



AGENT
Hugo

LOS ANGELES

Käyttöohje

SISÄLLYSLUETTELO

1)	Salainen peikkopoika Losissa	3
2)	Hahmoesittely	4
3)	Järjestelmävaatimukset ja asennus	8
4)	Joystickin kalibrointi	9
5)	Riittää jo! Miten pääsen alkuun?	10
6)	Lunta tupaan	13
7)	Tasovalikko	14
8)	Mootoripyörä	16
9)	Viemäri	18
10)	Trombit	20
11)	Rullalauta	21
12)	Sukellus	22
13)	Koskenlasku	23
14)	Laskuvarjo	24
15)	Lumilauta	25
16)	Vuoristorata	27
17)	Ja lopuksi	28
18)	Ongelmia pelin kanssa?	29
19)	Tekijät	32

SALAINEN PEIKKOPOIKA LOSISSA

Olipa kerran viisi entistä vankikarkuria, Michael, Linc, Sucre, Bellick ja agentti Alex, jotka kotiturvallisuusagentti, Don Self, kokosi yhteen kaataakseen nimettömän yhtiön. Avain tähän suunnitelmaan on yhtiön pieni musta kirja, koodinimeltään "Tarastella Nuorempi", joka sisältää tietoja yhtiön kaikista agenteista ja tehtävistä. Valitettavasti ensimmäinen yritys epäonnistui, koska häijy Tarastella-noita suojelee tätä yhtiön aarretta. Tämän vuoksi Self päätti palkata hyvin erikoisen äijän auttamaan karkureita. Se on Hugo, Agentti Hugo...peikko?? Kuulit aivan oikein! Sitä paitsi Hugohan on kohdannut Tarastellan ennenkin. Sinä pelaat Hugolla, kun hän auttaa karkureita tehtävässään etsimällä tien sokkeloiden läpi, avaamalla ovia karkureille, pakenemalla vartijoita ja tietenkin viihdyttämällä niitä, jotka kestävät tämän huumoria. Pian Hugokin huomaa, mikä tämä "mustan loitsukirja" on oikeasti..

HAHMOESITTELY



HUGO:

Hugolla riittää ammatteja ja harrastuksia; resiinankuljettaja, pilotti, sukeltaja, kalvosmies, tutkimusmatkailija, R.I.S.K.:in agentti, perheen isä jne. Tässä suuressa tehtävässä hänen onkin pantava suurin osa hänen harrastuksistaan likoon auttaakseen karkureita. Hän ei käsitä Los Angelesiläisiä kulttuureineen helpolla, mutta hajamielisuudestaan huolimatta, hän selviää tilanteesta kuin tilanteesta.

Turvallisuusviraston erikoisagentti ja karkurijengin pomo. Hän värväsi Hugon mukaan tehtävään tämän kykyjen ja urotekojen perustella. Juuri Self tarvitsee Tarastella Nuorempaa, koska hänelle alottiin tehdä siltä kopio.

DONALD SELF:



MICHAEL SCOFIELD:

Yksi vankikarkureista. Hän saattoi itsensä vankilaan saadakseen veljensä, Lincin vapaaksi. Sitten molempien piti päästä ulos ensin Fox Riverin, sitten Panaman vankilasta. Nyt he ovat molemmat Los Angelesissa ja voivat vielä joutua pidätetyksi tai yhtiön kaappaamaksi. Michael ei tajua Hugon toimintatapoja aluksi, mutta ymmärtää hänen hyötynsä ennen pitkää.



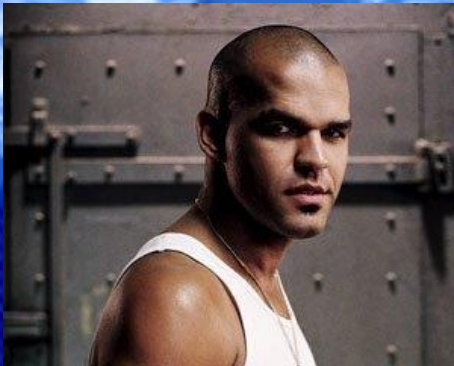
LINCOLN "LINC" SCOFIELD BURROWS:

Michaelin velli, jonka elämä rikoksen polulla on johtanut hänet vankilaan, vankilapakoihin ja lopulta Los Angelesiin. Vahva mutta rento. Häntä silti sapettaa jos jokin menee pieleen.



FERNANDO SUCRÉ:

Puerto Rica-taustainen Fernando Sucre on yksi Michaelin hyviä ystäviä siitä lähtien, kun he olivat sellitovereita Fox Riverissä.



ROLAND GLENN:

Roland on hakkeri, identiteettivaras, sekä Selfin jengin vastahakoinen jäsen. Hän keksii hyödyllisiä vempaimia Hugon ja karkureiden avuksi.





BRAD BELLICK:

Vanginvartijana toiminut Brad Bellick on liittoutunut Selfin tiimiin. Usein huumorintajuinen, mutta joskus kärsimätön vapauden suhteen. Hugon kanssa hän tulee kuitenkin toimeen.

ALEXANDER "ALEX" MAHONE:

FBI-agentti Alex tuotiin Los Angelesiin Coloradon vankilasta. Hän toimii jengin ajattelijana ja tietää mahdolliset konstit päästä Tarastella nuoremman jäljille. Tosin hän on viimeaikolna pohtinut polkaansa, joka murhattiin syyttä.



SARA TANCREDI:

Fox Riverin entinen sairaanhoitaja ja Michaelin sydänystävä – kuin myös tämän henkinen tuki.



GRETCHEN "SCYLLA" MORGAN:

Hugon arkivihollinen, joka on alemmin yrittänyt pitää Hugon perhettä vankina. Itse asiassa hän ei halua jonkun pelkon puuttuvan uuden työpaikkansa asioihin ja häntä sapettaa, kun hän huomaa Hugon saapuneen samaan kaupunkiin. Hänen täytyykin jälleen varmistaa, ettei Hugo onnistu tehtävässään.



T-BAG:

Panomalainen gangsteri, joka lähti Los Angelesiin liittyäkseen tähän nimettömään yhtiöön ja saa alkaa plan tehtäväkseen Tarastella Nuoremman suojelemisen.



JONATHAN KRANTZ:

Nimettömän yhtiön toimitusjohtaja. Kukaan ei tiedä, miksi hän tyytyy pitämään yhtiönsä nimen salassa, mutta jotkut olettavat sen liittyvän sortoon ja muihin rikoksiin joista yhtiö on selvinnyt kuin koirra veräjältä.



JÄRJESTELMÄVAATIMUKSET JA ASENNUS

Kiitos, että valitsit *Agent Hugo LA*-pelin. Ennen asennusohjelman käynnistystä, varmista että käyttämäsi järjestelmä täyttää alla olevat vähimmäisvaatimukset:

- 32-bit or 64-bit Microsoft Windows 7 tai 10
- Näytön- tai grafiikka-ajuri, jossa toimii resoluutio 320x240 tai 640x480
- Näppäimistö, jossa mukana F- sekä NumPad-näppäimet
- Hiiri
- Joystick (ei pakollinen)
- Mahdolliset AVI- ja WMV-yhteensopivat pakkauksenhallinnat
- Stereokaijuttimet
- Yli 2 Gt vapaata levytilaa

Kun asennusohjelma käynnistyy, noudata sen antamia ohjeita.

JOYSTICKIN KALIBROINTI

Windows 7

- 1) **Avaa Käynnistä-valikko ja valitse Laitteet ja tulostimet**
- 2) **Kaksoisnapsauta Joystickisi kuvaketta.**
- 3) **Napsauta Kalibroi-painiketta Asetukset-välilehdessä ja seuraa kalibrointiohjelman antamia ohjeita**

Windows 10

- 1) **Siirry Käynnistä-valikko → Asetukset → Laitteet → Tulostimet ja skannerit**
- 2) **Napsauta Joystickisi kuvaketta oikealla hiiren painikkeella ja valitse Peliohjainasetukset.**
- 3) **Napsauta Ominaisuudet**
- 4) **Napsauta Kalibroi-painiketta Asetukset-välilehdessä ja seuraa kalibrointiohjelman antamia ohjeita**

RIITTÄÄ JOI MITEN PÄÄSEN ALKUUN?

Asennettuasi tämän sovelluksen fonttelneen, käynnistä se kaksoisnapsauttamalla Agent Hugo LA kuvaketta työpöydällä, valitsemalla Käynnistä-valikon Agent Hugo LA-kansiosta Agent Hugo LA tai etsimällä Agent Hugo LA.exe kansiota, johon ohjelma on asennettu (yleensä C:/Program files/Agent Hugo LA).

Pelin esittelyn jälkeen ruutuun ilmestyy päävalikko. Selaa vaihtoehtoja nuolinäppäimillä ja valitse ENTER-näppäimellä. Voit myös käyttää näppäimiä F1-F5



Uusi peli

Itsestään selvää, tästä alkaa uusi peli.

Lataa peli

Jos olet tallentanut pelin aiemmin, voit jatkaa siitä, mihin jäit. Tarkemmat ohjeet sivulla 15

a
b
c
d
e
f
g
h
i
j

OPTIONS

F1 Volume	
F2 Music	On
F3 Phone tones	On
F4 Audience	On
F5 Censoring	On
F6 Display	Full screen
F7 Try Joystick	
F8 Reset Default	
F9 Accept	
F11 Decline	

Asetukset

- a) Säädä äänenvoimakkuus vasemmalla ja oikealla nuolinäppäimellä (Varoitus! Tällä voi olla vaikutus tietokoneesi äänenvoimakkuuteen)
- b) Kytke musiikki päälle vasemmalla nuolinäppäimellä ja pois oikealla
- c) Kytke puhelinäänet päälle vasemmalla nuolinäppäimellä ja pois oikealla. Tämän vaihtoehdon ollessa päällä kuulet puhelinääniä näppäimiä painellessa
- d) Kytke yleisö päälle vasemmalla nuolinäppäimellä ja pois oikealla
- e) Tämä peli sisältää voimasanoja. Jos kestät ne, kytke sensurointi pois oikealla nuolinäppäimellä. Voit kytkeä sen takaisin päälle vasemmalla nuolinäppäimellä.
- f) Vaihda näkymä ikkunaan oikealla nuolinäppäimellä ja koko näytölle vasemmalla
- g) Täällä voit testata Joystickiäsi. Jos se ei toimi, sinun on kalibroitava se. Tarkemmat ohjeet sivulla 9
- h) Tämä palauttaa asetukset tehdasasetuksiin
- i) Tämä tallentaa tehdyt muutokset
- j) Tästä palaat päävalikolle tallentamatta muutoksia

Pisteluetelo

Jos olet saanut pelin jälkeen suuremman pistemäärän kun joku listan säilleistä, nimesi pääsee myös listaan. Palauta lista tehdasasetuksiin C-näppäimestä tai palaa päävalikolle ESC-näppäimellä.

Lopeta

Palaa Windowsiin.

Ja ennen kuin unohdamme

Voit pelata peliä näppäimistöllä tai Joystickillä. Kun painat ESC-näppäintä, sinulta kysytään, haluatko jatkaa vai poistua tasosta.

Kultasäkit, joita keräät matkalla, ovat joko tavallisia joista saa tietyn pistemäärän, noidan tyhjiä hämäyksiä tai bonussäkkejä, joista pistemäärän saa tuplana (tämä ei tapahdu kaikissa osioissa).

Pelihallitilassa (mainitsemme myöhemmin) tarvitset tietyn määrän pisteitä katsoaksesi karttaa (Moottoripyörä- ja Vuoristorataosiot ovat poikkeuksia).

LUNTA TUPAAN

Jossain Los Angelesin ulkopuolella on satanut lunta. Niinpä Hugo pystyy hyvin laskemaan keikalla kohti kaupungin reunaa. Matkalla alas vuoren rinnettä sinun tulee varoa lumiukkoja, lokkeja, dynamiitteja ja jopa lumipalloja heittelevää majavaa ja yrittää kerätä mahdollisimman paljon kultasäkkejä. Kun putoat kulluun, on sinun heitettävä lumipalloja kohti majavia ja kylttejä, ennen kun voit jatkaa matkaa. Seuraa ihmeessä näytölle tulevia nuolia. Ne ovat merkkejä siitä, milloin kannattaa hypätä tai kyyristyä.



OHJAAMINEN

Näppäimistö	Numpad	Joystick	Toiminto
Ylänuoli	8	Liipaisin (painike 1)	Hyppää
Alanuoli	2	Painike 2	Kyyristy

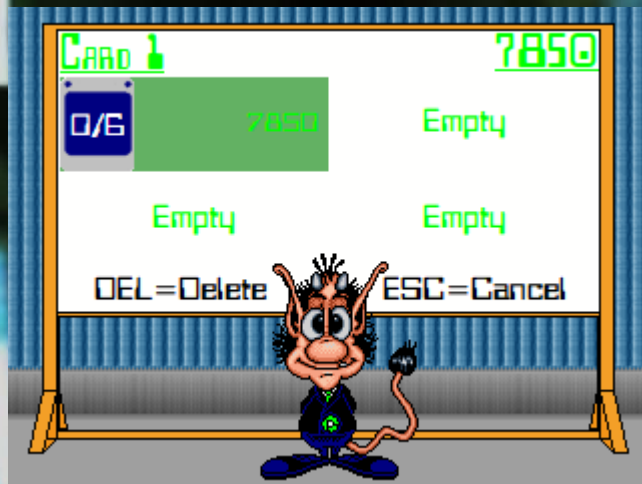
Lumipallon heitossa käytä numeronäppäimiä 1, 2 ja 3 tai Joystickin painikkeita 4, 5 tai 6

TASOVALIKKO

Hugo on nyt löytänyt tiensä muuan satamavarastoon, missä Self ja vankikarkurit selittävät hänelle mitä kaupungissa on tekeillä. Tämän jälkeen ruudulle ilmestyy luettelo avoimesta tasosta, sekä sen jälkelsistä lukitulta tasoista. Selaa vaihtoehtoja nuolinäppäimillä ja valitse ENTER-näppäimellä.



- a) Siirry avoimeen tasoon. Sinun on saatettava taso loppuun, jotta seuraava avautuisi.
- b) Tämä kertoo, mitä osiota kyseinen taso edustaa
- c) Joka kolmannen kentän jälkeen saat koodin, jonka avulla voit selvittää, mitä multa yllätyksiä GWK™ tarjoaa. Jos muistat koodin, valitse tämä vaihtoehto, kirjoita koodi ja paina Enter-näppäintä.



- d) **Agent Hugo LA**-pelissä voit tallentaa enintään neljä eri peliä. Selaa tallennuspaikkoja nuolinäppäimillä ja tallenna paikkaan ENTER-näppäimellä. Voit halutessasi myös tallentaa aiemmin tallentamasi pelin päälle. Jos haluat poistaa tallennetun pelin, paina Delete-näppäintä tallennetun pelin kohdalla. ESC-näppäimellä palaat tasovalikkoon.
- e) Jos olet tallentanut pelin ja möhlinyt sen jälkeen pelin aikana, voit ladata tallennetun pelin myös täältä. Selaa tallennuspaikkoja nuolinäppäimillä ja lataa peli ENTER-näppäimellä. ESC-näppäimellä palaat tasovalikkoon tai päävalikolle.
- f) Palaa päävalikolle (menetät tallentamattoman pelin)

Valittuasi tason (tai päävalikolla Uuden pelin), sinun on tehtävä vielä pari asetusta:

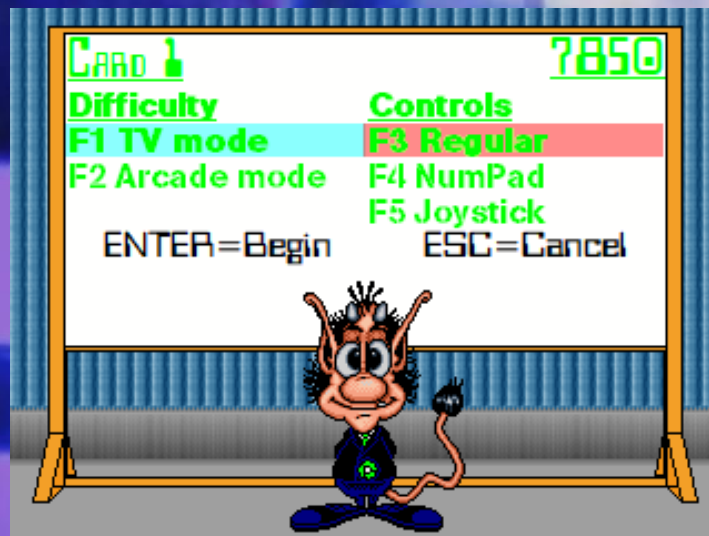
Vaikeusaste

Valitse TV-tila (helpompi) F1-näppäimellä tai Pelisalitila (vaikeampi) F2-näppäimellä

Ohjaaminen

Valitse Vakionäppäimet F3-näppäimellä, NumPad-näppäimet F4:llä tai Joystick F5:llä

Oletko valmis? Paina ENTER käynnistääksesi tason. Voit myös palata tasovalikolle ESC-näppäimellä.



MOOTTORIPYÖRÄ



Hugon täytyy opastaa vankikarkureita oikeaan suuntaan välttellen kaikenlaisia satunnaisia esteitä. Valitettavasti myös äkäläinen vuohi, polttoaineen loppuminen sekä umpikujat päättävät matkan nopeasti. Palna Enter-näppäintä alussa.

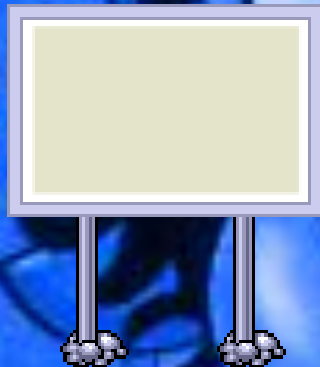
OHJAAMINEN

Näppäimistö	Numpad	Joystick	Toiminto
Vasen nuoli	4	Sauva vasempaan	Vasemmalle
Oikea nuoli	6	Sauva oikeaan	Oikealle



Kun vuohi tulee vastaan, tööttää painamalla numeronäppäintä 5, tai Joystickin liipaisinta (1).

Tarkkalle välillä polttoainemittaria. Jos polttoaine uhkaa loppua, etsi jostain dieselkanisteri.



Muista pysähtyä katsomaan karttaa matkan alkana. Kartassa punaiset alueet varoittavat vuohesta (vain TV-tilassa)

Ylitä kuopat hyppyrillä



VIEMÄRI

Hugo aikoo ängetä Tarastella nuoremman avainkortin luokse maan alta käsin, mutta Tarastella itse täyttää maanalaiset tunnelit vedellä ja uhkaa hukuttaa Hugon, ellei tämä ehdi ajoissa perille. Käytettävänäsi on köysiä ja hissejä, joilla pystyt liikkumaan korkeampaan tai matalampaan tunneliin.



OHJAAMINEN

<u>Näppäimistö</u>	<u>Numpad</u>	<u>Joystick</u>	<u>Toiminto</u>
Vasen nuoli	4	Sauva vasempaan	Vasemmalle
Oikea nuoli	6	Sauva oikeaan	Oikealle
Ylänuoli	8	Sauva eteen	Eteenpäin
Alanuoli	2	Sauva taakse	Taaksepäin
Vaihto	7	Liipaisin (painike 1)	Kiipeä ylös/hissi ylös
Ctrl	1	Painike 2	Kiipeä alas/ hissi alas/ kumarru
0	0	Painike 3	Näytä kartta

TROMBIT



Tätä osiota et takulla ole ennen nähnyt! Hugon on tuhottava kaikki Tarastellan "taikatrombit", jotta karkurit voisivat parkkeerata autonsa. Siihen tarvitaan Rolandin molekyylipommeja, joiden tulisi hajottaa trombit molekyyleiksi. Jotkin trombit saattavat joko laukoa kultasäkkejä, tai jopa jakautua kahdeksi trombiksi. Ole siis tarkkana.

OHJAAMINEN

Näppälmistö	Numpad	Joystick	Toiminto
Vasen nuoli	4	Sauva vasempaan	Vasemmalle
Oikea nuoli	6	Sauva oikeaan	Oikealle
Ylänuoli	8	Sauva eteen	Ylös
Alanuoli	2	Sauva taakse	Alas

Nouda molekyylipommi parkkipaikan reunalta ja heitä se **VÄLILYÖNNILLÄ, Numpad 5:LLÄ** tai Joystickin liipaisimella (1). Heitä ajoissa tai kadut sitä.

RULLALAUTA

Hugon täytyy rullata suurta ränniä pitkin väistellen eteen tulevia kiviä, majavanpesiä ja pudotuksia kanaaliin, sekä kerätä mahdollisia kultasäkkejä. Paina Enter-näppäintä alussa.



OHJAAMINEN

<u>Näppäimistö</u>	<u>Numpad</u>	<u>Joystick</u>	<u>Toiminto</u>
Vasen nuoli	4	Sauva vasempaan	Vasemmalle
Oikea nuoli	6	Sauva oikeaan	Oikealle

SUKELLUS



Veden alla Hugo pystyy kyllä kulkemaan hiljaisesti, mutta kanaalitkin ovat täynnä kaloja, rapuja ja mustekaloja. Hugon täytyy myös ottaa happea veden pinnalta tarpeen tullen ja kääntyä risteyksissä välttääkseen vesiputouksen. Kanaalin pohjalta löytyy myös aarrearkkuja. Paina Enter-näppäintä alussa.

OHJAAMINEN

<u>Näppäimistö</u>	<u>Numpad Joystick</u>		<u>Toiminto</u>
Vasen nuoli	4	Sauva vasempaan	Vasemmalle
Oikea nuoli	6	Sauva oikeaan	Oikealle
Ylänuoli	8	Liipaisin (painike 1)	Nouse pintaan
Alanuoli	2	Painike 2	Sukella takaisin

KOSKENLASKU

Hugo matkustaa tynnyrissä pitkin kanaalia. Matkalla tulee varoa poijuja ja Tarastellan aikaansaamia pyörteitä, sekä laittaa tynnyrin kansi kiinni risteyksissä. Paina Enter-näppäintä alussa.



OHJAAMINEN

Näppäimistö	Numpad	Joystick	Toiminto
Vasen nuoli	4	Sauva vasempaan	Vasemmalle
Oikea nuoli	6	Sauva oikeaan	Oikealle
0	0	Painike 2	Näytä kartta
5	5	Liipaisin (painike 1)	Kansi kiinni

LASKUVARJO



Hugo kunnostautuu laskuvarjosotilaana, joka liitelee kohti määrättyä päämäärää. Hugon täytyy jälleen vältellä ukkospilviä ja punaisia ilmapalloja, mutta lisäksi myös loppia. Siniset ja vihreät ilmapallot kannattaa kerätä matkan varrelta. Paina Enter-näppäintä alussa

OHJAAMINEN

Näppäimistö	Numpad Joystick	Toiminto
Vasen nuoli	4	Sauva vasempaan
Oikea nuoli	6	Sauva oikeaan
Ylänuoli	5	Liipaisin (painike 1)
		Keinu taakse (välttää loppia)

LUMILAUTA

Hugo yrittää päästä lumilaudalla pakoon lumivyöryä, jonka Tarastella on aiheuttanut, ja joutuu olemaan tarkkana, sillä majavanpesät, suuret lumipallot ja umpikujat voivat aiheuttaa vaikeuksia. Toisinaan myös lumiukkomörkö tulee Hugon tielle ja se täytyy tuhota lumipallolla.



OHJAAMINEN

<u>Näppälmistö</u>	<u>Numpad</u>	<u>Joystick</u>	<u>Toiminto</u>
Vasen nuoli	4	Sauva vasempaan	Vasemmalle
Oikea nuoli	6	Sauva oikeaan	Oikealle
0	0	Lilpalsin (painike 1)	Näytä kartta/ heitä lumipallo

Ylitä majavapesä hyppyrillä.



Punaiset polut varoittavat hitaista reitelstä (Pelihallitila) tai lumiukkomöröstä (TV-tila)



VUORISTORATA



Hugo seikkailee kaivosvaunulla huimaa vauhtia pitkin kaivosrataa etsien ulospääsyä. Voidakseen vältellä eteen tulevia esteitä, voi Hugo joko kyyristyä vaunuun, tai nojata koko vaunun kahdelle pyörälle. Kun peli alkaa tai joka kerta kun mokaat, voit nähdä pelin kartan. Koita pysyä oikealla polulla, sillä sinulla ei ole kovin monta mahdollisuutta nähdä tätä karttaa uudelleen. Paina Enter-näppäintä alussa.

OHJAAMINEN

Näppäimistö	Numpad Joystick		Toiminto
Vasen nuoli	4	Sauva vasempaan	Nojaa vasemmalle
Oikea nuoli	6	Sauva oikeaan	Nojaa oikealle
Alanuoli	2	Liipaisin (painike 1)	Kyyristy

Kun saavut risteykseen, sinun on päätettävä nopeasti kumpaan suuntaan menet.

JA LOPUKSI

Pikku vihje loppuhaasteeseen

Liiku shakkilaudalla joko nuolinäppäimillä, Numpadin painikkeilla 2, 4, 6 ja 8, tai Joystickin sauvalla vältellen Tarastellan noitumia ruutuja, äläkä myöskään pysy liian kauaa paikallasi. Nappaamalla avaimen pääset pakenemaan portista.

Tulokset

Jokaisen tason lopussa tason aikana kerätyt pisteet lisätään kokonaiseen pistemäärään, josta sitten vähennetään pisteitä jokaista menetettyä elämääsi kohti. Siihen lisätään pisteitä myös jäljelle jääneestä polttoaineesta (prätkä) tai hapesta (sukellus).

ONGELMIA PELIN KANSSA?

a) Peli jumiuttui! Miten suljen sen?

- 1) Paina ALT+TAB.
- 2) Avaa Tehtävienhallinta painamalla Ctrl+Alt+Del tai Vaihto+ESC
- 3) Napsauta oikealla hiirenpainikkeella Agent Hugo LA.exe ja valitse Näytä prosessi
- 4) Napsauta Lopeta prosessi

Jos tämä ei auta, joudut kirjautumaan ulos käyttäjätilliltäsi.

b) En ylety Tehtävienhallintaan avattuani sen.

Valitse Käynnistä-valikosta Vaihda käyttäjää tai Lukitse käyttäjä ja kirjaudu sitten takaisin tilillesi. Se voi sekoittaa peliä lisää, mutta pystyt sulkemaan sen paremmin Tehtävienhallinnan avulla.

c) Mistä tiedän, jos peli jumittaa, tai ei?

Ruutuun ilmestyyvä R.I.S.K.-merkki kertoo, että seuraavaa kohtausta ladataan, jolloin sen ei pitäisi "jumittaa" kovin pitkään. Jos peli jumittaa yli viisi minuuttia, kokeile ratkaisua A.

d) Ruutuun tulee viesti: 320x240 ei ole ihanteellinen resoluutio, tai kuva ei täytä koko ruutua.

Tällöin grafiikka-ajurisi ei tue resoluutioita 320x240 ja 427x240. Sinun on vaihdettava ikkunatilaan (ks. sivu 11).

Järjestelmävaatimukset sivulla 8.

d) Resoluutio on rajattu, visuaalisesti asettunut tai venynyt epämääräisesti

Valitse Automaattikorjaus (Auto adjust) näyttöruutusi painikkeilla. Voit säätää kuvan sijaintia ja kokoa myös manuaalisesti. Muussa tapauksessa mene pelin asetuksiin ja vaihda ikkunatilaan (ks. sivu 11).

e) Fontit sekoilee/keskeytysvalikko ei toimi

- Asennusohjelma ei onnistunut asentamaan fontteja, joita *Agent Hugo LA* tarvitse. Etsi *Font Installer*-ohjelma Käynnistä-valikosta ja käynnistä se.

Seuraava ongelma voi tapahtua vain ensimmäisellä käynnistyskerralla:

- **Tasojen resoluutio on sekaisin**

Seuraava ongelma tapahtuu vain hyvin harvoin ja ratkeaa vain poistumalla tasosta ja palaamalla siihen:

- **Kun kuolen koskiosiossa, peli jumiuttuu ja kartan risti tulee ruutuun Hugon sijasta.**

Jos tulee ongelma, mistä tässä oppaassa ei mainita, tai jos peli herättää muita kysymyksiä, kommentoi YouTube-kanavallamme:

<http://www.youtube.com/gwktm>

**Tai ota sähköpostitse yhteyttä itse *Hemmoon*, joka tiesi liikaa:
gwktmplus@gmail.com**

TEKUÄT

With voice and fandub talents of

GWKTM

Jonfawkes

16gurule

Guadz

JakeScarfman

kingcobra1982

commenna

lawizarandomgirl

DruoxTheShredder

Yanira CM

Design and programming

GWKTM

2D graphics and animation

GWKTM

Kajin

Frag

Domenico

Chest

DarkWolf

LumpyGumbo

Ielu

photoshopweb

CooklemagiK

skaytr

Stargazer

komaokc

cgman

emerald18

Dave Sutton

CGI modelling and animation

GWKTM

Additional CGI modelling and model ripping

jerome.le.chat

Yorik

mrgameboy20xx

steve45

ultraflash

mad0

JMP

Pearl Arrieta

maysam industries

xadrikxu

nmaison88

senjen

Ishwar

nobama

ttam

MadVez

Nirinsanity

dedy Y.

steven

Nicholas J.

3dregenerator

mohofoz

Tutorials for Blender 3D

Sound effects

GWKTM

ArcSoft

ClickTeam

Epic Sound A/S

OddishThing18

SoundIdeasCanada

TheHannaWoodpecker42

Audio Productions

Universal-Soundbank

Audio Productions

Nosferatu

ParadoxMirror

Music and arrangements

GWKTM

ClickTeam

Featured songs

***Prison Break* theme**

Written by Ramin Djawadi

Arranged by GWKTM

Courtesy of Disney

"Hugo rap"

Written by Michael Brochdorf

Arranged by GWKTM

Courtesy of MEGA Records

"Gotcha"

Written and performed by

M. Funemyr and E. Gotthard (B-Boys)

Vocals recorded by Peter Mar

Published by Good Song Publishing

Produced by 12Bit Productions

**Courtesy of Universal Music Denmark
A/S**

"Dilemma"

**Written by Cornell Haynes Jr, Antoine
Macon,**

Kenneth Gamble and Bunny Sigler

Performed by Nelly and Kelly Rowland

Produced by BAM & Ryan

**(C) 2002 Universal Motown Records,
a division of UMG Recordings, Inc.**

"Reclaim the city"

Written and performed by Looptroop

Produced by Embee

Courtesy of Burning Heart Records

***Law and Order* theme song**

Written and composed by Mike Post

"Mr. Vain"

**Written by Steven Lewis, Nosie
Katzmann, Jay Supreme**

Performed by Culture Beat

Produced by Torsten Fenslau

**Courtesy of Bertelsmann Music
Group**

"Breathe again"

Written by Kenneth Edmonds

Performed by Toni Braxton

Courtesy of LaFace Records LLC

***Prison Break* soundtrack courtesy of
Disney**

**Musical score of Hugo™-franchise
courtesy of 5th Planet Games**

***Need for Speed Hot Pursuit*
soundtrack courtesy of Electronic
Arts**

**All other unauthorized music belong
to their respective copyright holders**

FMV editing

GWKTM

Additional special effects for FMVs

NiallAsh

PantsCA

Testers

Gingame Dubber

Enzo D'Avino

Zemlr

Erdokam

CAJH

COOLPRO195

Oguzhan Yelgen

FinlandDubberBoy

Special thanks to

FrapS

Game Maker 8

TheMrPhantom100

Ultimecia

8bitpikachu

Sky Pirate Arcade

Imagesburnside

serbla66

funkyboy2014

COOLPRO195

StaelTek

**Also, thanks to everyone who looked
forward this project – despite not
speeding up the process.**

**No people dead and nothing
damaged during development.**

Hugo™, Skaermtrolden Hugo™ and related content are trademarks of 5th Planet Games

Prison Break™ and related content and footage courtesy of Disney

Clip from The Simpsons™ courtesy of Disney

Snapshot from *Garfield and friends* courtesy of Starz Company

Garfield™ (c) Paws Inc.

Crash Bandicoot™ and related characters belong to their former and current respective owners

Clip from *The Adventures of Sonic Hedgehog* courtesy of DHX Media.

Sonic the Hedgehog and related characters (c) Sega Enterprises

Super Mario and Ganon courtesy of Nintendo

Clip from *The Adventures of Jimmy Neutron Boy Genius™* courtesy of Viacom International

Clip from *Godzilla (1998)* courtesy of Sony Pictures Entertainment

GODZILLA™ and the GODZILLA character design are marks of Toho Company Ltd.

UniHuman character models used in this work. UniHuman is available at unihuman.yolasite.com

YTP – Agent Hugo LA uses Clickteam Fusion Developer 2.5

(c) Clickteam (and its licensors).

All rights reserved. See www.clickteam.com for details

All other copyright claimed content featured in *YTP - Agent Hugo LA* belong to their former and current respective owners.

No profit or copyright infringement intended.

(c) 2017 GWKTM Software. Made in Finland

SUOMENKIELISEN VERSION TEKIJÄT

Suomalaiset äänet

GWKTM

Zemir

SiniRaita

MiPhantaze

SoldierWesker

locofan09

FinlandDubberBoy

mayakuable

Käännökset, ohjaus ja äänityöt

GWKTM

Kiitämme

Harri Hyttinen

SubSyndrome

SonicMoize

Sadist889



Agent Hugo LA v 1.2

© GWKTM Software

Powered by Clickteam Fusion Developer 2.5 © Clickteam

Hugo™, Skaermtrolden Hugo™ and related content are trademarks of Hugo Games A/S

Prison Break™ and related content and footage courtesy of Disney

All other copyright protected content featured in *YTP - Agent Hugo LA* belong to their former and current respective owners.

No profit or copyright infringement intended.