

**The Ball**  
En överlevadsguide med bollar

**THE BALL  
MANUAL**

**THE BALL**

## Introduktion

På sluttningarna av en vilande vulkan någonstans i Mexiko år 1940, är du en arkeolog som fastnar i en grotta. Det tar inte lång tid innan du upptäcker att detta är mer än en grotta. Du finner forntida ruiner som varit dolda för mänskligheten i decennier och där upptäcker du en mysterisk artefakt, en Boll av guld och metall. Allt eftersom du färdas djupare in i vulkanen avslöjar du några av mänsklighetens största hemligheter...

## Systemkrav

### Minimum

3GHz single core processor  
1024MB System minne  
Geforce 6800 eller liknande  
1.5 GB Hårddiskutrymme  
Windows XP/Vista/Windows 7

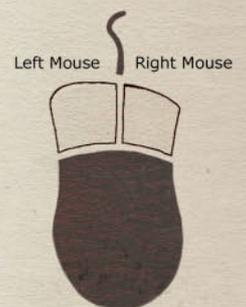
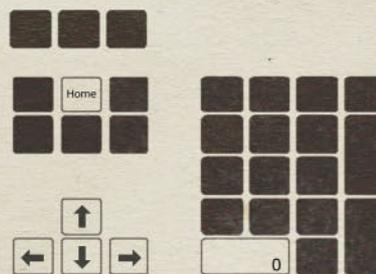
### Rekommenderad

2.4 GHz dual core processor  
2048MB System minne  
Geforce 8800 eller högre  
1.5 GB Hårddiskutrymme  
Windows XP/Vista/Windows 7

The Ball kräver DirectX© 9.0C eller nyare för att spelas.

## Standard kontroller

### Mus och Tangentbord



	Standard	Alternativ	Xbox360
Framåt, Bakåt, Vänster, Höger	<b>W, A, S, D</b>	<b>Arrow keys</b>	<b>V. Joystick</b>
Hoppa	<b>Mellanslag</b>	<b>Ctrl</b>	<b>A</b>
Ducka	<b>C</b>	<b>Shift</b>	<b>X</b>
Använd	<b>E</b>	<b>Enter</b>	<b>B</b>
Hjälp	<b>H</b>	<b>H</b>	<b>Bäck</b>
Putta Bollen	<b>Vänster Mus</b>	<b>Vänster Mus</b>	<b>H. Avtryckare</b>
Attrahera Bollen	<b>Höger Mus</b>	<b>Höger Mus</b>	<b>V. Avtryckare</b>
Transparent Boll	<b>Q</b>	<b>Numpad Zero</b>	<b>V. &amp; H. Ryggknapp</b>
Se Bollen	<b>F</b>	<b>Home</b>	<b>Y</b>



## Meny

I huvudmeny finns följande val tillgängliga.

### Fortsätt

Det här valet låter dig fortsätta spela med det senast sparade spelet. Om du inte har några sparade spel så syns inte valet.

### Ladda

Här kan du ta bort och se dina sparade spel. Om du inte har några sparade spel så syns inte valet.

### Kampanj

Kampanjmenyn låter dig starta en helt ny kampanj, eller om du redan låst upp nivåer så kan du välja dem här.

### Överlevnad

Startar en valfri nivå av överlevnad.

### Prestationer

Visar prestationer som finns i spelet. En orange prestation betyder att du klarat av den.

## Settings

### Musikvolym

Kontrollerar musikvolymen.

### Ljudvolym

Kontrollerar ljudvolymen.

### Muskänslighet

Ändrar muskänsligheten.

### Ljusstyrka

Ljusstyrkan i spelet.

### Upplösning

Tillåter dig att ändra upplösning.

### Texturdetalj

Sätter texturdetalj på spelet: Låg, Medium, Hög.

### Speldetalj

Ställer in detaljnivån i spelet: Låg, Medium, Hög. Den här inställningen har stor påverkan på prestandan. På låg nivå så kommer större delen av partiklar, specialeffekter, och mindre detaljer vara osynliga.

### Fullskärm

Om spelet ska vara i fullskärmsläge eller inte.

### Ambient Occlusion

Väljer om Screen Space Ambient Occlusion ska vara på eller av. Den här inställningen har stor påverkan på prestandan. Det bör vara det första du ska stänga av om du har erfarenhet av dålig prestanda.

### Dynamiska Skuggor

Växlar dynamiska skuggor på och av. Om inställningen är av kommer karaktärerna, fordonen och bollen inte kasta några skuggor.

### Dynamiskt Ljus

Växlar dynamiskt ljus. Inställningen stänger av de dynamiska ljusen på Bollen, tågen, eld, elektrisitet och andra liknande effekter. Har viss påverkan på prestandan.

### Alltid Transparent

Om denna är påslagen, så kommer Bollen alltid vara transparent

### Auto Transparent

Väljer om Bollen automatiskt ska bli transparent när den är fäst på vapnet eller när vapnet laddas upp.

### Inverterad Mus

Om musen ska hanteras som inverterad eller inte.

### Inget Blod

Om denna är avslagen så tar den bort blod.



## Tangentkonfiguration

### **Framåt, Bakåt, Gå Vänster, Gå Höger, Hoppa and Ducka**

Hur du förflyttar spelaren. Standard FPS kontroller.

### **Använd**

För att stiga på och av fordon, aktivera och de-aktivera Traktorbollen. Används även för att hoppa över filmsekvenser.

### **Hjälp**

Visar ett hjälpmeddelande, om du inte kan gå vidare.

### **Putta Bollen**

Primärattack. Aktiverar hammaren på vapnet. Används för att putta Bollen och vissa andra objekt.

### **Attrahera Bollen**

Sekundärattack. Aktiverar magneten på vapnet, vilken attraherar Bollen.

### **Transparent Boll**

Håll ner för att göra Bollen transparent. Tillåter dig att se igenom Bollen när den täcker vyn.

### **Se Bollen**

Fokuserar kameran på Bollen.

## Avsluta

Avslutar spelet.

## Spelmekanik

Kampanjläget tar dig igenom åtta stora nivåer, fulla av pussel, fällor och mängder av fiender.

### Vapnet

I spelet finns bara ett vapen: Hammaren som den är allmänt känd som. Denna tusen år gamla anordning har två attacklägen.

**Primärattack** (standard "Vänster Musknapp") aktiverar hammaren, och tillåter dig att putta Bollen och andra objekt. Du kan attackera snabbt genom att trycka primärattack flera gånger i rad, eller så kan du hålla in primärattack för att ladda upp hammaren.

**Sekundärattack** (standard "Höger musknapp") Aktiverar magneten. Magnetten tillåter dig att attrahera Bollen till dig. Den kan inte påverka några andra objekt. Om du trycker och håller in sekundärattacken så kommer Bollen rulla till dig och du fortsätter attrahera så kommer bollen fastna på vapnet. Det är det så kallade "Grön läge".



När Bollen sitter fast på vapnet kommer den mjukt följa dig om du tittar vänster eller höger eller går omkring. Det tillåter dig att positionera bollen exakt där du vill.

## Bollen

Bollen har inget liv. Bollen kan inte dö, den kan heller inte förstöras. Den kan rulla in i lava igenom eld, och den kan nå platser som du inte kan. Du styr Bollen med vapnet och det är ditt enda försvar mot alla de fasansfulla varelser som bor i världen. Bollen blir transparent när den är fäst till vapnet ("Grönt läge"), eller när du trycker och håller Transparent Boll (standard "Q").

## Bollen – Specialfunktioner

Bollen kan användas på flera sätt. Dessa specialfunktioner kan endast användas på särskilda platser.



**Traktorboll.** Bollen kan hakas fast till vissa objekt och röra omkring dem. Det tillåter dig att flytta stora objekt. Det här är den vanligaste Specialfunktionen.

**Spikboll.** Bollen drar åt sig spikar, och skjuter sedan iväg dem som en stor splittergranat.

**Oljeboll.** Efter att Bollen rullat igenom en pöl av olja kommer den lämna ett spår av olja efter sig som sedan kan tändas på av en eld i närheten.

**Minor boll.** Landminor kan fästas på bollen och faller av när Bollen rullas omkring och täcker marken av minor.

**Eldboll.** Bollen kan värmas upp för att göra den glödande varm och extremt dödlig.

**Elektrisk Boll.** Bollen kan laddas upp med elektrisitet och guida den runt om i de sista nivåerna.

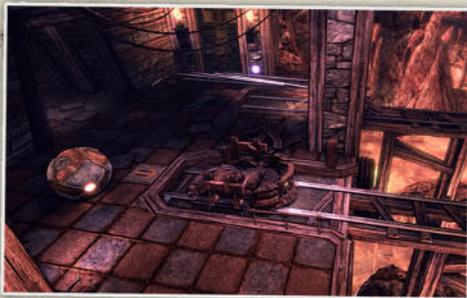
**Gravitationsboll.** Vid några platser i spelet kan du aktivera ett gravitationsfält omkring bollen, vilket låter dig nå platser du annars inte kunde nå.

## Död

När du dör kommer du att återupplivas vid föregående kontrollpunkt. Pusslen och fiender kommer inte att återskapas. Det betyder att du kan gå tillbaka dit du dog och kan fortsätta. Du behöver inte lösa pussel som du löst eller slåss mot fiender du redan slagits emot igen. Du kan dö hur många gånger som helst, utan straff.

## Fordon

Två fordon finns i spelet.



**Tåget.** Tåget finner du på flera platser. För att kunna åka med tåget så puttar du upp Bollen på bakre delen av tåget och trycker "Använd" (standard "E" eller "Enter"). Njut av resan! Du kan bara lämna tåget när det stannat helt.

**Bollvagnen.** Kan du hitta i nivåerna Hueca och Cahua I. Du aktiverar vagnen genom att placera bollen mot en magnet som finns på vagnens framsida. Tryck sen på "Använd" knappen (standard "E" eller "Enter"). Du kan inte lämna vagnen om den är i rörelse. För att lämna den så stanna helt och tryck på "Använd".

## Spara/Ladda

Spelet sparas automatisk vid de flesta kontrollpunkterna. Det går inte att spara själv.

## Hemliga statyer

Det finns 35 gömda hemliga statyer att samla. Dom finns utpridda jämt över de åtta nivåerna. De hemliga statyerna innehåller meddelanden med historier om världen och dess tidigare invånare.



## Överlevnad

Målet med Överlevnad är helt enkelt att överleva så länge som du kan. Varje nivå består av nio omgångar. För varje omgång du klarar av så blir nästa svårare.

Statuslisten i botten av bilden visar dina framsteg. Varje block representerar en omgång.

### Död

Om du dör slutar spelet. Du kan inte återupplivas, du måste starta om från början om du dör.



## Hälsa

Det finns bara två sätt att få mera hälsa.

- *Överlev till slutet av rundan.*
- *Kombo attack.*

Du kan ha mer än 100 hälsa i Överlevnad, men för varje sekund du har mer än 100 hälsa kommer en hälsa att försvinna för varje sekund.

## Kombos

För att göra kombos behöver du döda tillräckligt med fiender inom några sekunder, du kommer då in i första nivån av kombo. Du får hälsa för varje fiende du dödar. Det finns fem nivåer av kombos. För varje nivå så får du tillbaka mer hälsa för varje dödsfall.

**Kombo Nivå Ett:** För varje fiende du dödar får du 1 hälsa. Om du inte dödar något på 10 sekunder så avslutas kombon.

**Kombo Nivå Två:** Slår in så fort du har dödat 10 fiender i första kombonivån. Ger dig 2 hälsa per fiende du dödar. Det får inte vara mer än 7.5 sekunder mellan varje du dödar.

**Kombo Nivå Tre:** När du dödat 15 fiender. Ger dig 5 hälsa per fiende som dör. Det får maximalt vara 5 sekunder mellan varje du dödar.

**Kombo Nivå Fyra:** 10 hälsa för varje fiende du dödar. Det får maximalt vara 2.5 sekunder mellan varje.

**Kombo Nivå Fem:** Ett massivt tillägg med 25 hälsa per fiende. Men du måste nu döda fiender varje sekund för att inte kombon ska avslutas.

En kombo försvinner om du inte dödar några fiender på ett tag. Du kan öka kombonivån genom att konstant döda fiender.

## Pickups

Två pickups finns i Överlevnad.

**Ankh.** Avslutar omgången direkt.



**Dödskalle.** Dödar alla fiender i närheten av spelaren.



Pickups kommer fram på slumpmässiga ställen i nivån. Du kommer inte åt dem om du står stilla!

## Användargränssnitt

Användargränssnittet är enkelt och för det mesta självförklarande.



**A.** Det här är din hälsa. Om den når 0 så kommer du att dö. Max hälsa i kampanjen är 100, men i överlevnad så kan den nå upp till flera hundra.

**B.** En kompass. Den pekar inte mot norr, istället pekar den på Bollen. Kompassen hjälper dig att hitta bollen om du tappat bort den.

**C.** Det här är avståndet mellan dig och Bollen. Om distansen blir större än 1000 så kommer siffran bli röd, för att påminna dig att det antagligen inte är så bra ide att lämna Bollen bakom dig.

**D.** Informationsikoner. Här visas olika ikoner som ger dig information om ett antal olika funktioner som inte kräver att spelaren behöver agera.

**E.** Interaktionsikoner. De här ikonerna indikerar att spelaren kan aktivera eller deaktivera något, genom att använda "Använd" knappen (Standard "E", "Enter").

**F.** Kontrollpunkt och sparikoner. Visar dig när du når en sparpunkt eller kontrollpunkt.

## Credits

### **TEOTL STUDIOS**

#### **PROJEKTLEDARE**

Sjoerd "Hourences" De Jong

#### **LEAD PROGRAMMERARE**

Markus Arvidsson

#### **PROGRAMMERARE**

James "Snake" Tan

Arthur Denardou

Robert Nagy

Russ McMackin

#### **SCRIPTING**

Anton Botvalde

Thomas Browett

Sjoerd "Hourences" De Jong

Mario Marquardt

Dan Banefelt

#### **CREATIVE DIRECTOR**

Sjoerd "Hourences" De Jong

#### **FÖRFATTARE**

William Massaro

Martin Annander

#### **LEAD ARTIST**

Markus Palviainen

#### **FORDON OCH KARAKTÄRS ART**

Markus Palviainen

Bart Wiltenburg

Benjamin Erdt

Oliver Gam

Charlie Baker

Lukas Arvidsson

#### **ANIMATÖR**

Leung Hongman

#### **ENVIRONMENT ART**

Sjoerd "Hourences" De Jong

Lukas Arvidsson

Markus Palviainen

#### **SFX ARTIST**

Sjoerd "Hourences" De Jong

#### **LEVEL DESIGN**

Sjoerd "Hourences" De Jong

Thomas Browett

Kevin Cytatzky

Mario Marquardt

Dan Banefelt

#### **EXTRA LEVEL DESIGN**

Anton Botvalde

Ben Edney

#### **MUSIK OCH LJUD DESIGN**

Theodore Wohng

#### **EXTRA LJUD DESIGN**

Chris Vik

Psychotropic Circle

#### **RÖSTSKÅDESPELARE**

Michael Hillard

Dan Nassick

Gianluca Buttigliero

Paolo Rostagno Giaiero

Andreas S. Henriksen

Nils Jansson

Bernard Schaer

**SVENSK CASTING OCH REG-  
ISSÖR**

Carl Vikman

**LOKALISERING**

Paolo Rostagno Giaiero

Katrien Anthonissen

Helga Verdoodt

Daniel Diaz

Oliver Gam

Xavier Moiny

Michael Rosendahl Schmidt

Markus Palviainen

**TRAILERS OCH VIDEOS**

Michael Hillard

**HEMSIDA**

Ryan Watson

**KVALITETSSÄKRING**

Juha Kangas

Ludvig Kingfors

Gari Malkoc

Martin Annander

Fredrik Englund

Tobias Lundmark

Ivar Dahlberg

**JURIDISK RÅDGIVARE**

Tommy Persson

**BOKFÖRING**

Inger Lund

**KONTORSASSISTENT**

Katrien Anthonissen

**TRIPWIRE INTERACTIVE**

**VERKSTÄLLANDE DIREKTÖR**

John Gibson

**VICE VERKSTÄLLANDE DIREKTÖR**

Alan Wilson

**ADMIN**

Sandy Reynolds

**GRAFISK DESIGN**

Leland Scali

David Hensley

**KVALITETSSÄKRING**

Jared Creasy

**JURIDISK RÅDGIVARE**

Tom Buscaglia - "The Game Attorney"

**EXTRA HJÄLP**

"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

## TACK TILL

### BeyondUnreal

[www.BeyondUnreal.com](http://www.BeyondUnreal.com)

### CG Textures

[www.CGTextures.com](http://www.CGTextures.com)

### XP Dev

[www.xp-dev.com](http://www.xp-dev.com)

## EXTRA TACK

### Epic Games

Vi kunde verkligen inte klarat det här utan deras support, teknologi och självklart Make Something Unreal Contest!

### Nordic Game Program

Tack vare deras stöd kunde vi jobba några månader extra på spelet!

## 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.

Med stöd från Nordic Game Program – [www.nordicgameprogram.org](http://www.nordicgameprogram.org)



TEOTL  
STUDIOS

