

The Ball
Overlev Med Kun En Bold

THE BALL MANUAL

THE BALL

Introduktion

Som en arkæolog, der arbejder på skrænterne af en udslukt vulkan et sted i Mexico, 1940, bliver du fanget i en hule. Det tager ikke lang tid, før du opdager, at dette er mere end bare en hule. Du afdækker antikke ruiner, der har været gemt for udefrakommende i årtusinder, og opdager en mystisk artefakt, en Bold med en skal af guld og metal. Som du kommer dybere ind i vulkanen opdager du nogen af menneskehedens største hemmeligheder...

Systemkrav

Minimum

3Ghz enkeltkerne CPU
1024MB systemhukommelse
Geforce 6800 eller lignende
1.5GB diskplads
Windows XP/Vista/Windows 7

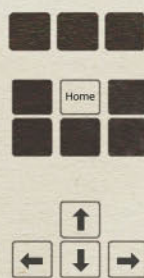
Anbefalet

2.4GHz dobbeltkerne CPU
2048MB systemhukommelse
Geforce 8800 eller bedre
1.5GB diskplads
Windows XP/Vista/Windows 7

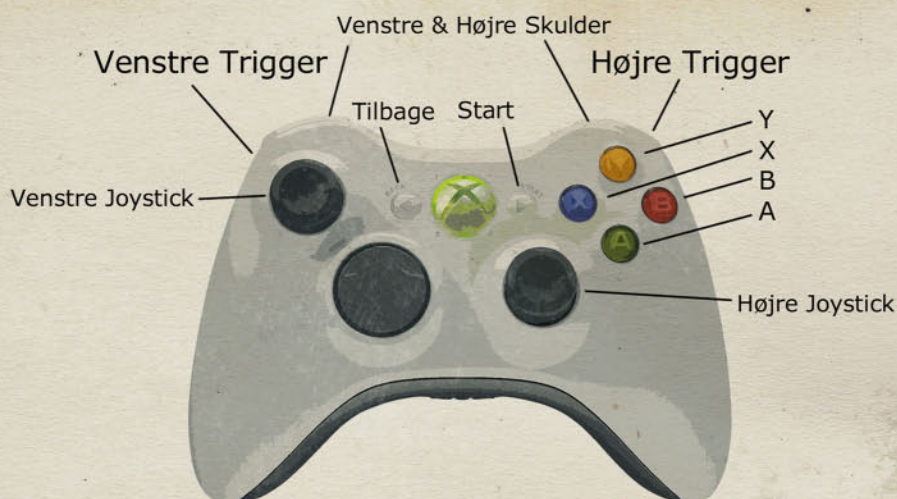
The Ball kræver DirectX(c) 9.0C eller højere for at kunne afvikles.

Standard Styring

Mus og Tastatur



	Standard	Alternativt	Xbox360
Bevægelse fremad, tilbage, venstre, højre	W, A, S, D	Piletaster	L. Joystick
Hop	Mellemrumstast	Ctrl	A
Duk	C	Shift	X
Benyt	E	Enter	B
Hjælp	H	H	Bäck
Skub Bold	V. Musetast	V. Musetast	R. Trigger
Tiltræk Bold	H. Musetast	H. Musetast	L. Trigger
Udfas Bold	Q	Numerisk Nul	L. & R. Skulder
Fokus	F	Home	Y



Menu

Fra Hovedmenuen er følgende muligheder tilgængelige.

Genoptag

Dette giver dig mulighed for at fortsætte med at spille dit senest gemte spil. Denne funktion vil ikke være tilgængelig, hvis du ikke har nogen gemte spil.

Indlæs

Dette giver dig mulighed for at tilgå, slette og se gemte spil. Denne funktion vil ikke være tilgængelig, hvis du ikke har nogen gemte spil.

Kampagne

Denne menu tillader dig at starte en helt ny kampagne, eller, hvis du har låst baner op, spille en hvilken som helst bane i kampagnen.

Overlevelse

Start et spil Overlevelse i en selvvalgt bane.

Trofæer

Viser Trofæer, som kan findes i spillet. Et orange Trofæ betyder, at du har fået det.

Indstillinger

Musikvolumen

Kontrollerer volumen af musikken.

Lydvolumen

Kontrollerer volumen af lyden.

Musesensitivitet

Hastigheden af musemarkøren.

Lysmængde

Hvor lyst spillet skal være.

Opløsning

Tillader dig at sætte spillet til en anden opløsning.

Teksturdetaljer

Indstiller teksturdetaljer: Lav, Medium, Høj.

Spildetaljer

Indstiller spildetaljer: Lav, Medium, Høj. Dette har stor indflydelse på afviklingshastigheden af spillet. På Lav er de fleste partikler, special effects og andre små detaljer fjernet.

Fuldskærm

Hvor vidt spillet kører i fuldskærm

Global Belysning

Slår Global Belysning til og fra. Dette har stor indflydelse på afviklingshastigheden og er en af de første ting, som man bør slå fra, hvis spillet kører dårligt.

Dynamiske Skygger

Slår Dynamiske Skygger til og fra. Hvis dette er slået fra, så vil karakterer, køretøjer og Bold ikke kaste skygger. En vis indflydelse på afviklingshastighed.

Dynamisk Lys

Slår Dynamisk Lys til og fra. Dette vil fjerne de to små dynamiske lys på Bold, forlygterne på togene, lys fra ild, elektricitet og lignende effekter. En vis indflydelse på afviklingshastighed.

Altid Gennemsigtig

Hvis dette er slået til, vil man altid kunne se gennem Bold.

Automatisk Gennemsigtighed

Hvor vidt Bold automatisk bliver gennemsigtig, når de er tilsluttet våbenet.

Inverter Mus

Om akserne på musen skal være inverterede eller ej.

Ingen Blod

Hvis dette er slået til fjernes blod og lignende fra spillet.



Styring

Fremad, Bagud, Venstre, Højre, Hop og Duk

Kontrollerer bevægelsen af spilleren. Standard FPS styring.

Benyt

Bruges til at gå ind og forlade køretøjer, aktivering og deaktivering af Bold Tiltrækkeren samt til at springe over mellemsekvenser.

Hjælp

Viser en hjælpemeddelelse, hvis du sidder fast.

Skub Bold

Primær våbenfunktion. Aktiverer hammeren på våbenet. Bruges til at skubbe Bold og mange andre objekter rundt.

Tiltræk Bold

Sekundær våbenfunktion. Aktiverer magneten på våbenet, som tiltrækker Bold.

Udfas Bold

Hold denne knap nede for at udfase Bold. Tillader dig at se igennem Bold, når den blokerer dit udsyn.

Fokus

Fokuserer kameraet på Bold.

Exit

Afslutter spillet.

Gameplay

Kampagnen tager dig gennem otte store baner fulde af gåder, fælder og horder af fjender.

Våbenet

Spillet har kun ét våben: Hammeren, som den oftest omtales som. Denne anordning er tusinder af år gammel og kan benyttes på to måder:

Primær våbenfunktion (standard "Venstre Museknap") aktiverer hammeren og tillader dig at skubbe Bold og andre objekter væk. Du kan affyre hammeren hurtigt ved at benytte den primære våbenfunktion gentagne gange hurtigt, eller du kan holde den inde for at lade hammeren op.

Sekundær våbenfunktion (standard "Højre Museknap") aktiverer magneten. Denne tillader dig at tiltrække Bold. Den kan ikke tiltrække andre objekter. Hvis du trykker og holder den sekundære våbenfunktion vil Bold rulle mod den. Hvis du vedbliver med at holde tasten inden, når Bold er nær dig, så vil Bold hæfte sig selv på våbenet. Dette kaldes "Grøn form".



Når Bold er hæftet på våbenet vil det flydende følge det, hvis du kigger til en af siderne eller går videre. Dette tillader dig at placere Bold præcis der, hvor du vil have den.

Bold

Bold er udødelig. Den kan ikke dø, den kan ikke blive ødelagt. Den kan rulle igennem lava eller ild og den kan komme til steder, hvor du ikke kan nå. Den er kontrolleret af det våben, som du holder, og den er dit eneste forsvar mod de talrige grusomme skabninger, der beboer verdenen. Bold vil blive gennemsigtig, når den er hæftet på våbenet ("Grøn form"), eller når du trykker og holder Udfas knappen (standard "Q").

Bold - Specielle Egenskaber

Bold kan gøre brug af en række Specielle Egenskaber. Bold kan kun bruge disse på bestemte steder.



Trækker Bold. Bold kan hæftes på nogen objekter og trække dem rundt. Dette tillader dig at flytte store objekter rundt. Dette er den mest brugte Specielle Egenskab.

Søm Bold. Bold kan lades op med søm og så skyde dem ud igen som en gigantisk fragmentationsbombe.

Olie Bold. Efter at Bold har rullet igennem en oliepøl vil den efterlade et spol af olie, som der kan sættes ild til.

Mine Bold. Landminer vil sætte sig fast på bold og falde af en efter en, efterhånden som Bold ruller rundt, og dermed efterlade gulvet mineret.

Varm Bold. Bolden kan visse steder blive varmet op til rødglødende og dermed ekstra farlig.

Elektrisk Bold. Bold kan lades op med elektricitet og før rundt i forskellige områder i de sidste baner.

Tyngdekraft Bold. I visse områder kan du aktivere et lokalt felt med lav tyngdekraft rundt om Bold, hvilket tillader dig at nå til steder, som du ellers ikke ville kunne nå.

Død

Hvis du dør starter du igen ved seneste kontrolpunkt. Gåder og fjender er ikke påvirkede af, at du dør. Det betyder, at du kan gå tilbage til der, hvor du var, før du døde. Du behøves ikke at løse nogen gåder igen eller kæmpe mod en fjende to gange. Du kan dø et uendeligt antal gange og der er ingen yderligere straf for det.

Køretøjer

Der findes to køretøjer i spillet.



Toget. Toget kan findes i forskellige områder. Skub Bold op bag på og brug så "Benyt" knappen (standard "e" eller "Enter") for at stige ind. Nyd turen! Du kan kun forlade toget, når det er stoppet.

Bold Stridsvogn. Kan findes i banerne Hueca og Cahua I. Aktiver stridsvognen ved at forbinde Bold til fronten og stig ind med "Benyt" knappen (standard "e" eller "Enter"). Du kan forlade en stridsvogn uden at stoppe den helt først.

Gem/Hent

Spillet gemmer automatisk dit fremskridt ved de fleste (men ikke alle) kontrolsteder. Du kan ikke gemme spillet manuelt.

Gemte Statuer

Der er 35 Gemte Statuer, der kan indsamles. De er jævnt fordelt ud over de otte baner. Gemte Statuer giver dig en indsigt i historien og baggrunden for verdenen: Hver af de Gemte Statuer kommer med dens egen lille unikke historie.



Overlevelse

Målet med Overlevelse er simpelthen at overleve så lang tid som muligt. Der er ni runder i hver Overlevelses bane og desto længere du når, desto sværere bliver fjenderne.

Statusbaren nederst på skærmen viser dit fremskridt. Hver blok repræsenterer en runde.

Død

Hvis du dør slutter spillet. Du kan ikke genopstå.



Liv

Der er kun to måder at opnå liv på.

- *Overlev indtil slutningen af en bane.*
- *Kombodrab.*

Du kan have over 100 livspoint i Overlevelse, men du vil miste ét livspoint for hvert sekund, så længe du har over 100 livspoint.

Komboer

Hvis du dræber et tilstrækkeligt antal fjender inden for få sekunder så opnår du kombo niveau et. Du vil modtage livspoint for hver fjende, som du dræber under en kombo. Der er fem komboniveauer. Desto højere komboniveau, desto flere livspoint vil du opnå per drab.

Komboniveau Et: For hvert drab modtager du 1 Livspoint. Hvis du ikke dræber noget i 10 sekunder forsvinder komboen.

Komboniveau To: Starter så snart, at du har dræbt 10 fjender i Komboniveau Et. 2 Livspoint per drab. Der må ikke være mere end 7,5 sekunder mellem hvert drab.

Komboniveau Tre: 15 fjender dræbt. 5 Livspoint per drab. Et maksimum af 5 sekunder mellem hvert drab.

Komboniveau Fire: 10 Livspoint per drab, og du kan kun have 2,5 sekunder mellem hvert drab.

Komboniveau Fem: Hele 25 Livspoint per drab, men du er nød til at dræbe fjender hver eneste sekund, hvis ikke komboen skal forsvinde.

En kombo forsvinder, hvis du ikke dræber noget i et stykke tid. Du kan hæve komboniveauet ved at fortsætte med at dræbe et tilstrækkeligt antal fjender.

Pickups

Der er to pickups tilgængelige i Overlevelse.

Nøglen. Afslutter runden med det samme.



Kraniet. Dræber alle fjender i nærheden af spilleren på én gang.



Disse pickups kan findes på tilfældige steder i banerne. Du får dem ikke, hvis du camper!

Brugerflade

Brugerfladen er meget simpel og i store træk selvforklarende.



- A.** Dette er dine livspoint. Hvis det når 0, dør du. Det maksimale i Kampagne er 100, men den kan nå flere hundrede i Overlevelse.
- B.** Et kompas. Det peger dog ikke mod nord, men mod Bold. Dette tillader dig at finde Bold, hvis du har mistet den.
- C.** Dette er distancen mellem dig og Bold. Dette tal vil blive rødt, ved distancer over 1000, for at minde dig om, at det nok ikke er en god idé at være så langt fra Bold.
- D.** Informationsikoner. Disse ikoner giver information om et række af begivenheder - de kræver ikke, at spilleren skal gøre noget.
- E.** Interaktionsikoner. Disse ikoner indikerer, at spilleren kan aktiverer eller deaktiverer noget, ved at bruge "Benyt" knappen (standard "e" eller "Enter").
- F.** Kontrolpunkt og Gem ikoner. Indikerer kontrolpunkter og hvor spillet gemmes.

Credits

TEOTL STUDIOS

PROJEKTLEDER

Sjoerd "Hourences" De Jong

LEDENDE PROGRAMMØR

Markus Arvidsson

PROGRAMMERING

James "Snake" Tan

Arthur Denardou

Robert Nagy

Russ McMackin

SCRIPTING

Anton Botvalde

Thomas Browett

Sjoerd "Hourences" De Jong

Mario Marquardt

Dan Banefelt

KREATIV INTRUKTØR

Sjoerd "Hourences" De Jong

FORFATTERE

William Massaro

Martin Annander

LEDENDE GRAFIKER

Markus Palviainen

KØRETØJ- OG KARAKTER GRAFIK

Markus Palviainen

Bart Wiltenburg

Benjamin Erdt

Oliver Gam

Charlie Baker

Lukas Arvidsson

ANIMATION

Leung Hongman

BANE GRAFIK

Sjoerd "Hourences" De Jong

Lukas Arvidsson

Markus Palviainen

SFX GRAFIKER

Sjoerd "Hourences" De Jong

BANE DESIGN

Sjoerd "Hourences" De Jong

Thomas Browett

Kevin Cytatzky

Mario Marquardt

Dan Banefelt

YDERLIGERE BANE DESIGN

Anton Botvalde

Ben Edney

MUSIK OG LYDDESIGN

Theodore Wohng

YDERLIGERE LYDDESIGN

Chris Vik

Psychotropic Circle

STEMMESKUESPILLERE

Michael Hillard

Dan Nassick

Gianluca Buttigliero

Paolo Rostagno Giaiero

Andreas S. Henriksen

Nils Jansson

Bernard Schaer

SVENSK CASTING OG INSTRUKTION

Carl Vikman

OVERSÆTTELSE

Paolo Rostagno Giaiero

Katrien Anthonissen

Helga Verdoodt

Daniel Diaz

Oliver Gam

Xavier Moïny

Michael Rosendahl Schmidt

Markus Palviainen

TRAILERE OG VIDEO

Michael Hillard

WEBSITE

Ryan Watson

KVALITETSSIKRING

Juha Kangas

Ludvig Kingfors

Gari Malkoc

Martin Annander

Fredrik Englund

Tobias Lundmark

Ivar Dahlberg

ADVOKATHJÆLP

Tommy Persson

BOGHOLDERI

Inger Lund

KONTORASSISTENT

Katrien Anthonissen

TRIPWIRE INTERACTIVE

PRÆSIDENT

John Gibson

VICEPRÆSIDENT

Alan Wilson

ADMINISTRATOR

Sandy Reynolds

GRAFISK DESIGN

Leland Scali

David Hensley

KVALITETSSIKRING

Jared Creasy

ADVOKATHJÆLP

Tom Buscaglia - "The Game Attorney"

YDERLIGERE HJÆLP

"Hal"

Hazel Whorley

Adam Capone

Charles Jones

Jelmer Kok

Cedric Danneels

"Polycron"

David Green

Henrik Ryosa

Tom Murphy

Ryan Anderson

Simon Stålenhag

John Baret



THE BALL MANUAL

TAK TIL

BeyondUnreal

www.BeyondUnreal.com

CG Textures

www.CGTextures.com

XP Dev

www.xp-dev.com

SPECIELT TAK TIL

Epic Games

Vi kunne ikke have gjort dette uden deres support, teknologi og selvfølgelig Make Something Unreal konkurrencen!

Nordic Game Program

Takket være deres finansielle støtte har vi været i stand til at arbejde nogen flere måneder på spillet!

Notices

Unreal Engine, Unreal Development Kit, Copyright 1998 – 2010, Epic Games, Inc. All rights reserved.

Unreal, Unreal Engine, Unreal Development Kit, the Unreal Technology logo and the UDK logo are trademarks or registered trademarks of Epic Games, Inc. in the United States and elsewhere.

PhysX SDK, © 2006 NVIDIA Corporation All rights reserved.

NVIDIA and PhysX are trademarks of NVIDIA Corporation with registrations pending in the US Patent & Trademark Office and elsewhere. All rights reserved.

With support from Nordic Game Program – www.nordicgameprogram.org



norden

Nordisk Computerspilprogram



TEOTL
STUDIOS

