

SOFTYS

БЮРО ПЕРЕВОДОВ OLD-GAMES.RU
ПРЕДСТАВЛЯЕТ

СТАРОСТА



РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ
2020

LK AKILON



Содержание

Вступление	3
О русификации.....	4
Версия русификатора	4
Запуск русификатора.....	4
Авторы русификатора	4
Распространение и контактная информация.....	5
Руководство к игре.....	6
О руководстве	6
Как играть.....	6
Авторы	9

Вступление

Уважаемые ценители старых игр! «Бюро переводов Old-games.ru» представляет свой очередной проект – перевод компьютерной игры **Soltys** («Староста»).

Это польский рисованный юмористический квест, имеющий культовый статус у себя на родине и даже определённую известность за рубежом. Вам предстоит играть за главѹ знаменитой деревни Пораж (не Вонхоцка, как написано много где) в юго-западной Польше - толстого усатого мужика в светло-зелёной майке, большого любителя пива и совершенно не чурающегося, несмотря на свой высокий статус, тяжёлого крестьянского труда.

Игра была разработана польской компанией **Laboratorium Komputerowe Avalon** и издана ею же на дискетах в 1995 году. В 2011 году английская версия была опубликована для свободного скачивания на сайте интерпретатора **ScummVM**, с помощью которого её можно запустить.

Игра никогда не переводилась на русский язык. Перевод **Soltys** («Староста») силами «Бюро переводов Old-games.ru» с польского языка был начат в апреле 2020 года. Помимо корректировки и тщательного тестирования перевода, нами подготовлено руководство пользователя, которое вы и читаете в данный момент времени.

Итогом нашей работы стал русификатор игры **Soltys** («Староста»), который доступен любому игроку благодаря сайту **Old-games.ru**. На указанном сайте данный перевод можно обсудить в разделе форума [Переводы своими руками](#).

О русификации

Версия русификатора

v.1.1 от 09.11.2020

- Процент перевода графики: 100%.
- Процент перевода текстов: 100%.

Исправлен ряд не критических ошибок, обнаруженных после публикации перевода.

Запуск русификатора

ScummVM-версия игры, необходимая для установки русификатора, а также сам русификатор доступны по адресу: [Softys \(1995, DOS\)](#).

Скопируйте папку "Файлы русификации" и файл softys_rus.exe в папку с игрой (где находится файл vol.cat). Выполните файл softys_rus.exe и дождитесь завершения работы заплатки.

Примечание: интерпретатор **ScummVM** можно скачать на [официальном сайте](#) либо на **Old-games.ru** в разделе "Файлы". Для него следует использовать «свободную» версию игры, которая подписана на нашем сайте как ScummVM-версия.

Авторы русификатора

Перевод выполнен Бюро переводов Old-games.ru.

Программирование, перевод: *Владимир «warr11r» Струс,*

Редактирование: *Дмитрий «Dimouse» Блау*

Графика: *Дмитрий «Grongy» Смольяников*

Корректорская правка: *kreol*

Распространение и контактная информация

Использование данной русификации означает, что вы ознакомились с положениями настоящего соглашения, понимаете их и согласны с ними.

- ✓ Данный перевод является неофициальным проектом;
- ✓ все права на перевод принадлежат его авторам;
- ✓ перевод предназначен для некоммерческого использования;
- ✓ распространение перевода возможно только в комплекте с данным руководством;
- ✓ запрещается любая модификация данного перевода.

Данный перевод имеет статус «Условно-бесплатный с добровольно-нефиксированной оплатой». Если вы считаете этот перевод полезным и нужным для себя и хотели бы помочь дальнейшему развитию проекта www.old-games.ru, мы будем благодарны, если вы внесёте денежное пожертвование в произвольном размере, перечислив средства на один из следующих электронных кошельков:

WebMoney	Z194780619548
WebMoney	R425101917306
Яндекс.Деньги	4100183609248

Для получения более подробной информации обратитесь к странице www.old-games.ru/donate.

Руководство к игре

О руководстве

Представленный ниже раздел является переводом оригинального руководства к **Soltys («Староста»)**.

Как играть

Экран игры на протяжении всего времени, за исключением вступительной и заключительной мультипликаций, состоит из двух частей: игрового поля и панели управления. Панель управления расположена в нижней части экрана и остаётся неизменной независимо от текущей локации. Её можно разделить на пять частей:



1. **Поле выбора локации.** Каждый из отмеченных числами квадратов соответствует одной из игровых локаций. Наведение на квадрат и щелчок левой кнопки мыши перемещает действие игры на заданную локацию. Примечание: изначально не все числа видны - они появляются постепенно, по мере выполнения задач.
2. **Монитор выбора локации.** На маленьком «экране» видна миниатюра локации, указанной в поле выбора.

3. **Набор переключателей.** Он состоит из трёх переключателей, влияющих на работу программы. Это (сверху вниз):
- **переключатель режима изображения:** ЦВЕТ или ЧБ
 - **переключатель звука:** ЭФФЕКТЫ или МУЗЫКА
 - **выключатель** для выхода из игры
4. **Поле названия.** Содержит название объекта, на который в данный момент указывает курсор мыши. Если курсор не указывает на какой-либо объект в игре, поле будет пустым.
5. **Перечень предметов (карманы).** Восемь отсеков для сбора и переноски предметов. В верхней части каждого находится индикатор, мигание которого указывает на то, что объект активен (готов к использованию).

Цель игры - найти Леона, сбежавшего со свадебной церемонии от дочери деревенского старосты, и убедить его вернуться. Поиском руководит сам староста. Игрок даёт ему инструкции с помощью мыши.

Левая кнопка в основном используется для управления старостой. Щелчок левой кнопкой после наведения курсора на объект или человека указывает на то, что вы должны подойти к этому объекту или человеку. Наведения курсора на какую-либо точку на земле и щелчок кнопкой означает переход в это место. Определённые места могут быть недоступны, и в этом случае староста откажется выполнять команду. Некоторые из этих мест могут стать доступными после выполнения определённых действий. На панели управления левая кнопка используется для перемещения между локациями, определения поведения программы с помощью переключателей или активации объекта в кармане.

Правая кнопка используется для выполнения различных действий. Если какой-либо объект активен в кармане (его индикатор мигает), щелчок правой кнопкой после наведения курсором на другой объект означает, что первый следует использовать со вторым. Если ни один из объектов в вашем кармане не активен, то щелчок правой

кнопкой позволяет вам взять или использовать указанный объект. Например, староста деревни скажет текущее время. Это действие зависит от характеристик объекта, оно также может меняться со временем, ведь обстоятельства изменяются.

Игра разделена на несколько этапов, которые отличаются доступом к разному количеству локаций. Чтобы завершить определённый этап, вам необходимо выполнить задание, которое заранее неизвестно. Обычно оно предполагает доброе дело или получение стратегически важного объекта. Наградой за выполнение задания станет ещё один набор локаций, которые появятся на панели, что позволит вам продолжить игру. Внимательно читайте все реплики, ведь некоторые из них содержат ценные советы. Многие головоломки требуют соответствия нескольких факторов из разных локаций в игре.

Ещё стоит упомянуть отсутствие в игре тупиков. Независимо от способа и порядка действий её всегда можно пройти.

Обманный трюк: Вы также можете получить мгновенный доступ ко всем локациям с помощью комбинации клавиш Alt+Shift+4.

Авторы

Laboratorium Komputerowe AVALON, Жешув, 1995

Сценарий: Даниэль Клечинский, Мирослав Лиминович

Графика: Лукаш Писарек

Музыка: Даниэль Клечинский

Программирование: Януш Б. Вишневский

Звуковое программирование: Ярослав Сырылак

Руководство пользователя: Януш Б. Вишневский

Тестирование: Войцех Мщивуевский

