

HOLLOW EARTH

AGHARTA

PROFESSOR
IN DER ARKTIS
VERSCHOLLEN.
RETTUNGSEXPEDITION
UNTERWEGS.

shoe
box

pan
INTERACTIVE

Люди в

«Полая Земля»



Приключение происходит в 1926 году.

Пилот - герой и рассказчик:

Конец 20-х, начало 30. Ленивый и немного дерзкий, но приятный. Не прочь любые приключения. Может иметь голос типа «детектив, который уже все знает» с оттенком (похожий на английский голос повествователя в «Бегущем по лезвию» или «Индиана Джонсе»).

Профессор:

Высокообразованный, выдающийся академик. Длинный, худой и жесткий. Дотошное произношение, не любит, когда его перебивают. Далеко за 50, но физически в хорошей форме.

Экхардт, научный сотрудник:

Средневековый академик со средней внешностью. Ни толстый, ни худой. Главное, по его голосу слышно, что он смертельно ранен и умрет после своего "выступления".

Советы по игре Полая Земля

рулевое управление

Первое, что вы должны сделать, это взять мой блокнот (пройдясь по нему) прямо в игры. Вы можете использовать его для поиска сочетаний клавиш в любое время. И значок в левом верхнем углу экрана, чтобы открыть свой инвентарь (пока игра продолжается). Несколько ключей не упоминаются в блокноте: с F1 вы берете камни в качестве снарядов, с F2 и F3 газовые бомбы или сонолитовые гранаты, если вы их уже подобрали. Нажмите, куда вы хотите, чтобы я переместился. Если это возможно, я туда сейчас. Но я ненавижу бродить по воде. Так что если вы хотите, чтобы я перешел с одного острова на другой, сначала нажмите на воду. Как только я встану в него, на твердую землю. Между прочим, Мерфи из принципа отказывается идти в глубоководные

Бросать

Практикуйте прицельные броски; они ваша лучшая гарантия выживания. В зависимости от расстояния цельтесь на определенное расстояние перед противником, которого хотите прицелиться. Однако ваши противники также учитывают ваше движение. Чередуйте ходьбу и бег, чтобы злоумышленникам было труднее прицелиться. Одиночный удар камнем лишь ненадолго отвлечет противника из строя. Бросайте больше камней, пока дикое животное не пришло в сознание

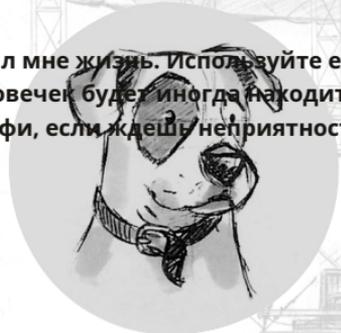
уклониться

Ваши противники не могут видеть сквозь препятствия в ландшафте. Так что, возможно, прячьтесь за деревьями, ящиками и т. д. Также старайтесь присесть — или дождитесь, пока стемнеет, и прокрадитесь мимо своих противников. Некоторые животные боятся воды. Избегайте этих врагов, пробираясь по воде, если вода достаточно глубокая, можно даже пригнуться и стать совершенно невидимым. (Хотя кое-где есть веские причины не принимать ванну...) Поскольку я довольно быстро устаю, не позволяйте мне бегать слишком долго. (Я знаю, что должен тренироваться, но, в конце концов, я пилот, а не бодибилдер.)

Кстати, я быстрее восстанавливаюсь, когда стою, чем когда продолжаю ходить. Когда получаю травму, я болезненно хромаю и не могу ходить (кто бы мог?). Но через некоторое время травмы заживают сами по себе.

Мерфи

Мой старый добрый пес Мерфи много раз спасал мне жизнь. Используйте его с умом. Если отправить его играть, бойкий человечек будет иногда находить вынюхивать полезные предметы. Позвони Мерфи, если ждешь неприятностей, он смело защищает вас.



Дикие звери

Хотя животные Полой Земли в первую очередь нацелены на вас, они также следуют определенным моделям поведения. Смотрите и используйте их. Так что голодных обезьян можно заманить канатной дорожкой чем-нибудь поесть. И муравьи защищают свои яйца любой ценой. Размещайте их стратегически, чтобы убежать от животных. Со стереодинамикой на компьютере часто можно услышать направление, с которого неминуема очередная атака. Почти все животные издают боевой клич или предупреждающий звук, когда видят вас.

изменение точки зрения

Для лучшего обзора вы можете просматривать сцены, в которых камера отображает мир сверху справа под разными углами. Игра выбирает оптимальную перспективу, но вы можете использовать клавиши X и Y, чтобы самостоятельно определить угол обзора.

головоломка

Приготовьте бумагу и ручку, чтобы делать заметки о Полой Земле и ее тайнах. Хотя вы будете находить карты и планы на протяжении всего приключения, нет ничего плохого в том, чтобы проследить свой собственный путь. Также читайте мой дневник, который сопровождает игру. В ней я дам вам несколько полезных советов.

сохранить игру

Игра автоматически сохраняет ваш прогресс в определенных безопасных точках. Если вы выйдете из игры в любое время, время вашего приключения нет цейтнота; Вы сами задаете

(Поскольку The Hollow Earth создает только одно сохранение за раз, вы должны переименовать его. По умолчанию файл называется «Save.txt» — и/или заменить его, если несколько игроков хотят участвовать в приключении.

Программа всегда открывает или создает новый файл с именем «Save.txt».)

Другие игровые помощники

Совершенно застрял? Тогда загляните на наш сайт: www.agharta.nu. Там вы найдете больше советов и рекомендаций, справочную информацию и даже ссылки на научные теории о Полной Земле и ее тайнах...



кредиты

Реализовано
Ландшафтный дизайн
Атмосфера

Спецэффекты
Движок курсора
Сценарий сцены

Анимация персонажей
Животный дизайн
поведение животных

Кэм
Система камеры
Молния
Музыка
Звуковые эффекты

Оригинальная концепция
истории
Развитие сюжета

Дизайн головоломок

Концептуальное искусство
иллюстрация
Коробка с изображением
обложка компакт-диска
буклет компакт-диска

В дизайне книги-игры
Текст в игровой книге

Дневниковое искусство
Текст дневника

программирование
перенос
дизайн инструмента
анимационный движок

анимация
Стивен Гаднелл
Стивен Гаднелл
Андерс Бакман

Андерс Бакман
Андерс Бакман
Стивен Гаднелл
Андерс Бакман

селезенка Эккардта
селезенка Эккардта
Андерс Бакман
Стивен Гаднелл
селезенка Эккардта
Стивен Гаднелл
Андерс Бакман
Стивен Гаднелл
Стивен Гаднелл
Стивен Гаднелл

Андерс Бакман
Андерс Бакман
Андерс Бакман
Стивен Гаднелл
селезенка Эккардта

Стивен Гаднелл
Андерс Бакман

селезенка Эккардта
селезенка Эккардта
селезенка Эккардта
селезенка Эккардта
селезенка Эккардта
Стивен Гаднелл
Андерс Бакман
селезенка Эккардта
Андерс Бакман

Андерс Бакман
Андерс Бакман
Андерс Бакман
Андерс Бакман

ТЭО

Моделирование для пилота
Именованние собаки
Работа копировальной машины

Не говори уже о том, что это послужило источником вдохновения для игровых шухот.

Прическа для мистера Гаднелла Прическа для мистера Бакмана
Харстуган

Прическа для мистера Милза

Тула селезенка

компьютеры
Apple Компьютеры
гастроним

Транспорт для мистера Гаднелла Транспод для мистера Бакмана
Жонда
Рекс
Монарк

Снижение шума на рабочем месте
исследовательский материал
общественное питание

шумоизоляторы
Английский книжный магазин

кофе-машина
Репрезентационное программное обеспечение

Гриндстуган
Дабо Уппсала
Боло

3D-инструменты, предоставленные MAXON Agharta, посвящены
Ричарду Э. Берду.

Производится
режиссер
управление продажами
Управление продуктом
публичные отношения
Вычитка

Эгмонт Интерактив
Кай Книппер
Фрэнк Дельбрюгге
Стефани Франк
Сабина Россек
Ульрикес Келлер

AI-движок
ЛОС двигатель
двигатель атмосферы
Установщик игры

Андерс Бакман
Андерс Бакман
Андерс Бакман
Стивен Гаднелл

Андерс Бакман

селезенка Эккардта
селезенка Эккардта
селезенка Эккардта
селезенка Эккардта
Стэнли Кубрик

селезенка Эккардта
селезенка Эккардта
селезенка Эккардта

Еще вопросы?

Если у вас есть технические вопросы или проблемы, вы можете позвонить на нашу горячую линию. Она будет рада помочь вам, и с ней можно связаться следующим образом:

Горячая линия компании dtp digital tainment pool GmbH

С понедельника по пятницу с 15:00 до 18:00

Телефон 0 18 05 / 21 66 98* Факс 0 40 / 66 99 10-99

Электронная почта: support@dtp-ag.com

Вы также можете найти больше продуктов на

www.dtp-ag.com

dtp digital tainment pool GmbH Usedomstraße 19 22047 Гамбург

Заказ Тел.: 0 18 05 / 21 66 99* Факс: 040 66 99 10 10

* (€0,12/мин.)