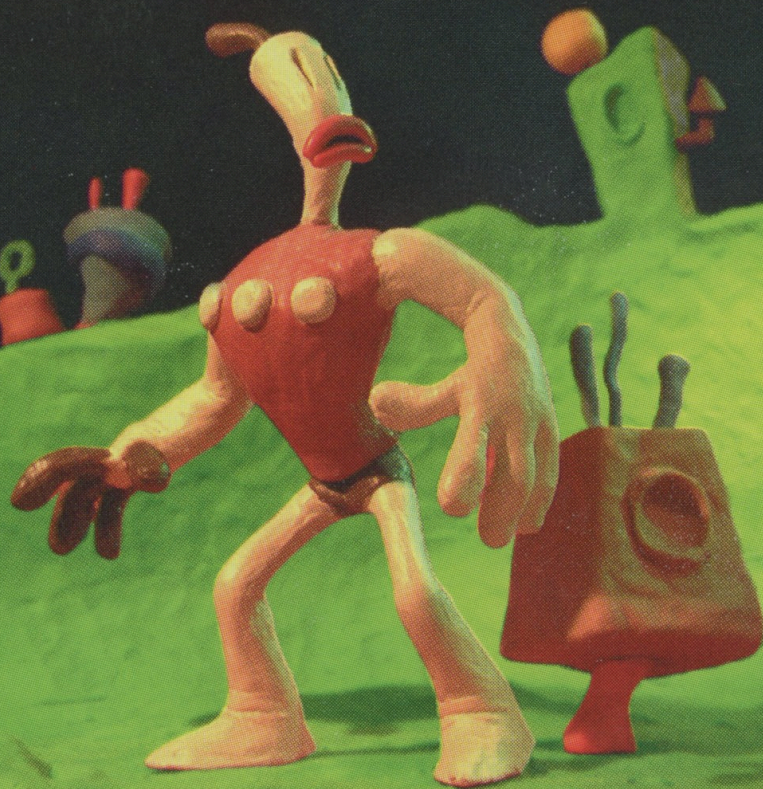


DREAMWORKS
INTERACTIVE

software by the
neverhood™



the Neverhood

“Надательное приложение из игры 2020 года”

Если у вас возникли проблемы с установкой, изображением или звуком игры, загляните в файл Readme.txt на диске с The Neverhood. Если вы все еще не можете найти ответ, обратитесь в Dreamworks Interactive за технической поддержкой по номеру (206) 635-7134 пн.-пт. с 08:00 до 18:00, сб. с 09:00 до 15:00 по тихоокеанскому времени.

Автоматическая линия с подсказками доступна круглосуточно 7 дней в неделю (в США \$0,75 в минуту): (900) 288-KLAY

© 1993 - 1996 Microsoft Corporation. Все права защищены.

Microsoft, MS, Windows, Windows 95 и логотип Windows являются зарегистрированными товарными знаками Microsoft Corporation в США и/или других странах.

DreamWorks Interactive L.L.C. — компания с ограниченной ответственностью под юрисдикцией штата Вашингтон, включающая DreamWorks L.L.C. и Microsoft Corporation.

© 1996 DreamWorks Interactive L.L.C. Все права защищены.

© 1996 The Neverhood L.L.C. Все права защищены.

"The Neverhood" — зарегистрированный товарный знак The Neverhood L.L.C.

"DreamWorks SKG Interactive" — товарный знак The DreamWorks L.L.C.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Для игры в The Neverhood потребуется:

- Процессор Pentium 75 МГц.
- 8 МБ ОЗУ (рекомендуется 16 МБ).
- CD-ROM со скоростью чтения 4х.
- SVGA монитор.
- Совместимая с Windows 8-битная звуковая карта и колонки (рекомендуется 16-битная звуковая карта).
- 10 МБ свободного места на жестком диске.
- Windows 95.



Начинаем

Если вы впервые взяли в руки **The Neverhood**, игру сначала нужно установить на компьютер. Вот, как:

1. Включите компьютер и запустите Microsoft Windows.
2. Поместите диск с **The Neverhood** в лоток (при необходимости) и вставьте в привод CD-ROM.

The Neverhood запустится автоматически. Просто следуйте инструкциям на экране.

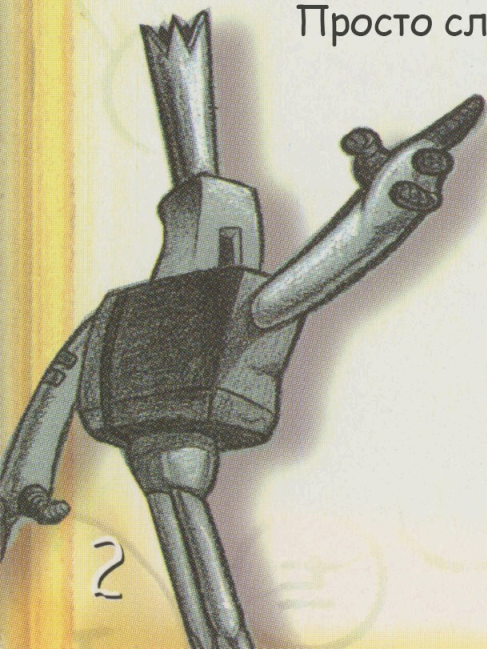
Начинаем веселье:

Если вы только что установили **The Neverhood**:

- Нажмите кнопку "Играть".

Если **The Neverhood** уже установлена:

- Вставьте диск в привод CD-ROM и нажмите "Играть" либо откройте "Мой компьютер", дважды щелкните по значку привода CD-ROM и нажмите "Играть".





CANYON
POST
CP

14

13

5

EXPLOSIVE
SHACK
ES

6

7

8

8

9

25

GOULD
GD

24

23

26

MUSH
ROOM
MR

27

22

28

29

CAT HEAD
MOUNTAIN
CM

30

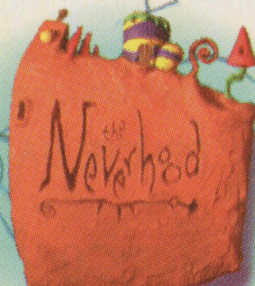
31

32

WHALE'S
MOUTH
WM

20

21

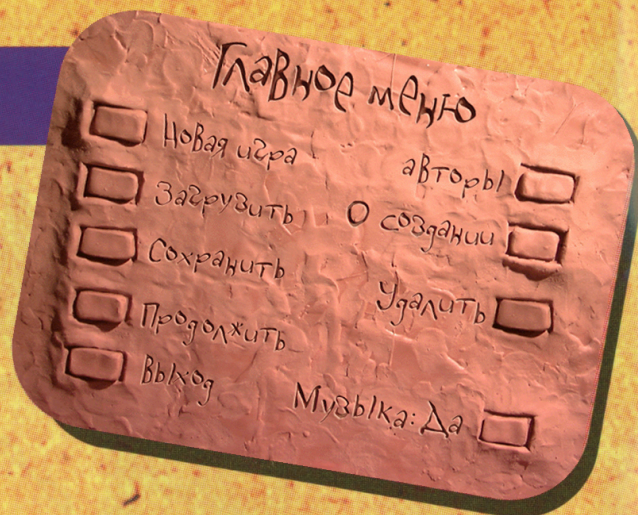


31

СЕГОДНЯ В МЕНЮ



При нажатии клавиши **ESC** во время игры откроется главное меню.



НОВАЯ ИГРА Начало новой игры. Нажмите, чтобы играть.



ЗАГРУЗИТЬ Восстановление сохраненной игры. Загрузите и играйте.



СОХРАНИТЬ Запись текущего местонахождения в игре.



ПРОДОЛЖИТЬ Возврат в текущую игру.



ВЫХОД Возврат назад в Windows.



АВТОРЫ Можно посмотреть, кто сделал игру.



О СОЗДАНИИ Можно посмотреть, КАК мы делали это балаган.



УДАЛИТЬ Стереть сохраненную игру.



МУЗЫКА ДА/НЕТ Включение и отключение музыки.

Это Глинко



Наводите и щелкайте мышкой, чтобы двигать Глинко. Пластилиновый указатель отмечает место, куда вы пойдете или посмотрите по щелчку. При щелчке по предмету, который можно подобрать, Глинко поместит его себе в грудь. При щелчке по головоломке, где нужен предмет, который уже у Глинко в груди, он автоматически его применит.

Очень важно исследовать все вокруг. Делать заметки об интересных местах бывает крайне полезно в **The Neverhood**. Поскольку в **The Neverhood** практически невозможно умереть, можете спокойно изучать мир, ничего не боясь (не считая начальника, который может вдруг явиться

и застукать вас за игрой, пока вы зазря проедаете свою щедрую зарплату). Есть только одно место, где умереть все-таки можно, и оно четко отмечено.

Если вы застопорились, Вилли Тромбон может дать вам подсказку в одном из своих писем.

Можно пропускать походы через места, где вы уже бывали, нажимая **ПРОБЕЛ** на клавиатуре. Так вы сможете быстрее перемещаться по миру.

Чтобы открыть главное меню во время игры, нажмите клавишу **ESC**.

Помню, когда мне было 23 года, я где-то прочитал об одной исторической находке, обнаруженной на месте кораблекрушения близ островов Флорида-Кис. Дело было в 1972-м году, ныряльщики за кораллами наткнулись на громадную глиняную скрижаль неизвестного происхождения. Научное сообщество дружно подвергло сомнению подлинность находки, поскольку, хоть в результате углеродного анализа эксперты и определили возраст материала как превышающий два миллиона лет, его покрывали письма на современном разговорном английском.

Находку сочли мистификацией (из-за первозданных, ни капельки не разрушившихся оттисков), и мои коллеги вскоре позабыли о том, что я теперь считаю величайшим археологическим открытием со времен Розеттского камня.

Мой бывший товарищ по работе сохранил огромный монолит у себя на заднем дворе, прозвав его своим «потешным монументом». Там он и оставался в идеальной сохранности до недавних пор, пока мой коллега не изобрел новый способ датирования минералов в окаменелых отложениях. Забавы ради он решил испытать новый метод на загадочной плите. К своему изумлению, он обнаружил, что объект был вовсе не из глины, а из материала, который по сей день ставит в тупик даже самых выдающихся химиков.

Мы привлекли к этой задаче множество ученых — профессоров, студентов и лаборантов, — но по сей день у нас нет ни малейшего понимания, ЧТО ЭТО ЗА ОБЪЕКТ И ОТКУДА ОН ВЗЯЛСЯ. Далее я приведу письма со скрижали — вне всяких сомнений, часть большего текста.

«...таточно и небольшого заутка с парой десятков существ. С этой мыслью он бросил почти весь свой Пластиглин, оставив лишь малую толику на свои сильно сократившиеся планы. На сей раз это сработало и Тикбергер полностью остановился, неспособный больше гнаться за ними от переедания Пластиглина. Направляемый Хоборгом, Бил продолжил путь, держа домик с красной крышей, где Вилли и Хоборг могли жить, у себя на плече. После долгих лет пути Хоборг наконец возвратился и был готов построить свое "Бывалье", закуток, который просуществует целую вечность... если ничего не случится».

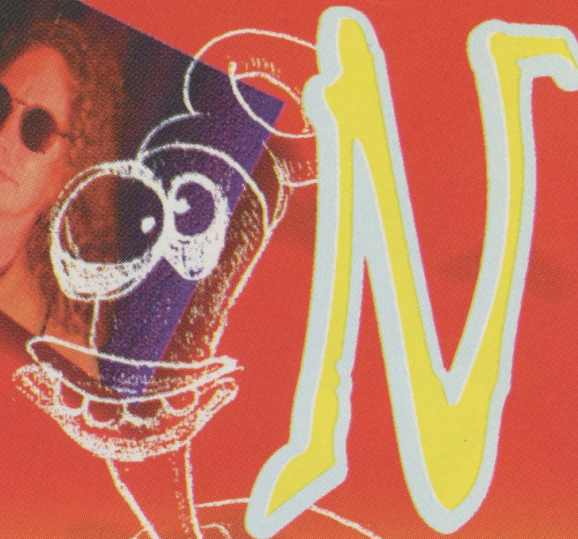
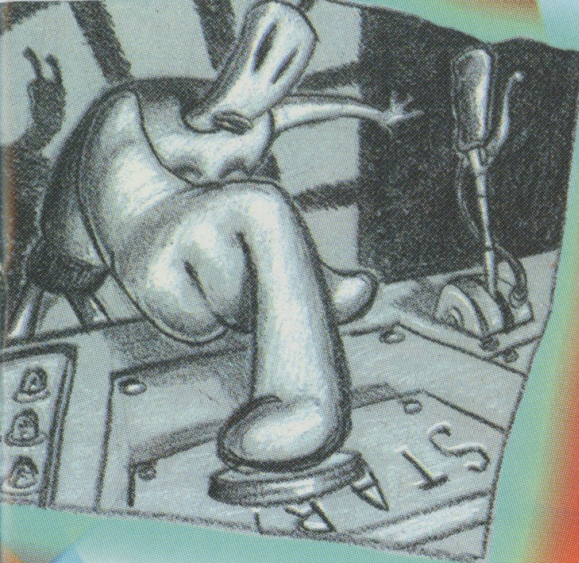


Доктор Филипп Андельман

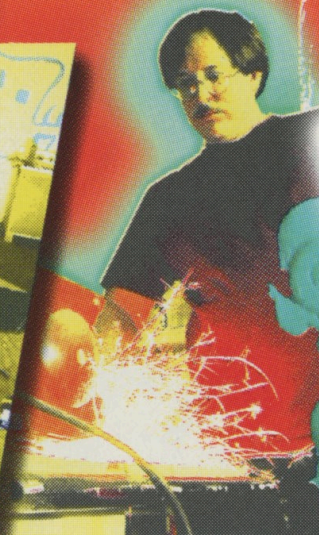
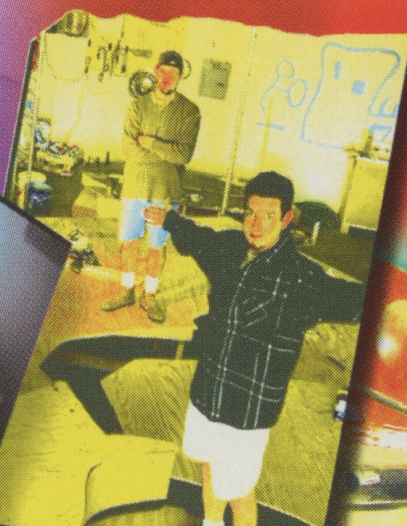
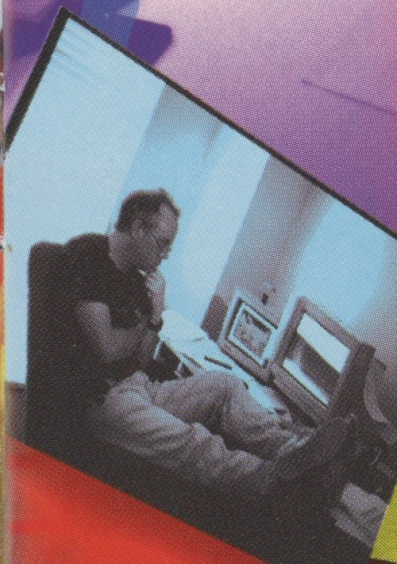
Археолог




Co3gahue the NEVERhood



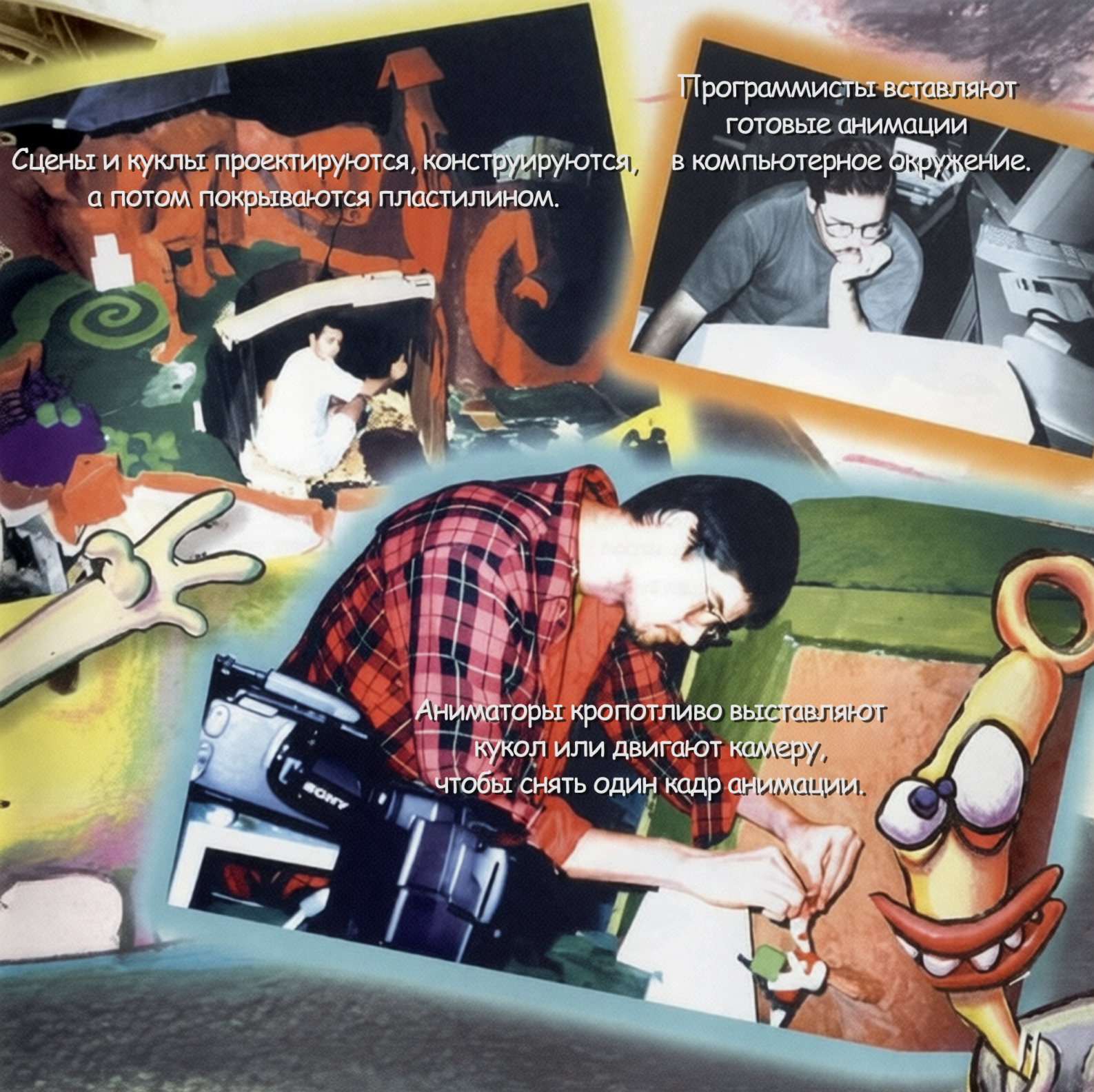
Все началось в 1988-м с собрания работ Дугласа Тен-Нэйпла "Чудесный день в Небывалье" из 17 произведений, изображающих причудливый глиняный городок. Одним солнечным днем 7 лет спустя Даг с друзьями представил идею "The Neverhood, игры полностью из пластилина" Стивену Спилбергу и его команде. Ему понравилось, а остальное — уже история.





The Neverhood началась
с набора сырых раскадровок
и концептуальных рисунков.

The Neverhood, акрил
на холсте, 1988 г., 3' x 4'



Сцены и куклы проектируются, конструируются,
а потом покрываются пластилином.


Программисты вставляют
готовые анимации
в компьютерное окружение.

Аниматоры кропотливо выставляют
кукол или двигают камеру,
чтобы снять один кадр анимации.



Вся игра была распланирована в виде раскадровок. В январе 1996 года разработка уже шла полным ходом. Мы отсняли кадры и вставили их в тестовую версию игры. Во время первого теста возникло много производственных проблем, но он явно дал нам понять две вещи: "Мы можем сделать эту игру" и "Какой же клевой она получится!"





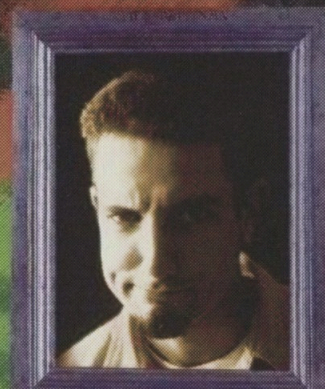
Посетите нашу веб-страницу
www.neverhood.com



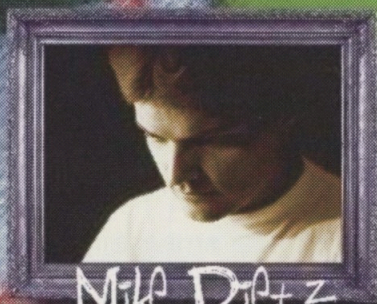
Doug TenNapel



Mark Lorenzen



Ed Schofield



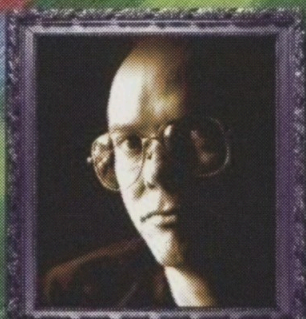
Mike Dietz



Eric Ciccone



Tim Lorenzen



Brian Belfield



Kenton Leach



KONANGA

BRIAN BELFIELD

Иллюстратор с классическим образованием, который программирует, а еще поет как Нил Янг. Ранее работал над Spiderman 32x, Jurassic Park Genesis

ERIC CICCONE

Дизайнер сноубордов, ушедший в аниматоры, двоюродный брат Мадонны. Ранее работал над Earthworm Jim 1&2

MIKE DIETZ

Отличный аниматор, нигде официально не учившийся мастерству пантомимы. Ранее работал над Aladdin Genesis, Earthworm Jim 1&2

MARK LORENZEN

Бросил свою практику и жирные гранты от правительства, чтобы рисовать видеоигры. Ранее работал над Vectorman, Earthworm Jim2

TIM LORENZEN

Программист, чей отец провел много дней на космической станции NASA Skylab. Ранее работал над The Great Word Adventure

EDWARD SCHOFIELD

Художник с классическим образованием, обучавшийся плотницкому делу у амишей. Ранее работал над Aladdin Genesis, Earthworm Jim 1&2

KENTON LEACH

Программист роботов для секретных правительственных структур. Ранее работал над: засекречено

DOUGLAS TENNAPEL

Его батя ездит на харлее. Ранее работал над Jungle Book SNES, Earthworm Jim 1&2

АВТОРЫ

THE NEVERHOOD

Brian Belfield
Eric Ciccone
Mike Dietz
Kenton Leach
Mark Lorenzen
Tim Lorenzen
Edward Schofield
Douglas TenNapel

КОМПОЗИТОР

Terry Taylor

ПОСТАНОВЩИК ОСВЕЩЕНИЯ

Christopher Breedon

САУНД-ДИЗАЙН

Ernie Sheesley
записано на студии
Screen Music

The Neverhood
основана на персонажах,
созданных Дугласом
Тен-Нэйплом

РАБОЧИЕ

David Adams
Jeremy Dale
Jeff Etter
Luis Gigliotti
Vanessa Jones
Michael Koelsch
Keith Leach
Jan Lorenzen
Jon Lorenzen
Joe Potter
Christopher Rauch
Joseph Sanabria
Karl Schorr
Ed Leroy TenNapel

КОНСУЛЬТАНТ ПО СПЕЦЭФФЕКТАМ

Mark Villalobos

ДИЗАЙН АРМАТУРЫ

Peter Marinello

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ СЦЕНАРИЙ

Dale Lawrence
Mark Lorenzen
Douglas TenNapel

БУХГАЛТЕР

Laurie Jacobs

ЮРОТДЕЛ

Keith Boesky
Frederick Fierst

БЛАГОДАРНОСТЬ

Хоборгу

Angie TenNapel

Marty Davis

Chris Lassen

Rick Randolph

Bobby Dietz

Нашим близким,
страдавшим,
пока мы работали

Заходите на нашу

веб-страницу

www.neverhood.com

СТУДИЯ DREAMWORKS

ПРОДЮСЕР

John Skeel

ПОМОЩНИК ПРОДЮСЕРА

Dianna Boundy

АССИСТЕНТ ПРОДЮСЕРА

Tracy Tragos

МЕНЕДЖЕР ПО ПРОДУКТУ

Josh Davidson

ГЛАВА ТЕСТИРОВАНИЯ

Tanowo Wiggins

ТЕСТИРОВЩИКИ

Stuart Baur

Peter Piaseskyj

Nelson Hill

Lynn Henson

ТЕСТИРОВАНИЕ СОВМЕСТИМОСТИ

Dan Allen

ТЕСТ УСТАНОВЩИКА

Bob Hayes

Lawrence Monji

ОТДЕЛЬНОЕ СПАСИБО

Dan Kaufman

Bruce Jacobsen



DREAMWORKS
INTERACTIVE

306665
0397 Part No. 000-58161



000-58161

software by **the neverhood™**

© DreamWorks Interactive
L.L.C. All rights reserved.