbygning.

Du har nu løst tre af de tyve opgaver. Når alle tyve opgaver er gennemført, vil du blive evalueret. Og har du fået blod på tanden, kan du i stedet for at vælge **Campaign** så vælge **Custom Map**, der sender dig ud på en mission, hvor du spiller på almindelige vilkår.

Husk, at du via Start-menuen/Programmer altid kan vælge **Outlive Demo-Tech Notes** og få hjælp og i øvrigt læse om spillet. Teksten bliver åbnet med Explorer, og brug så de aktive overskrifter i venstre side til at læse om spillet.