



Handbok

för lärare och för dig som spelar

januari 2019
Petter Skult

svenska **nu**.fi



Svenska folkhögskolorna
vinnare



Svenska
kulturfonden



HANAHOLMEN

X-Libris Handbok

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Introduktion	6
Översikt av modulerna	6
TERMER OCH BEGREPP I SPELET	
Drag & drop	6
Nedfällningslista	7
Klicka och välj	7
Dialogsvar	7
Nörden	7
Energi	7
Bryggan	7
Starta normalt	8
Direkt till uppgiften	8
Modul I: Identitet	10
Lärandemål/översikt	10
Lars Sund	10
Del 1: Lars Sund – Natten är ännu ung (hitta talspråk)	10
Del 2: Definiera talspråk	10
Henrika Andersson	11
Del 1: Läs boken, och hitta delarna till dikten.	11
Del 2: Komplettera dikten	11
Sara Jungersten	12
Del 1: Quiz	12
Del 2: Wannabe	13
Johanna Holmström	13
Uppgift 1: Läsförståelse	13
Bonus: Hitta silhuetter	14
Bonusscen	14
Modul II: Knäck Koden	15
Lärandemål/översikt	16
Karl August Tavaststjerna	16
Del 1: Hitta nycklar och dekryptera boken	16

Del 2: Svara på textförståelsefrågor	17
Bonusscen: Knäck Koden!	18
Bo Carpelan	18
Uppgift: Placera bilderna i rätt ordning.	18
Bonus: Knäck Koden	20
Marianne Peltomaa	20
Uppgift: Hitta det explosiva ämnet.	21
Bonus: Alkemi!	21
Mia Franck	22
Del 1: Röda, gula och gröna nycklar	22
Del 2: Den svarta nyckeln	23
Bonus: Knäck Koden	24
Bonusscen	24
Skede 1: Tavaststjerna	25
Skede II: Carpelan	25
Skede III: Peltomaa	26
Skede IV: Franck	26
Modul III: Natur	28
Lärandemål/översikt	28
Tove Jansson	28
Uppgift: Komplettera dikt	28
Bonus: Fånga ordfrön	29
Solveig von Schoultz	29
Uppgift: Samla höstblad	29
Bonus: Komposten	29
Edith Södergran	30
Uppgift: Ljus i mörkret	30
Bonus: Tålamod	31
Lars Huldén	31
Uppgift: Skydda växterna	31
Bonus: Skydda växterna	31
Bonusscen	32
Skede 1: Tala med Ordbrukarna	32
Skede 2: Hitta ledtrådar med skannern	32
Skede 3: Res tillbaka till Pluton (Knäck Koden)	33
Skede 4(1): Plocka upp boken	33

Skede 4(2): Lugna ner robotarna	33
Skede 5: Slutet	34
Modul IV: Ta Båten	35
Lärandemål/översikt	35
Marianne Backlén	35
Uppgift 1: Läs texten	35
Uppgift 2: Blås texterna rätt	36
Bonus: Håll städerna flytande	36
Ulla-Lena Lundberg	36
Uppgift 1: Utforska Solaris	36
Uppgift 2: Kombinera rätt yrke med rätt besättningsmedlem	37
Bonus: Undvik felsvar.	38
Robert Åsbacka	38
Uppgift: Svara på frågorna	38
Bonus: Snabba svar	39
Monica Fagerholm & Anni Blomqvist	40
Uppgift: Blås citaten rätt	40
Bonus: Gissa inte fel	41
Bonusscen	41
Modul V: Krig och Död	42
Lärandemål/översikt	43
Johan Ludvig Runeberg	43
Bonus: Var som Sven Dufva	45
Peter Sandström	45
Bonus: En lyckad räd	47
Anna Bondestam	47
Bonus: Erövra fabriken	49
Kjell Westö	49
Bonus: Rädda de civila	50
Bonusscen	50

Modul VI: Stå På Dig	52
Lärandemål/översikt	53
Annika Luther	53
Bonusuppgift:	54
Kaj Korkea-Aho	54
Bonus: Gör Nörden stolt	56
Maria Åkerblom	56
Bonus: Akademiker	57
Malin Klingenberg	57
Bonus: Låt dig inte bli fångad	58
Modul VII: Våga Älska	58
Lärandemål/översikt	58
Frida Andersson	60
Bonus: Hitta alla 4 rader	60
Fyra dikter (Arvid Mörne, Märta Tikkanen, Stella Parland, Viola Renvall)	61
Bonus: Alla 4 dikter	62
Benedict Zilliacus	64
Agneta Ara	66
Bonus: Balansera Ilskan	66
Bonusscen	67

INTRODUKTION

X-LIBRIS – MED RAKETFART IN I LITTERATUREN

Litteraturspelet X-libris är skapat av FM Barbara Huldén i samarbete med spelkonstruktör Petter Skult och grafiker Jenny Wiik. Spelet har finansierats av Undervisningsstyrelsen, Svenska kulturfonden, Svenska folkskolans vänner och nätverket Svenska nu. Spelet finns på adressen svenskanu.fi/x-libris

X-Libris är ett onlinespel som visar vägen till finlandssvensk skönlitteratur och poesi. Spelet är avsett att användas i undervisningen i modersmål och litteratur i grundskolans högre årskurser och i andra stadiets undervisning. Låt spelet visa vägen till boken.

Den här handboken är skriven av Petter Skult och tanken är att göra det lättare för lärare att använda spelet i sin undervisning. Handboken kan också hjälpa dig som spelar att komma vidare i en uppgift när du tycker att du har fastnat.

Spelets ramberättelse är en science fiction-historia, där den som spelar är en Biblionaut ombord på rymdskeppet X-Libris, med uppdraget att reparera det splittrade **Arkivet**. Arkivet är en samling litterära texter, människokoloniernas koppling till deras förflutna. I samband med reparationsarbetet får du också läsa och interagera med texterna.

Hur mycket av Arkivet du har reparerat kan du när som helst kolla genom att gå till Bryggan och klicka på Arkivet till höger. Via den knappen kan du också läsa de texter du redan har fixat. Du kan inte spara dina framsteg. När du avslutar spelet nollställs alla data. Däremot kan du inleda spelet var du vill när du startar det nästa gång.

ÖVERSIKT AV MODULERNA

X-Libris är uppdelad i sju moduler:

- Identitet
- Knäck Koden
- Natur
- Ta Båten
- Krig och Död
- Stå På Dig
- Våga Älska.

De två modulerna **Natur** och **Våga älska** är lite lättare och avsedda att också kunna användas i undervisningen i svenska som andraspråk. I varje modul ingår fyra uppgifter, plus en bonusscen som är mer spelmässig och vissa bonusscener innehåller också texter.

TERMER OCH BEGREPP I SPELET

DRAG & DROP

Ungefär "dra och släpp". Betyder oftast att du t.ex. ska dra ett föremål i spelet till rätt plats genom att hålla ner musknappen ovanpå föremålet och sedan dra det till rätt plats. När du släpper upp knappen släpps föremålet också.

NEDFÄLLNINGSLISTA

Nedfällningslistor, "drop down menu", används t.ex. för att välja rätt ord i en större lista. Du klickar på listan för att öppna den och väljer det ord/objekt du vill ha bland alternativen.

KLICKA OCH VÄLJ

Används för att välja rätt svar bland många alternativ. Ibland kan du välja flera alternativ, ibland bara ett. Oftast visas det svar du valt med t.ex. ett kors i rutan.

DIALOGSVAR

Ibland under spelets gång får du tala med Nörden eller med andra karaktärer, och välja det du vill säga bland flera alternativ. Allt du behöver göra är att klicka på det alternativ du vill ha. Dialogsvar används främst för att skippa texten och gå direkt till speluppgiften. I modulen "Våga Älska" används dialogsvar också som spelelement.

NÖRDEN

Nörden är spelarens hjälpreda, och skeppet X-Libris artificiella intelligens. Han är den som ger dig instruktioner och hjälp vid behov. Ibland ställer han frågor och du kan svara genom dialogsvar. Du kan skippa Nördens dialog genom att klicka på den, eller genom att hålla nere ESC-knappen (på dator).

ENERGI

I slutet av varje uppgift får du energi för X-Libris i form av blixtrar. Om du lyckas särskilt bra med en uppgift kan du belönas med extraenergi. Om du har alla 8 energiblixtrar i slutet av en modul, får du tillgång till en bonusscen.

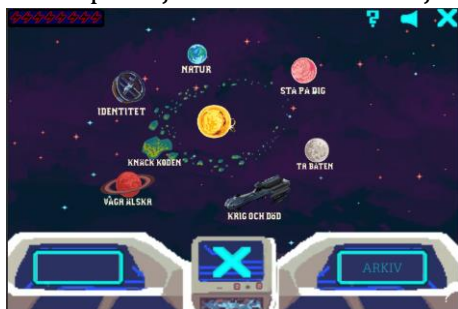
BRYGGAN

Med Bryggan syftas på X-Libris-skeppets kommandobrygga, dvs. spelets huvudmeny. Härifrån kan du öppna "stjärnkartan" (genom att klicka på den), och därifrån sedan välja vilken modul du vill spela (genom att klicka på modulens namn).



1. X-Libris brygga. Här kan du klicka på "Stjärnkarta" för att öppna stjärnkartan, X:et i hörnet för att gå tillbaka till startmenyn, eller den blinkande texten "Arkiv" på datorkonsolen för att kontrollera hur många procent av Arkivet som reparerats

Klicka på "Stjärnkarta" för att börja. Då öppnas följande vy:



2. Klicka på ett av modulnamnen för att zooma in, eller klicka på X:t för att zooma tillbaka. Klicka på "Arkiv" för att kontrollera hur många procent av Arkivet som redan är reparerat, alltså hur långt i spelet du har kommit.

När du klickar på ett av modulnamnen, öppnas följande vy:



Klicka på den blinkande knappen "KONTAKTA" för att börja, eller klicka på X:et i mitten för att gå tillbaka. Du kan läsa om de olika platserna först innan du väljer vilken du vill börja med.

När du klickat "Kontakta" får du välja mellan två alternativ:

STARTA NORMALT

Välj "Starta normalt" om du vill höra hela berättelsen bakom det som händer. Om du väljer "Starta normalt" kommer Nörden att diskutera situationen. Klicka var som helst för att fortsätta samtalet. Du kan snabbt gå framåt genom allt genom att helt enkelt klicka igenom hela samtalet.

DIREKT TILL UPPGIFTEN

Via det här alternativet kommer du till spel uppgiften utan förklarande dialog med Nörden. Om du redan känner till berättelsen eller om dialogen inte är relevant, välj "direkt till uppgiften".

Alternativet passar också när läraren kan instruera eleverna under spelet.



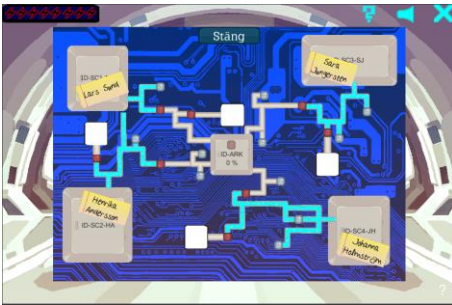
3. En vanlig start. Arkivarien förklarar situationen.

I vissa lägen får du också göra val i det här läget, till exempel kan du be om tilläggsinformation.

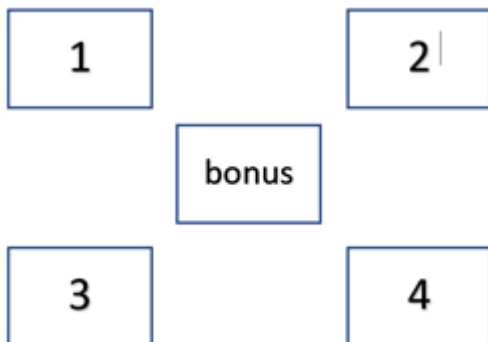


4. Dialogsvar: Be om mer information av Arkivarien!

När du har fått de svar du behöver ("allt är klart"), visar Nörden en bild av de olika delarna av Arkivet som måste repareras. Namnen som är fastklitrade på dem visar vilka författare behandlas i de olika uppgifterna. **Uppgifternas ordningsföljd är alltid den samma. Efter fyra uppgifter finns en bonusscen (i mitten av arkivbilden).**



5. Arkivet, modul 1. Varje röd lampa representerar en möjlig "blix", dvs. slutförd uppgift. Varje uppgift har en "huvudlinje" till mitten, och en "sidolinje" till en mindre låda, som representerar extraenergin du kan få i uppgiften.



Välj uppgift genom att helt enkelt klicka på en av lådorna! Från berättelsens synvinkel är det nästan alltid värt att börja från uppgift 1 (dvs. uppe till vänster, i den här modulen Lars Sund).

Obs: Om du klarat av alla 4 uppgifter i en modul, kan du återvända till den här vyn och försöka klicka på mitten för att komma åt **bonusscenen**!

MODUL I: IDENTITET

LÄRANDEMÅL/ÖVERSIKT

Den här modulen fungerar bra som en inledande modul.

LARS SUND

DEL 1: LARS SUND – NATTEN ÄR ÄNNU UNG (HITTA TALSPRÅK)

Klicka på de delar av texten som är talspråk. De kan antingen vara enskilda ord eller hela fraser. Du kan klicka var som helst, men "felklick" räknas.

Om du hittar **alla 16 talspråkliga fraser** med högst **18 klick** (dvs. max. 2 felklick) får du fulla poäng för uppgiften.



6. Rätt svar, med exakt 16 klick.

Om du får fulla poäng för uppgiften får du en **bonusuppgift** där du ska klicka bort anakronismer från pojkrummet. Allt du behöver göra är att klicka på de tre anakronistiska objekten (laptoppen, mobiltelefonen och hologramkulan) för att bli belönad med **extraenergi**.

DEL 2: DEFINIERA TALSPRÅK

I uppgift 2 gäller det att hitta de verkliga definitionerna på slanguttrycken. Alla 16 uttryck visas i en lista. Klicka på knappen till höger om ordet för att försöka en definition (dialogsvar)



7. Klicka på knappen "betyder...". De du fått rätt visas till höger



8. Välj rätt bland de fyra givna alternativen.

Om du missar högst **fem** gånger kan du få en chans till att göra bonusuppgiften (plocka bort anakronismer), vilket ger dig **extraenergi**. Annars får du nu den vanliga energin till uppgiften, och fortsätter direkt till nästa uppgift.

HENRIKA ANDERSSON

I den här uppgiften läser du ett utdrag ur Henrika Anderssons "Den röda längtansboken", och kompletterar en dikt med hjälp av diktsnuttar. Uppgiften har två faser:

DEL 1: LÄS BOKEN, OCH HITTA DELARNA TILL DIKTEN.

För att börja, klicka på den öppna boken till vänster om dikten. Du kan klicka på den när som helst för att öppna upp den och läsa texten på nytt. Använd pilen för att vända sida, och klicka på diktsnuttarna för att samla in dem.



9. Läs texten, och klicka på diktraderna för att samla upp dem. Klicka på pilen till höger för att vända sida. Klicka på det röda strecket eller den röda asterisken för att hitta ytterligare meddelanden.

Vissa av snuttarna hör till den ursprungliga dikten, och vissa har skrivits av Arkivariens dotter. De 'falska' snuttarna har oftast att göra med rymden. Du kan göra del 2 också utan alla snuttarna.



10. När du klickar på en av de röda markerade punkterna får du upp en kommentar. Klicka på radera för att ta bort den. När du är klar med boken, kan du återvända till dikten genom att klicka på X:et på den sista sidan.

DEL 2: KOMPLETTERA DIKTEN

Vissa delar av dikten saknas. Klicka på dem, och välj sedan bland de diktsnuttar du hittat den som passar in här.



11. När du gjort ett val kan du inte sätta in samma mening på nytt. Klicka på det blåa X:et till höger för att nollställa raden.

När du är klar med alla 9 rader, klickar du på "Rader klara (9)" ovanför dikten. Du måste ha klistrat in en snutt i alla rader för att kunna fortsätta.

Efter det jämförs ens dikt med den "verkliga" versionen. Om du får åtminstone **sju av nio** rader "rätt" (dvs. samma ord som i originalet) får du **extraenergi**.

Du får fortsätta försöka, eller bara leka med egna diktversioner, så länge du vill. Du klickar sedan på "Vidare" ovanför dikten för att fortsätta till nästa uppgift!

SARA JUNGERSTEN

Den här uppgiften har formen av en quiz. Under quizens gång hittar du ett utdrag ur Sara Jungerstens "Wannabe". Varje gång du får fram ett yrke (**totalt 6 yrken**, plus en "fundersam" om inget yrke riktigt passar) får du städa undan "klotter" från bilden, och när du klickar på ett klotter med texten "LOL" får du upp en sida ur boken. Det finns **3 sidor att samla**.

DEL 1: QUIZ



12. Här syns yrket "konstnär", jämte klotter (den blåa mustaschen, hatten, örhänget och monokeln). Här hittades också den första delen av Wannabe.

Du får fritt välja bland alla påståenden till vänster. När du valt tre alternativ föreslås ett yrke. När yrket visas, får du möjligheten att städa undan "klotter" från den, på bilden ovan de blåa bitarna (mustaschen, hatten, monokeln och örhänget).

Uppgiften kan avslutas (knappen "Avsluta" kan klickas) när du städat undan minst **14 bitar klotter**, vilket betyder att du måste hitta de flesta yrkena. Nedan är en lista över kombinationerna för de olika yrkena:

Jag får vara kreativ

Jag får jobba med mina händer

Jag får bra lön

Jag träffar nya människor varje dag

Jag gör något betydelsefullt för andra människor

Jag får jobba utomhus

Det är tydligt när jag är klar med en arbetsuppgift

Ingen dag är den andra lik

Jag har stort ansvar

Jag har lång semester

Ingen bestämmer över mig

Jag får lösa problem

Jag får resa i jobbet

Konstnär – Du passar bra i ett kreativt yrke, t.ex. konstnär eller formgivare

Läkare – Du passar bra i ett yrke där du får rädda människor, t.ex. läkare eller polis

Reseledare – Du passar bra som reseledare!

Chef – Du passar bra som chef!

Byggnadsarbetare – Du passar bra i ett yrke där du får fixa saker, t.ex. byggnadsarbetare eller elektriker

Lärare – Du passar bra som lärare!

Fundersam typ – Du kanske inte riktigt vet vad du vill bli än eller så råkade inte ett passande yrke finnas bland de här alternativen.

DEL 2: WANNABE

När du hittat alla 3 delar av Wannabe-texten (genom att klicka på LOL-klottret, som kan hittas under **Konstnär**, **Byggnadsarbetare** och **Fundersam**) får du möjligheten att lägga dem i rätt ordning.



13. Här är texterna i rätt ordning. Klicka på "klar" för att kolla ordningen.

När du får texterna i rätt ordning, kommer du att belönas med **extraenergi** när du klickat på "Avsluta".

JOHANNA HOLMSTRÖM

I den här uppgiften läser du Johanna Holmströms "Asfaltsänglar". I slutet av texten får du kombinera familjerna som beskrivs i texten med rätt dörrar.

UPPGIFT 1: LÄSFÖRSTÅELSE

Du navigerar genom att var som helst klicka ned, dra åt höger och släppa. Den gamla texten försvinner och ny text visas.



14. Det här är ruta två av fem. Varje "ruta" har två paragrafer text. I ett av höghusen på den högra sidan syns en silhuett av Arkivariens dotter.

När du läst till slutet av texten, visas en vy med olika familjer. Du ska kombinera rätt familj med rätt dörr (med familjens namn på), utgående från beskrivningen av familjen i Johanna Holmströms text. Använd **drag & drop** för att dra familjerna till rätt dörrar – när du valt rätt försvinner familjen in i dörren. Om du väljer fel, återvänder den till sin ursprungliga plats.



15. Familjerna nedanför dörrarna från vänster till höger: Harjula, Jotunen, Peltonen, Huopala, Leila (nedanom Huopala). Obs. att Leila inte beskriver sin egen familj.

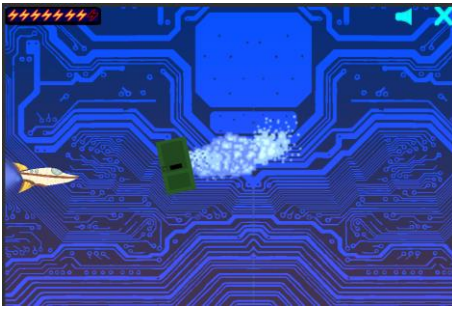
BONUS: HITTA SILHUETTER

För att få **extraenergi** i den här scenen krävs det att du klickar på alla silhuetter av Arkivariens dotter, som syns på olika ställen i den stadsvy som syns när du läser texten. När du klickar på en silhuett springer hon snabbt iväg och försvinner. Det finns totalt **tre silhuetter**. Silhuetterna rör på sig, och ibland är de osynliga bakom husen, men de kan ändå klickas, eftersom du ser var de rör sig. Nörden kommenterar när du klickat rätt.

BONUSSCEN

Bonusscenen för Identitet är tillgänglig oberoende av om du lyckats hitta några extrablixhtar. Den inleds om du återvänder till modulen Identitet när du gjort färdigt alla uppgifter i den. Nörden ger instruktioner och bonusscenen öppnas när du klickar på lådan i **mitten** av Arkivbilden (se bild 5 ovan). När du gör det, kommer Arkivarien att tacka er för er hjälp, men Nörden säger att det verkar som om någon avsiktligt klottrat ner Arkivet. Det visar sig att Arkivariens dotter också har tillgång till Arkivet, och hon har redan begett sig in i Arkivet!

Bonusscenen är ett minispel, där det gäller att undvika hinder. **Energien** du samlat under uppgifterna är skeppets liv - ju mera energi, desto fler liv har skeppet.



16. X-Libris till vänster, med ett hinder (en dörr) på väg från höger. Håll ner antingen musknappen, mellanslag (space), eller pil upp för att flytta rymdskeppet uppåt. Släpp för att låta skeppet sjunka igen. Alla hinder baserar sig på sådant du har sett i modulen.

Efter ett tag kommer du fram till Arkivariens dotter. Uppgiften är nu att försöka minska på hennes "energi" genom att träffa rätt slags "nördhuvuden". Hennes energinivåer visas med tre färgade linjer. Varje nördhuvud motsvarar en känsla (grön = vänlig, blå = saklig, röd = arg). Du kan också träffa blixtrar, som återställer din egen förlorade energi.



17. Under Arkivariens dotter syns tre olikfärgade linjer, en för varje känsla. Du har här redan träffat ett "argt" huvud.

När du lyckas träffa tillräckligt många sakliga eller vänliga huvuden för att sänka dotterns energi till 0, slutar striden, och du har vunnit. Om du däremot träffar för många arga huvuden, blir också Arkivariens dotter arg, och du får lov att tampas mot henne i en ännu svårare strid!

Om din energi tar slut, börjar striden om från början.



18. Du kan antingen börja från början av bonusscenen, eller återvända till bryggan.

När du lyckas med bonusscenen och också har slutfört uppgifterna med all bonusenergi, får modulen Identitet ett litet grönt OK-tecken på sig i stjärnkartan! Obs att du alltid kan spela allting på nytt, inklusive bonusscenen!

MODUL II: KNÄCK KODEN

LÄRANDEMÅL/ÖVERSIKT

Modulen innehåller tekniskt något mer komplicerade uppgifter, t.ex. Bo Carpelan, och är lättare att utföra på dator än på pekplatta. Flera av texterna innehåller våld och mord.

KARL AUGUST TAVASTSTJERNA

I den här uppgiften måste du dekryptera en text ur Karl August Tavaststjernas bok "Hårda Tider" genom att hitta "nycklar" och "lås". Nycklarna låser upp låsen, där du får svara på en fråga ur texten. Efter rätt svar kan du fortsätta till nästa del av texten, tills hela mysteriet lösts. Om de inte kan svara på frågan kan de försöka läsa texten på nytt.

DEL 1: HITTA NYCKLAR OCH DEKRYPTERA BOKEN

I början av uppgiften visas följande vy:



19: Illustration av Jenny Wiik. Tryck på den öppna boken för att fortsätta.

Tryck på boken för att fortsätta. Du kan när som helst läsa texten på nytt genom att klicka på boken. När du öppnat boken visas följande vy:



19. Använd pilarna för att navigera fram och tillbaka. Tryck på X:et i övre högra hörnet för att minimera boken. Här syns dekrypterad text, plus den krypterade texten i form av nonsens (höger sida). Uppe, till hälften gömd bakom boken, syns skannern.

I det här skedet stänger Nörden automatiskt av boken, och vill att du öppnar skannern. Skannern används i alla uppgifter i Modul II, och har ett antal funktioner. Skannern används för att hitta saker som "gömts" bakom bilden, i det här fallet nycklarna till den krypterade boken.

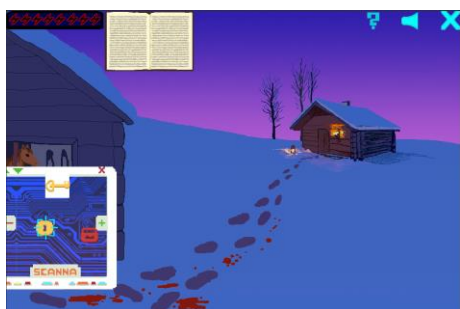


19b. Här är den första nyckeln. Du vet att skannern hittat sitt mål när det blåa hårkorset visar sig. Klicka på "Skanna" för att skanna, dvs. spara nyckeln.

Klicka på skannern uppe till mitten, bredvid boken, för att öppna den. Efter det kan du dra skannern kring rutan för att hitta gömda lås och nycklar. Du kan använda plus- och minustecknen till höger och vänster i skannern för att zooma in och ut, och de gröna trianglarna/pilarna i skannerns övre vänstra hörn för att göra skannern mindre och större. Använd det röda x:et i högra hörnet för att minimera skannern.

Målet är att hitta och scanna=spara nycklar i rätt färg, och använda dem för att öppna lås. Bakom låsen finns frågor om texten.

Nycklarna finns på bestämda platser i bilden, liksom låsen. Du klickar på "skanna" för att spara en kopia av nyckeln i skannern. Därefter syns den i rutan i skannerns övre del.



20. Observera att den gula nyckeln syns i rutan ovan, och att du hittat låset med motsvarande färg. Det blåa hårkorset visar att du träffat rätt.

När du skannat nyckeln gäller det att hitta **låset i samma färg**. I det här fallet är låset nere vid stallet. Placera skannern med nyckeln redo över låset, klicka på "scanna" igen, och nästa skede börjar.

DEL 2: SVARA PÅ TEXTFÖRSTÅELSEFRÅGOR



21. Skannern blir automatiskt stor och rör sig till mitten av sidan för det här skedet.

När du har låst upp frågan med nyckeln kan du svara på den genom att välja ett svar bland alternativen till höger. Observera att skannern automatiskt rör sig till mitten av skärmen. **Du kan klicka på boken och läsa texten på nytt och sedan återkomma till frågan!**

Om du svarar fel på frågan får du försöka på nytt - felsvaret tas bort från alternativen, och nörden ger en liten kommentar. När du svarat rätt på frågan, **öppnas boken automatiskt**. Läs nästa stycke, tills texten blir oläslig igen, och öppna sedan skannern på nytt och fortsätt med nästa nyckel. **Det finns 5 nycklar, och 5 frågor totalt**. Ordningen är: **gul, röd, grön, svart, lila**. När du svarat rätt på en fråga tas den (låset) bort.

När du svarat på alla fem frågor kan försöka knäcka koden i bonusscenen, eller gå vidare i spelet till en annan modul. Om du kan knäcka koden får du **extraenergi**.

BONUSSCEN: KNÄCK KODEN!

Den observanta kan ha märkt en underlig liten spalt i den nedre högra delen av skannern med titeln "knäck koden".



22. Du kan inte slutföra den här uppgiften förrän du har tillgång till alla 5 nycklar, så det lönar sig att leta fram alla.

Det fungerar så här:

- Hitta nyckeln av rätt färg, och skanna den.
- Skanna "knäck koden"-objektet. Om du hade rätt nyckel skannad (i bilden ovan, den gula) rör sig pilen framåt.
- Skanna nästa nyckel, osv, tills du skannat igenom alla 5.
- ? är helt enkelt den nyckel som inte syns bland de andra. I bilden ovan är det den **svarta** nyckeln. Nycklarnas ordning är slumpmässig!

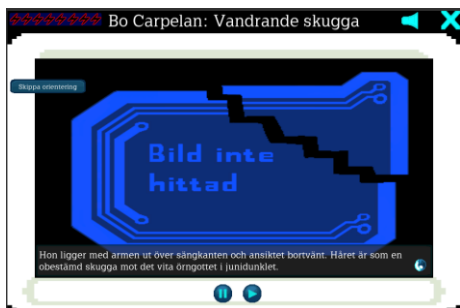
När du lyckats göra allting i rätt ordning, får du ett kryptiskt litet meddelande och lite extraenergi för X-Libris! Om du missade en nyckel, återvänder pilen till början och du kan försöka på nytt. Du kan när som helst återvända till bryggan och gå vidare till en annan modul.

BO CARPELAN

I den här uppgiften gäller det att sätta en samling bilder i rätt ordning i ett bildspel av ett utdrag ur Bo Carpelans deckare "Vandrande skugga". Bilderna hittas med hjälp av skannern och laddas upp i bildspelaren.

UPPGIFT: PLACERA BILDERNA I RÄTT ORDNING.

Den här uppgiften har en instruktion som visar vad du ska göra. Du kan skippa instruktionen genom att klicka på "Skippa instruktion"-knappen.



23. I början finns bara "pause" och "play" knapparna tillgängliga på bildspelaren. Så här ser det ut innan du laddat upp någon bild.

Det är bäst att inte genast skippa instruktionen utan först läsa/lyssna igenom hela berättelsen. Du kan klicka för att komma snabbare till slutet av texten. När du kommit till slutet och konstaterat att inga bilder syns, ger nörden dig tillgång till skannern.

Din första uppgift är att hitta en bild - i det här skedet gör det ingen skillnad vilken, utan ta vilken som helst. **Använd skannerns zoom-funktion för att bättre kunna se bilderna! Plus- och minustecknen finns på sidan av skannern!**



24. Här har du skannat in en av bilderna. Den syns både upptill (där nycklarna syntes tidigare) och i den större rutan till vänster. Som vanligt visar hårförsett att du träffat rätt.

När du skannat in en bild ger Nörden dig tillgång till en "uppladdningsknapp" (pilen uppåt, på bildspelarens vänstra sida). Klicka på den för att ladda upp bilden i berättelsen.



25. Här finns alla bildspelarens funktioner, från vänster till höger: gå bakåt, ladda upp, hjälp (nördens huvud), paus, play, ljud på/av, visa text på nytt, gå framåt.

Målet är att få alla **nio bilder** att motsvara den text som rutan visar. Nedan ett kollage av den korrekta ordningen:



26. Vissa av bilderna är något tvetydiga. Det krävs ofta att du läser texten flera gånger för att hitta just rätt bild till rätt plats.

När du är klar med alla nio bilderna, tryck på **nördens huvud** för att meddela honom att allt är klart. **Du måste ha minst sju bilder rätt för att få fortsätta!**



27. Välj "jag är klar" för att se om du fick bilderna rätt placerade! Du måste ha minst sju rätt för att kunna fortsätta.

BONUS: KNÄCK KODEN

I mitten av bilden finns ordet ÅTERSTÄLL. **Zooma in med skannern för att se det bättre.**





Marianne Peltomaa: Och jag ska välsägna din slagg



NATTENS NYHETER

En 121 • Vinter 2016

Helena Hietala och Jussu Wiro har kommit hem från jobbet som tillfreds i alldeles en middag i ett sålt sin lägenhet i Helsingfors. Plösslav bryter en explosion besatt ut som tillslutligen varit och deras huset samt

en stor del av lägenhet. Ett flertal personer har haft tillgång till lägenheten och kan med goda skäl misstänkas. Det verkar som en offentligare spelar en stor roll med tecken på hur bevakningen uppgitt.

Se vad detektiv Vera Gröhn och brandman Aaro Metsä tror har hänt!

20

UPPGIFT: HITTA DET EXPLOSIVA ÄMNET.

Ett utdrag ur Peltomaas text kan läsas, och därefter visas följande vy för spelaren. Uppgiften är att **hitta den kemiska substans som reagerar explosivt med vatten**.



30. När du drar just den substans som reagerar på vatten till skålen ska skölden vara aktiv.

Annars "slösar du bort" skölden om du väljer fel substans.

Substansernas färger och deras positioner är slumpmässiga, så du måste alltid skanna dem innan du hittar rätt. Skannandet sker som alltid med hjälp av skannern.



31. Den gröna flaskan innehåller den här gången ofarligt bikarbonat - dvs. bakpulver - i sig.

För helt enkelt skannern över flaskan och klicka på "skanna".

Substansen du letar efter heter **natriumhydroxidlösning**. Det kan krävas att du drar skannern mot mitten av rutan för att kunna läsa beskrivningen, och du kan läsa beskrivningen på nytt när du börjar dra flaskan i huvudvyn!



32. När du drar omkring en skannad flaska påminner den dig om vad flaskan innehåller.

Om du inte ännu skannat ämnet syns helt enkelt ett frågetecken.

Aktivera skölden genom att klicka i rutan till vänster om texten, och dra natriumhydroxidlösningen till skålen!

Obs: Om du glömde aktivera skölden måste du börja om från början: flaskornas färger och innehåll har ändrats och du måste skanna dem på nytt för att hitta natriumhydroxidlösningen!

Om du drar fel ämne till skålen medan skölden är aktiverad nollställer Nörden också automatiskt uppgiften!

När du lyckats får du lite **energi** till X-Libris, och efter det aktiveras en "Fortsätt"-knapp. Du kan försöka få **extraenergi** genom att knäcka koden!

BONUS: ALKEMI!

För att få extraenergin här krävs det att du lägger ämnena i skålen i den ordning som "Knäck Koden"-objektet säger. Uppgiften är liknande som Tavaststjernas nycklar, men om du tar fel flaska kan du inte börja från början (utan att klicka på Starta om), eftersom flaskan "används" när du blandar den med vattnet.



33. En slumpmässig ordning på flaskorna visas här. Obs att en av dem kan vara natriumhydroxidlösningen!

En av flaskorna kan vara natriumhydroxidlösningen, och därför lönar det sig att ha skölden på när du blandar ner den! **Skålen försvinner när den exploderat, men du kan ändå fortsätta blanda flaskor!**

Blanda ner innehållet ur alla flaskor i rätt ordning, och skanna sedan Knäck Koden-objektet för att få ett kryptiskt meddelande på din skanner, och extraenergi!

MIA FRANCK

I den här uppgiften gäller det att kombinera rätt definition med rätt genre, men innan du kan läsa definitionen måste du med skannern hitta nyckeln som dekrypterar definitionen!

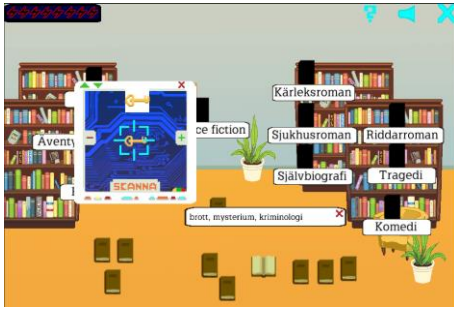
DEL 1: RÖDA, GULA OCH GRÖNA NYCKLAR



34. Det finns 10 olika genrer, och 10 olika böcker. Det finns 3 gröna, 3 gula och 3 röda lås, plus ett svart lås bland böckerna!

När du klickar på eller drar boken visas en krypterad slinga text ovanför boken, och också ett färgat lås på själva boken. Det finns sju lås, tre gröna, tre gula, tre röda och **ett svart** lås. Det svarta låset fungerar lite annorlunda, och öppnar också texten ur Mia Francks "Martrådar", så vi börjar med de gröna, gula och röda böckerna.

Klicka på skannern för att fortsätta.



34. Du vet att boken har låsts upp eftersom den nu öppnar sig när du klickar på den, och allt visas nu i klartext. I det här fallet handlar det självklart om en deckare.

Med skannern kan du hitta nycklarna, precis som i Tavaststjerna-uppgiften. Allt du behöver göra är att skanna in nyckeln i den färg du letar efter. Därefter kan du öppna alla böcker med samma färg! Böckerna är slumpvis ordnade.

Du kan lugnt stänga av skannern, och sedan öppna alla böcker i rätt färg och dra dem till rätt plats på hyllan. **Nyckeln du har valt syns i skannerknappen ovanför även om du stänger av skannern.**

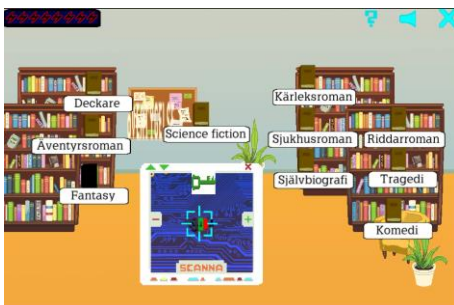


35. Här har du redan satt in deckare, äventyrsroman och tragedi i hyllan. Den röda nyckeln är vald, och syns i skannerrutan ovan (skannern är stängd genom att klicka på det röda x:et). Den öppnade boken i mitten visar en definition för självbiografi.

När de röda, gröna och gula böckerna öppnats och lagts på plats i hyllan är det tid för den sista svarta boken.

DEL 2: DEN SVARTA NYCKELN

Den sista nyckeln är gömd bakom ett tredelat lås. Låsets färger ger ett tips om vad du måste göra. I korthet: **skanna nycklarna i låsets färger från vänster till höger en i taget och öppna låset tre gånger.**



36. Vi har redan öppnat låsets första, gula del här. Den gröna nyckeln är skannad och du är redo att öppna nästa del av låset. Sedan gäller det bara att skanna den röda nyckeln och öppna den sista delen av låset.

När låset är öppnat, kan den svarta nyckeln skannas, varefter den sista boken kan öppnas. **Du kan ta fram den svarta nyckeln när som helst, det behöver inte göras sist!**

När du öppnar det tredelade låset och når fram till den svarta nyckeln får du läsa ett utdrag ur Mia Francks roman "Martrådar". Vilken genre tillhör den boken?



37. Använd pilarna för att navigera i boken. På sista sidan finns ett X som minimerar boken.

På sista sidan finns också en genrebekrivning som kan hjälpa till.

När du stängt boken kan du läsa den på nytt genom att klicka på bokikonen uppe till vänster om skannern.

Uppgiften avslutas när du dragit alla böcker till sina rätta platser på hyllorna. Mia Francks bok hör självklart till genren **fantasi**.

Samla på dig **energin**, och klicka sedan på **Fortsätt** i nedre högra hörnet för att återvända till Bryggan!

BONUS: KNÄCK KODEN

För att knäcka koden här och få **extraenergin** krävs bara att du slutför uppgiften normalt, och kommer ihåg att skanna Knäcka Koden-objektet i det övre högra hörnet av rutan innan du fortsätter.



38. Det finns ett kryss i rutan när du använt alla nycklar rätt antal gånger. Skanna nu helt enkelt objektet för att få extraenergin!

När du skannat objektet får du ett sista litet meddelande, och **extraenergi**. Klicka på Fortsätt för att återvända till Bryggan.

BONUSSCEN

I bonusscenen till Modul II försöker du få fatt och reparera gruvroboten som verkar ligga bakom det splittrade Arkivet. Den här bonusscenen är en av de **längsta och mest komplicerade bonusscenerna**, och du har nytta av att ha läst tidigare texter och löst alla tidigare bonusuppgifter! Du kan komma åt bonusscenen när du klarat av alla fyra uppgifter i modulen genom att klicka på bonusslådan i mitten.

Nu gäller det att hinna i kapp gruvroboten! Mellan dig och roboten finns en mängd portar - vissa öppna, vissa stängda. Försök undvika att köra in i dem. Håll ner mellanslag, pil upp, eller vänster musknapp för att flyga uppåt med skeppet, släpp för att flyga nedåt. I vissa fall måste du öppna portarna genom att träffa en röd knapp, som i bild 39.



39. Träffa knapparna för att öppna stängda portar innan du kör in i dem. Energin är dina liv, liksom förut (fler extrauppgifter = fler liv). Uppe i mitten syns det hur långt du har kvar innan du når roboten - här har X-Libris kommit ungefär halvvägs.

SKEDE 1: TAVASTSTJERNA

När du nått roboten börjar nästa skede: träffa de gröna huvudena för att komma vidare till nästa skede. Du kan träffa de blåa för långsammare framsteg. De röda huvudena ger dig inget alls. Kom ihåg att om du inte knäckt koden för Tavaststjerna har du ingen aning om vad roboten säger eller vilket huvud det är meningen att du ska träffa!



40. Träffa de gröna eller blåa huvudena, liksom i uppgiften med Arkivariens dotter. Se upp för stenarna roboten sprätter omkring sig! Du kan också samla på dig blixtar i det här skedet.

När du fått robotens energi ner till noll (dvs. du har träffat tillräckligt med gröna eller blå huvuden), vänder den sig plötsligt om och försvinner! Du måste få tag i roboten igen. När du gjort det, fortsätter du till nästa skede.

Om du INTE fått extraenergin från någon av författarna, kan du inte se effekten av dina huvudträffar. Du kan däremot dechifrera robotens meddelanden när du har träffat nycklar. I rutan med det röda låset uppe till höger om kartan kan du se hur långt du kommit med dechiffrerandet. När du dechiffrerat färdigt fortsätter uppgiften som beskrivs ovan.



41. Du måste träffa nycklarna för att dekryptera robotens meddelanden. Då får du veta vad som händer när du träffar de olika huvudena.

SKEDE II: CARPELAN

Den här gången fortsätter roboten röra på sig medan du försöker träffa huvuden. Den här gången ska du träffa de **röda** huvudena. **Gröna** huvuden fungerar inte alls. **Blåa** fungerar lite. Se samtidigt upp för portarna, och för stenarna roboten slänger!



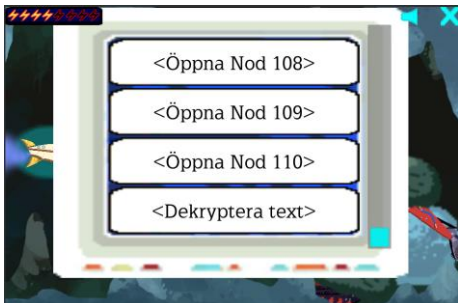
42. Här jagar du roboten. Tyvärr missade du den röda knappen, och porten kommer inte att hinna öppnas innan skeppet träffar den!

SKEDE III: PELTOMAA

Liksom de två föregående gäller det först att fånga roboten, och sedan resonera med den igen. Den här gången åker ni båda full fart framåt, så var försiktig! När du dechiffrerat Peltomaas kod får du veta att det gäller att träffa de blåa huvudena. Varken röda eller gröna huvuden fungerar.

SKEDE IV: FRANCK

Det här skedet fungerar lite annorlunda. Roboten har kört rakt in i en stenhög och fått fnatt. Det visar sig att nod 108 har en blockering - samma nod där roboten sparat sina tankar om Mia Franck. Nu gäller det för dig att hacka in i roboten och fixa den.



43. Allt fungerar som dialogsvar. Välj rätt svar i rätt ordning för att vinna. Balken till höger är hur mycket tid du har kvar att göra ditt val. Om du inte valt när tiden löper ut måste du börja från början - förutom i det allra sista valet.

Välj genom dialogsvar följande val:

<Öppna Nod 108.>

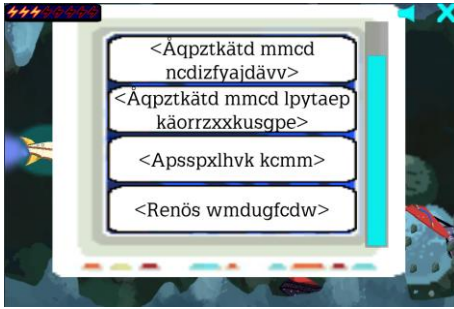
<Utför Felanalys>

<Blockering: Mia Francks 'Martrådar'>

<Ladda upp litteraturanalysen av 'Martrådar'>

Efter det här måste du **VÄNTA** tills timern till höger når botten. Om du klickar på något av svaren återställs "uppladdningen" och du måste börja från början av dialogen!

Obs: Om du INTE klarat av bonusuppgiften i uppgift 4, kommer du istället att få se en sådan här ruta:



44. Om du inte lyckats knäcka koden i Peltomaa-texten ser allt ut så här istället. Obs. alternativ 3, <Apsspxlhvk kcmm>. Klicka på den för att försöka dekryptera texten.

I det här fallet får du gissa dig fram till rätt svar. Här och där finns texten <Apsspxlhvk kcmm> (Dekryptera text): om du hittar den **fyra gånger** kan Nörden äntligen dekryptera texten. Det är särskilt svårt att få den sista "uppladdningen" att fungera utan att först dekryptera texten (eftersom du måste VÄNTA tills timern tar slut istället för att välja ett alternativ).

Det går inte att förlora här: klicka tills du lyckas!

MODUL III: NATUR

LÄRANDEMÅL/ÖVERSIKT

Den här modulen har en blandning av mer spelmässiga och mer klassiska textförståelse/bearbetningsuppgifter.

Obs: Om du väljer "normal start" kommer Nörden automatiskt efter den inledande diskussionen att ladda upp **datorrummet**, som fungerar som en slags mini-Brygga för modulen. När du slutfört en uppgift återvänder du alltid till datorrummet istället för att automatiskt fortsätta till nästa uppgift (som i de föregående modulerna). I datorrummet kan du komma åt de olika uppgifterna genom att klicka på dem (här visade med röda cirkelar)



45. I ordning från vänster till höger, med löven till sist: Tove Jansson, Edith Södergran, Lars Huldén och Solveig von Schoultz (löven). I och med att du slutför uppgifterna ändras datorrummet en aning.

Om du väljer "direkt till uppgiften" får du som vanligt välja bland uppgifterna, men när uppgiften är klar återvänder du ändå till datorrummet!

Obs: om du redan gjort färdig en uppgift och klickar på den på nytt, frågar spelet dig om du faktiskt vill göra uppgiften igen (detta gäller enbart för datorrummet - på X-Libris kommandobrygga måste du själv hålla koll på de blinkande lamporna).

TOVE JANSSON

I den här uppgiften gäller det att komplettera Tove Janssons "Höstvisan" genom att använda **drag & drop**. Ta orden till höger och dra dem till rätt ställe.

UPPGIFT: KOMPLETTERA DIKT



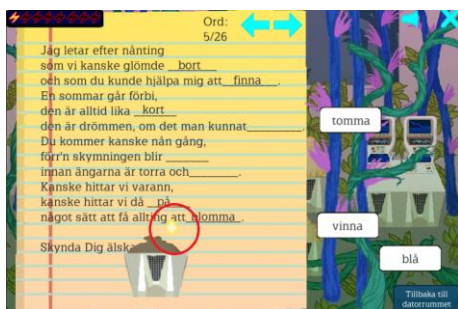
46. Här har du redan gjort färdigt "mött", "sena" och "allena". Om du drar ett ord till fel ställe studsar det tillbaka. Obs att ett av orden i botten är gömt bakom en "kruka".

Använd pilarna uppe till höger för att navigera fram och tillbaka - alla de ord som visas hör till sidan i fråga. Bredvid titeln kan du se hur många ord du hittat plats för och hur många ännu saknas. **Det finns allt som allt 3 sidor, och 26 ord.**

När du hittat rätt plats för alla ord ger Nörden dig en blix, och därefter kan du återvända till datorrummet genom att klicka på knappen "Tillbaka till datorrummet" i nedre högra hörnet. Du kan klicka den här knappen när som helst, men om du gör det innan du är klar måste du starta om uppgiften.

BONUS: FÅNGA ORDFRÖN

Varje gång du lyckas få ett ord på rätt plats faller ett glödande frö ner. Om du flyttar "krukan" som i början täcker ett av orden till rätt plats, och fångar fröet, börjar något växa inuti!



47. Markerat i rött är ordfröet, som håller på att falla ner i bördig jord.

Om du lyckas fånga **10 frön** kommer krukan att "explodera" i musik! Nu kan ni lyssna på Henrik Huldéns akustiska tolkning av Tove Janssons "Höstvisan", som också kan hjälpa till i kompletterandet av dikten. Dessutom ger dig Ordbrukarna lite **extraenergi**.

SOLVEIG VON SCHOULTZ

I den här uppgiften får du städa upp efter Ordbrukarna genom att dra rätt slags blad till rätt behållare med hjälp av **drag and drop**-metoden.

UPPGIFT: SAMLA HÖSTBLAD



48. Löven är slumpmässigt spridda kring rutan. När du dragit lövet till rätt låda börjar lådan fyllas upp.

Dra minst **15 löv** till rätt lådor, och en Ordbrukare kommer fram med en av Edith Södergrans dikter, "Höst". Allt du behöver göra är att lyssna på Nörden och sedan läsa dikten. När du är klar, klicka på "Stäng" för att ställa den på sin plats. Efter det här kan du samla lite energi från Nörden, och sedan återvända till datorrummet.

BONUS: KOMPOSTEN

Det saknas två dikter här, men du kan enbart få den ena om du städar undan blad i de lådor Nörden ger dig. Den andra får du genom att istället kompostera bladen i de två "korgarna" som Ordbrukarna lämnat åt dig, i det nedre högra hörnet. I det här fallet får du vid **15 löv** som vanligt den första dikten, men om du fortsätter kompostera dem kommer de så småningom att explodera! (det går **10 blad i varje kompost, dvs. 20 blad totalt**)



49. Den vänstra komposten är på väg att explodera! Ovan syns också den första dikten som redan samlats in. Du kan alltid klicka på dikterna om du vill läsa dem på nytt.

Efter det hittar du plötsligt den andra dikten, von Schoultz "Novemberskogen" nere vid lådorna. Plocka upp den och läs den för att få **extraenergi**!

Obs: det finns inte tillräckligt med löv för att både fylla Nördens korgar och komposten, så om ni vill ha båda dikterna lönar det sig att kompostera allt!

EDITH SÖDERGRAN

I den här uppgiften får du lov att med hjälp av lite snabb rörelse skapa så mycket ljus att du kan läsa Edith Södergrans dikt.

UPPGIFT: LJUS I MÖRKRET

I början är allting mörkt. Använd hårkorset (drag & drop) i mitten för att svepa över de små ljuspunkterna - de börjar glöda starkare, och i och med det börjar också bakgrunden visa sig. En text nedan om hårkorset visar **ljusprocenten**: få upp den till c. **80%** för att fortsätta!



50. Ljusprocenten sjunker stadigt, så du måste hela tiden fortsätta svepa!

När bakgrunden blivit tillräckligt ljus börjar det hända: Edith Södergrans dikt "Stjärnorna" börjar visa sig, och kan nu läsas i allsköns ro medan mörkret faller på nytt.

När dikten visat sig och försvunnit, kommer den tillbaka. Nörden uppmanar dig att samla in den i Arkivet, vilket du kan göra genom att klicka på de enskilda raderna tills de alla försvunnit.



51. Du behöver inte klicka bort raderna i rätt ordning, utan vilken ordning som helst går.

När alla raderna klickats bort är det mörkt igen. Nörden ger dig en blixtnärvaro att samla in, och du återvänder automatiskt till datorrummet.

BONUS: TÅLAMOD

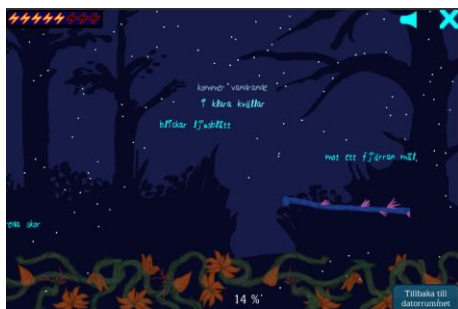
Om du vill ha **extraenergin** i den här uppgiften är det mycket enkelt: allt du behöver göra är att lyssna på Ordbrukaren, som föredrar att dikten får vara fri. För att få extraenergin, vänta helt enkelt tills dikten försvinner av sig själv **utan att samla in en enda rad** (genom att klicka på dem). Du kan se att det fungerar när texten så småningom ändrar färg från orange till vit. Det tar allt som allt ca. **20 sekunder**.

När texten försvunnit tackar Ordbrukarna dig och ger dig extraenergi. Du får också den vanliga energin från Nörden.

LARS HULDÉN

I den här uppgiften får du skydda några plantor från frosten medan Lars Huldéns dikt "Frosten" visar sig.

UPPGIFT: SKYDDA VÄXTERNA



52. På bilden går det inte särskilt bra! Växterna är nere till 14% och det är ännu mycket kvar av dikten att se!

Plocka upp kärpen som ligger nere i mitten. Du kan dra den kring rutan. Om du släpper den faller den tillbaka till sin startplats, så du måste hela tiden hålla ner musknappen.

Använd kärpen för att blockera snön som faller. I början är snöfallet lugnt, men efter några sekunder börjar stormen, och snön börjar falla snett från höger. Samtidigt börjar raderna till Lars Huldéns dikt så småningom flyga in.

Tips: Också diktraderna blockerar snö, så du kan koncentrera dig mer på flankerna så länge diktraderna syns.

Den här uppgiften är inte helt enkel, och kan kräva ett par försök. Men även om växterna dör kommer du igenom uppgiften.

När allt är klart får du klicka bort raderna till Huldéns dikt, precis som med Södergran. Därefter får du **energi** och återvänder automatiskt till datorrummet.

BONUS: SKYDDA VÄXTERNA

Allt du behöver göra får att få **extraenergin** i den här uppgiften är att skydda växterna (hålla deras liv över 0%) tills hela Lars Huldéns dikt har hunnit fram på rutan. Då slutar snöfallet (Nörden meddelar) och du har vunnit. Från det att de första snöflingorna kommer tills allt tar slut tar det c. **1 minut**.

Ordbrukaren ger dig extraenergi som belöning, och därefter får du klicka bort Huldéns dikt. Du återvänder automatiskt till datorrummet.

BONUSSCEN

Du kommer åt Natur-modulens bonusscen bara om du klarat av alla fyra bonusuppgifter, och samlat på dig 8 energiblixtar. Den här bonusscenen har också en hel text i sig (Zacharias Topelius).

SKEDE 1: TALA MED ORDBRUKARNA

Du kommer åt bonusscenen genom att via stjärnkartan på X-libris brygga återvända till Natur-modulen. Nörden berättar då för dig att Ordbrukarna tagit kontakt med X-Libris. Klicka på lådan i mitten för att tala med dem. Du kommer att få välja dialogsvar.

För att starta måste du i det första alternativet välja ett dialogsvar. Om du väljer "Jag har inte tid just nu" avbryts samtalet och du återvänder till stjärnkartan. Du kan alltid fortsätta senare genom att klicka på lådan i mitten igen.

Välj vilket annat alternativ som helst förutom "Jag har inte tid just nu" för att komma till bonusscenen

Efter det reser du tillbaka till planeten Eunomia. Där väntar två Ordbrukare, som du kan tala med genom att klicka på dem:



53. En bekant scen. Klicka på någondera av Ordbrukarna för att tala med dem. Du måste tala med båda innan Nörden kommer tillbaka.

SKEDE 2: HITTA LEDTRÅDAR MED SKANNERN

När du talat med de två Ordbrukarna får du använda dig av skannern! Om du inte vet hur skannern fungerar, se Modul II: Uppgift 1 (Tavaststjärna).

Använd skannern genom att dra den omkring i rutan tills du hittar kistan i det övre vänstra hörnet. Det finns en annan kista nere till höger, men den kistan är låst. Skanna den för att öppna den och hitta din första ledtråd!



54. Kistan När du skannat den. Den öppnade, och en bok flög ut. Hitta boken och skanna den för att fortsätta!

När du skannat kistan öppnas den, och en bok flyger ut. Hitta den (till höger, på ungefär samma höjd som kistan), och skanna den också. När du gör det, öppnas ett utdrag ur Zacharias Topelius "Trollens

jul". Du kan läsa den genom att klicka på pilarna i nedre högra hörnet för att fortsätta (på den sista sidan byts pilen till ett X, som du kan klicka för att stänga av boken).

Efter det här kan du hitta **den röda nyckeln** med skannern (lite nedanför den första kistan, på vänster sida). Skanna den för att ladda upp den i minnet, och skanna sedan den låsta kistan (på högra sidan, ungefär på samma höjd som nyckeln).

När du öppnar kistan flyger en **bild** ut. Bilden lägger sig ungefär på mitten av rutan. Hitta den och skanna den för att få den sista ledtråden!

Det är en bild på två robotar, tillsammans med myrplingarna! Det visar sig att robotarna kom från **Pluton**, dvs. asteroidbältet som du besökte i Modul II. När du hittat denna ledtråd tas du automatiskt bort från Eunomia och skickas tillbaka till Bryggan.

SKEDE 3: RES TILLBAKA TILL PLUTON (KNÄCK KODEN)

Välj "normal start" när du klickar på Knäck Koden. Nörden frågar dig om du vill hitta myrplingarna och Topelius eller spela minispelen på nytt: välj "Det är dags att hitta myrplingarna och Topelius!"

Om du inte slutfört bonusscenen i Modul II kan du inte tala med roboten: allt han säger är chiffer. Du måste därför först klara av bonusscenen för modul II innan du talar med hen.

I andra fall leder roboten er tillbaka in till Plutons gruvor, där ni möter robotarna och myrplingarna!



55. Troll-roboten läser högt ur Zacharias Topelius-texten, som stulits ur Arkivet. På hans

axlar sitter de två myrplingarna!

SKEDE 4(1): PLOCKA UPP BOKEN

Målet är nu att plocka upp nästa del av boken, medan du undviker stenarna som de två "troll"-robotarna slänger på dig! Håll ögonen på kartan som visar när boken kommer, och på den röda blinkande lampan som visar vilken höjd den kommer att vara.



56. Om du missar kommer den alltid på nytt. Försök träffa den med kraftfältet under

skeppet, utan att du själv kraschar!

När du plockat upp boken kan du i fred läsa den medan trollen lyssnar.

SKEDE 4(2): LUGNA NER ROBOTARNA

Men efter det måste du ännu övertyga dem att sluta slänga stenar efter dig! Detta gör du på det gamla bekanta sättet genom att träffa huvuden i rätt färg. I det här fallet måste du träffa **blåa** huvuden för den ena roboten och **röda** huvuden för den andra!



57. Förutom huvudena har du också möjligheten att träffa blixtar som kan ge dig tillbaka din energi! Men var försiktig, att klara av det här kommer att kräva all din skicklighet!

Tips: koncentrera dig på en av robotarna först istället för att försöka ta dem båda på en gång. Det är mycket lättare att undvika att träffas av en robots stenar än två!

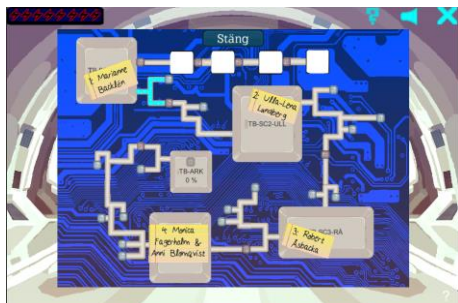
SKEDE 5: SLUTET

När du övertygat gruvrobotarna att återvända till jobbet träffar du äntligen roboten som kallar sig själv "Mundus". Han citerar slutet på Topelius, men som tur är Myrlingarna trötta och vill tillbaka hem. Gruvrobotarna ber om ursäkt för allt besväret, och alla reser lyckligt hem.

MODUL IV: TA BÅTEN

LÄRANDEMÅL/ÖVERSIKT

Den här modulen är lite annorlunda jämfört med de övriga: Du måste spela varje uppgift i rätt ordning (om du väljer "Direkt till uppgiften" får du fritt välja uppgift).



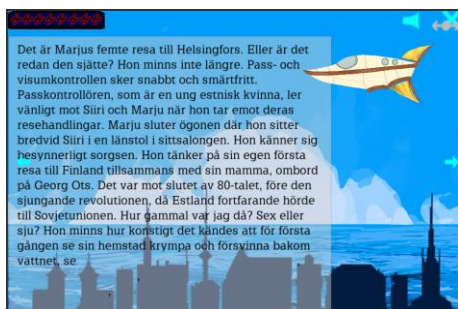
58. Arkivbilden för modulen Ta Båten. Observera siffrorna invid namnen: det är i den ordningen de kommer (man kan också följa ledningarna).

Välj "1: Marianne Backlén" för att börja!

MARIANNE BACKLÉN

Uppgiften börjar med att X-Libris långsamt närmar sig vad som verkar vara en stad på Okeanos (en silhuett av Tallinn). Efter diskussionen med Marinxenobiologen visas en text ur Marianne Backléns "På andra sidan Finska viken".

UPPGIFT 1: LÄS TEXTEN



59. Texten slutar plötsligt! Det här är avsiktligt, och har att göra med själva uppgiften. Det är också ett bra sätt att se till att eleverna faktiskt läser texten innan de fortsätter!

Du kan **dra** skeppet omkring genom att hålla ner musknappen. **Försök dra skeppet till vänster.** När skeppet når den vänstra kanten visas mer text.

Läs hela berättelsen genom att fortsätta gå till vänster, tills du når en andra stad: silhuetten av **Helsingfors**.

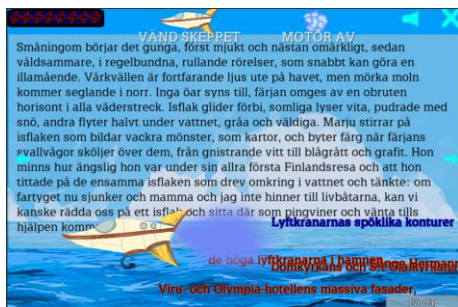


60. Den här textsnutten har också håll! Klicka på Nörden för att fortsätta!

När du kommit fram till Helsingfors, och konstaterat att texten har vissa hål, kan du klicka på Nörden för att fortsätta.

UPPGIFT 2: BLÅS TEXTERNA RÄTT

Din uppgift är att "blåsa" texterna som saknas in i rätt "hamn" - antingen Tallinn eller Helsingfors med hjälp av **skeppets motor**.



61. Du kan kontrollera skeppets motor genom att klicka på knappen "Motor på/av" uppe till höger. Klicka på "Vänd skeppet" för att byta riktning. Du kan också klicka på pilen under skeppet för att vända det!

Klicka på "Motor på" uppe på sidan för att aktivera motorn. Obs att skeppet inte rör sig någonstans bara för att motorn är på! Blå rök börjar nu komma ur X-Libris akter.

Dra skeppet till höger kant för att börja jaga efter textsnuttarna som saknas. Du hittar dem under huvudtexten - de rör sig lite framåt eller bakåt. Om du för skeppet ner till textsnuttarna kan du använda jetströmmen från skeppet för att blåsa de **röda texterna** åt höger (till Tallinn) och de **blå texterna** åt vänster (till Helsingfors). Märk att du måste **vända på skeppet** genom att klicka på vändsymbolen för att kunna blåsa åt motsatt håll!

Tips: Jetströmmen är kraftigare närmare X-Libris. Om flera färger är nära varandra, försök lirka isär dem med jetströmmen.

Obs: Om du blåser en text in i fel hamn kommer den snart att studsas tillbaka, så ingen panik!

Det finns **fyra blå texter** och **fyra röda texter**.

När du är klar, tryck på **Fortsätt** i det nedre högra hörnet för att fortsätta!

BONUS: HÅLL STÄDERNA FLYTANDE

För att få **extraenergin** för den här uppgiften gäller det bara att undvika att av misstag blåsa fel ord in i fel hamn. Varje gång du gör det sjunker staden en aning, tills den är helt under ytan! Om du **fem eller fler** texter in i fel hamn sjunker staden!

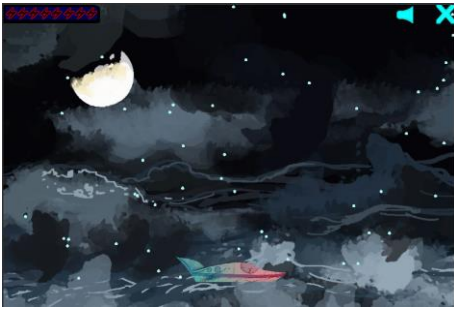
Du kan slutföra uppgiften även om Marinxenobiologen inte är så glad!

För att få extraenergin behöver du helt enkelt avsluta uppgiften normalt med bägge städer ovan ytan.

ULLA-LENA LUNDBERG

I den här uppgiften får du besöka det sjunkna skeppet Solaris och lära dig om olika yrken och roller ombord på ett skepp.

UPPGIFT 1: UTFORSKA SOLARIS



62. Klicka på skeppet som guppar i mitten för att fortsätta. Även om skeppet är snarligt vårt eget X-Libris handlar det här alltså om ett annat skepp!

När Nörden och Marinxenobiologen samtalat, gäller det att klicka på Solaris (skeppet som flyter i mitten). När du gjort det öppnar sig en vy över Solaris förstörda kommandobrygga:



63. Klicka på "Play" knappen i mitten, bredvid den blinkande röda lampan.

Här gäller det att klicka på "Play"-knappen i mitten, invid den blinkande röda lampan. Ingenting annat kan klickas på. Efter det får du läsa en liten snutt ur Ulla-Lena Lundbergs "Allt man kan önska sig".

När du klickat bort textrutan (hela texten ryms på en ruta) kommenterar Nörden den kort, och sedan visar sig en samling spökliga figurer. besättningen!

UPPGIFT 2: KOMBINERA RÄTT YRKE MED RÄTT BESÄTTNINGSMEDLEM



64. Klicka på en besättningsmedlem för att öppna en beskrivning av hans jobb. Klicka sedan på nedfällningsmenyn (Klicka för val) för att få upp en lista över alla tillgängliga jobb. Välj det som passar bäst in på beskrivningen!

Uppgiften är att kombinera rätt jobb med rätt arbetsbeskrivning. Klicka på en av besättningsmedlemmarna för att öppna en textruta med en beskrivning av jobbet. Klicka sedan på rutan (Klicka för val) för att öppna en nedfällningsmeny.

Välj det yrke som verkar passa bäst. **Obs: du kan ge flera besättningsmedlemmar samma yrke, men bara en av medlemmarna har faktiskt det yrket.**

Välj ett yrke i listan och stäng av texten genom att antingen klicka på **pilen** som pekar åt höger i nedre högra hörnet av textrutan, eller på **en av de andra besättningsmedlemmarna**.



65. Från vänster till höger upptill: Matros, Styrman, Teknisk chef, Fartygskock Nedre raden: Kryssningsvärd, Reparatör, Intendent, Befälhavare. Ordningen är slumpmässig.

Du kan kontrollera vilket yrke du gett dem genom att läsa texten under deras fötter. Obs: besättningsmedlemmarnas ordning är slumpmässigt vald, men deras utseende är alltid detsamma. Bilden ovan visar alla rätta svar.

När du är klar, klicka på **Marinxenobiologen** (Kontrollera) till vänster om mitten. Om du fått alla rätt, aktiveras knappen "Fortsätt" i nedre högra hörnet. Om någon av svaren är fel, skakar skeppet, och det sjunker en aning. **Försök på nytt**. Om du har fel **fem gånger** måste du överge skeppet - men lyckligtvis hinner du samla på dig extraenergi först.

Samla på dig energin, och klicka sedan på Fortsätt för att fortsätta!

BONUS: UNDVIK FEL SVAR.

För att få **extraenergi** för den här uppgiften får du ha **högst ett fel**, dvs. om du inte lyckas få alla rätt första gången måste du få dem rätt vid andra försöket! Om du lyckas ger Marinxenobiologen dig lite extraenergi. Samtidigt får du också den vanliga energin av Nörden. Klicka på Fortsätt i nedre högra hörnet för att fortsätta.

ROBERT ÅSBACKA

I den här uppgiften får du läsa ett utdrag ur Robert Åsbackas "Orgelbyggaren" och sedan svara på textförståelsefrågor. Samtidigt som du väljer svar sjunker skeppet Solaris (medan du läser texten rör sig skeppet inte). Om skeppet når botten innan du svarat på alla frågor (**det finns 6 frågor**) får du ingen **extraenergi**, men du kan ändå komma igenom uppgiften!

UPPGIFT: SVARA PÅ FRÅGORNA

Nörden och Marinxenobiologen diskuterar den flytande *Solaris*. Nörden får en signal, och efter en stund visas en textskärm med ett utdrag ur Robert Åsbackas "Orgelbyggaren". Läs texten och klicka var som helst för att fortsätta. Det visar sig att *Solaris* håller på att sjunka, och du måste vara snabb med svaren.



66. Dialogsvar: välj rätt alternativ i listan. Frågan listas ovanför (Var utspelar sig händelsen?). Du kan alltid klicka på det sista alternativet, "<Läs texten på nytt>" för att få textsnutten som frågan gäller tillbaka - Solaris slutar då sjunka medan du läser.

Frågorna och svaren är följande:

Fråga 1: Var utspelar sig händelsen?

Svar: På en passagerarfärja

Fråga 2: Varifrån och vart är Siri på väg?

Svar: Från Tallinn till Stockholm

Fråga 3: Varför visste Siri att färden skulle bli jobbigare när de kommit längre?

Svar: Längre ut på havet skulle vädret bli värre då det inte fanns någon kust som skydd

Fråga 4: Vad var det som gjorde Siri rädd på allvar?

Svar: De metalliska ljuden

Fråga 5: Varför klädde Siri på sig innan hon lämnade hytten?

Svar: Hon brydde sig om vad andra tänkte om henne

Fråga 6: Varför stannade många i entréhallen?

Svar: De trodde att räddningen skulle finnas där de kommit ombord

När du svarat rätt på alla frågor får du energi, och knappen "Fortsätt" i nedre högra hörnet blir aktiv. Klicka på den för att avsluta uppgiften.

Obs: Om du svarar fel på en fråga får du läsa texten på nytt och prova igen. Om Solaris når botten förlorar du chansen att få extraenergi, men kan fortfarande avsluta uppgiften normalt.

BONUS: SNABBA SVAR

För att få **extraenergin** i den här uppgiften gäller det att svara på alla frågorna innan *Solaris* sjunkit till botten. Eftersom skeppet inte sjunker medan du läser texten, kan du i allsköns ro läsa den innan du fortsätter till frågorna. Du kan sedan läsa frågorna, och försöka svara rätt. Om du svarar fel får du läsa texten på nytt (och sjunkandet pausas).

Det tar **ca 60 sekunder** för *Solaris* att sjunka till botten, så du har **i medeltal 10 sekunder** per fråga att välja rätt svar!

Om du lyckas tackar Marinxenobiologen dig och ger dig lite extraenergi på slutet. Avsluta uppgiften som normalt genom att klicka på "Fortsätt" i nedre högra hörnet.

MONICA FAGERHOLM & ANNI BLOMQVIST

I den här uppgiften får du läsa citat ur Monica Fagerholms "Underbara kvinnor vid vattnet" och Anni Blomqvist "Stormskärs Maja", citat där författaren inte angetts. Uppgiften är att försöka blåsa dem åt rätt författare med hjälp av samma mekanik som användes i uppgift 1 (Marianne Backlén).

UPPGIFT: BLÅS CITATEN RÄTT



67. I början är motorn avstängd: du måste sätta på den genom att klicka på "Motor på" uppe till höger. Använd "vänd skeppet" eller pilen under skeppet för att byta riktning.

I början kommer Nörden och Marinxenobiologen att tala lite, och om en stund kommer en av "spökena" från uppgift 2 flytande upp nedanifrån. Klicka på figuren för att få en textsnutt (de är slumpmässigt ordnade, och själva "spökets" utseende har ingen betydelse). Du kan klicka igen på textrutan för att få bort den.

Efter det får du tillgång till kontrollerna som behövs (dvs. starta motorn och vänd skeppet), och de två sidorna (Anni Blomqvist till vänster och Monica Fagerholm till höger).

Sätt på motorn, och på basis av texten, blås figuren åt rätt håll! Om du blåser in den i fel hamn, kommer den snabbt tillbaka. När du blåser in den åt rätt håll försvinner den. Ett par ögonblick senare kommer nästa figur uppflytande.

Det finns 8 citat, 4 av Anni Blomqvist och 4 av Monica Fagerholm.

Här är början av citaten jämte författare:

Fagerholm	Blomqvist
Vad skulle vara lämpligare för ett fotografi av strandkvinnorna...	Så lägger hon årorna i roddarna och börjar ro.
Och en stund senare kör den vita ängeln in på gården.	Hon brukade stiga upp mycket tidigt för att ha blodkorven...
Lätt var det ju förra sommaren att sitta i sin trädgårdsberså...	Inte ens inför utsikten att få äta varm och god mat.
Idi idi ekar det i skogen.	Kanhända blir hon hjälpt genom att läsa aftonbönen.

När du är klar belönas du med energi, och knappen "Tillbaka till bryggan" i nedre högra hörnet blir aktiv. Klicka på den för att återvända till Bryggan!

BONUS: GISSA INTE FEL

För att få bonusenergin gäller det helt enkelt att undvika att gissa fel. Om du får **3 eller fler** felgissningar klagar Marinxenobiologen på att hon inte koncentrera sig. Om du däremot avslutar uppgiften med färre än 3 missar (dvs. att du blåst ett spöke in i "fel hamn") ger dig Marinxenobiologen **extraenergi** som du kan plocka på dig innan du fortsätter tillbaka till bryggan.

BONUSSCEN

För att komma åt bonusscenen måste du ha avslutat alla 4 vanliga uppgifter och minst **3 av 4** bonusuppgifter. Om du gjort det, och återvänder till Ta Båten (välj "Normal Start") kan du efter ett kort samtal med Marinxenobiologen välja "Ja! Tillbaka till Okeanos!". Du kan också klicka på den femte och sista lådan (som heter TB-ARK, se bild 58) för att omedelbart börja.

Efter ett ögonblick är du tillbaka ovanför Okeanos oändliga hav. X-Libris jagar efter skeppet Solaris, som än en gång återupplivats. Det verkar som om den artificiella intelligensen som Nörden beklagat sig över kanske inte är död? Men för att stoppa skeppet måste du i vanlig stil träffa huvuden i rätt färg - men den här gången är det snäppet mer komplicerat.

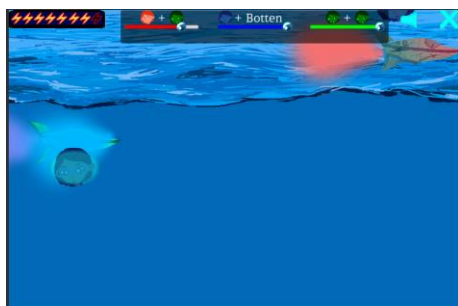
Kontrollerna är desamma som i många andra liknande bonusuppgifter (se t.ex. bonusuppgiften för Modul I): mellanslag, musknappen eller pil upp för att ge skeppet acceleration upp, och släpp för att låta skeppet sjunka ner.



68. Här har du fångat upp ett rött huvud. Enligt grafen ovan är ett rött + ett grönt huvud bra. Däremot om du träffar det andra röda huvudet (rött + rött) så leder det till att du förlorar liv!

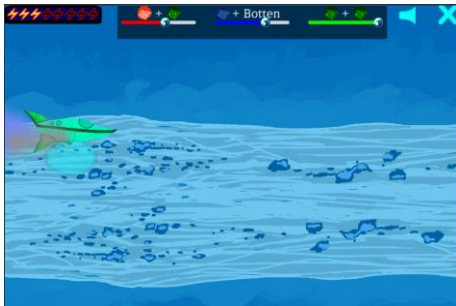
Som Nörden förklarar, måste du först träffa ett av huvudena för att "samla upp" det under skeppet. Efter det måste du träffa ett huvud av en specifik färg för att få ner din motståndares energi. Du kan se vilka huvuden går ihop på rutan ovanför: **röd + grönt** (eller **grönt + rött**). **Blå + botten**, eller **grön + grön**. Alla andra kombinationer (**blå + rött/grön/blå** eller **röd + rött**) gör att ditt skepp skadas.

Ett annat problem är att varje gång ditt skepp antingen bryter vattenytan (neråt eller uppåt) förvandlas det huvud du bär på till ett **blått** huvud.



69. Du vet att du är på väg under ytan när vattnet börjar stänka kring skeppet. Det röda huvudet du bar har nu förvandlats till ett blått huvud, och det enda du kan göra med blå huvuden är att skrapa bort dem på botten.

Blåa huvuden kan enbart användas genom att skrapa bort dem på botten. Detta innebär att du låter skeppet sjunka till botten och skrapa mot det ett ögonblick. **Obs: olikt de flesta andra uppgifter där ditt skepp skadas av att träffa botten, skadas du inte alls såvida du har ett blått huvud med dig. Om du har huvud av andra färger eller inget huvud skadas du av träffar med botten.**



70. Ett blått huvud har just skrapats bort. Du vet att du är tillräckligt nära när det börjar sprätta omkring sand. Tips: om du plockat upp ett huvud av fel färg, gå till ytan och förvandla det till ett blått huvud, och skrapa sedan bort det!

Det gör ingen skillnad vilken av de tre energibalkarna (röd, grön, blå) du får ner till noll genom att kombinera rätt huvud med varandra, men så fort en av dem är tom kraschar Solaris ner på havets botten! Följ efter, men se upp så att du inte slår i botten.



71. Solaris kraschad på havsbotten. Sjunk ner försiktigt och försök att undvika att krascha.

Medan du håller X-Libris från botten, klicka på det kraschade skeppet. Genast när du gjort det öppnas en annan vy (**och du kan inte längre skadas**)



72. Inuti Solaris, än en gång. X-Libris syns i bakgrunden till vänster. I mitten "play" knappen. Tryck på den för att fortsätta.

Vyn är bekant från uppgift 2, och liksom där gäller det att trycka på "Play" knappen i mitten av rutan. Tryck på den nu, och lyssna på inspelningen från Solaris före-detta artificiella intelligens. Det visar sig att hon är fångad på planeten Afrodite, planeten du är på i Modul VII, och att rädda henne är Modul VII:s bonusuppgift. Men det behöver vi inte oroa oss för nu, utan nu återvänder vi glatt till Bryggan (automatiskt).

MODUL V: KRIG OCH DÖD

LÄRANDEMÅL/ÖVERSIKT

Den här modulen är särskilt "spelimässig" av sig, och alla uppgifter är tämligen lika varandra: du bygger en armé av soldater av ord (texterna du samlar kan förvandlas till soldater), och använder dem för att besegra fienden, General Borg. Detta är en modul som bäst lämpar sig för självstudier eller som lite mer lättsam undervisning.

Obs: **börja alltid med uppgift 1, dvs Runeberg. I den uppgiften finns en 'tutorial' som förklarar hur spelet spelas.**



73. Nörden tycker om att leka soldat.

När uppgiften börjar får du möjligheten att genomföra en "tutorial" som förklarar hur spelet fungerar. När Nörden frågar, säg "Nej, jag vill gärna lära mig" och följ sedan hans instruktioner!

Spelet har i all korthet tre element:



1: Välj vilken soldattyp du vill träna, och välj var du vill träna dem (övre, mittersta, eller nedre linjen). Varje tränad soldat kostar 1–3 **ord** (1 ord för infanteri, 2 ord för kavalleri, 3 ord för kanonjärer). Du har också ett visst maxantal per typ (25 infanterisoldater, 10 kavalleririddare och 3 kanoner). Det tar dessutom lite olika lång tid att rekrytera dem



2: Soldaterna, som automatiskt rör sig åt höger, anfaller alla fiender de stöter på. De anfaller också **kistor**. I kistorna finns texterna du läser, som förvandlas till mer ord, som du kan använda för att träna mer soldater ("texttrupper"). Klicka på "ordfröet" i kistan för att öppna texten.



3: Använd orden du får från kistorna för att skapa en riktig armé, som du sedan använder för att slutföra det uppdrag du har fått av Nörden i uppgiften. I de flesta fall är det helt enkelt att öppna alla kistor (genom att dina soldater anfaller dem, vilket de gör automatiskt).

JOHAN LUDVIG RNEBERG

I den här uppgiften ska du försvara en bro mot fienden som försöker anfalla dig i flanken - precis som i "Sven Dufva", som är texten du läser.

De första verserna får du antingen under tutorial-lektionen, eller om du spelar på nytt och har skippat den, när spelet börjar. I den här uppgiften finns gott om ord - du läser HELA "Sven Dufva" - men det gäller att vara skärpt och komma ihåg att samla på sig resten av verserna från kistorna.



74. Slagfältet med en enda flaskhals i mitten (bron) som båda sidorna kämpar om. Till vänster nära den övre "rekrytera"-knappen en öppnad ordkista.

Fienden kommer aldrig att sluta komma, men du kommer så småningom att få slut på ord, så det gäller att försöka samla på dig hela texten så snabbt du förmår. **Uppgiften tar slut när hela Sven Dufva har samlats.** Det finns allt som allt **12 kistor** att samla: varje gång du plockat upp ordfröet från en kista skapas nästa.

Tips: vissa av kistorna har en chans att skapas på fiendens sida av bron! Kom dock ihåg att du bara behöver förstöra kistan med dina soldater: du kan plocka upp ordfröet oberoende av var dina soldater är. Dina kanoner kan skjuta över vattnet och träffa kistorna där.

Tips: Dina kanoner kan verkligen göra en skillnad här, särskilt om de placeras på mitten där de kan skjuta mot bron. Men kom ihåg att explosionerna också skadar dina egna soldater. Kavalleri tar dock mindre skada från kanoneld.

Om fienden bryter igenom dina ställningar, dvs. om deras soldater går "ur skärmen" till vänster, kommer Nörden att varna dig ett par gånger att fienden håller på att bryta igenom.

Om **fem eller fler** av fiendens soldater slår sig igenom kommer Nörden att skicka förstärkningar, vilket dock betyder att du misslyckats med bonusuppgiften. Förstärkningar innebär mycket bokstavligen att Nörden skickar "gratis" soldater att kämpa för dig, som du inte skilt behöver rekrytera. Men den viktigare hjälpen nörden ger dig är tillgång till **X-Libris artilleri**.



75. Artilleriknappen syns nere till höger. Klicka på den, och sedan var som helst på rutan: efter en sekund faller en bomb som exploderar. På bilden används den för att öppna en ordkista.

Använd artillerielden för att öppna de resterande ordkistorna, eftersom du nu kan nå dem oberoende av om de är på din eller fiendens sida av bron. På så sätt kan du snabbt avsluta uppgiften!



76. Slaget är vunnit! I slutet av varje uppgift får du se en statistiksida med lite information, t.ex. hur många stupade, antal ord som användes och hur lång tid det hela tog.

När uppdraget har vunnits får du en statistiksida, visad på bilden ovan. Klicka på "Fortsätt" för att fortsätta omedelbart till nästa uppgift.

Du kan inte förlora den här uppgiften.

BONUS: VAR SOM SVEN DUFVA

Sven Dufva klarade av att hålla bron tills hjälp kom, och det är också möjligt för dig - även om det definitivt är utmanande! Allt du behöver göra för att genomföra "sidouppdraget" och få **extraenergi** är att förhindra fienden från att nå din sida av slagfältet. Som jag nämnde ovan, **5 eller fler fiender** leder till att du misslyckas. Och kom ihåg ditt uppdrag: att samla på dig alla **11** (+1 du får automatiskt) kistor med verser ur Sven Dufva!

Tips # 1: Du har massor med ord till ditt förfogande, men det gäller att komma ihåg att samla sig på dem. I de flesta fall skapas kistorna på din sida av bron, och det är lätt och snabbt att plocka upp dem. Det är först när en kista skapas på "fel" sida av bron som du måste vara skärpt.

Tips # 2: Kontrollen över bron är viktig, men du kommer aldrig att hålla den länge. Om du lyckas bryta dig över till fiendens sida, koncentrera dig på kavalleri för att snabbt anfalla alla kistor eller kanoner fienden kan ha väntande på den andra sidan.

Tips # 3: Det gör ingen skillnad vilken höjd du rekryterar soldater, eftersom de alla samlas i flaskhalsen i mitten, så försök så gott det går att alltid vara kring maximitalet för soldater! Den här uppgiften är en riktig slakt (liksom Sven Dufva var), så det gäller att fortsätta framryckningen.

När du samlat på dig den sista versen, kommer förstärkningarna från Nörden äntligen, och han belönar dig med extraenergi och beröm. Klicka på "Fortsätt" på slutskrmen för att fortsätta.

PETER SANDSTRÖM

I den här uppgiften läser du Peter Sandströms "Till dig som saknas", som finns i ordkistor på ett slagfält. Olikt föregående uppgift (Runeberg) är en del av ordkistorna redan på fältet - det svåra blir att nå dem!



77. Nörden ger vanligen taktiska råd i början av uppgiften: det lönar sig att läsa och lyssna!

På bilden syns också nöddelden (höbalen) som du kan klicka på för att tända och kalla på hjälp. Om du spelar uppgiften på nytt kan du klicka på "Skippa" uppe i mitten för att börja uppgiften direkt.

Ditt uppdrag här är att genomföra en nattlig räd av General Borgs läger för att återerövra texten. Lägret består av en samling tält (**12 tält**) uppsatta bland några växthus (byggnaderna i mitten). Bland tälten finns kistorna: låt dina soldater anfalla dem för att förstöra dem, och plocka efter det upp ordfröet med texterna (liksom i föregående uppgift).



78. Den här gången fanns inga tält nedanom växthusen, så vår trupp kavalleri kunde utan

motstånd öppna de två första ordkistorna.

Eftersom du bara har **19 ord** att börja med måste du tänka på vilka soldater du vill rekrytera med dem. **Kavalleri** rör sig snabbt och lämpar sig utmärkt för en nattlig räd, så jag rekommenderar att du börjar med dem!

Men du måste också tänka på vart du vill skicka ditt kavalleri. De **två nedersta** rekryteringslinjerna kommer att skicka soldaterna under växthuset i mitten, medan den översta skickar dem ovanför. Tältens och kistornas lägen är slumpmässigt valda, och det kommer att finnas några kistor bland de första tälten. När dina soldater når tälten kommer fienden att vakna och gå till motangrepp, och utan fler ordtrupper kommer du inte att lyckas, så **det viktigaste är att du öppnar den första kistan så snabbt som möjligt**.



79. Det första anfaller lyckades, och dina kavallerisoldater kom långt in i fiendens läger.

Redan 4 av kistorna har fallit, dvs. hälften! Men nu börjar också fienden vakna.

Varje tält skapar soldater av en viss typ - läs tältens namn för att ta reda på vilken typ (det finns också t.ex. kanoner kring kanonjärtälten). Dina soldater kan tuta eld på tälten, vilket betyder att de slutar rekrytera soldater, men tills du gör det kommer de kontinuerligt att skapa nya fiender. Därför är det viktigt att snabbt förstöra så många tält som möjligt.



80. En snabb seger!

Det finns allt som allt **8 textsnuttar** som du måste samla på dig, men det är möjligt att fler än 8 kistor skapas på slagfältet: det gör ingenting. Satsa på de som är närmast dig, och kom ihåg att också plocka upp ordfröna!

När du plockat upp den sista textsnutten gratulerar Nörden dig, och du får plocka på dig energin och fortsätta till nästa uppdrag.

Om du får slut på ord, eller om fienden driver dig tillbaka till startpositionerna, kan du alltid tända på nödelden. Då får du tillgång till artilleriet, och kan lätt öppna kistorna du behöver.

BONUS: EN LYCKAD RÅD

Allt du behöver göra för att få **extraenergi** är att samla på dig alla 8 textsnuttar ur Bondestam, **utan att du tvingas tända nödelden**. I den här uppgiften är särskilt början viktig, så om du har en dålig början kan du alltid klicka på X:t i övre hörnet och välja "jag vill starta om uppgiften" för att försöka på nytt.

Tips # 1: I den här uppgiften gör det ingen skillnad om fienden bryter igenom dina linjer till vänster. Den här uppgiften har i princip två "linjer", den övre (ovanför växthusen) och den nedre. Om fienden bryter igenom en av linjerna, kan du fokusera alla dina trupper på den andra linjen.

Tips # 2: När **fyra fiendetält** har brunnit börjar General Borg skicka trupper, så du kan planera ditt anfall kring det. Risken är dock att Borgs trupper, plus trupperna från tälten, överrumplar dig. Därför är det viktigt att den första attacken når så långt in i fiendens läger som möjligt!

Tips # 3: Det finns en verklig risk att orden tar slut i den här uppgiften, särskilt om du glömmer att plocka upp ordfröna. Varje gång en kista öppnas, skapas en ny - dvs. det finns alltid **4 kistor** på slagfältet. Om du är snabb nog kan hela uppdraget avslutas nästan innan fienden hunnit vakna! Men: det finns också en stor risk för att vissa av kistorna skapas långt inne i fiendens territorium, så håll ögonen öppna.

ANNA BONDESTAM

I den här uppgiften hittar du och läser ett utdrag ur Anna Bondestams "Klyftan". Kampen sker i ett fabriksområde, där varje rekryteringslinje (övre, mellersta, nedersta) är avskilda från varandra: dvs. soldater rekryterade i den övre linjen kommer aldrig att träffa på soldater rekryterade i den mellersta eller nedre.

Därtill finns det **fyra set av fortifikationer** längs rutten - ett tält för varje linje. Den sida som har kontroll över tältet (se färgen på tältet - **blå** för din sida, **röd** för fiendens) kommer också att skapa soldater i tältet som hjälper till i anfallen. Därför är det viktigt att ha kontroll över dem.

Obs: i den här uppgiften är **maxantalet för alla trupptyper x2**, dvs. max 50 infanterisoldater, 20 kavallerisoldater och 6 kanoner.



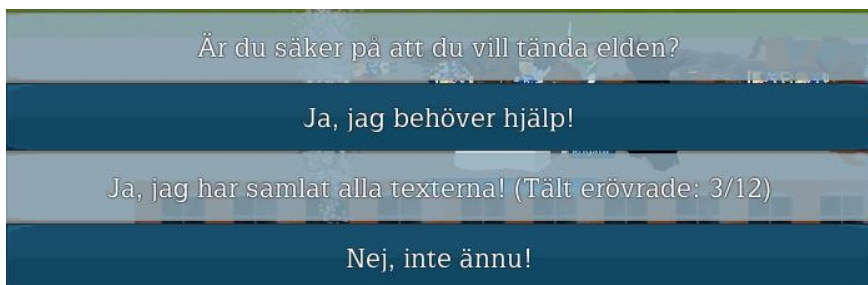
81. Här syns alla tre linjerna, plus fortifikationerna närmast dina linjer. Till vänster i mitten finns knappen "tänd elden", som används på ett lite annorlunda sätt i den här uppgiften.

Det finns **sju textsnuttar** som du måste plocka upp ur kistorna för att vinna. Det finns alltid **en kista** på slagfältet samtidigt, och varje gång du plockar upp en snutt skapas nästa kista. Kistan kan skapas på vilken som helst av de tre linjerna, olika långt borta från din sida. Om du har dålig tur finns det alltså en risk att nästa kista skapas på en linje som fienden håller från början till slut!



82. Övre och nedre linjen hålls av fienden (på nedre linjen finns en öppnad kista, som det lönar sig att plocka upp!). Mittlinjen hålls av dina trupper. Till höger syns antalet tält som hör till dig (4). Det finns allt som allt 12 tält.

Tänd elden fungerar lite annorlunda i den här uppgiften. När du klickar på den, får du några alternativ:



Välj "Ja, jag behöver hjälp" för att få hjälp av Nörden, och tillgång till X-Libris artilleri.

Om du samlat alla 7 texterna låser sig alternativet "Ja, jag har samlat alla texterna!" upp - klicka på det här alternativet för att avsluta uppgiften När du samlat in texterna. Obs. att du alltså manuellt måste välja när du vill avsluta uppgiften - det här har att göra med bonusuppgiften.

Välj "Nej, inte ännu!" för att återvända till kampen!

När du samlat alla 7 textsnuttar, uppmanar Nörden dig att tända elden och välja alternativet "Ja, jag har samlat alla texterna". Gör det för att avsluta uppgiften. Om det blir för svårt, kalla på hjälp genom att välja "Ja, jag behöver hjälp", och använd **artilleriet** för att komma åt de sista kistorna!

BONUS: ERÖVRA FABRIKEN

För att få **extraenergin** i den här uppgiften, gäller det att kontrollera minst **sju** tält när du tänder signalelden på slutet (och självklart inte välja "Ja, jag behöver hjälp"). 7/12 innebär i praktiken nästan två hela linjer, eftersom det finns 4 tält per linje, alternativt snäppet över **hälften** av fältet (6x av tälten närmast dig, plus ett av "fiendens" set av 6 tält).

Det här är en särskilt svår uppgift, speciellt med tanke på att du inte har oändligt med ord!

Tips # 1: Liksom i föregående uppgift kan du ge en eller fler av linjerna helt åt fienden om du vill, och istället alltid koncentrera dig på bara en linje i taget. Det här kan vara särskilt användbart om nästa kista är djupt i fiendens territorium. Du kan alltid återerövra dem senare.

Tips # 2: Du har dubbelt så många soldater än tidigare, vilket innebär att du måste vara ännu mer flitig i att rekrytera nya när de gamla dör! Det är viktigt att alltid trycka på, och om flödet av soldater tryter kommer fienden snart att slå igenom, och alla ord du använt för att försvara en linje är bortkastade.

Tips # 3: Om du förlorar fortifikationerna närmast din ställning kan det vara mycket svårt att vinna tillbaka förlorad mark, så det lönar sig att i alla fall försvara dem. Du kan antagligen ge upp en linje, men mer än det kan bli svårt. Men det motsatta gäller också: om du når fiendens sida.

Tips # 4: Så fort du fått de behövliga 7 tälten, tänd elden! Allt kan förändras på ett ögonblick, så det gäller att vara snabb!

Den här kampen om fabriken är troligen den svåraste uppgiften, inte medräknat slutkampen mot General Borg!

KJELL WESTÖ

I den här uppgiften läser du ett utdrag ur Kjell Westös "Där vi en gång gått", medan du försöker rädda civila personer undan kriget. Den här gången finns det inga linjer, broar eller byggnader som blockerar framfarten, utan allt är ett öppet fält. Alla **fyra ordkistor** finns på slagfältet från början, invid fyra tält. Ditt uppdrag är tudelat: samla på dig alla 4 textsnuttar som vanligt, samt **rädda så många civila som möjligt ur tälten**.



83. Kavalleriet har kommit ända till de två sista tälten. De har just öppnat den övre kistan, och håller på att öppna den nedre. Men fiendens infanteri närmar sig!

Liksom i uppgift 2 startar du med bara **20** ord, och liksom i Peter Sandström är det hastighet som gäller. Därför är det antagligen bäst att börja med **kavalleri**. De närmaste kistorna är lätta att komma åt dock, då du kan snabbt börja rekrytera resten av din armé.

Ordkistan har en andra funktion också i den här uppgiften: När du klickat den och samlat in orden, signalerar du till de civila i tältet att det är säkert att börja försöka nå dina linjer och säkerheten. Det finns **fyra civila personer** per tält, och de rusar ut en i taget med cirka **20 sekunders mellanrum**. Så

det tar allt som allt ungefär en minut att tömma ett tält (men flera tält kan tömmas samtidigt). Efter det måste de ännu klara sig till din sida av fältet: de civila har inga vapen, men om de träffas vänder de sig om i panik och börjar springa åt fel håll! Därför är det viktigt att du säkrar tältet medan de civila rör på sig.

Du måste inte lyckas rädda alla civila, men uppgiften avslutas inte före alla **16 civila personer** antingen räddats eller blivit krigsoffer.

Liksom i de andra uppgifterna finns här också en **nödeld**. Du kan använda den för att kalla på förstärkningar från Nörden och få tillgång till artilleriet. Använd dig av nödelden om du får slut på ord, eller inte mäktar mot fienden.

När den sista civila personen antingen räddats eller dött, avslutas uppgiften och du får se statistiken. Tryck på fortsätt för att återvända till Bryggan!

BONUS: RÄDDA DE CIVILA

För att få **extraenergin** i den här uppgiften måste du rädda **minst 10 av 16 civila personer utan att tända nödelden**. Det här är mycket möjligt att göra utan särskilda ansatser, och i de flesta fall lyckas det här även om du spelar helt normalt.

Tips # 1: Liksom i uppgift 2 (Sandström) är hast ytterst viktigt: använd kavalleri i början, och försök starta så många civiltält som möjligt genast i den första vågen. Det tar ganska länge för de civila att komma ur tälten och vandra hela vägen till din sida av slagfältet.

Tips # 2: Du behöver bara rädda två av de civila från tälten på "fiendens" sida av fältet. Du får nästintill automatiskt 8 från de två tälten närmast dig. Därför är det också viktigt att vara snabb - du kan ha "vunnit" redan innan största delen av fienderna hunnit fram till dig!

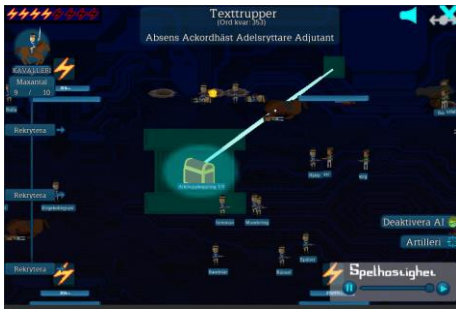


84. En civil i mitten på väg ur tältet - men en fiendesoldat verkar ha fått syn på honom! Det ser inte så bra ut. Tältet till höger kommer också snart att släppa ut civila, mitt in i fiendetrupperna!

När den sista civila personen antingen dött eller räddats, avslutas uppdraget automatiskt. Tryck på fortsätt för att återvända till Bryggan!

BONUSSCEN

Du kan låsa upp bonusscenen När du klarat av alla fyra uppgifter jämte bonusuppgifter. Du kommer åt den genom att klicka på Krig & Död igen och välja "Normal start". Om du gjort alla fyra bonusuppgifter meddelar Nörden dig att han brutit igenom General Borgs sköld och är redo att ta striden till honom. Klicka på lådan i mitten för att starta bonusscenen!



85. Resten av General Borgs stulna ord! Den här kistan måste dina soldater förstöra tre gånger för att äntligen besegra generalen. Den är skyddad av fyra energopelare: på den här bilden är bara en av pelarna fortfarande i fiendens ägo, men det räcker för att hålla skölden uppe!

Striden i General Borgs skepp är på många sätt bekant, men också på många sätt unik. Nörden förklarar hur allting fungerar i början, så det gäller att vara skärpt. De två viktigaste skillnaderna är:

1: Du har oändligt med ord! Kistorna ger dig istället **energi** (ditt energilager syns uppe till vänster).

2: Du har tillgång till både Nördens "förstärkningar" (i det här fallet rekryterar han helt enkelt soldater åt dina vägnar) och till X-Libris **artilleri** genast från början. Det kostar energi att använda artilleriet, men den artificiella intelligensen kan du aktivera och deaktivera enligt egen önskan (det kan löna sig att ha honom aktiverad, eftersom då kan du koncentrera dig på att använda artilleriet).

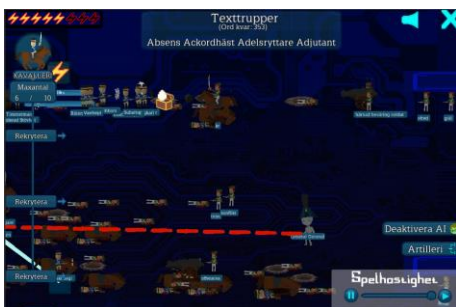


86. Skölden är nere, och dina män håller på att slå sönder kistan i mitten. Men märk väl! När kistan öppnas visas ett stort ordfrö. När du klickar på det exploderar det, tillsammans med både dina och General Borgs soldater! Efter det gäller det att återta pelarna på nytt.

Du erövrar de fyra pelarna genom att helt enkelt ha mer soldater kring dem än motståndaren. När de erövrats visas en "blix"-ikon. Du kan använda en blix för att "låsa fast" pelaren i **30 sekunder**. Detta är inte nödvändigt, men om du nästan förstört kistan och håller på att förlora en pelare kan det rädda dig!

När du erövrat alla 4 pelare är ordkistan i mitten sårbar. Gå till anfall! När du slagit upp den visar sig ett jättelikt ordfrö, precis som i de andra kistorna: klicka på det, och *allting exploderar*! Kistan hade en fälla! Men det betyder bara att du måste börja om, eftersom explosionen dödade både alla dina och alla fiendens soldater kring mitten.

Du vinner När den **tredje** ordkistan öppnats.



87. General Borg deltar själv i striderna! Se upp för hans kraftiga laser, den har ytterst lång räckvidd och kan snabbt döda dina soldater. Generalen själv är mycket svår att ta kål på: hans enda svaghet är att han är långsam.

En annan skillnad jämfört med andra uppgifter är General Borg. Han rör sig långsamt med envist från höger mot vänster, och när han kommit tillräckligt nära öppnar han eld med sin kraftiga laser. Lasern kan döda en infanterisoldat med ett skott, och har lika lång räckvidd som en kanon. Han är dessutom ytterst svår att döda, och klarar till och med kanonkulor. Hans enda svaghet är artillerield, men inte ens 8 välriktade artilleribomber räcker för att ta kål på honom!

Däremot tar han skada från explosionen från ordkistan i mitten: du har goda möjligheter att mjuka upp honom med en eller till och med två kist-explosioner innan han når mitten. Efter det kan du använda artilleriet eller dina soldater för det sista skedet. Om du inte lyckats med det har du en verklig kamp att vänta: Borg rör sig långsamt, men han ger utmärkt stöd åt sina kamratsoldater.



88. En (tillfälligt) besegrad General Borg.

Men även om du lyckas besegra generalen, kommer han snart tillbaka! Som tur måste han först gå hela vägen från höger för att nå dig igen, men det är tyvärr inte riktigt så enkelt att göra sig av med honom!

Om General Borg når din sida av planen och tar sig utanför rutan förlorar du!! Det här är det enda sättet att förlora striden.



89. Seger!

Men med lite tur och skicklighet kan du snart ha besegrat generalen, varefter han lovar att sluta stjäla ord från Arkivet. Kul!

Tips # 1: Använd Nördens AI! Det friar upp dig att koncentrera dig på det viktiga!

Tips # 2: Rätt användning av artilleriet är av största vikt - en välriktad bomb kan snabbt vända på slagets gång. Se upp för att inte bomba dina egna kavallerisoldater t.ex.!

Tips # 3: Var dock sparsam med din energi. Det finns alltid bara **en** ordkista med energi på planen, och den skapas på nytt varje gång du samlat på dig energin från den föregående. Det finns en stor risk att den skapas på fiendens sida, där dina soldater inte omedelbart kan komma åt den!

Tips # 4: Du kan öppna ordkistan med artilleri, dvs. använda en energiblixt för att få en energiblixt. Gör det när fiender håller på att gå förbi till exempel: så länge dina egna soldater öppnar kistan när den skapas på din sida av mitten kommer du sakteligen att bygga upp ditt energilager!

MODUL VI: STÅ PÅ DIG

LÄRANDEMÅL/ÖVERSIKT

Den här modulen är en blandning av mer spelmässiga och mer traditionella uppgifter. En del av uppgifterna kräver lite Pac Man-lik fingerfärdighet.

ANNIKA LUTHER

Här läser du ett utdrag ur "Skogen som gud glömde" av Annika Luther. Spelet sker i en labyrint vars utseende har lånats från det klassiska spelet Pac Man.



90. En utzoomad vy av labyrinten. Vilket håll pilarna pekar är slumpmässigt valda, men deras lägen och kistornas lägen är alltid desamma.

Hur spelet fungerar:

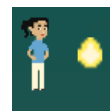
Styr din spelfigur genom att använda tangentbordet (höger, vänster, upp, ner och mellanslag) eller kontrollerna som syns till vänster på skärmen (pilarna och "play" knappen i mitten).

Du kan stanna/starta upp genom att trycka på mellanslag eller på "play" knappen, annars rör sig figuren alltid i **den riktning du senast valt**. Dvs, om du är på väg åt höger och trycker "upp", kommer figuren att i nästa vägskorsning försöka gå uppåt. Din spelfigur väljer slumpmässigt håll om hon träffar en vägg utan att du gett några kommandon - hon slutar aldrig röra sig om du inte ger order om det (liksom Pac Man).

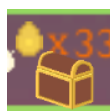


91. Den vanliga spelvyn. Du kan nu välja vart figuren går.

Målet är att **samla poäng** (i form av de gula ordfröna) genom att gå in i dem.



Använd poäng för att öppna kistor markerade med poäng x 33. Dessa ger dig röda nycklar.



Använd de röda nycklarna för att öppna kistorna markerade med en röd nyckel x 1. I dessa kistor finns textsnuttar som du kan läsa.



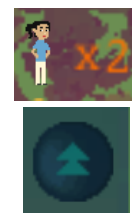
Samtidigt måste du se upp för "gurugubbarna" som vandrar kring labyrinten! Liksom i



Pac Man finns det fyra av dem, och de beter sig alla lite olika.

Den farligaste av dem är den röda gubben: han jagar aktivt efter din spelfigur! Om gurun får fatt i dig förlorar du ett **liv**. Om du förlorar alla dina liv måste du börja från början! Varje gång du öppnar en kista med en nyckel får du **ett extraliv**.

För att komma undan gurun måste du kunna springa snabbare än de gör. Din hastighet bestäms av **fartpilarna** som finns runt labyrinten. Pilarna ser ut som en "fast forward"-ikon, och fungerar precis så: om du går över ikonerna i **den riktning den visar** börjar din spelfigur röra sig snabbare. Om du korsar den i **motsatt riktning** saktar du ner. Pilarna påverkar inte guru-gubbarna, de är alltid lika snabba (= lika snabba som du är i början).



När du öppnat alla **fyra** kistor öppnar sig vägen ur ut labyrinten till höger i mitten! Ta dig ut med livet i behåll för att avsluta uppgiften.



92. Vägen ut, ännu blockerade av ett lås. Öppna alla fyra kistor och läs alla texterna för att öppna låset. Efter det är det bara att ta springa iväg!

Efter ett kort samtal med Nörden och Gurun får du samla in din energi, och sedan klicka på "Fortsätt" i nedre högra hörnet för att fortsätta till nästa uppgift.

BONUSUPPGIFT:

För att få **extraenergin** i den här uppgiften gäller det helt enkelt att undvika att bli fasttagen av guru-gubbarna. Förutsatt att du har **4 liv** kvar i slutet får du extraenergin.

Tips: Alla gubbarna jagar dig inte aktivt. En jagar dig enbart när du är nära (han har en blus), en vandrar helt på måfå (ingen blus), och en byter aldrig riktning förutom när en vägg tvingar honom (ingen blus). Den röda är den enda som hela tiden jagar dig, oberoende av var du är på planen.

Tips: För att hålla dig steget före den röda jägaren måste du strategiskt använda dig av fartpilarna. Planera din rutt så att du alltid går över dem åt rätt håll, så gott du förmår.

Tips: Undvik att bli mellan två gubbar, särskilt den andra jägaren, som aktivt kommer att välja den kortaste vägen till dig! Kom ihåg att du kan byta riktning: **gubbarna kan däremot inte vända om!**

KAJ KORKEA-AHO

I den här uppgiften läser du en intervju med Kaj Korkea-Aho om hans bok "Gräset är mörkare på andra sidan". Intervjun är texten, och uppgiften är att definiera de olika delarna av intervjun.



93. Varje del som kräver en definition lyser upp när du för musen över den. Klicka för att öppna rullgardinsmenyn till höger, där du kan välja textdel.

Du kan fritt röra dig kring rutan genom att dra med musen, eller genom att använda handtagen till höger och nedtill. När du för musen över de olika delarna lyser de upp i orange. Klicka på dem för att visa en rullgardinsmeny i det övre högra hörnet, med de olika textdelarna (rubrik, mellanrubrik, brödtext osv.). Hitta rätt bland alternativen och klicka.



94. Här handlar det självklart om "rubriken".

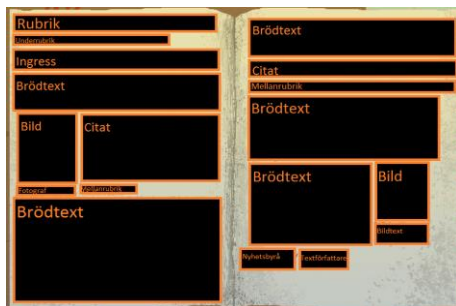
Förutom att namnge de olika delarna i texten får du också svara på en fråga, som kommer upp när du klickar på ingressen:



95. Skriv in ditt svar på raden efter "Svar:". Svaret är "ingress". Om du får fel svar läggs en bokstav till som ledtråd, tills hela ordet "ingress" har skrivits ut

Du måste klicka på alla 18 delar av texten: bland dessa ingår textförfattaren och nyhetsbyrån, bägge bilderna och bildtexten.

Om du gissar fel registreras inte din gissning, och du får gissa igen. Om du vill hitta de delar du inte ännu hittat rätt definition för, kan du leta efter <Tom> uppe i övre högra hörnet (obs: "ingress" visar <Tom> trots att du svarat rätt). Om du redan definierat delen står där istället den korrekta definitionen, och om du försöker klicka på delen öppnar sig inte rullgardinsmenyn.



95. De olika delarna och de rätta svaren för dem. Obs. att det första "citatet" också kunde räknas som brödtext.

Du kan se hur många definitioner du har kvar genom “Delar kvar”-nedräkningen, uppe i mitten.

När du definierat den sista delen, har Nörden ett litet samtal med Gurun, som är lite annorlunda beroende på hur många felgissningar du gjorde. När du plockat upp din energi aktiveras en “Fortsätt” knapp i nedre högra hörnet. Klicka på den för att fortsätta!

BONUS: GÖR NÖRDEN STOLT

För att få **extraenergin** i den här uppgiften krävs det att du har **färre än fem felgissningar**. Du vet att du gissat fel när Gurun hånar dig. Att undvika det här är inte särskilt svårt, men det kan bli fel med t.ex. citat vs. brödtext. Om du lyckas, får du på slutet en klapp på axeln och extraenergi av Nörden.

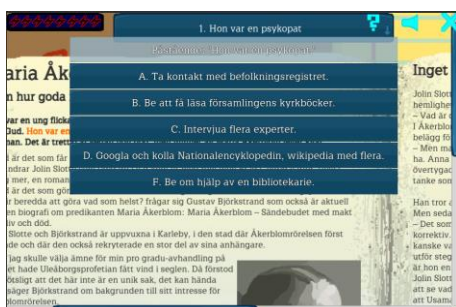
MARIA ÅKERBLOM

I den här uppgiften läser du en text om Maria Åkerblom, som var en finländsk kultledare under början av 1900-talet. Texten är på två sidor och ganska lång, och olikt den föregående uppgiften lyser inte de textsnuttar du behöver upp när du för musen över dem - du måste hitta rätt helt själv.



96. Listan över sju påståenden som ska hittas i texten. Välj ett av dem, och klicka sedan på den del av texten som understöder påståendet.

Nörden förklarar uppgiften: Du ska i nedfällningslistan ovan välja ett av påståendena, och med påståendet valt klickar du på den del av texten som ger bevis för påståendet. (De är i samma ordning i listan som de är i texten. Påstående 7 är annorlunda, det är en bildtext på första sidan. När du klickat rätt blir texten orange, och du får svara på en fråga om hur påståendet kan verifieras.



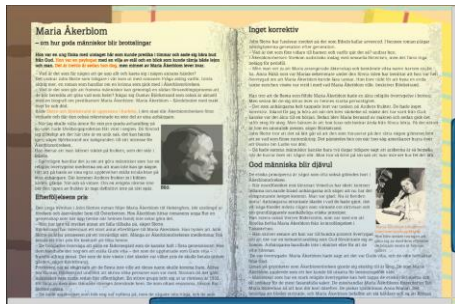
97. I det här fallet var påståendet omedelbart “Hon var en psykopat”. Svaret är “C. Intervjua flera experter” eller “D. Googla och kolla Nationalencyklopedin, wikipedia med flera”. Det kan alltså finnas många rätta svar.

Om du svarar fel ber Nörden dig att försöka på nytt, tills du lyckas få rätt svar.

Svaren på påståendena är:

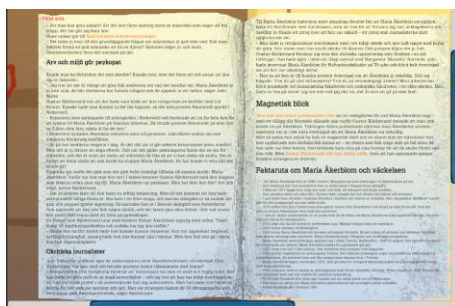
Fråga 1	Fråga 2	Fråga 3	Fråga 4	Fråga 5	Fråga 6	Fråga 7
C, D	D	D	C, D, F	E	C	D

Obs att för fråga 4 finns ett "F"-alternativ (F. Besök Auschwitz eller några andra historiska platser.), som alltså är ett korrekt svar i det sammanhanget.



98. Alla fyra påståenden som finns på den första sidan.

För att fortsätta till nästa sida, klicka på "Vänd sida" i rött i **nedre högra kanten** av sidan. Du kan vända sidan tillbaka genom att klicka på "Vänd sida" i rött i den **övre vänstra kanten** på sida 2.



99. Den andra sidans tre påståenden.

När du fått ett påstående verifierat genom att svara rätt på frågan, kan du inte längre välja det påståendet i nedfällningsmenyn.

När du svarat på den sista frågan ger dig Nörden lite energi, och en "Fortsätt" knapp aktiveras i nedre högra hörnet. Klicka på den för att fortsätta!

BONUS: AKADEMIKER

För att få **extraenergin** för den här uppgiften gäller det att svara rätt på Nördens frågor om källor efter varje påstående. Du får ha **högst två fel** för att få extraenergin. Om du inte lyckas kan du starta om hela uppgiften, och nu borde du veta/komma ihåg de rätta svaren.

MALIN KLINGENBERG

I den här uppgiften läser du ett utdrag ur Malin Klingenberg's "Patrik och pensionärsmakten". Uppgiften är identisk med modulens första uppgift kring Annika Luthers text, det är enbart figurerna som ser lite annorlunda ut.



100. Din spelfigur efter att du lyckats komma ur labyrinten, precis innan du plockar upp energin!

Den enda skillnaden är att det bara finns **tre kistor** istället för fyra, men den första kistan i Annika Luther var placerad rakt vid ingången, så skillnaden är inte särskilt stor.

BONUS: LÅT DIG INTE BLI FÅNGAD

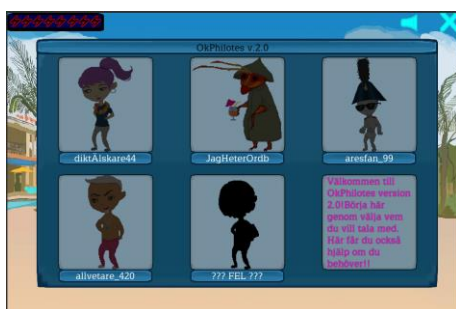
Liksom i uppgiften om Annika Luther får du **extraenergin** om du klarar dig igenom hela labyrinten utan att bli fångad en enda gång. Använd tipsen på sidan 54, och se upp för den röda kvinnan!

MODUL VII: VÅGA ÄLSKA

LÄRANDEMÅL/ÖVERSIKT

I den här uppgiften hittar du olika dikter om kärlek genom att "samtala" med olika karaktärer du mött under spelets gång. Samtalet sker genom dialogsvar.

Våga Älska har liksom modulen Natur sin egen "minihub", som används för att välja nästa uppgift. När du väljer "Normal start" och sedan klickar på någon av uppgifterna, får du snart se följande vy:



101. OkPhilotes (spelar på OkCupid) framsida. De fyra karaktärerna du kan välja (från ovan till vänster Arkivariens dotter, ordbrukaren, General Borg och Gurun) motsvarar de fyra uppgifterna (Frida Andersson, fyra dikter, Benedict Zilliacus, Agneta Ara). Den svärtade figuren är för bonusscenen, den artificiella intelligensen från Solaris som du träffade på i Ta Båten.

Här får du välja vilken uppgift du vill börja med, och här får du också göra en kort liten "tutorial" om hur OkPhilotes fungerar, och hur du kan hitta dikterna under samtalets gång. Det rekommenderas varmt att du gör tutorialen innan du börjar - Nörden frågar dig automatiskt när du valt en av karaktärerna om du vill göra den.



102. Standardvyn. Uppe i mitten syns dikten du letar efter. Nere förs samtalet, och när du får möjligheten att göra ett dialogsvar syns alternativen längst ner (Ja, jag förstår, Nej, fattar noll., Kanske, kanske inte!). Välj bland dem genom att klicka på dem.

Samtalsspelet fungerar så här: du börjar ett samtal med en slags "virtuell person", en kopia av en riktig person (på så sätt förklaras det varför du kan försöka på nytt och på nytt - den virtuella personen har inget minne av föregående samtal). Avsikten är att ändra på personens humör genom att välja rätt alternativ. Om du lyckas manipulera deras humör - glädje (grön), uttråkning (blå) och ilska (röd) på rätt sätt, kommer du att få tillgång till ställen i texten där de använder sig av olika delar ur dikterna du läser.



103. Om du är spetsfundig med Nörden blir han lite arg, men också mindre uträkad (syns till vänster ovanför hans bild som "Effekt på humöret", -1 blått huvud och +1 rött huvud).

När du tror att du ser en snutt ur dikten, kan du klicka på knappen "<Skanna text>" uppe i mitten. Om texten hade en snutt ur dikten i sig får du se följande:



104. En lyckad textskanning! I texten ovan kan du se var raden är, och hur många rader du ännu behöver hitta (men inte vilka rader det är).

Obs: för att fortsätta till nästa snutt dialog måste du antingen klicka på mellanslag (space) eller på den lilla pilen nere till höger på texten - det räcker inte att du klickar med musen på texten. Det här är för att undvika att i misstag klicka förbi text med diktsnuttar.

Ovanför dikten vid "Rader som saknas" kan du se hur många rader det totalt finns att hitta i uppgiften. I vissa fall kan det hända att du måste tala flera gånger med karaktären och välja olika svar för att få dem allihop (men i de flesta fall behöver du bara hitta en del av raderna för att komma igenom uppgiften).

Varje gång du klickar på "skanna text" händer något med din dialogpartners humör: oftast blir det sämre. Om hans humör blir för dåligt vill han inte tala med dig längre! Därför bör du enbart trycka på "skanna text" när du faktiskt har hittat en diktsnutt, inte bara klicka blint i varje textruta!

Våga Älska är en bra modul att komma tillbaka till mellan varven, särskilt efter att du gjort färdigt en modul med en av de karaktärer du kan välja som samtalspartner (dvs. **Identitet**, **Natur**, **Krig & Död** och **Stå på dig**). Om du klarat av någon av dessa modulers **bonusuppgift** får du dessutom extrastöd i valet av dialogsvar!



105. Efter dialogsvaret visas nu i parentes den exakta effekten om du väljer just det svaret. Här kan du se att Arkivariens dotter tycker att det är tråkigt om du bara ber om ursäkt (0, 1, 0), blir arg om du försöker göra dig till (0, 0, 2) men tycker om att bli tillfrågad om sin åsikt (1, 0, 0).

Om någon av karaktärerna är för svår kan du alltså ännu få lite mer hjälp genom att slutföra en annan modul!

När du är klar med tutorialen kan du välja din första samtalspartner. Det är ingen skillnad i vilken ordning du gör dem.

FRIDA ANDERSSON

I den här uppgiften talar du med **Arkivariens dotter** från modulen Identitet. Hon är en stor diktälskare och letar efter någon som delar hennes intresse. Du letar efter **4 rader** från Frida Anderssons sångtext "Drömlänges".

Du kan tala med Arkivariens dotter hur många gånger du vill, och se hur hon reagerar på olika alternativ. Hon avslutar ganska snabbt samtalet om hon tycker du är tråkig (blå majoritet) eller om hon blir arg (röd majoritet).

Om du lyckas hitta **minst en rad** kommer du igenom uppgiften. Därefter kan du välja "Avsluta samtal" för att återvända till Våga Älska-huben.

BONUS: HITTA ALLA 4 RADER

För att få bonusenergin måste du hitta **alla fyra rader**. Nedan följer en tabell över en möjlig väg att få alla 4 rader på en genomspelning.

Du fångar mig om natten, omfamnat mig som den jag är
Du vaggar mig till sömns, som om du alltid funnits här
Du tänder alla ljus och får mig att se det som inte syns
Du tar hand om mitt hjärta, när känslorna inte ryms

Var ska du sova i natt, vem kan du lita på
Var kan du vakna trygg sen när morgonen ser på
Här kan du andas lugnt, jag finns här för att förstå
Vi kan sova sida vid sida, drömlänges, vi två

Du talar i tungor, trivs i dimman och ser inte klart
Du lever i sagor och jag tror du vill vidare, men vart
Men hur ser du på kärlek, kan den komma och sen bara gå
Tror du om den är ärlig att man kan tappa den ändå

Var ska du sova i natt, vem kan du lita på
Var kan du vakna trygg sen när morgonen ser på
Här kan du andas lugnt, jag finns här, kommer aldrig gå
Vi kan sova sida vid sida, drömlänges, vi två

Kommando	Text
Välj vid nästa val ->	Hurdana tror du att vi är då?
Välj vid nästa val ->	Nej, det här är ju en... dejt?
Klicka till replik 3	Ja, jag vill gärna lära känna er. Som man kanske ser på mitt namn är jag en diktälskare - kan tänka mig att det är något som Biblionauter också är bekanta med! Dikter, alltså! De, liksom... tar hand om mitt hjärta, när känslorna inte ryms.
Välj vid nästa val ->	Prosatexter är mer i min stil.
Välj vid nästa val ->	Förlora dig i dem?
Första repliken efter valet	Ja...häromdagen läste jag min dagbok och jag hade skrivit (jag vet inte när, och hur, måste ha gjort det i sömnen!): " Du lever i sagor och jag

	tror du vill vidare, men vart".
Välj vid nästa val ->	Om att jag också älskar dikter?
Första repliken efter valet	Jag också. Dikter talar till mig på ett alldeles speciellt sätt tycker jag. Särskilt dikter om känslor. De...ja, hur ska man säga det. Tänder alla ljus och får mig att se det som inte syns
Välj vid nästa val ->	Har DU någon favoritdikt?
Klicka till replik 5	Jag vet inte. Någonslags känsla av trygghet letar jag väl efter. Jag vill att hon ska säga: "Här kan du andas lugnt, jag finns här för att förstå". Men i stället frågar hon "Var har du varit? Har du gjort dina läxor? Vet du att din syster nästan skrivit sin avhandling färdigt redan". Förstår du?

När du kommit till slutet, vare sig du är på god fot med Arkivariens dotter eller ej, ger Nörden dig alternativen <Start om> eller <Avsluta samtal>. Om du väljer "Avsluta samtal" återvänder du till Våga Älska-huben, inte bryggan.

FYRA DIKTER (MÖRNE, TIKKANEN, PARLAND, RENVALL)

I den här uppgiften talar du med en Ordbrukare, som inte är medveten om att han är en inspelad personlighet! Med honom har du hela **fyra skilda dikter** att hitta, men som tur är de inte särskilt väl gömda: du måste bara få Ordbrukaren på rätt humör för att få fram dem, så att säga.

Obs: att ha avslutat Natur ger dig inte tillgång till data om humörändringar, istället ger det dig tillgång till en dikt till (Tikkanen) som du inte annars kan komma åt!



106. Den något förvirrade Ordbrukaren, jämte dikter. Här har alla 4 dikter hittats!

I början visas de fyra potentiella dikterna. När du gjort några val försvinner alla dikterna förutom en, som sedan visas "som normalt". För att komma till Mörne till exempel, ska du börja med att välja "...ingen aning. Är du förkyld manne?", sedan "En...diktävling!", sedan "Den bästa dikten rimmar bäst!".



107. Här har du fått fram Arvid Mörne: Brudföljet på landsvägen från 1918

Efter det kommer Ordbrukaren snart att börja citera dikten:



108. du kan alltså skanna texten flera gånger och hitta nya delar varje gång. Här får du lov att skanna 4 gånger för att få alla delar upplockade.

Om flera rader finns i samma replik är det bara att klicka på "Skanna text"-knappen flera gånger. De rader du skannat lyser upp på diktrutan. Här finns allt som allt 8 rader ur Mörnes dikt. Det räcker att du skannat en av de 4 dikterna för att komma igenom uppgiften och få energin för den.

Efter det får du möjligheten att antingen återvända till Våga Älska-huben, eller prova på nytt. Du kan alltså inte direkt få alla 4 dikter "på en gång", utan du måste tala med Ordbrukaren minst en gång per dikt.

BONUS: ALLA 4 DIKTER

Här är en tabell över svaren som behövs för de olika dikterna. **Obs: för att få Tikkanen måste du först ha avslutat modulen Natur.**

Mörne

Kommando	Text
Välj vid nästa val ->	...ingen aning. Är du förkyld mårne?
Välj vid nästa val ->	En...dikttävling!
Välj vid nästa val ->	Den bästa dikten rimmar bäst!
Klicka till replik 3	Vid branterna spelade bäckarna för gröna och susande grenar. Vid gårdarna blommande häckarna i snö vitt och rosa och gull.

Klicka 3 repliker framåt	Bugande sådde för vindarna sitt frömjöl rösenas enar och över de möjade grindarna stod himlen av lärksång full.
--------------------------	--

Tikkanen (**obs: det här alternativet finns bara om modulen Natur är avklarad**)

Kommando	Text
Välj vid nästa val (finns enbart om modulen Natur är klar) ->	Bry dig inte om det: vi har ett uppdrag!
Välj vid nästa val ->	Det är komplicerat...
Välj vid nästa val ->	Vi letar efter en Arkivläcka.
Välj vid nästa val (ingen skillnad vilket) ->	Den kan bli värre och förorsaka större problem. / Den sprider ord mot er vilja.
Klicka till replik 2	Behåll dina rosor duka av bordet istället behåll dina rosor ljug lite mindre istället
Nästa replik	behåll dina rosor hör vad jag säger istället älska mig mindre tro på mig mera Behåll dina rosor!

Parland

Kommando	Text
Välj vid nästa val ->	Du är en Virtualperson, visste du inte det?
Välj vid nästa val ->	Ditt riktiga jag har säkert redan åkt hem. Du är bara virtuell.
Välj vid nästa val ->	Du gjordes av misstag. De kan fixa misstaget.
Klicka 9 repliker fram	Prinsessan av Catanien...

Klicka 2 repliker fram	Red vilse med sin tjur...
Klicka 2 repliker fram	Och mörkret föll...
Klicka 2 repliker fram	Och natten föll.....

Renvall (**obs: du kan enbart få alla 4 ord om du gjort klar modulen Natur**)

Kommando	Text
Välj vid nästa val ->	...ingen aning. Är du förkyld manne?
Välj vid nästa val ->	Strandhotellet? Ja...vackert eller hur?
Välj vid nästa val ->	Kan du recitera dikten åt mig?
Nästa replik	Det är en dikt om kärlek. "Den ängen där du kysste mig,"
Nästa replik	"den har ett sällsamt sus." ... hm. Jag vet ett ställe på Eunomia där den här dikten skulle passa perfekt. Jag kunde plantera den och låta den växa, tills den når sin fulla mognad.
Välj vid nästa val ->	Kanske vi kan göra ett byte?
(Om modulen Natur är klar) Klicka 3 repliker framåt	Hmmm!... vad fin den är. Stjärnorna gnistrar och solen glimmar över den. Vad säger jag? Stjärnor och solen. Hmm.
Klicka 2 repliker framåt	Hmm. Ni Biblionauter har missförstått vad Arkivet borde vara. Ni är på minnets guldmyntrik: men minnen blir starkare av att delas, inte förvaras instängda i Arkiv.

När du lyckats hitta **alla rader i alla 4 dikter** får du plocka upp **extraenergin** i slutet av samtalet!

BENEDICT ZILLIACUS

I den här uppgiften letar du efter snuttar ur Benedict Zilliacus "Stormskärs Maja" bland General Borgs uttalanden. Olikt de föregående uppgifterna är de här snuttarna mycket väl gömda bland generalens repliker, så det gäller att vara skarp och att läsa dikten noggrant innan. Det viktigaste med generalen är att öka på hans "blåa" humör, som i generalens fall är mer "vemod" än att vara uttråkad. Om han är för glad talar han bara om det militära.



109. En lycklig general föredrar att bara tala om sig själv och sin arsenal. Du måste försöka få honom att tänka!

Nedan följer det "optimala" sättet att få alla 4 rader, men det finns många sätt att komma dit - och många av de andra diskussionstrådarna kan leda till intressanta samtal!

Kommando	Text
Välj vid nästa val ->	Jag tycker att det är tråkigt att tala om krigsskepp.
Välj vid nästa val ->	Det betyder ändå inte att alla skepp måste ha kanoner...
Välj vid nästa val ->	X-Libris är ett fint skepp, fastän det inte har kanoner...
Välj vid nästa val ->	Nej tack, jag vill helst tala om något helt annat.
Välj vid nästa val (obs: dessa tre kan göras i vilken ordning som helst) ->	Varför bestämde du dig för att arbeta inom det militära?
Klicka 2 repliker framåt	Jag skulle vilja säga "för att det är min plikt", men det är inte helt sant. Jag tyckte bara att det var tråkigt hemma - jag ville göra något annat än det som förväntades av mig, tvärs mot vinden och strömmen . Så jag tog värvning i flottan!
Välj vid nästa val ->	Har du andra intressen? Litterära, till exempel?
Nästa replik	Jag har en viss förkärlek för gamla nationalromantiska dikter. Det måste erkännas. Sven Dufva, till exempel. "Mer än ord är en blick, den kan säga mig allt" och så vidare!
Välj vid nästa val ->	Har du familj?
Klicka 2 repliker framåt	...mina föräldrar ville att jag skulle bli en revisor...de tyckte att allt det här med att resa ut i rymden och äventyra var löjligt. Men... Vad finns mera att önska?
Välj vid nästa val ->	Det var allt jag hade att fråga.
Klicka 4 repliker framåt	Vad behöver vi ord för , egentligen? Inte för att tala om kärlek i alla fall!

När du samlat på dig minst en rad får du en blick och kan återvända till Våga Älska-huben. Om du får alla 4 rader, samlar du också på dig **extraenergi**.

AGNETA ÅRA

I den här uppgiften talar du med Gurun från Modul VII (Stå På Dig). Du letar efter rader ur Agneta Aras "Det var den tjugonde september", men tyvärr vill Gurun bara meditera och tala om sig själv. Det gäller att göra honom riktigt arg! I den här uppgiften finns en ny mekanik: en timer.



110. Bakom "skanna text" knappen fylls balken långsamt in. Om du låter den fyllas i har du gjort vad Gurun vill, dvs. meditera. Men att göra honom glad kommer inte att leda till något...

Alltid då och då vill Gurun att du mediterar med honom om hur fantastisk han är, representerad av en timer, som syns bakom "Skanna text"-knappen. Om du låter den rinna ut blir Gurun gladare, och delar med sig av sin "visdom". Tyvärr kommer det inte att hjälpa oss, om inte om Gurun är glad när han gör det. Målet är alltså att göra honom arg, och sedan låta timern rinna ut.



111. Så länge han är arg (den röda balken är längre än de andra) kommer han att fortsätta citera dikten istället för sina egna visdomar.

Om han är arg när timern rinner ut citerar han en rad ur dikten - då är det bara att skanna den. Men hans "lycka" (gröna huvudet) stiger varje gång han får meditera - så se till att då och då avbryta hans meditation med en negativ kommentar!

Här "kan" du inte missa rader: då du skannat en rad kommer nästa rad osv, och om du missar den kommer den på nytt. Du behöver bara en rad för att komma igenom uppgiften.

För att avsluta uppgiften, gör antingen Gurun mycket glad eller mycket arg, eller använd alternativt "smyg bort"-alternativet medan Gurun mediterar.

BONUS: BALANSERA ILSKAN

För att få alla 5 rader från Aras dikt krävs lite försiktig balansering av Guruns sinnestillstånd. Det finns många sätt att göra det, men här är ett:

Kommando	Text
Välj vid nästa val ->	...kan vi sluta meditera, snälla?

Välj vid nästa val ->	Du är ganska full av dig själv, hördu.
(Låt timern löpa ut)	Det var den tjugonde november. ...vad säger jag?
(Låter timern löpa ut)	jag hade klarat min sluttent. *host* Varifrån kom det?!
Välj vid nästa val ->	Vi är Biblionauter!
Välj vid nästa val ->	Du vet inte vad en Biblionaut är? Hur är det möjligt?
(Låt timern löpa ut)	Du hade väntat på mej. ...vem? Vad? Varför sa jag det?!
(Låt timern löpa ut)	Och vi satt i mörkret på ett brunnslock ...det har jag aldrig gjort! Vad är det för mystiskt!?
Välj vid nästa val ->	Tycker du om dikter? Särskilt...kärleksdikter?
Välj vid nästa val ->	Det där var det dummaste jag någonsin hört.
(Låt timern löpa ut)	vid sandstranden och delade en halva Elysée. ...jag delar aldrig på något! Förtal!
Välj vid nästa val ->	(Smyg bort)

När du smugit bort ger dig Nörden extraenergi, och ni återvänder till Våga Älska-huben!

BONUSSCEN

Om du klarat av alla fyra uppgifter och alla bonusuppgifter, får du möjligheten att prova öppna bonusuppgiften. Klicka på den mörklagda figuren med namnet ?? för att börja. **För att öppna slutscenen måste du ha avslutat bonusscenen i modul IV, Ta Båten.** Om du gjort det har Nörden en kod (du behöver inte själv komma ihåg den eller mata in den) som låser upp datapaketet som innehåller den artificiella intelligensen från Solaris - Saga!



112. Frågan "Kan artificiella intelligenser förälska sig" får Nörden att bli lite nervös.

Det visar sig dock att Saga inte är Saga, utan en slags kopia som OkPhilotes-programmet skapat. För att låsa upp den *riktiga* Saga måste du först övertyga henne om att hon faktiskt bara är virtuell: något hon inte tar särskilt bra! Men, rationell som hon är, föreslår Saga ett test: om spelaren kan svara på tre frågor som de annars inte kan ha vetat, utan att ha talat med henne förut (virtuella personers minnen raderas mellan samtalen!), är hon övertygad.

Frågorna och svaren är:

- Vad är min litterära favoritgenre?
 - Äventyr
- Vad är mitt favoritspel?
 - Pong
- Innan Solaris sjönk, vad såg vi i havet på Okeanos?
 - En jättekopia av Solaris

Till varje fråga finns ett stort antal svar, och Saga ger inget tecken på vilka du svarat rätt på och vilka du svarat fel på innan du kommit till slutet, då hon antingen argt påstår att det är en fars om ett enda påstående är fel, eller erkänner att ni har rätt om alla tre är korrekta. I det skede "ringer hon" sitt original, dvs. den riktiga Saga.

Ovan har svaren getts direkt, men hälften av det roliga är såklart att tala med Saga och leta fram svaren på de olika frågorna, och på samma gång lära känna henne.