



Handbuch

Inhaltsverzeichnis

Systemanforderungen und Installation	3
Das Spiel kann beginnen	4
Labyrinth	6
Draizine	7
Flieger	8
Eishöhle	9
Skateboard	10
Snowboard	11
Motorrad	12
Fallschirm	13
Fels	14
Wilder Fluß	15
Steinpfad	16
Trombit	17
Endspiele	18
Support	19
Anzeigen	21

Systemanforderungen und Installation

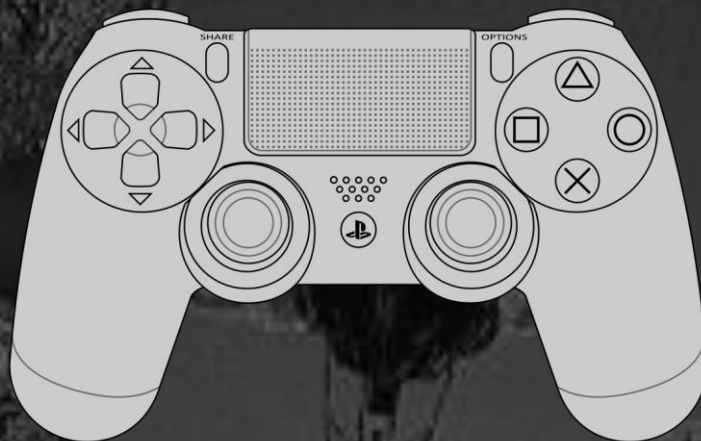
Vielen Dank, dass Sie sich für *30 Jahre mit Hugo* entschieden haben. Bevor Sie das heruntergeladene Installationsprogramm starten, vergewissern Sie sich bitte, dass Ihr PC die folgenden Mindestanforderungen erfüllt:

- Microsoft Windows 7 oder 10, 32 bit oder 64 bit
- Grafikkartentreiber der die Auflösungen 320x240 or 640x480 unterstützt
- Klaviatur mit Funktionstasten und Ziffernblocktasten
- Maus
- USB-Joystick oder USB-DualShock (optional)
- AVI und WMV kompatible Codecs
- Stereolautsprecher
- 1,73 GB freier Speicherplatz

Befolgen Sie nach dem Starten des Installationsprogramms die dort angezeigten Anweisungen.

USB-DualShock

Dieses Gamepad verfügt über einen USB-Anschluss, sodass Sie damit auch PC-Spiele spielen können. Das offizielle Modell sieht so aus:



30 Jahre mit Hugo nutzt nur acht der Tasten dieses Gamepads: die Richtungstasten auf der linken Seite und die Symboltasten auf der rechten Seite.

Du kannst auch ein anderes Gamepad auf ähnliche Weise verwenden, allerdings können die Symboltasten statt Symbolen auch Zahlen oder Buchstaben aufweisen:

1 = Kreuz, 2 = Kreis, 3 = Dreieck, 4 = Quadrat

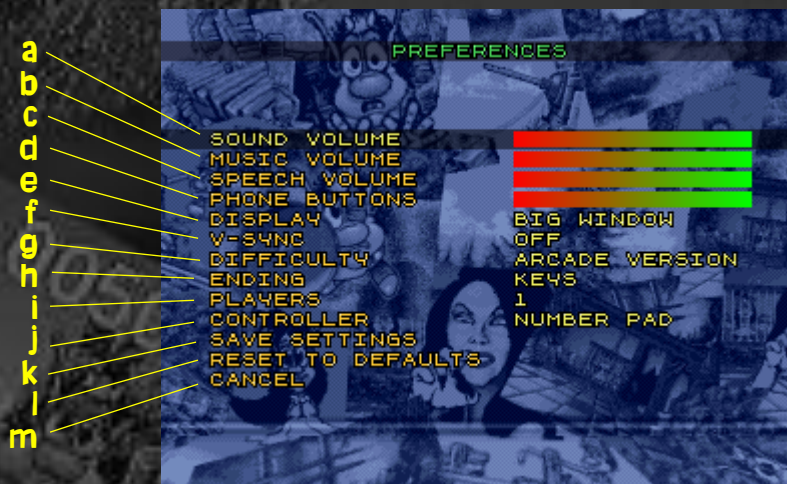
Das Spiel kann beginnen

Nachdem Sie diese Anwendung installiert haben, starten Sie sie, indem Sie auf das Desktop-Symbol *30 Jahre mit Hugo* klicken oder im Startmenü nach *30 Jahre mit Hugo* suchen. Nach dem Start des Spiels gelangen Sie zum Hauptmenü.



Blättern Sie mit den Pfeiltasten durch die Optionen und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der Eingabetaste. Es stehen 12 Minispiele zur Auswahl sowie folgende Optionen:

Einstellungen



- a) Lautstärke mit den Pfeiltasten nach links und rechts einstellen
- b) Musiklautstärke mit den Pfeiltasten nach links und rechts einstellen
- c) Sprachlautstärke mit den Pfeiltasten nach links und rechts einstellen
- d) Lautstärke des Klingeltons mit den Pfeiltasten nach links und rechts einstellen

- e) Wechsle den Anzeigemodus zwischen *kleines Fenster*, *großes Fenster* und *Vollbild*, indem du die ENTER-Taste drückst, während diese Option markiert ist
- f) Aktiviere die vertikale Synchronisation mit der rechten Pfeiltaste und deaktiviere sie mit der linken Pfeiltaste
- g) Stelle den Schwierigkeitsgrad mit der linken Pfeiltaste auf *TV-Version* und mit der rechten Pfeiltaste auf *Arcade-Version* ein
- h) Das Spiel hat drei verschiedene Enden ([weitere Details findest du auf Seite 18](#)). Wechsle zwischen den Optionen, indem du die ENTER-Taste drückst
- i) Wechsle durch Drücken der ENTER-Taste zwischen der Anzahl der Spieler
- j) Durch Drücken der ENTER-Taste, während diese Option markiert ist, kannst Du wählen, ob Du mit den üblichen Klaviertasten, den Tasten des Ziffernblocks, einem Joystick oder einem DualShock-Gamepad spielen möchtest.
- k) Hiermit werden die Änderungen gespeichert und Du kehrst zum Hauptmenü zurück
- l) Hiermit werden alle Einstellungen auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt
- m) Kehre zum Hauptmenü zurück, ohne die Einstellungen zu speichern

Beste punkte

Wenn du mehr Punkte erzielst, als die bereits aufgeführten Spieler, werden auch dein Name und deine Punktzahl hier angezeigt. Jedes Spiel hat eine eigene Highscore-Liste. Mit den Pfeiltasten nach links und rechts kannst du alle Listen durchblättern. Mit der Rücktaste kannst du die Liste zurücksetzen und mit der ESC-Taste zum Menü zurückkehren.

Anzeigen

Abspann des Spiels anzeigen

Beenden

Zurück zu Windows

Allgemeines

Du kannst das Spiel durch Drücken der ESC-Taste anhalten und einige Szenen und Dialoge durch Drücken einer beliebigen Taste überspringen.

Labyrinth

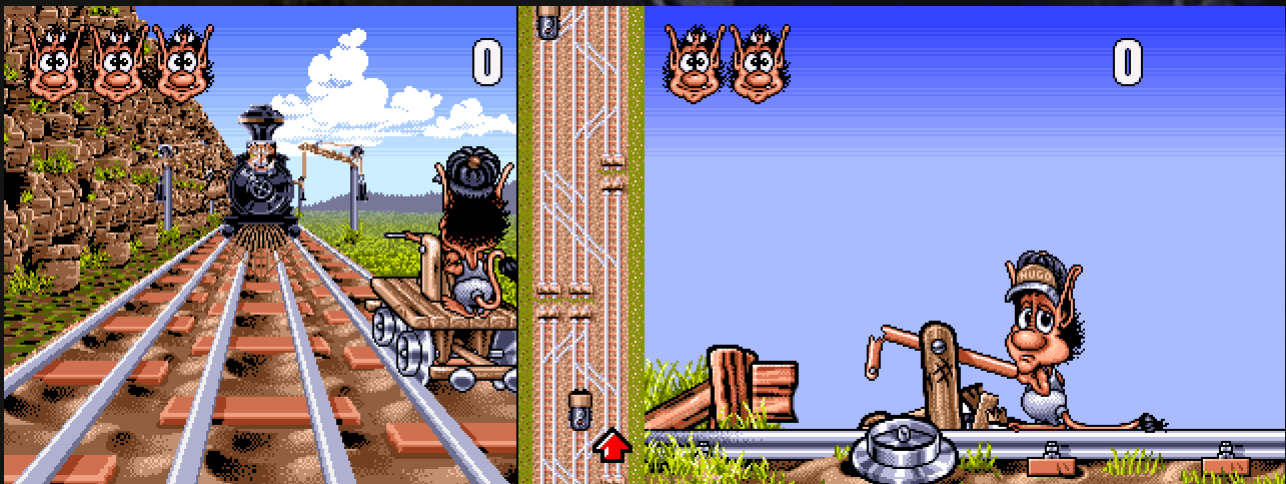


Hugo muss es bis zur anderen Seite des Labyrinths schaffen, bevor eine große TNT-Kiste explodiert. Auf seinem Weg muss er Dynamit und Bergbauwagen ausweichen und gleichzeitig Goldnuggets einsammeln, um die Karte zu vervollständigen. Nachdem Hugo das Labyrinth verlassen hat, muss er die gefährliche Brücke überqueren und eine der Türen öffnen, um den Preis zu gewinnen.

Die Steuerung

Klaviatur	Nummernblock	Joystick	Gamepad	Funktion
Linke Pfeiltaste	4	Joystick links	Links	Links
Rechte Pfeiltaste	6	Joystick rechts	Rechts	Rechts
Pfeiltaste nach oben	8	Joystick vorwärts	Hoch	Vorwärts
0	0	Auslöser (1)	Kreuz	Karte anzeigen
Pfeiltaste nach oben	5	Auslöser (1)	Kreuz	Springe über das Loch in der Brücke
1-3	1-3	Auslöser (1), 2 oder 3	Quadrat, Kreuz oder Kreis	Wähle die Tür aus

Draisine



Hugo versucht, mit einer Draisine zu Hexanas Höhle zu gelangen. Orientiere dich an der Karte auf der rechten Seite, um herannahenden Zügen und Sackgassen auszuweichen und rechtzeitig die Kreuzungen zu finden, an denen du die Gleise wechseln musst.

Die Steuerung

Klaviatur	Nummernblock	Joystick	Gamepad	Funktion
Linke Pfeiltaste	4	Joystick links	Links	Links
Rechte Pfeiltaste	6	Joystick rechts	Rechts	Rechts

Du kannst diese Tasten nur drücken, wenn Pfeile auf dem Bildschirm erscheinen.

Flieger



Diesmal steuert Hugo seinen treuen Doppeldecker. Auf dem Weg zu Hexanas Höhle muss er den Gewitterwolken und den explosiven roten Luftballons ausweichen. Blaue Luftballons lohnt es sich einzusammeln, da sie Goldbeutel enthalten.

Versuche, eine möglichst kurze und gerade Flugstrecke zu fliegen, und behalte die Tankanzeige auf der rechten Seite im Auge.

Die Steuerung

Klaviatur	Nummernblock	Joystick	Gamepad	Funktion
Linke Pfeiltaste	4	Joystick links	Links	Links
Rechte Pfeiltaste	6	Joystick rechts	Rechts	Rechts
0	0	Auslöser (1)	Kreuz	Karte anzeigen

Eishöhle



Hugo hat einen geheimen Eingang zu Hexanas Höhle entdeckt, doch um hineinzukommen, muss er von Eispfahl zu Eispfahl springen und drei Links einsammeln. Jede Vase enthält ein Symbol, das du dir merken musst, um das Tor zu öffnen. Wenn Hugo zu lange stillsteht, könnte eine von Hexanas Fallen ausgelöst werden.

Die Steuerung

Klaviatur	Nummernblock	Joystick	Gamepad	Funktion
Linke Pfeiltaste	4	Joystick links	Links	Links
Rechte Pfeiltaste	6	Joystick rechts	Rechts	Rechts
Pfeiltaste nach oben	8	Joystick vorwärts	Hoch	Hoch
Pfeiltaste nach unten	2	Joystick rückwärts	Runter	Runter
1-3	1-3	Auslöser (1), 2 oder 3	Quadrat, Kreuz Oder Kreis	Wähle das Symbol an der Tür aus

Skateboard

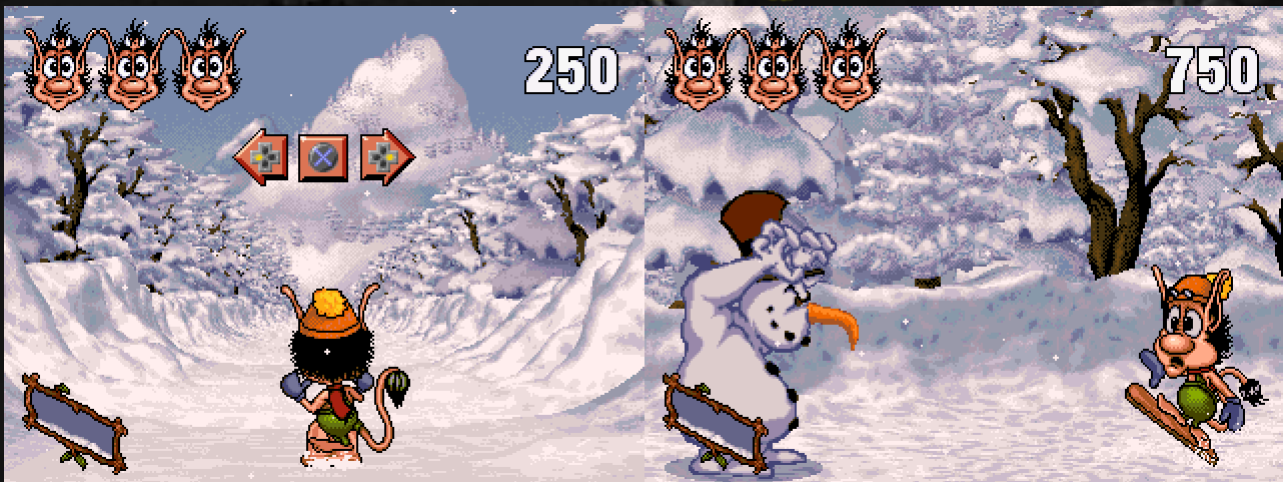


In diesem Spiel fährt Hugo mit einem Skateboard durch den Wald und muss Felsen und anderen Hindernissen ausweichen und dabei Goldsäcke einsammeln. Hat er den Wald hinter sich, steht ihm noch die Überquerung einer alten beschädigten Holzbrücke bevor.

Die Steuerung

Klaviatur	Nummernblock	Joystick	Gamepad	Funktion
Linke Pfeiltaste	4	Joystick links	Links	Links
Rechte Pfeiltaste	6	Joystick rechts	Rechts	Rechts

Snowboard



Hugo saust auf seinem Snowboard dahin, während er von der von Hexana heraufbeschworenen Lawine verfolgt wird, und muss dabei auf Biberburgen, riesige Schneebälle und Sackgassen achten. Hugo trifft außerdem auf den gruseligen Schneemann, den er mit einem Schneeball besiegen kann.

Die Steuerung

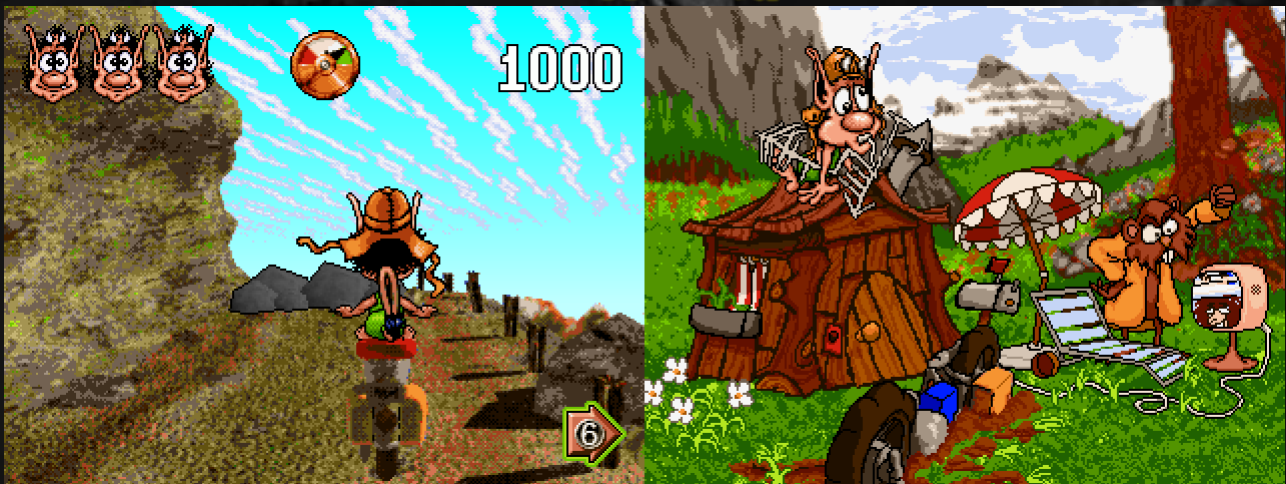
Klaviatur	Nummernblock	Joystick	Gamepad	Funktion
Linke Pfeiltaste	4	Joystick links	Links	Links/Nach links steuern
Rechte Pfeiltaste	6	Joystick rechts	Rechts	Rechts/Nach rechts steuern
0	0	Auslöser (1)	Kreuz	Karte anzeigen/Werfe einen Schneeball



Nutze die Rampe, um das Biberhaus zu überqueren.

Rote Spuren auf der Karte warnen vor einem Schneemann (TV-Version) oder langsamen Wegen (Arcade-Version).

Motorrad



Hugo fährt mit seinem Motorrad auf einer alten Bergstraße und weicht dabei diebischen Ziegen, Schlaglöchern und Steinen aus. Selbst Sackgassen und knapper Sprit können die Reise vorzeitig beenden.

Die Steuerung

Klaviatur	Nummernblock	Joystick	Gamepad	Funktion
Linke Pfeiltaste	4	Joystick links	Links	Links
Rechte Pfeiltaste	6	Joystick rechts	Rechts	Rechts
0	0	Auslöser (1)	Kreuz	Hupen Sie, um die Ziege zu verbannen



Denk daran, an einer Karte anzuhalten.



Behalte die Tankanzeige im Auge. Wenn dir der Sprit ausgeht, versuche, einen Kanister zu finden, um nachzufüllen.



Nutze die Rampe, um das Schlagloch zu überqueren.

Fallschirm



Hugo hat sich als Fallschirmspringer vorbereitet und versucht, sich Hexanas Höhle aus der Luft zu nähern. Doch Hexana hat Hugo auf seinem Weg die eine oder andere fiese Überraschung bereitet...

Die Steuerung

Klaviatur	Nummernblock	Joystick	Gamepad	Funktion
Linke Pfeiltaste	4	Joystick links	Links	Links
Rechte Pfeiltaste	6	Joystick rechts	Rechts	Rechts
Pfeiltaste nach oben	5	Auslöser (1)	Kreuz	Schwinge, um der Möwe auszuweichen
0	0	2	Kreis	Karte anzeigen (Nur Arcade Version)

Fels



Hugo klettert eine steile Bergwand hinauf in Richtung Hexanas Höhle, doch der Berg ist voller Gargoyles, Dynamit und anderer Gefahren. Außerdem muss Hugo es bis zur Höhle schaffen, bevor Hexana dort eintrifft.

Sobald das Spiel beginnt oder jedes Mal, wenn du scheiterst, wird dir die Karte des Berges angezeigt. Versuche, auf dem richtigen Weg zu bleiben, denn du wirst diese Karte nicht allzu oft wieder zu sehen bekommen.

Die Steuerung

Klaviatur	Nummernblock	Joystick	Gamepad	Funktion
Linke Pfeiltaste	4	Joystick links	Links	Links
Rechte Pfeiltaste	6	Joystick rechts	Rechts	Rechts
Pfeiltaste nach oben	8	Auslöser (1)	Kreuz	Springen/Fang wieder mit dem Klettern an

Wilder Fluß



Hugo lässt sich auf einem Fass flussabwärts treiben, um Hugoline und die Kinder zu retten. Weiche den Dämmen und Strudeln auf dem Fluss aus und denk daran, den Deckel des Fasses an den Wasserfällen zu schließen.

Die Steuerung

Klaviatur	Nummernblock	Joystick	Gamepad	Funktion
Linke Pfeiltaste	4	Joystick links	Links	Links
Rechte Pfeiltaste	6	Joystick rechts	Rechts	Rechts
0	0	2	Kreis	Karte anzeigen
5	5	Auslöser (1)	Kreuz	Schließe das Fass

Steinpfad



Hugo muss die Brücke erreichen, die zu Hexanas Höhle führt, bevor ein Fass, das dort am Ende steht, explodiert. Hexana beschießt Hugo immer wieder mit riesigen Felsbrocken, die ihn verfolgen, und hat auf Hugos Weg weitere Hindernisse aufgestellt, um ihm die Reise noch schwerer zu machen, darunter Baumwurzeln, Lavagruben und einige „Überraschungen“.

Hugo wird außerdem einer Eule begegnen, die ihm an der Brücke Symbole zeigt, die er sich merken muss.

Die Steuerung

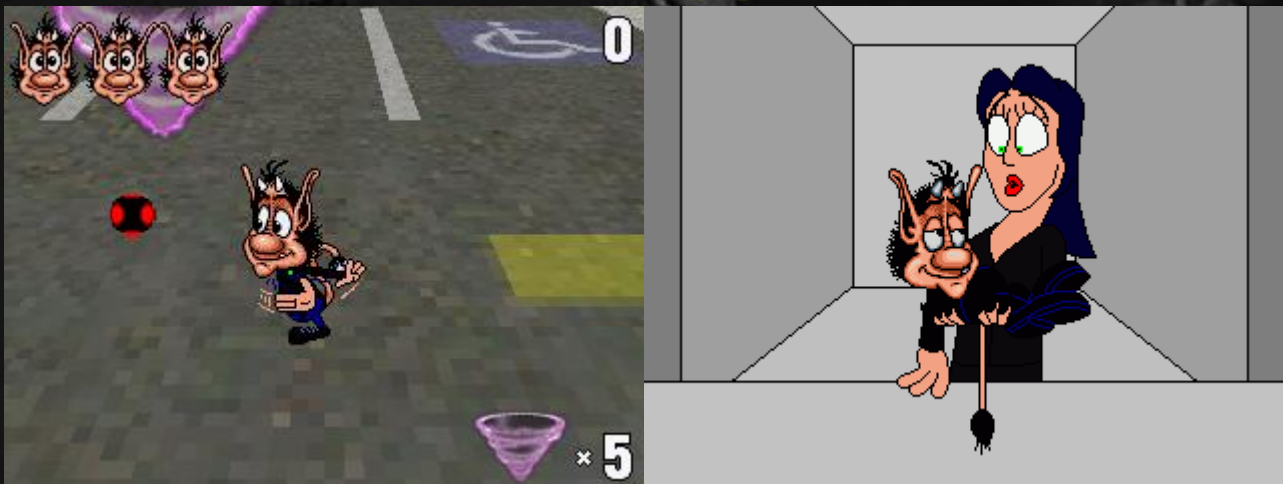
Klaviatur	Nummernblock	Joystick	Gamepad	Funktion
Linke Pfeiltaste	4	Joystick links	Links	Links/Symbole an der Brücke nach links scrollen
Rechte Pfeiltaste	6	Joystick rechts	Rechts	Rechts/Symbole an der Brücke nach rechts scrollen
0	0	Auslöser (1)	Kreuz	Wähle das Symbol aus



Denk daran, dir unterwegs eine Karte zu besorgen.

Wenn du auf eine Sackgasse zuläufst, steig auf das Sprungbrett. Das hilft dir, aus der Sackgasse herauszukommen.

Trombit



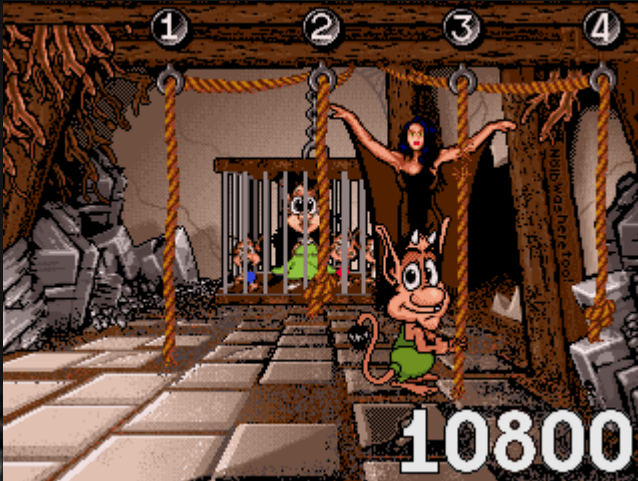
Mithilfe von Molekülbomben muss Agent Hugo alle von Hexana beschworenen Tromben vernichten. Nimm die Bombe vom Rand und wirf sie in Richtung der Trombe, bevor sie explodiert. Denk daran, dich ebenfalls von den Tromben fernzuhalten.

Die Steuerung

Klaviatur	Nummernblock	Joystick	Gamepad	Funktion
Linke Pfeiltaste	4	Joystick links	Links	Links
Rechte Pfeiltaste	6	Joystick rechts	Rechts	Rechts
Pfeiltaste nach oben	8	Joystick vorwärts	Hoch	Hoch
Pfeiltaste nach unten	2	Joystick rückwärtss	Runter	Runter
Välilyönti	0	Auslöser (1)	Kreuz	Wirf die Bombe

Endspiele

Nachdem du das ausgewählte Minispiel abgeschlossen hast, kannst du in einem der folgenden zusätzlichen Szenarien um Bonuspunkte spielen:



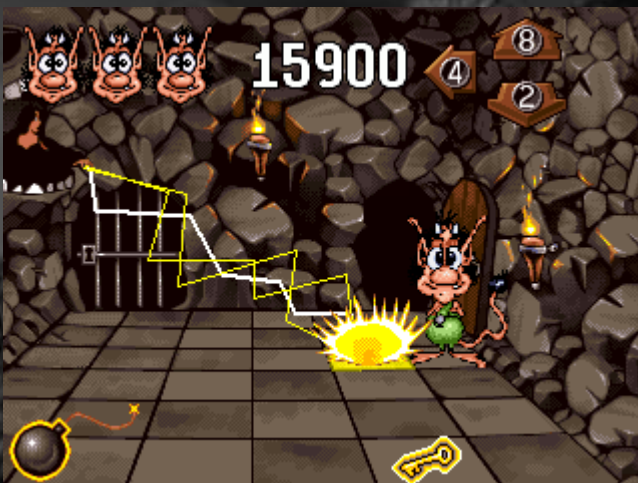
Seil

Hugo muss das richtige Seil auswählen, um Hugoline und die Kinder zu befreien.



Schlüssel

Hugo muss den Schlüssel auswählen, der zum Schloss der Schatzkiste passt. Bei richtiger Wahl erhält Hugo Schmuck als Belohnung.



Blitz

Hugo muss vorsichtig von Feld zu Feld springen und dabei die Felder meiden, die von Hexana gesprengt wurden. Wenn er den Schlüssel ergattert, kann Hugo das Tor öffnen und entkommen. Hugo muss den Schlüssel ergattern und die Höhle verlassen, bevor die versteckte Bombe die gesamte Höhle in die Luft jagt.

In den Spieleinstellungen ([siehe Seite 5](#)) kannst du auswählen, welches Ende du spielen möchtest.

Support

Probleme mit dem Spiel? Hier findest du Lösungen für die häufigsten Probleme. Einige davon wurden bereits behoben, aber für den Fall, dass sie trotzdem noch auftreten.

Labyrinth

- Das Minispiel *Labyrinth* bleibt hängen, nachdem ich den Bergbauwagen gerammt habe, und ich kann weder das Spiel pausieren noch zum Hauptmenü zurückkehren. Nur die Sicherung läuft weiter.
- Hugo bleibt in seiner Laufanimation hängen, nachdem er von einer Dynamitstange getroffen wurde.
Drücke die End-Taste auf deiner Tastatur. Dadurch gelangst du zurück zum Hauptmenü und deine Punktzahl sowie deine Leben werden zurückgesetzt. Die End-Taste kann nur gedrückt werden, wenn der Fehler auftritt.
- Es passiert nichts, nachdem Minecraft bei Hugo abgestürzt ist.
Drücke die Insert-Taste, um das Spiel fortzusetzen. Die Insert-Taste kann nur gedrückt werden, wenn dieser Fehler auftritt.

Eishöhle

- Die Vase ist nicht zu sehen, aber ich höre ihr Geräusch.
Möglicherweise musst du zum Hauptmenü zurückkehren und das Minispiel *Eishöhle* neu starten.

Motorrad

- Ich habe an der Kreuzung zu spät abgebogen und Hugo ist stecken geblieben. Ich kann das Spiel nicht beenden.
Drücke die Entf-Taste auf deiner Tastatur. Dadurch gelangst du zurück zum Hauptmenü und deine Punktzahl sowie deine Leben werden zurückgesetzt. Die Entf-Taste kann nur gedrückt werden, wenn der Fehler auftritt.

Fallschirm

- Hugos Animation oder die Pfeile hängen fest, und ich kann Hugo nicht mehr bewegen.
Drücke die End-Taste. Dadurch wird Hugo sofort wiederhergestellt, sodass du weiterspielen kannst.

Steinpfad

- Ich bin über eine Wurzel gestolpert, bevor der Felsbrocken aufgeschlagen ist. Der Hintergrund friert ein und es kommen immer wieder Hindernisse auf.

Weiche einfach den Wurzeln aus, bevor der Felsbrocken aufschlägt und Hugo sich umdreht. Eine andere Lösung besteht darin, eines der herannahenden Hindernisse zu rammen.

Falls bei dir ein Problem auftritt, das auf dieser Seite nicht erwähnt wird, Oder du weitere Fragen zum Spiel hast, hinterlasse einen Kommentar auf dem YouTube-Kanal von GWKTM: <http://www.youtube.com/gwktm>

Oder wende dich per E-Mail direkt an den *Guy Who Knew Too Much* selbst: gwktmplus@gmail.com

Anzeigen

Original design

Ivan Sølvason
Niels Krogh Mortensen

Producer and programmer

Guyus

Additional programming

Novabrain
Paul Boland
Chris Burrows

Original graphics and animation

Niels Krogh Mortensen
Lars Krogh Mortensen
Torben Bakager
Martin Larsen
Rene Bidstrup
Anders Morgenthaler
Laust Palbo Nielsen
Thomas Skellund
Martin De Thurah
Jakob Steffensen
Tom "Ghost Aps." Westermann
Esben Toft Jacobsen
Jesper Eskildsen

Additional graphics and animation

Guyus
Gabechehe

Original sound effects

Morten Hansen
Thomas Engell
Jørgen Traun
Mads Kristensen
Nicolai Thilo
ChKreuzan Steen Jensen
Epic Sound A/S

Additional sound effects

Guyus
Clickteam
TheHannaWoodpecker
Sound Effects Wiki
iteachvader
Cooper B. Chance
Little Robot Sound Factory

Original music

Thomas Engell
Nicolai Thilo
David "Epic Sound" Filskov
Asbjørn Andersen
Klaus Mulvad Nielsen

Additional music

Epic Sound A/S
Guyus
Alan Steiner Jr.

"Hugo er en skærmtrold"

Written by George Keller & Michael Brochdorf
Arranged by Guyus
Original song courtesy of Mega Records and ELAP Music

Testers

CAJH
CH51
BitBen – SQUIDS
Ravdnar
Tai Astrofengia

Special thanks to

something987654321
themrphantom100
COOLPRO195
staeltek
nostalgikeren
macintoshrepository
macintoshgarden
Laust Palbo Nielsen
foKreuzwarrior
Suomikassu
Nicolaj Folkmann Larsen
ali1234
Andreas Feuerstein

This fangame would not have been possible without inspiration from the original tv-game and its dedicated creators at Interactive Television Entertainment (1990–2010)

Hugo™, Skærmtrolden Hugo™ and related content courtesy of 5th Planet Games

30 years of Hugo uses Clickteam Fusion
© Clickteam. See www.clickteam.com for details

© 2021 GWKTM Software. Made in Finland