



Det sista som lämnar dig är fantasin ...

KOSMOPOLSKA

Innehåll

Konstruktion och tillverkning av rymdskepp – instruktioner	10, 16
Yrkeskategorier	12
De olika byggnaderna	14
Menyraden	18
Systemkrav	20
Installation och start av spelet	20

Du har hamnat i fängelse.

En trång och smutsig cell någonstans i Europa.

Du vet inte vem du är eller varför du sitter där.

Men en sak vet du säkert:

De som stängt in dig kan aldrig, aldrig
ta din fantasi eller kreativitet ifrån dig.

Den är ditt syre, din livlina,
det enda som håller dig uppe.

I Kosmopolska är fantasin ditt vapen,
som gör att du överlever och kan lösa gåtan
med ditt förflutna.



I fängelsecellen

Du rör dig runt i fängelsecellen på följande sätt:

För att vända dig om i cellen
– klicka på pilarna i bildens nederkant.

För att gå fram till ett föremål
– klicka i bilden.

För att vrida och vända på ett föremål
– klicka på pilarna i bildens ytterkant.

Var uppmärksam på hur markörens utseende förändras när du för den över bilden. Markören indikerar när det går att interagera med ett objekt i bilden. Det lönar sig aldrig att klicka massor med gånger på samma ställe i bilden.

Speciella ikoner

Under vissa avsnitt i spelet kommer speciella ikoner att dyka upp. Dessa indikerar att du skall interagera med datorn på ett speciellt sätt.



Hörlurar underlättar för att lösa pusslet.



Styr med piltangenterna på tangentbordet.



Skriv in text från tangentbordet.

Vad är det jag skall leta efter?

**Du skulle kunna lägga dig på sängen
och apatiskt stirra upp i taket.**

Men du gör det inte.

**Istället vankar du av och an i cellen,
undersöker den minutiöst och upptäcker
små, små spår av någonting
som inte tillhör cellens grå vardag.**

**Finns de där i verkligheten
eller bara i ditt undermedvetna?**

Har de med ditt förflutna att göra?

**Genom att kombinera logik och intuition
kommer du upptäcka att det finns vägar
ut ur cellen. Inte till friheten**

men till din fantasi och ditt undermedvetna.

**Det är bara så du kan lösa gåtan
med det förflutna och få veta varför
du sitter i fängelse.**

I fantasivärlden – Kosmopolska

Livet har alltid två sidor. Så även i den här berättelsen.

I din fantasivärld Kosmopolska finns ingen ondska
eller girighet. Inga fängelser där människor hålls inlåsta.

Det är en ljus och positiv bild av världen.

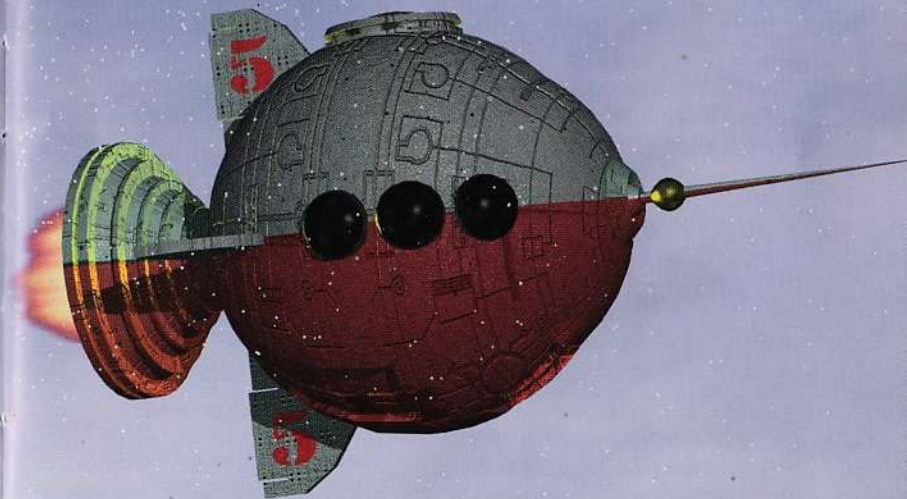
Lite naiv kanske men definitivt optimistisk.

I din fantasi drivs människor av entusiasm

och lusten att delta i det stora rymdäventyret!

Att färdas i rymden, besöka främmande planeter,
resa genom svarta hål och möta utomjordiska civilisationer.

För dem är det självklart att en bättre värld väntar oss.



Konstruktion och tillverkning av rymdskepp – instruktioner

Konstruktion och tillverkning av rymdskepp är den mest komplicerade delen i Kosmopolska – funktionellt sett. Till din hjälp har du tre kosmonauter och en samling arbetslösa du kan anställa så länge det finns pengar.

Har du spelat strategispel tidigare kommer du lättare att förstå gränssnittet. I Kosmopolska kämpar du mot fransmän, schweizare och amerikanare. Kom bara ihåg att nu handlar det inte om krig eller destruktions utan om den stora kapplöpningen mot rymden!



Dina kosmonauter

Först några grundläggande förklaringar

De tre kosmonauterna överger dig aldrig och kostar inget i lön. Dessutom är de ensamma om att ha både teoretiska och praktiska kunskaper, även om de inte är duktiga på något speciellt område. Markera en kosmonaut med musen och klicka på kartan dit du vill han skall gå.



Knapp för att anställa arbetare.

För att få fler människor att delta i ditt team måste du först anställa dem. Markera en kosmonaut och klicka på knappen "Anställ" i panelen. Markera därefter någon av arbetarna för att anställa dem.

Tips! De arbetslösa arbetarna brukar hålla till vid puben. Tryck på P-tangenten för att visa puben.



Knapp för att avskeda arbetare.

Avskeda arbetare som inte har några arbetsuppgifter. Det finns inget värre än att ha massa overksammarbetare som står och kostar pengar. Om du inte har några pengar kvar i kassan, säger arbetarna upp sig självmant.

Tips! Ibland kan det dock vara strategiskt att inte avskeda overksammarbetare. Det kan vara om det är svårt att få tag i en speciell kompetens.

Teoretiska yrken



Det finns fem teoretiska yrken och fem praktiska.



Praktiska yrken

Det finns tio olika yrkeskategorier bland de arbetare du kan anställa. Fem av dem är teoretiska och de andra fem är praktiska. För att forska fram ritningar använder du teoretikerna och för att bygga byggnaderna eller tillverka de olika komponenterna använder du praktikerna.

***Tips!** De olika arbetarna har olika kompetens. Välj arbetare efter behov och gör det med omsorg!*

Teoretiska kompetenser



Praktiska kompetenser



De olika byggnaderna



Ditt lokala lager. Här förvaras plåt, trä och färg.

I det lokala lagret förvaras förråden av plåt, trä och färg, som behövs för tillverkningen av byggnader och komponenter. Det lokala lagret utgör mittpunkten för det område du får bebygga på kartan. När lagret är tomt på någon av de tre råvarorna måste du kommendera en av dina mannar att hämta mer i de gemensamma lagren som du hittar någonstans på kartan. Alla typer av arbetare kan hämta råvaror.

Tips! Ta tidigt reda på var de gemensamma lagren för trä, plåt och färg ligger någonstans på kartan och se alltid till att ha ditt lokala lager välfyllt!

Forskningscentret.

I forskningscentret forskar du fram ritningar, som du sedan använder för att tillverka en byggnad eller en komponent. Du placerar en forskare i forskningscentret genom att kommendera honom eller henne att gå dit. De ritningar du kan forska på visas som knappar i panelen. När du valt ritning syns hur mycket arbete som behövs inom varje kompetens.

Tips! Tänk på att välja kompetens bland forskarna som motsvarar behoven hos det du tänker forska på.



Glasskiosker drar alltid till sig turister.

Att bygga en glasskiosk är alltid en god investering eftersom du kan tjäna pengar på de turister, som springer omkring på byggplatsen och är i vägen. Forska först fram ritningarna i forskningscentret och sätt därefter i gång bygget.

I destilleriet produceras vodka, som används till bränsle i alla moderna rymdskepp.

Alla rymdskepp behöver bränsle och för att producera det krävs ett destilleri. Så fort destilleriet är uppfört startar produktionen av vodka.



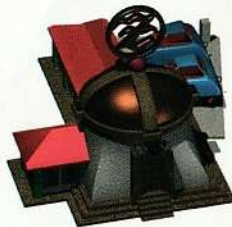
På startplattan tar rymdfarkosten form.

Startplattan är den plats där du kommer att kunna se hur rymdskeppet sakta tar form och blir mer och mer färdigt. Markera startplattan för att se vilka delar som fattas för att bli klar med nästa fas av bygget.



Banken ger ränta på dina pengar.

Bygger du en bank kommer du att få ränta på de pengar du har. Det kan vara en god investering om det är ett stort bygge som skall genomföras, exempelvis bygget av Mars-raketen.



Så här gör du för att konstruera och tillverka en rymdfarkost

🎯 Bygg ett forskningscenter

Det första du bör göra är att bygga ett forskningscenter. Markera en kosmonaut, klicka på ikonerna för forskningscenter i panelen och välj en plats på kartan där du vill bygga. Du måste bygga i närheten av ditt lokala lager. Skicka in en eller två kosmonauter direkt i byggområdet för att få fart på bygget.

🎯 Anställ lämpliga arbetare

Skicka iväg en kosmonaut till puben för att anställa några lämpliga arbetare. Anställ en snickare till bygget av forskningscentret. Anställ en arkitekt och en fysiker för att börja forska fram ritningarna till glasskiosken.

🎯 Se till att alla anställda är i arbete

Se till att forska kontinuerligt i forskningscentret. Varje sekund teoretikerna sitter överksamma kostar de pengar utan att tillföra något. Samma sak gäller praktikerna. Var på din vakt när arbetarna står och hänger utanför destilleriet. Var inte rädd för att avskeda arbetare.

🎯 Fyll kontinuerligt på ditt lokala lager

Glöm inte att hela tiden kontrollera innehållet i ditt lokala lager. Om något behövs fyllas på, gör det direkt. Om du inte gör det stannar tillverkningen upp. Svetsaren kan inte svetsa om det inte finns plåt, målaren behöver färg, snickaren trä osv.

🎯 Hur vinner jag i rymdkapplöpingen?

Du vinner rymdkapplöpingen genom att bli först med en färdig rymdfarkost. På den första nivån (satellit-attrappen) tävlar du inte mot någon annan nation utan målet är att bygga klart satellit-attrappen med de pengar du blivit tilldelad.



Menyraden

Du får fram menyraden genom att trycka på mellanslagstangenten. Detta fungerar inte om en film spelas eller om du är inne i Konstruktions- och Tillverkningsdelen. Vänta i så fall tills dessa är klara. Du kan skippa filmsekvenserna i spelet genom att trycka på Esc-tangenten. Dock rekommenderar vi att du ser dessa i sin helhet då de har stor betydelse för berättelsen.

Nedanstående menyval finns tillgängliga:

Nytt spel *Nytt spel* väljer du om du vill starta om äventyret från början.

Spara spel Du kan spara ditt äventyr i Kosmopolska. Välj ett namn på din sparade fil och en plats på hårddisken där du vill spara. När du i fortsättningen väljer *Spara* kommer programmet att spara ditt äventyr i den namngivna filen.

Spara som *Spara som* fungerar på samma sätt som menyvalet *Spara* med den skillnaden att du varje gång har möjlighet att välja ett nytt filnamn till ditt sparade äventyr.

Ladda spel För att ladda in ett sparat spel väljer du *Ladda*. Äventyret kommer att fortsätta i det avsnitt där du senast sparade.

Avsluta Kosmopolska Avslutar Kosmopolska.

Göm menyrad Gömmer menyraden igen. Detta kan också göras med ett tryck på mellanslagstangenten.

Ljudvolym Välj ljudvolym från 0 till 7.



Systemkrav

Nödvändig hårdvara

- Pentium 90 MHz
- 16 MB RAM
- 4X CD ROM
- Soundblaster-kompatibelt ljudkort
- 25 MB ledigt hårddiskutrymme
- Stereohögtalare eller hörlurar

Nödvändig mjukvara

- Windows 95
- DirectX 3.0 eller högre (version 5 medföljer Kosmopolska)
- QuickTime 2.1 eller högre (version 2.1.2 medföljer Kosmopolska)

Installation och start av spelet

Stoppa in CD 1 i datorns CD-spelare.

Dubbeltklicka på ikonen "Installera Kosmopolska" för att starta installationsprogrammet. I listan till höger visas de olika alternativen för installationen. Välj "Installera Kosmopolska" och tryck "OK" för att installera de nödvändiga filerna för spelet på din dator.

Installation av DirectX och QuickTime

Om du inte har "DirectX" 3.0 eller högre på din dator måste du välja att installera det. ("DirectX" medföljer Windows 95 från 1997).
Välj "Installera DirektX 5.0 från listan och tryck "OK".

Om du inte har QuickTime 2.1 på din dator måste du välja att installera det för att kunna spela Kosmopolska.
Välj "Installera QuickTime 2.1.2" från listan och tryck "OK".

Felkällor

- *Vissa filmer uppdateras inte fullt ut och ser "förstörda" ut.*
 - Ditt grafikkort och/eller din CD håller inte nödvändig prestanda.
 - Kör du din bildskärm (Display area) i 640*480 upplösning?
Undersök och ändra inställningar under "Bildskärm" i Kontrollpanelen.
- *Vissa avsnitt hoppas över eller felmeddelandet "Sprite property not found..." visas.*
 - Du har inte QuickTime 2.1 installerat. Se rubrik ovan.
- *Återhopp från "Byggmodulen" i Kosmopolska fungerar inte.*
Felmeddelandet "Filen INIT.DXR är upptagen..." visas.
 - Filen "INIT.DXR" ligger i mappen "KOSMOPOL" och måste vara skrivskyddad. Högerklicka med musen på filen, välj Egenskaper och kryssa i Skrivskydd.

Credits

KONCEPT OCH SPELIDÉ (I ALFABETISK ORDNING)

MATTIAS ADOLFSSON
JENNY BRUSK
JÖRGEN FLODSTRÖM
MAGNUS STJERNA
JENS THORSEN

PRODUKTION

PROJEKTLEDNING – JENS THORSEN

CELLEN

DESIGN – JÖRGEN FLODSTRÖM
SPELMODULER – JÖRGEN FLODSTRÖM, MAGNUS STJERNA
PROGRAMMERING – MAGNUS STJERNA, JENNY BRUSK
MANUS OCH REGI – HENRIK GEORGSSON

FANTASIN

DESIGN – MATTIAS ADOLFSSON
SPELMODULER – JENNY BRUSK, MAGNUS STJERNA, JENS THORSEN
PROGRAMMERING – JENNY BRUSK, JENS THORSEN
MANUS – JENS THORSEN, JENNY BRUSK
MANUSBÄRBETNING, CASTING OCH REGI – CHARLOTTA MEJERBOM
SPELMODUL "TASTE" – FREDRIK LÖNN OCH MIKAEL STANLEY
CREATIVE IGNITION/VISION PARK, LINKÖPING
MUSIK OCH LJUDEFFEKTER – COOL PRODUCTIONS, GÖTEBORG
LJUDREDIGERING – NILS NILSSON FILMLJUD

SKÅDESPELARE

FÄNGELSEVAKTEN – LEIF ANDRÉE
JAGET – JÖRGEN FLODSTRÖM
MARISJA – CHARLOTTA MEJERBOM
KRYSTJOF – ELLIOT HOLMLUND

RÖSTER

JAGET – SIMON NORRTHON
FÄNGELSEVAKTEN – LEIF ANDRÉE
MARISJA – KARIN BLIXT
KRYSTJOF – JACK ANDERSSON
KOSMONAUT 1 – MATS BLOMGREN
KOSMONAUT 2 – CHRISTER ARVIDSSON
KOSMONAUT 3 – LARS ANDERSSON
DR. GARGARIN – PONTUS EDMAR
REPORTER BUBKA – JOHAN GRY
RECEPTIONISTEN – INGVAR ÖRNER
PIOTR BOBER – JOHAN GRY
GREGER WALEWSKA – DAN SJÖGREN
SLYDIA STRAKA – LENA NORDBERG
GRAZYNA KONWICKI – CHARLOTTA MEJERBOM
NOMENKLATUREN – DAN SJÖGREN
MIKE BRUCE – CHRISTER ARVIDSSON
PÅVEN – GÖRAN NILSSON
KARDINALEN – PONTUS EDMAR
FRANSK ASTRONAUT – CHARLOTTA MEJERBOM

VIDEO OCH LJUD

LJUDEFFEKTER – NILS NILSSON
VIDEODIGITALISERING OCH REDIGERING – DEADLINE MULTIMEDIA APS, KÖBENHAVN
LJUDTEKNIK OCH LJUDBÄRBETNING – BJÖRN KNUTSSON, GÖTEBORG
INSPELNING – PANG STUDIO, STOCKHOLM

FILM – ÅTERBLICK

FOTO – MATTIAS HÖGBERG

FILM – FÄNGELSET

FOTO – RASMUS

MANUAL OCH BOX

GRAFISK DESIGN – CECILIA LEVY
TEXT – JENS THORSEN, ANDERS BERG

TACK TILL

BJÖRN HOLMQUIST – VISION PARK
PIA EVINGER – VISION PARK
KRISTER MALM – IQ MEDIA
JOHAN ERIKSSON – TATI
CHARLOTTE HEYMAN – TATI
MORGAN STENMAN
SIMON JON ANDREASEN – DEADLINE MEDIA, KÖBENHAVN
TORKEL FÖRSBERG

KOSMOPOLSKA ANVÄNDER FÖLJANDE LICENSIERADE PROGRAMVAROR

SMACKER – RAD GAMETOOLS INC.
DIRECTX BY MICROSOFT CORPORATION
DIRECTOR BY MACROMEDIA INC.
QUICKTIME BY APPLE INC.



EN TATI PRODUKTION

www.tati.se/kosmopolska



I Q

hjärnan vill ha roligt!