



Handleiding



©2004 Pangea Software, Inc.

Alle rechten voorbehouden

Nanosaur is een gedeponeerd handelsmerk van Pangea Software, Inc.

DE GESCHIEDENIS

Het jaar is 4122 en de nanosaurussen, een soort dinosaurussen, beheersen de wereld. Genetische experimenten door mensen hebben de uitgestorven nanosaurussen weer tot leven gewekt en ze intelligentie gegeven, maar de mensen zijn uitgewist door een plaag en de nanosaurussen hebben hun eigen samenleving opgebouwd.

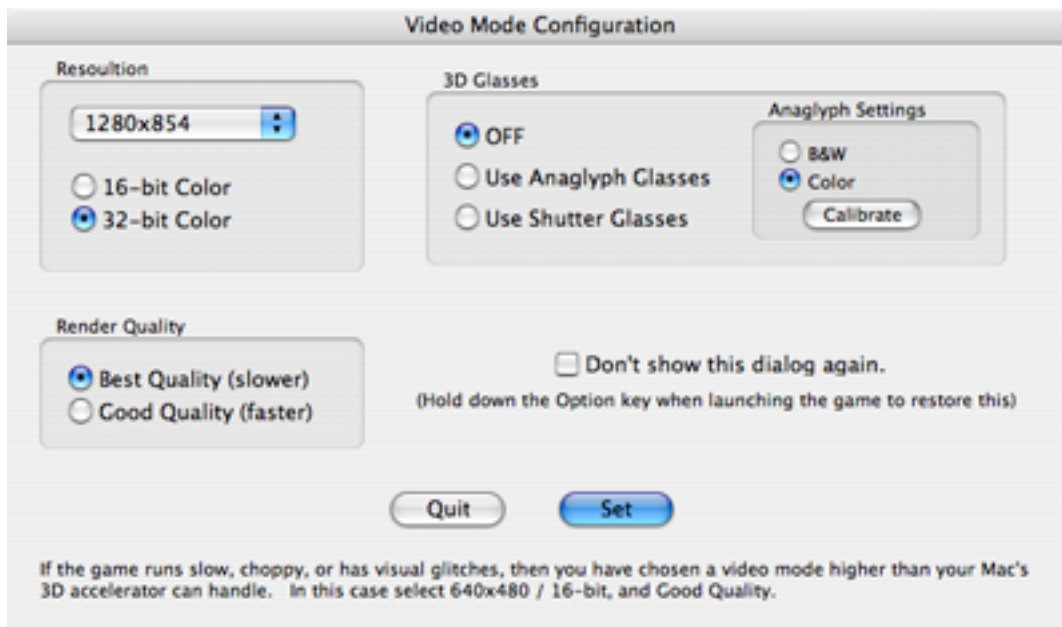
Genetische inteelt onder de nanosaurussen begon echter een gevaar voor hun samenleving te vormen, dus een enkele nanosaurus werd 65 miljoen jaar in het verleden teruggestuurd om de eieren van hun voorouders terug te halen. Het plan was om de teruggehaalde eieren uit te broeden en het geslacht van de nanosaurussen zodoende te verrijken met nieuw bloed. Maar snode elementen in de nanosaurusgemeenschap hadden andere plannen voor deze eieren...

Een groep opstandige nanosaurussen die belust is op heerschappij over de aarde, heeft de meeste eieren gestolen. Zij willen van de nanosaurusbaby's vechtmachines maken die hen zullen helpen de macht over de aarde te veroveren.

Een van de resterende eieren is uitgebroed om een nieuwe nanosaurus te vormen. Met behulp van wormgattechnologie, gebaseerd op de tijdportalen waarmee de eieren uit het verleden zijn teruggehaald, is dit jong ("hatchling") erop uitgestuurd om de gestolen eieren terug te halen en de bases van de opstandelingen te vernietigen.

DIALOOGVENSTER VIDEOMODUS CONFIGUREREN

Wanneer u Nanosaur 2 start, ziet u het dialoogvenster Videomodus configureren:



RESOLUTIE

Dit vak bevat een pop-up menu met alle beschikbare schermresoluties en knoppen voor de gewenste kleurdiepte. Hoe lager de resolutie, des te sneller het spel wordt uitgevoerd. Bepaalde videokaarten functioneren niet goed boven een bepaalde resolutie, dus als het spel traag loopt, is dit de eerste instelling die u dient te wijzigen.

Deze optie is mogelijk grijs als u minder dan 64 MB VRAM op de computer hebt.

WEERGAVEKWALITEIT

In dit vak hebt u de keuze tussen Beste kwaliteit en Goede kwaliteit. Als u Goede kwaliteit kiest, loopt het spel sneller, maar in de modus Beste kwaliteit ziet het er fraaier uit.

Deze optie is mogelijk grijs als u minder dan 64 MB VRAM op de computer hebt.

3D BRIL

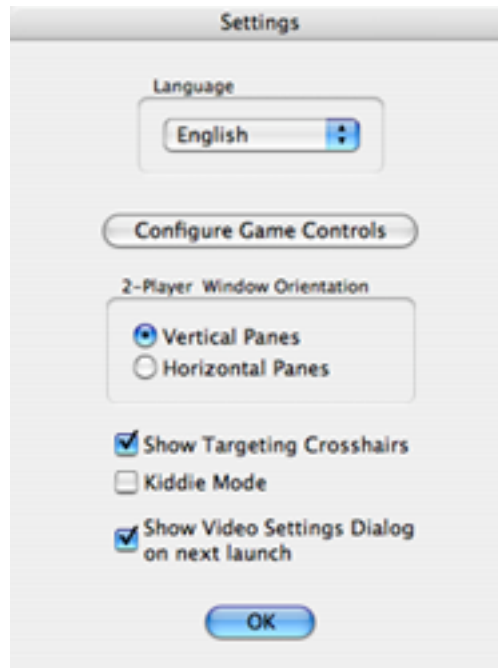
Als u de modus 3D-bril inschakelt, kunt u een “anaglif-” of sluitbril gebruiken wanneer u het spel speelt (zie het volgende gedeelte). Voor de anaglifbril kunt u kiezen tussen de modi Kleur en Zwart-wit. De Zwart-wit-modus levert een veel scherper 3D-stereobeeld op, maar de Kleur-modus geeft de scène meer contrast. Klik op de knop Kalibreren om de anaglifkleurbalans voor de monitor en de anaglifbril af te stellen.

DIT DIALOOGVENSTER NIET MEER WEERGEVEN

Schakel dit vakje in als de video-instellingen naar wens zijn en u dit venster niet wilt zien telkens wanneer u het spel start. Als u dit venster opnieuw wilt weergeven, houdt u tijdens het starten van het spel eenvoudig de Optietoets ingedrukt.

DIALOOGVENSTER INSTELLINGEN

U kunt dit dialoogvenster op elk gewenst moment weergeven door op de F1-toets te drukken of door Instellingen te selecteren uit het hoofdmenu.



TAAL

In dit pop-up menu ziet u alle ondersteunde talen in het spel. De taal die u selecteert, zal voor de meeste dialoogvensters en menuopties worden gebruikt.

SPELBESTURING CONFIGUREREN

Klik hierop om het toetsenbord en invoerapparaten te configureren (zie hieronder).

VENSTERSTAND BIJ 2 SPELERS

Wanneer u met twee spelers speelt, bepaalt deze instelling hoe het scherm wordt gesplitst: twee verticale deelvensters of twee horizontale deelvensters.

DRADENKRUIS WEERGEVEN

Wanneer dit vakje ingeschakeld is, ziet u voor de meeste wapens een dradenkruis, zodat u beter kunt mikken.

KINDERMODUS

Dit is een speciale modus voor kinderen die wat extra hulp nodig hebben. In de kindermodus vallen vijanden niet aan en is het veel lastiger om gedood te worden.

VENSTER MET VIDEO-INSTELLINGEN OPENEN WANNEER SPEL WEER WORDT GESTART

Wanneer dit vakje ingeschakeld is, verschijnt het dialoogvenster Videomodus configureren de volgende keer dat u het spel start.

DE SPELBESTURING

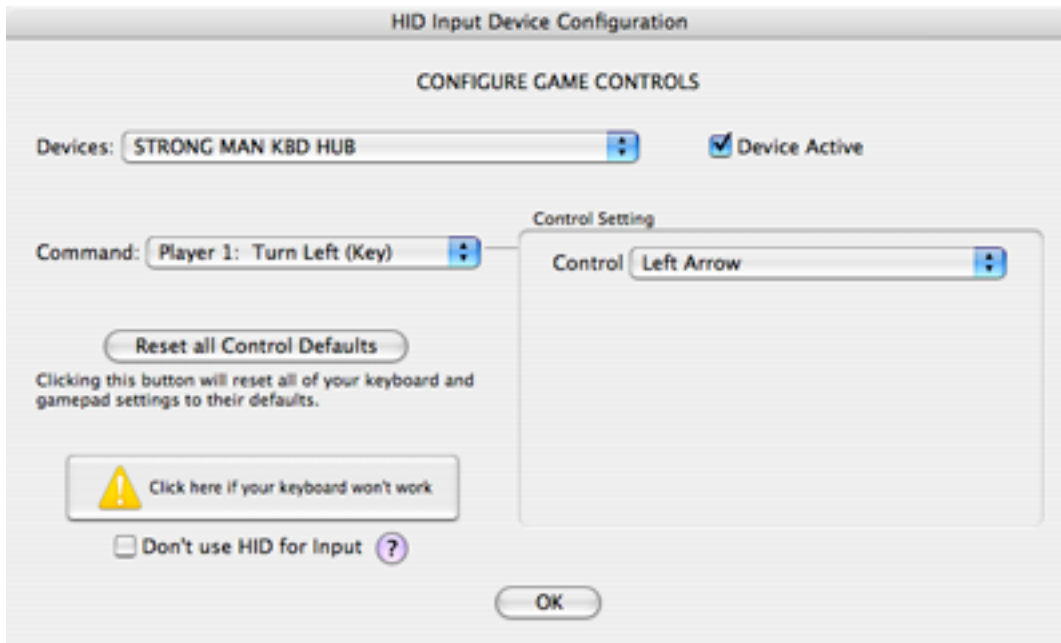
De eerste keer dat u Nanosaur 2 uitvoert, zijn de standaardtoetsenbordtoetsen als volgt ingesteld:

STANDAARDBESTURINGSTOETSEN

Pijltoetsen	Vluchtbesturing van speler
Spatiebalk	Vuurwapen
Shift	Jetpack aan
Optie	Ei laten vallen
Apple/Commando	Wapen wisselen
TAB	Cameramodus wisselen
- / =	Geluid harder/zachter zetten
M	Muziek in-/uitschakelen
F1	Dialogvenster Instellingen weergeven
Apple-Q	Het programma afsluiten
ESC	Spel onderbreken
F15	Onderbrekingsmodus met schermbehoud in-/uitschakelen

INVOERAPPARATEN CONFIGUREREN

Het dialoogvenster HID-invoerapparaat configureren dient om alle joysticks, gamepads, toetsenborden, enzovoort, te configureren voor gebruik met het spel:



Een apparaat configureren:

1. Selecteer het apparaat dat u wilt configureren uit het pop-up menu **Apparaten** boven aan het venster.
2. Selecteer een commando uit het pop-up menu **Commando**. Dit is een lijst van alle spelacties die u kunt instellen.
3. Het pop-up menu **Knop** geeft aan welke apparaatknoop of -toets aan de door u geselecteerde commando is toegewezen. Als er geen commando aan die knop is toegewezen, wordt "Not Used" (niet gebruikt) weergegeven. Kies de gewenste knop of toets voor de commando.
4. U kunt ook eenvoudig op een toets of knop op het apparaat drukken, waarna deze automatisch wordt geselecteerd in het pop-up menu Knop. Als bijvoorbeeld het toetsenbord als invoerapparaat is geselecteerd en u op de toets "A" drukt, ziet u "A" in het pop-up menu Knop.
5. Bepaalde knoppen of toetsen moeten worden gekalibreerd. Dit is voornamelijk nodig voor joystick- en thumbstickassen. Om de kalibratie in te stellen gaat u naar het uiteinde van de as en klikt u op de knop **Min. instellen**. Vervolgens gaat u naar het andere uiteinde en klikt u op de knop **Max. instellen**. Klik met de as in de neutrale stand op de knop **Midden instellen**.
6. Vergeet niet het aankruisvakje **Apparaat actief** in te schakelen om het spel te instrueren dit apparaat voor invoer te gebruiken. U kunt zelf bepalen hoeveel en welke invoerapparaten u tegelijk actief hebt, maar u dient apparaten die u tijdens het spel niet gebruikt, uit te schakelen.

Wanneer u het spel afsluit en vervolgens opnieuw start, worden uw instellingen onthouden. Als een apparaat echter wordt losgekoppeld, kan het gebeuren dat de instellingen die u voor het spel had opgegeven, verloren gaan. Als u een nieuw apparaat wilt koppelen, moet u het spel eerst afsluiten; vervolgens sluit u het apparaat aan, waarna u het spel opnieuw start.

BESTURING VIA DE MUIS

U kunt de speler ook met de muis besturen, maar de muis kan niet worden geconfigureerd in het HID Manager-dialoogvenster.

SPELEN IN DE AVONTUURMODUS

In de avontuurmodus gaat het erom alle gestolen dinosauruseieren terug te halen en ze naar de aarde terug te sturen door ze in de diverse wormgaten op elk niveau te gooien.

EIEREN TERUGHALEN

Om een ei op te rapen hoeft u alleen te duiken en het aan te raken. Het ei wordt automatisch opgeraapt.



Hebt u het ei eenmaal opgeraapt, dan zoekt u het dichtstbijzijnde wormgat op en vliegt u er overheen. Zodra u binnen bereik bent, wordt het ei automatisch in het wormgat gezogen:



Vlieg naar het wormgat om eieren te deponeren

Telkens wanneer u een ei naar de aarde terugstuurt, verschijnt het in de statusbalk boven aan het scherm. De eiweergave geeft aan hoeveel eieren van elke kleur resteren en hoeveel er op het huidige niveau zijn teruggehaald.

Soms zult u uw ei laten vallen, bijvoorbeeld als u aangeschoten wordt of een object raakt. Een gevallen ei landt op de grond, en u kunt proberen om het weer op te rapen. Maak u echter geen zorgen als het ei op een plaats valt waar het niet kan worden opgeraapt. Het ei wordt uiteindelijk teruggelegd in het nest waar u het aanvankelijk vond.

EEN NIVEAU VOLTOOIEN

Wanneer het laatste ei via een wormgat is verzonden, zal dat wormgat verdwijnen en verschijnt hiervoor in de plaats een nieuw wormgat. Als dit gebeurt, hoort u een zoefgeluid en ziet u een bericht met de instructie om het wormgat in te gaan. Dit nieuwe wormgat ziet er hetzelfde uit als het wormgat waardoor u de planeet bereikte. Vlieg eenvoudig in dit wormgat om het niveau te verlaten.

EEN SPEL OPSLAAN

U kunt een spel alleen opslaan aan het einde van een niveau. U kunt niet opslaan in het midden van een niveau. Zodra u het uitgangswormgat aan het einde van een niveau ingaat, ziet u het scherm van het overgangswormgat, met onderaan twee symbolen.



Klik op dit symbool om het spel op te slaan.



Doorgaan naar het volgende niveau zonder op te slaan.

WAPENS

SONISCHE GIL

Dit is het natuurlijke wapen van de nanosaurus, dat nooit op raakt. De sonische gil veroorzaakt een hoop schade maar is moeilijk te richten. **U moet de vuurknop ingedrukt houden om de gil op te laden. Vervolgens laat u de vuurknop los om te vuren.** Hoe langer u oplaadt, des te krachtiger de gil is.

BLASTER

Dit is een automatisch energievuurwapen dat gemiddelde schade aanricht maar heel precies is. Houd de vuurknop ingedrukt om automatisch te vuren.

SCHERFGRANAAT

Een scherfgranaat spat bij afschieten uiteen in vier subgranaten en beslaat zodoende een groot gebied. Dit wapen kan een hoop schade aanrichten als alle scherven doel treffen.

HITTEZOEKENDE RAKET

Dit is waarschijnlijk het meest effectieve wapen in uw arsenaal. Wanneer uw dradenkruis een slot aangeeft, kunt u een raket afvuren, waarna de raket het doelwit volgt tot dit getroffen wordt. Als u vuurt zonder doelwitslot, wordt recht vooruit geschoten, waarbij de raket zelf een doelwit opzoekt.

BOMMEN

Bommen komen goed van pas wanneer u wordt achtervolgd. Ze zijn moeilijk te richten maar richten een hoop schade aan wanneer ze doel treffen.

POWERUPS

Een powerup pakken verloopt op dezelfde manier als het oprapen van een ei: duik en raak de powerup aan. Elke powerup wordt aangeduid door het brandende symbool middenin:

Powerups voor wapens

Powerups voor wapens worden aangeduid door het groene brandende symbool dat overeenkomt met het wapentype zoals hierboven beschreven.





Powerup voor brandstof

Hierdoor krijgt u meer jetpackbrandstof.



Powerup voor gezondheid

Hierdoor krijgt u meer gezondheid.



Powerup voor schild

Hierdoor krijgt u meer schildkracht.



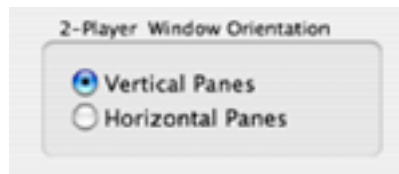
Powerup voor extra leven

Hierdoor krijgt u een extra leven.

SPELEN IN NANO TEGEN NANO-MODI

DE SPELLETJES

Er zijn drie verschillende Nano tegen Nano-modi in het spel. Dit zijn spelletjes voor twee spelers waarbij beide spelers op dezelfde computer spelen met een gesplitste schermweergave. U kunt het scherm in verticale of horizontale richting splitsen in het dialoogvenster Instellingen:



Racen

In de racespelletjes gaat het er eenvoudig om de race te winnen. De eerste speler die drie ronden van het parcours aflegt, heeft gewonnen. U kunt op de andere speler schieten om hem te vertragen, en jetpackbrandstof ophalen om uzelf te versnellen. U hebt een onbeperkt aantal levens.

Strijd

Het doel op deze niveaus is om in leven te blijven. Probeer de andere speler te vernietigen; degene wiens levens het eerst op zijn, is de verliezer, en de andere is de winnaar.

De eieren bemachtigen

Dit is een spel in de traditionele “capture-the-flag”-stijl waarin u de eieren van de andere speler moet stelen en ze naar uw basis moet brengen. Elke basis heeft een wormgat, waar u de gestolen eieren deponeert. Dus om te winnen vliegt u eenvoudig naar de basis van de andere speler, steelt u een voor een zijn eieren en brengt u ze terug naar uw basis.

DE SPELERS BESTUREN

Met de beste wil van de wereld kunnen twee spelers niet samen één toetsenbord gebruiken. Er moeten twee toetsenborden op uw Mac zijn aangesloten of u moet een ander invoerapparaat zoals een gamepad of joystick gebruiken. Het beste is als beide spelers gamepads gebruiken. Wij bevelen de MacAlly iShock-gamepads aan.

UW TEGENSTANDER OPSPOREN

In een spel met twee spelers ziet u een groene pijl aan de linker- en rechterkant van elk spelersdeelvenster (zie de volgende afbeelding). Deze pijlen geven aan welke kant u op moet gaan om uw tegenstander te vinden. Als er geen pijl zichtbaar is, betekent dit dat de speler zich vóór u bevindt.



DE STATUSBALK



- A Gezondheids-, schild- en brandstofmeter
- B Actief wapen
- C Eieren – groen voor te zoeken eieren, anders ziet u hier opgeslagen eieren.
- D Overzichtskaart
- E Resterende levens

TECHNISCHE ONDERSTEUNING

Voor de meeste elementaire problemen kunt u terecht op onze ondersteuningspagina voor Nanosaur 2:

www.pangeasoft.net/nano2/support.html

Als u hier echter geen oplossing voor uw probleem kunt vinden, stuur dan een e-mail naar:

support@pangeasoft.net

CREDITS

<i>ONTWIKKELD DOOR:</i>	Pangea Software, Inc. www.pangeasoft.net
<i>PROGRAMMERING:</i>	Brian Greenstone
<i>ARTWORK:</i>	Scott Harper
<i>ANIMATIE:</i>	Peter Greenstone
<i>MUZIEK:</i>	Aleksander Dimitrijevic
Illustrator	Richard Bonk
Colorist	Ben Prenevost