

Innehåll

Allmänt

[Medverkande](#)

[Levande Böcker](#)

[Monsterland](#)

[Att komma igång](#)

Detta har hänt!

[En skurk är på rymmen!](#)

Spelets funktioner

[Spela på olika svårighetsnivåer](#)

[Kartan](#)

[Kontrollpanelen](#)

[Programmenyn](#)

[Arkivet](#)

[Olika sätt att färdas](#)

[Städerna](#)

Att spela Sverigejakten

[Sätt igång med spaningarna!](#)

[Budgeten](#)

[Avsluta spelet](#)

[Hur vinner jag?](#)

[Polischefens tips!](#)

Frågor och svar

[Windows 95](#)

[Windows 3.11 & 3.11](#)

[Teknisk support](#)

[Levande Böcker på Internet!](#)

[Licensavtal](#)

Medverkande

Exekutiv producent	Jonas Ryberg, Levande Böcker
Idé, speldesign och produktion	Monsterland
Grafik och animation	David Skoglund
Dialoger och handboksmanus	Erik Johansson
Programmering	David Skoglund
Arkivdelen	Ninna Boëthius och Erik Johansson
Tidningar	Catrin Schmeer
Integrering	Marie Thall
Pedagogisk granskning	Ingrid Åsgård
Fackgranskning	Halvar Sehlin
Ljud och röster	MiMo Sound
Regi	Erik Johansson och Peter Landgren
Ljudeffekter	Patrik Lundell
Förpackning	Jenny Andersson och David Skoglund
Tack till	Jonte R, Pelle T och Steffe K, alla duktiga skådespelare, Jonas Beckeman, Jesper Ullerstam, Thomas Claesson, Bloodmole, Catrin, Marie, Sam, Samuel, Edgar, alla inblandade på Levande Böcker samt alla djarva speltestare.

Levande Böcker

Levande Böcker är Sveriges ledande förlag för interaktiva kunskapsprogram. Den interaktiva formen tillsammans med rörliga bilder, musik, tal och ljudeffekter gör lärandet roligt och spännande. Programmen stimulerar kreativiteten och ökar lusten att lära nya saker.

Gör äventyr av kunskap!

Sverige-jakten är ett av många spännande och lärorika program som ges ut av Levande Böcker. Ett annat spel där man lär sig om Sveriges historia är Svea Rike. För den som istället vill lära sig om egyptisk historia är Pyramiden - gåtan vid Nilens strand ett alternativ. Om du vill ge dig in bland Sagor & äventyr kan du välja mellan Inget knussel, sa Emil i Lönneberga, spöket Casper och Freddi Fisk.

I Levande Böckers serie med Skapa själv-program finns SimStad där man bygger sin egen stad, precis som man vill ha den och SimPark där man skapar sin egen nationalpark. Ett annat Skapa själv-program är Uppfinnarverkstan där man experimenterar bland möjliga och omöjliga grejor. Bygg bilar med Mulle Meck är ytterligare ett program i denna serie. Här får du prova på att vara bilkonstruktör.

I vår serie av Fakta-program finns Äventyret Havet, Mitt första kunskapsäventyr, 3D-Äventyret Människan och Äventyr bland Dinosaurier. Fakta-programmen är späckade med information och erbjuder massor av roliga sätt att lära sig nya saker genom att fakta kombineras med spel och andra aktiviteter.

För den som vill träna på basfärdigheterna, det vill säga att lära sig läsa, skriva och räkna, finns det många program att välja på. I Krakel Spektakels ABC leker man med bokstäver på en grundläggande nivå och i Mera Krakel tränar man på att läsa och skriva. Bland Lek & lär-programmen hittar du Minsting, Lekis, Förskolan samt Första och Andra klass. I vår Matte-serie finns Matteraketen Junior, Matteraketen, Mattemysteriet och Matteskallarnas Television.

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

Monsterland

Vad finns egentligen längst in under din säng? Vad är det för ljud som kommer från garderoben? Och vad finns i den där mörka skrubben under trappan? Det kanske låter läskigt, men om du letar tillräckligt noga, är det just där du hittar vägen till Monsterlandet.

Att komma igång

Här följer allt du behöver veta för att komma igång med Sverige-jakten på din dator.

Systemkrav

Windows 95®

Windows® 3.1 och 3.11

486DX-processor

8 MB arbetsminne (RAM) (16 MB för Windows 95)

2 MB ledigt hårddiskutrymme

SVGA-grafik (256 färger)

Windows-kompatibelt ljudkort

Cd-romspelare (2x)

Windows 95 / Windows 3.1

Närliggande ämnen:

[Installera och starta programmet](#)

Installera och starta programmet

Windows 95

Sverige-jakten använder funktionen Autostart som finns i Windows 95. Första gången du sätter in cd-skivan i datorn startar installationen automatiskt och du behöver bara följa anvisningarna i installationsprogrammet. När programmet sedan är installerat startar det automatiskt när du sätter in cd-skivan.

Avinstallera programmet

Gör så här om du vill avinstallera och därmed ta bort programmet från hårddisken:

1. Klicka på Start.
2. Välj Inställningar och klicka på Kontrollpanelen.
3. Dubbelklicka på Lägg till / Ta bort program.
4. Klicka på Sverige-jakten.
5. Klicka på Lägg till / Ta bort program.
6. Klicka på Ja.

Windows 3.1 och 3.11

Installera programmet

1. Starta Windows och sätt in cd-skivan i cd-romspelaren.
2. Välj alternativet Kör under menyn Arkiv i Programhanteraren.
3. Skriv D:\SETUP, där D är namnet på cd-enheten. Klicka på OK.
4. Följ anvisningarna i installationsprogrammet.

Starta programmet

1. Sätt in cd-skivan i cd-romspelaren.
2. Dubbelklicka på programgruppen Levande Böcker. (Om du inte hittar programgruppen kan du välja Fler fönster i menyn Fönster.)
3. Dubbelklicka på ikonen för Sverige-jakten.

En skurk är på rymmen!

En morgon händer något mycket märkligt i konungariket Sverige. Någonstans i vårt avlånga land har en stor sak försvunnit; en byggnad, en stad eller kanske en nöjespark. Ögonvittnen berättar att de sett en mystisk man mixtra med en konstig apparat bara sekunderna innan försvinnandet. Mannen var klädd i en svart överrock och hade mörka solglasögon på sig. Polisen tycker att signalementet stämmer in på en av landets värsta skurkar, en mystisk vetenskapsman som är känd under namnet "Professorn". Dessutom försvann Professorn spårlöst från sin fängelsecell för några månader sedan.

Professorn är en hyperintelligent uppfinnare och dessutom en manisk samlare. Senast satt han i fängelse för att ha försökt samla på sig Sveriges alla frimärken. Polisen misstänker nu att Professorn har kommit på sin mest avancerade uppfinning hittills - en förminskningsapparat! De tror att han kommer att använda sin apparat för att förminska Sveriges mest kända byggnader och på så vis skapa en egen Sverige-samling!

Mer än så här lyckas dock inte polisen komma på. Situationen är verkligen inte lätt. Polisen har inget spår efter förövaren men misstänker att han kommer att slå till igen.

Vad händer nu?

Polisen står alltså helt maktlös och vänder sig därför till landets skickligaste spaningsledare; dig! Du leder spaningarna och har till din hjälp tre detektivkollegor, ett arkiv med geografiska fakta och sist men inte minst: din egen hjärna. Dina tre kollegor är ute på fältet och letar efter ledtrådar. De rapporterar allt de hör och ser till dig.

Nu gäller det att du drar rätt slutsatser och dirigerar dina detektiver så att de kan ta fast Professorn innan han hinner stjäla fler saker och ställa till mer skada.

Spela på olika svårighetsnivåer

Innan du kommer in i själva spelet, kan du ställa in svårighetsnivån för den aktuella omgången av Sverige-jakten. Det finns tre olika svårighetsnivåer. Första gången du spelar, är det bäst att spela på den lättaste nivån. När du sedan tycker att du har blivit en duktig spaningsledare, kan du börja på nästa nivå. För att bli utnämnd till Mästerdetektiv som är den finaste utnämningen, måste du spela på den svåraste nivån.

Kartan

Om du för pekaren uppåt mot kartans övre del, rullar kartan uppåt. Drar du istället pekaren nedåt, mot kartans nederkant, rullar kartan nedåt.

Om du undrar över något på kartan, t ex vad en stad eller en sjö heter, håller du bara pekaren stilla någon sekund över det objekt som du vill veta mer om. Det visas då en liten skylt som talar om vad du pekar på. Om du klickar när du ser skylten, kommer du in i arkivet. Arkivet förklaras mer utförligt senare.

Översiktskartan

Längst upp i vänstra hörnet finns en översiktskarta över Sverige. Om du klickar någonstans på den, flyttas och centreras den stora kartbilden på den plats du just klickat. På översiktskartan finns även en ruta med vars hjälp du kan rulla den stora kartan upp och ner; klicka bara på rutan, håll musknappen nedtryckt och flytta rutan upp eller ner.

Kontrollpanelen

Klockan

På klockan ser du hur lång tid din jakt tar. Det gäller att du skyndar dig så att skurken inte hinner smita! Tiden går när du befinner dig "på kartan", men speler fryser och skurken står stilla när du utforskar städerna.

Arkivet

Genom att klicka på arkivskåpet, kommer du till arkivet där du kan kontrollera ledtrådar och läsa mer om Sveriges geografi. Läs mer om Arkivet senare.

Detektiverna

De tre förstoringsglasen symboliserar dina tre detektiver som befinner sig på resande fot ute i landet. Varje detektiv har en viss mängd pengar som används till att köpa biljetter och information. Under förstoringsglasen visas hur mycket pengar detektiverna har kvar. Om du klickar på förstoringsglaset för en detektiv, kommer du direkt till den stad där detektiven är för tillfället.

Pejlingsapparaten

Polisens laboratorium håller på att utveckla en maskin som kan spåra professors förminskningsapparat och om du har tur, skickar de maskinen till dig. I så fall dyker den upp här och du använder apparaten genom att klicka på den. Pejlingsapparaten måste laddas upp mellan pejlingarna, så använd apparaten på ett klokt sätt.

Knapp till programmenyn

Om du klickar på knappen längst nere i högra hörnet kommer du till programmenyn.

Programmenyn

Härifrån kan du starta en ny spelomgång eller fortsätta spela den omgång du håller på med. Du kan också välja att gå in i Arkivet eller avsluta hela programmet.

När du avslutar programmet, sparas automatiskt den omgång av Sverige-jakten som du håller på med. När du sedan startar spelet nästa gång, kan du välja mellan att fortsätta där du slutade eller börja en ny omgång.

Arkivet

I Arkivet finns mängder av information som du kan ha nytta av i din jakt på skurken. Du kan komma till Arkivet på tre olika sätt:

- 1) Klicka på arkivskåpet i kontrollpanelen. Du kommer då till innehållsförteckningen.
- 2) Håll pekaren stilla över något på kartan och klicka när det visas en liten skylt. Du kommer då direkt till det uppslagsord som visades på skylten.
- 3) I programmenyn kan du också gå till Arkivet. Du kommer då till innehållsförteckningen.

I Arkivets olika artiklar kan du läsa mer om saker du undrar över. Du bläddrar genom att klicka på pilarna till höger och vänster. Efter varje artikel, finns tips om andra artiklar där du kan hitta fler intressanta saker. Om du klickar på någon av artiklarna, kommer du direkt dit. Klickar du på Innehållsförteckning, kommer du till sakregistret där alla uppslagsorden står i alfabetisk ordning. Här kan du också bläddra med hjälp av pilarna och sedan välja ett uppslagsord genom att klicka på det.

I din jakt efter skurken uppstår det ofta situationer där du måste kontrollera ledtrådar som du får från olika personer. Även små ledtrådar kan visa sig vara väldigt värdefulla när du kombinerar dem med information som du hittar i Arkivet.

Olika sätt att färdas

Husen på kartan symboliserar städer och orter av olika storlekar. Detektiverna kan ta sig till och från städerna på olika sätt. De vanligaste färsätten är buss, tåg, båt och flygplan. Om man frågar folk i städerna, kan man även få lift med lastbilar eller kanske bli medbjuden på en ballongfärd. På kartan finns vägar, järnvägar, flygplatser och hamnar utmärkta.

- En väg till eller från en stad symboliserar att det staden har någon form av vägförbindelse. Detta innebär att dina detektiver kan åka buss till och från staden. Det är ganska billigt att åka buss men nackdelen är att det inte går särskilt fort.
- Räls symboliserar järnvägsförbindelse, vilket innebär att du kan låta detektiverna ta tåget. Tåget är ett snabbt sätt att ta sig mellan två städer men en tågbiljett kostar mer än en bussbiljett.
- En brygga symboliserar att staden har en hamn och att man alltså kan ta en båt till en annan stad som har hamn. Med båt kommer dina detektiver långt för en liten penning men båtresan tar ganska lång tid.
- En landningsbana innebär att staden har en flygplats och att man alltså kan ta flyget till en annan ort som också har flygplats. Med flygplan kommer du väldigt långt på kort tid. Det är det snabbaste sättet du kan resa på men det är också det dyraste. Dessutom är det bara Kiruna, Östersund, Stockholm, Göteborg och Malmö som har flygplatser.

Städerna

När en detektiv har kommit till en stad, markeras detta med en ruta runt staden. Du kan då klicka på staden för att undersöka den närmare med hjälp av din detektiv. Du kan även komma till den aktuella staden genom att klicka på detektivens förstoringsglas i Kontrollpanelen. Städerna är olika stora och kan innehålla flera olika sorters människor och funktioner:

- Konduktören står vid sin buss. Här kan du köpa biljetter och se vad bussresorna från staden kostar.
- Vid stationen finns stinsen. Av honom köper du tågbiljetter och får information om biljettpriiser.
- Om staden har en flygplats, finns det ett kontrolltorn i staden. Här kan du se vart du kan flyga och hur mycket en flygbiljett kostar.
- Om din detektiv befinner sig i en hamnstad, kan du prata med kaptenen och försöka åka med en båt för en billig slant.
- Dessutom finns det lastbilschaufförer, kioskiträden, korvgubbar och massor av andra figurer som dina detektiver kan prata med. Du kan få en hel del hjälp av personerna i städerna, även om det kan kosta en slant ibland.

Att prata med personerna

När du tittar runt i staden, ser du att personerna rör på sig när du för pekaren över dem. Om du klickar på en person, kommer det upp en ruta med personen där denne hälsar på dig. I den andra rutan som också kommer upp, finns dina svarsalternativ. Här kan du välja vad du vill säga till personen. Klicka på det alternativ som du vill säga. Personen svarar då och du får upp nya svarsalternativ. Om du klickar utanför någon av rutorna, återgår du till stadsfönstret. Klickar du på personen, säger denne sin replik igen..

Sätt igång med spaningarna!

När ditt uppdrag börjar, har Professorn just begått sitt brott och försvunnit ifrån brottsplatsen. Dina detektiver är redan ute i landet och är redo att sätta igång. En av detektiverna har åkt till den ort där brottet just ägde rum. Detektiverna väntar nu på dina order.

- Ett bra sätt att börja är att utforska staden där brottet begicks. Finns det några ledtrådar? Har skurken kanske lämnat ett spår efter sig? Fråga ut personerna i staden! Är det någon som sett vart skurken har tagit vägen? Du kan också undersöka grannstäderna och prata med personerna där för att på så vis försöka kartlägga bovens flyktväg.
- Tänk efter vilka sätt som skurken kan ha flytt på och vart han kan ha åkt. Det kan vara bra att snabbt ta sig till en viktig knutpunkt där flera vägar och transportsätt strålar samman.
- När du fått upp ett spår gäller det att följa upp spåret så att det inte kallnar, samtidigt som du måste vara taktisk när du flyttar dina detektiver mellan orterna.

Budgeten

Det kostar pengar att åka kors och tvärs genom landet och varje detektiv har sin egen budget som han/hon måste hålla sig inom. När en detektiv har blivit så pank att han/hon inte längre kan köpa biljetter, måste han/hon stanna i staden där han/hon befinner sig för tillfället. Detektiven bevakar då staden men kan inte resa någonstans. Tänk därför på att utnyttja pengarna klokt!

Avsluta spelet

Du avslutar Sverige-jakten i Programmenyn. Du kommer till Programmenyn genom att klicka på knappen nere i högra hörnet. I menyn väljer du sedan alternativet "Avsluta". Ditt pågående spel sparas då automatiskt och nästa gång du startar Sverige-jakten, kan du välja mellan att fortsätta där du slutade eller starta en ny omgång (Se "Programmenyn" under "Spelets funktioner").

Hur vinner jag?

Du vinner när du har fullgjort ditt uppdrag och rättvisan har segrat, det vill säga när någon av dina detektiver har tagit fast Professorn så att han kan överlämnas till polisen.

Skurken tas fast genom att en av dina detektiver flyttas till den stad där skurken befinner sig. Detta kan låta lätt, men kom ihåg att Professorn är väldigt listig. Du måste vara riktigt slug för att överlista honom. Självklart åker Professorn aldrig till en stad om det finns en detektiv där. Är du skicklig, kan det dock uppstå situationer där han inte har något val. Då är det bara att stå där och vänta på ditt byte.

Försök att ringa in skurken med hjälp av ledtrådarna. Begränsa hans rörelsefrihet genom att skära av hans flyktvägar och jaga in honom i hörn. Så småningom kan du försöka ta fast Professorn genom att låta en av detektiverna resa till staden där du tror att han befinner sig.

När du har vunnit, får du en sammanställning av hur lång tid jakten har tagit och hur många nya byggnader professorn har stulit under tiden. Du får en sammanfattande poängsumma och till sist en utnämning. Beroende på hur duktig spaningsledare du har varit, får du olika utnämningar. Det bästa du kan bli är Mästerdetektiv men då måste du ha spelat på den svåraste nivån.

Polischefens tips!

- För att kunna ringa in skurken, måste du jaga honom med alla tre detektiverna samtidigt! Det räcker inte att jaga med en enda detektiv, utan du måste vara finurlig och ringa in honom!
- Ta dig tid och undersök städerna noggrant. Tänk på att spelet "fryser" och skurken inte rör sig när du har en stadsruta uppe.
- Tänk på de olika färdvägarna till och från städerna - om någon har sett att skurken tog bussen, kan du ju utesluta städer som det bara finns järnväg till.
- Det kan vara bra att bevaka viktiga knutpunkter som t ex städer med flygplatser eller flera förbindelser till andra städer. Har du en detektiv på ett sådant ställe, begränsas skurkens valmöjligheter betydligt.
- Använd arkivet ofta! En bra spaningsledare måste kontrollera de ledtrådar som kommer från personer i de olika orterna.
- Personer som har pratat med skurken är särskilt intressanta. Även om de inte kommer ihåg exakt vad skurken har sagt, kan det ofta vara en ledtråd av stort intresse. En vag ledtråd kan ofta bli klar och tydlig om man tittar i arkivet med ledtråden i bakhuvudet.
- Tänk på dina detektivs respektive budgetar! Ofta är det bra att kombinera olika färd sätt för att få en lämplig blandning av snabba resor och billiga biljetter.
- I vissa lägen kan det dock vara helt rätt att lägga en detektivs sista pengar på en viktig resa, t ex en tidsbesparande flygresor eller en resa till en stad som du måste kontrollera.
- Använd inte pejlingsapparaten i onödan! Batteriet måste laddas om mellan användningarna och under tiden kan du inte använda appraten.
- För att bli utnämnd till Mästerdetektiv, som är den finaste utmärkelsen en spaningsledare kan få, måste du spela på den svåraste nivån!

Windows 95

Programmet körs i ett litet fönster mitt på skärmen. Hur kan jag ändra storleken på fönstret?

De flesta av våra program är gjorda för att köras i upplösningen 640x480 punkter. Det går inte att ändra storleken på fönstret utan du måste ändra upplösningen till 640x480 punkter.

Jag får ett meddelande som säger att programmet kräver en grafikdrivrutin som stöder 256 färger. Vad betyder det?

Programmet behöver en grafikdrivrutin som stöder 256 färger. Du kan inte använda fler eller färre färger. Så här gör du för att ändra antalet färger.

- 1) Klicka på Startknappen och välj Inställningar på Startmenyn.
- 2) Välj Kontrollpanelen.
- 3) Dubbelklicka på Bildskärm.
- 4) Du får nu upp Egenskaper för bildskärm. Välj fliken Inställningar.
- 5) I rutan Färgpalett klickar du på nedåtpilen. Du får nu upp de olika alternativen på antalet färger. Välj 256 färger och klicka sedan på OK. Eventuellt behöver du starta om Windows innan färgändringarna träder i kraft. Kom ihåg att spara innan du startar om Windows.

Ljudet är dåligt, det knastrar och/eller vissa bokstäver/ord försvinner. Vad är det för fel?

Med största sannolikhet har du en ljuddrivrutin som inte är uppdaterad och därför inte fungerar korrekt. Om du har tillgång till Internet uppdaterar du denna genom att bege dig till tillverkarens webbplats och ladda ner en ny drivrutin. I annat fall bör du kontakta din datoråterförsäljare eller datortillverkarens support.

Datorn låser sig när jag ska starta eller installera programmet. Vad är fel?

Kontrollera att inga program är igång i bakgrunden genom att trycka på CTRL+ALT+DEL. De enda aktiva programmen bör vara Explorer och Systray. Fungerar inte detta orsakas problemet förmodligen av en gammal grafik- eller ljuddrivrutin. Om du har tillgång till Internet uppdaterar du denna genom att bege dig till tillverkarens webbplats och ladda ner en ny drivrutin. I annat fall bör du kontakta din datoråterförsäljare eller datortillverkarens support. Har du ett kort av nyare modell bör du kontrollera med tillverkaren eller säljaren att det inte har kända begränsningar eller nya drivrutiner.

Jag får upp ett felmeddelande som säger att "Programmet har utfört en förbjuden åtgärd". Vad beror detta på och hur kommer jag vidare?

Kontrollera att inga program är igång i bakgrunden genom att trycka på CTRL+ALT+DEL. De enda aktiva programmen bör vara Explorer och Systray. Fungerar inte detta orsakas problemet förmodligen av en gammal grafik- eller ljuddrivrutin. Om du har tillgång till Internet uppdaterar du denna genom att bege dig till tillverkarens webbplats och ladda ner en ny drivrutin. I annat fall bör du kontakta din datoråterförsäljare eller datortillverkarens support. Har du ett kort av nyare modell bör du kontrollera med tillverkaren eller säljaren att det inte har kända begränsningar eller nya drivrutiner.

Jag har Windows NT och får inte programmet att fungera. Vad är fel?

Våra program är inte gjorda för Windows NT.

Windows 3.11 & 3.11

Programmet körs i ett litet fönster mitt på skärmen. Hur kan jag ändra storleken på fönstret?

De flesta av våra program är gjorda för att köras i upplösningen 640x480 punkter. Det går inte att ändra storleken på fönstret utan du måste ändra upplösningen till 640x480 punkter.

Jag får ett meddelande som säger att programmet kräver en grafikdrivrutin som stöder 256 färger. Vad betyder det?

Sverige-jakten behöver en grafikdrivrutin som stöder 256 färger. Du kan inte använda fler eller färre färger.

Hur ändrar jag grafikdrivrutin? Hur ändrar jag upplösning/antalet färger?

- 1) Se till att du har dina Windows-disketter till hands.
- 2) Kör Windows Installationsprogram, som ligger i Huvudgrupp.
- 3) Välj Arkiv, Ändra systeminställningar.
- 4) Klicka på pilen till höger om Bildskärm.
- 5) Välj den inställning du önskar. Klicka på OK.
- 6) Om programmet frågar om du vill använda den aktuella drivrutinen, klickar du på knappen Aktuell. I annat fall stoppar du in den Windowsdiskett som begärs och klickar på Starta om datorn när filerna har kopierats.

Ljudet är dåligt, det knastrar och/eller vissa bokstäver/ord försvinner. Vad är det för fel?

Med största sannolikhet har du en ljuddrivrutin som inte är uppdaterad och därför inte fungerar korrekt. Om du har tillgång till Internet uppdaterar du denna genom att bege dig till tillverkarens webbplats och ladda ner en ny drivrutin. I annat fall bör du kontakta din datoråterförsäljare eller datortillverkarens support. Har du ett kort av nyare modell bör du kontrollera med tillverkaren eller säljaren att det inte har kända begränsningar eller nya drivrutiner.

Datorn låser sig när jag ska starta eller installera programmet. Vad är fel?

Felet beror förmodligen på att du har en grafikdrivrutin som inte fungerar ihop med vårt program. Vi rekommenderar att du kör Windows standarddrivrutin SuperVGA (förkortas SVGA). Det är även möjligt att det är något program aktivt i bakgrunden som stör. Tryck på CTRL+ESC och avsluta alla program utom Programhanteraren.

Jag får upp ett felmeddelande som säger att "Programmet har utfört en förbjuden åtgärd". Vad beror detta på och hur kommer jag vidare?

Felet beror förmodligen på att du har en grafikdrivrutin eller ljuddrivrutin som inte fungerar ihop med vårt program. Vi rekommenderar att du kör Windows standarddrivrutin SuperVGA (förkortas SVGA). Det är även möjligt att det är något program aktivt i bakgrunden som stör. Tryck på CTRL+ESC och avsluta alla program utom Programhanteraren.

Jag har Windows NT och får inte programmet att fungera. Vad är fel?

Våra program är inte gjorda för Windows NT.

Teknisk support

Har du fler frågor? Har du synpunkter på programmet eller vill du kanske bara tala med oss?
Kontakta oss på Levande Böcker via telefon, e-post eller brev:

Telefon	08-406 03 70
Fax	08-406 03 60
E-post	support@levande.se
Internet (www)	http://www.levande.se (Under Kundtjänst finns Teknisk support och svar på vanliga frågor)
Postadress	Levande Böcker AB Support Dalagatan 7 111 23 Stockholm

Levande Böcker på Internet!

Titta gärna in till oss på Internet - där finns allt möjligt kul!

Adress till Levande Böckers hemsida:

<http://www.levande.se>

Alla barn är särskilt välkomna till:

<http://www.barnlandet.se>

Alla föräldrar borde titta närmare på:

<http://www.mammapappa.se>

Licensavtal

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

Licens

Programmet är licensierat, inte sålt, till Användaren av LB och får endast användas under iakttagande av garantibestämmelserna. LB förbehåller sig alla rättigheter som inte uttryckligen har upplåtits till Användaren.

Kopiering

Licensavtalet ger Användaren rätt att använda Programmet på en dator i taget. Kopiering av Programmet är förbjuden.

Begränsningar i nyttjanderätten

Programmet och det medföljande tryckta materialet är skyddade enligt lagen om upphovsrätt. Användaren förbinder sig att inte på något sätt återskapa Programmets källkod så att den kan uppfattas och användas av Användaren eller någon annan. Användaren har inte rätt att förändra, anpassa, översätta, hyra ut, leasa, sälja vidare med vinst eller distribuera Programmet och inte heller lagra det på ett allmänt nätverk eller skapa deriverade produkter baserade på Programmet eller någon del av det. Användaren förbinder sig att varken helt eller delvis sprida Programmet eller det medföljande tryckta materialet till andra eller elektroniskt överföra Programmet från en dator till en annan via nätverk

Rättigheter

Användaren äger den eller de disketter eller cd-romskivor på vilka Programmet är lagrat, men LB förbehåller sig äganderätten till alla kopior av själva Programmet. Programmet är upphovsmässigt skyddat.

Begränsningar av garantiansvar

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

Ansvarsfrihet

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

Begränsad garanti. LB ersätter kostnadsfritt skadade handböcker och disketter eller cd-romskivor på vilka Programmet är lagrat, förutsatt att de returneras tillsammans med kvitto innan garantitiden har gått ut. Om LB inte kan erbjuda handböcker och/eller cd-romskivor, skall Användaren få tillbaka köpeskillingen.

Varken LB, dess produktutvecklare, anställda, underkonsulter eller distributörer, är i något fall ansvariga för indirekta skador (inklusive skada genom utebliven affärsvinst, avbrott i verksamheten, förlust av information o dyl) som beror på nyttjandet eller oförmåga att nyttja Programmet eller det medföljande tryckta materialet, även om LB, eller någon auktoriserad representant för LB, har underrättats om risken för att sådana skador kan uppkomma.

Allmänna bestämmelser

Uppsägning av licens

Denna licens gäller tills vidare. LB förbehåller sig rätten att säga upp avtalet om Användaren bryter mot något av villkoren i licensavtalet. Om licensen upphör att gälla, skall Programmet och alla kopior av det förstöras. Användaren kan själv när som helst säga upp denna licens genom att förstöra Programmet och alla kopior av det. Uppsägning av licensavtalet skall snarast meddelas LB.

Avtalets giltighet

Detta avtal innehåller samtliga villkor beträffande Programmet och ersätter i egenskap därav alla andra eventuella avtal, muntliga såväl som skriftliga, rörande Programmet och det medföljande tryckta materialet.

Generella villkor

Ingen företrädare för LB, vare sig återförsäljare, agent eller anställd, kan ändra eller utöka dessa garantibestämmelser muntligt eller skriftligt, uttryckligen eller underförstått. Det gäller även Användaren. Förklaras någon del av detta avtal vara ogiltig av en domstol, skall övriga delar kvarstå som gällande. Underlåtenhet att iaktta någon del av detta avtal innebär inte att den delen av avtalet är ogiltig.

