



В ПОИСКАХ СЛАВЫ

1.

Quest for Glory 1



И ТАК,
ТЫ
ХОЧЕШЬ
СТАТЬ
ГЕРОЕМ



РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ
2019

Содержание

ВСТУПЛЕНИЕ	2
О РУСИФИКАЦИИ.....	3
Версия.....	3
Над русской версией работали	3
Установка и запуск игры	5
Помощь с устранением проблем в игре	5
Распространение и контактная информация	6
РУКОВОДСТВО К ИГРЕ	7
Соглашения, принятые в руководстве	7
ЧТО ТАКОЕ “В ПОИСКАХ СЛАВЫ” (QUEST FOR GLORY)?	8
В ИГРЕ	10
Особые указатели.....	10
Меню	10
Горячие клавиши.....	10
Использование клавиши [TAB]	11
Использование мыши	11
Использование клавиатуры.....	13
Использование джойстика	14
ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ	15
Панель значков	15
Использование значков и указателей	15
Указатели предметов инвентаря.....	18
Значок “ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ”	18
Значок “ПОМОЩЬ”	19
Панель особых действий	19
Панель значков магии	20
Пауза в игре.....	21
Управление скоростью игры.....	21
Сохранение игры	21
Выход из игры	23
Как перезапустить игру	23
Окна сообщений	23
С ОВЕТЫ ДЛЯ ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ	24
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА	26
РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ОЧКОВ НАВЫКОВ.....	28
Способности:.....	28
Навыки:.....	29
РОЛЬ ИГРОКА	30
ЖИЗНЬ В ЭТОМ БЕЗУМНОМ МИРЕ	31
Разговоры с другими персонажами	32
Покупка и продажа	32
ПОБЕДА В ИГРЕ	33
Перенос персонажа в следующую часть игры	33
БОЙ	34
НАВЫКИ ВОРА	37
ИГРА В “ШВЫРЬ-ДА-ХВАТЬ”	37
ЛАБИРИНТ МАГА ЭРАЗМУСА	38
Как играть в игру Эразмуса	39
ПРОХОЖДЕНИЕ “В ПОИСКАХ СЛАВЫ I” (QUEST FOR GLORY I)	40
АВТОРЫ	43
К ОММЕНТАРИИ ПЕРЕВОДЧИКОВ ИГРЫ	45
Комментарии переводчика руководства	48
АРХИВНЫЙ РАЗДЕЛ.....	50
Установка в дос и запуск	50

ВСТУПЛЕНИЕ

«Бюро переводов Old-Games.Ru» представляет один из своих самых трудных долгостроя — перевод VGA-версии игры **«Quest for Glory 1: So You Want to Be a Hero»**.

Родоначальница целой серии уникальных приключенческих игр с ролевыми элементами вышла из-под пера кудесников из знаменитой компании Sierra в 1989 году под названием **«Hero's Quest: So You Want to Be a Hero»** и использовала адаптер EGA, позволяющий отображать одновременно 16 цветов. Спустя три года, в 1992 году, вышла улучшенная версия игры с поддержкой адаптера VGA уже как **«Quest for Glory»**: в 1990 году пришлось изменить заголовок из-за возможных проблем с авторскими правами. Именно эту версию, ставшую одним из эталонов «золотых квестов 1990-х», мы и взяли в качестве основы для нашего перевода.

Проект перевода **«Quest for Glory»** ведёт своё начало с незапамятных времён. Первое сохранившееся до сегодняшнего дня упоминание о нём осталось на нашем форуме в виде сообщения от **Артемия**, первого руководителя этого перевода, от 1 марта 2005 года. Из него можно узнать, что уже тогда текст игры был переведён, хоть и слабо. Как можно догадаться, нашего Бюро ещё не существовало, а перевод вёлся под эгидой «Проекта по русификации классических приключенческих игр», или **PRCA**.

Первый этап перевода — 2006-2008 годы. За этот период первые участники перевода, **Артемий**, **Butz** и **Дмитрий Иванников**, делают русские шрифты и редактируют тексты игры, а также скрипты, **Chingiz** делает черновую перерисовку-перевод графики (внутриигровых изображений), **nilegio** редактирует скрипты и делает черновой (сокращённый) перевод технического руководства. Для работы с ресурсами используются разные утилиты, в т. ч. и утилиты ростовской группы **Taralej & Jabocrack**. Технической частью перевода занимаются **Артемий**, **Butz**, **nilegio** и **daventry**.

Второй этап перевода, 2009-2013 гг., не ознаменовался яркими событиями: из-за технических проблем с переводом скриптов прогресс приостановился и в основном проходило редактирование и тестирование уже переведённого.

На третьем этапе, 2014-2017 гг., работа продолжается с новыми силами: **nilegio** берёт на себя руководство проектом и возобновляет перевод, **daventry** удаётся наконец решить технические проблемы, тексты продолжают редактировать старые и новые участники, в числе которых **Uka**, **Вредный**, **Vladimir 777**, **kreol**, **Dimouse**, **Lagger**, **Kokka**. Художники **Ogr 2** и **Lazix** редактируют и дорисовывают картинки.

Последний этап перевода — как водится, самый сложный — пришёлся на 2018-2019 гг. К команде присоединился **ВелоВояджер**

— перевёл руководства пользователя и инсталлятор, а также принял активное участие в тестировании перевода. В это же время наши редакторы, объединив усилия, закончили исправление игровых текстов, а **Ogr 2, davertry** и **MAN-biker** помогли с перерисовкой оставшихся графических ресурсов.

Мы рады, что перевод спустя столько времени удалось довести до конца и что ценители старых приключенческих игр смогут теперь насладиться первой частью «**Quest for Glory**» на русском языке! Ждите продолжения приключений в наших следующих переводах!

P.S. Как всегда, прокомментировать и обсудить перевод вы можете в подразделе форума «**Переводы своими руками**».



О РУСИФИКАЦИИ

Версия

v.1.0 от 14.04.2019

Процент перевода текстов: 100 %.

Процент перевода графики: 100 %.

Над русской версией работали

Руководители проекта: nilegio (Александр Калинин)
Артём Ноздрин

Переводчики и редакторы: Даниил Тавров
Дмитрий Иванников
Butz (Фёдор Деревянский)
nilegio (Александр Калинин)
Dimouse
Uka (Юрий Мелков)
Kokka
Lagger
ВелоВояджер
Вредный
kreol
Vladimir 777

Корректор: kreol

Программисты (работа с кодом и ресурсами): Butz (Фёдор Деревянский)
davertry
Dimouse
nilegio (Александр Калинин)

Графика: Chingiz
Ogr 2
daventry
Lazix
MAN-biker
Butz (Фёдор Деревянский)
Дмитрий Иванников
Uka (Юрий Мелков)

Тестирование: Sledgy
nilegio (Александр Калинин)
Вредный
Pyhesty
БелоВояджер
MAN-biker
Malice
Чараеvec
Грязный Гарри

**Подготовка руководств и
книги подсказок:** БелоВояджер
nilegio (Александр Калинин)
daventry
Dimouse
OldGoodDog
Uka
Ogr 2
Ardash

Отдельная благодарность: sev (Евгений Сандуленко)
Dr Slash
River
Sus scrofa
Virgil
R4kk00n
true-grue
WinterWolf
Grongy
kirik-82

Благодарим разработчиков SCI Companion, TraduSCI и переводческую группу Taralej & Jabocrack за полезные программы, пригодившиеся на раннем этапе перевода.

Установка и запуск игры

Перевод распространяется как полная русскоязычная версия игры, не требующая установки. Скачать игру вы можете по ссылке: <https://www.old-games.ru/game/967.html>.

Для запуска рекомендуется воспользоваться программой DOSBox (она доступна для скачивания на официальном сайте: <http://www.dosbox.com>, а также в разделе «Файлы» на сайте www.old-games.ru). С помощью DOSBox запустите файл **HERO.BAT**, чтобы начать игру. При необходимости вы можете поменять настройки игры, запустив **INSTALL.BAT** (также переведённый на русский язык). Русская версия игры использует русификатор клавиатуры **KEYRUS.COM**, который распространяется вместе с ней. Он необходим для ввода имени героя и названий сохранений на русском языке. Для переключения раскладки клавиатуры используйте правый **SHIFT**.

Также игру можно запустить с помощью интерпретатора игр SCUMMVM, который можно скачать с официального сайта: <https://scummvm.org/> либо же на www.old-games.ru.

Помощь с устранением проблем в игре

К сожалению, оригинальная версия VGA-ремейка делалась в большой спешке, и в результате была выпущена со множеством некритических багов (сбои палитры, зависания и т.п.). Сами разработчики включили в дистрибутив с игрой файл **README**, в котором описываются некоторые из возможных действий пользователя для исправления проблем с игрой. Просмотреть его при желании можно из программы настроек (**INSTALL**).

Нами была проведена работа по исправлению многих скриптов, используя как наработки ScummVM, так и свои. В результате игра работает более стабильно в DOS. Однако некоторые баги остались. Если вам они встретятся, не спешите писать нам. Баги со сбитой палитрой можно исправить выходом из игры и загрузкой с того же места. Если же вы встретите зависание игры или вылет с текстом ошибки, постарайтесь ещё раз повторить эту ситуацию после перезагрузки. Если ошибка воспроизводится, то максимально точно сформулируйте проблему и напишите нам, приложив сохранение.

Поскольку нами был видоизменён код игры для ввода имени персонажа на русском языке, при импорте такого персонажа в последующие части на английском языке его имя будет отображаться либо пустыми символами, либо мусором. В этом случае вы можете стереть такие символы и ввести имя латиницей. При вставке сохранений в последующие части, переведённые на русский язык (когда они будут доступны), имена на русском языке будут совместимы между частями.

Распространение и контактная информация

Установка и 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

Представленный ниже документ является переводом оригинального руководства пользователя к игре «Quest for Glory» (VGA-версия 1992 года). Также фрагменты позаимствованы из руководства к EGA-версии и руководства "SIERRA Game Manual", которые в ряде моментов дополняют более краткую информацию из руководства к VGA-версии.

Соглашения, принятые в руководстве

На всём протяжении этого руководства мы будем пользоваться следующими способами представления информации:

Команды меню будут написаны ЗАГЛАВНЫМИ БУКВАМИ. Примеры: ЗАПИСЬ, ЧТЕНИЕ, ВЫХОД, ИГРА.

Команды, которые нужно вводить, будут выделяться жирным шрифтом. Пример: "введите cd \sierra".

Части командной строки, которые вводить не нужно, выделяться жирным шрифтом не будут. Например, в строке "введите cd \sierra" слово "введите" вводить не надо.

[Текст для примера] и [клавиши на клавиатуре] будут написаны в квадратных скобках, отделяющих их от окружающего текста.

Примеры: [Пробел], [название заклинания], [Tab], [PageUp].

Эти скобки — не клавиши, и вводить их не надо.

Две клавиши или более, которые нужно нажимать одновременно, разделены дефисом (-).

Этот дефис - не клавиша, и вводить его не нужно.

Пример: "Нажмите [Ctrl-I], чтобы посмотреть свой инвентарь".

Если внутри команды есть пробел, это значит, что его надо вводить.

Например, "введите cd \sierra" (пробел между "cd" и "\sierra" следует вводить как часть этой команды).

Под "дискетой" следует понимать гибкий магнитный диск размером 3,5 или 5,25 дюймов.



ЧТО ТАКОЕ “В ПОИСКАХ СЛАВЫ” (QUEST FOR GLORY)?

“В поисках славы” (Quest for Glory) сочетает развитие персонажа и бой — как в ролевой игре, действие которой происходит в сказочном мире, — с основной концепцией приключенческой игры — исследованием мира и решением головоломок. “Итак, ты хочешь стать Героем...” (“So You Want To Be A Hero...”) — это первая часть серии “В поисках славы” (Quest for Glory).



Возможно, вы помните, что игра “В поисках славы 1” (Quest for Glory 1) сначала продавалась под названием “Геройские поиски” (Hero’s Quest). Дело в том, что после издания нашей игры мы обнаружили, что “Milton Bradley Company” уже зарегистрировала товарный знак “Поиски Героя” (HeroQuest), и мы приняли решение изменить название своей игры, чтобы эти игры никто не спутал.

Сущность понятия “ролевая игра” заключается в том, что, столкнувшись с дилеммой, вы должны стремиться мыслить так же, как это делал бы это ваш персонаж. В игре “В поисках славы 1” (Quest for Glory 1) вы сможете выбрать одного из трёх основных типов персонажей: сильного воина, таинственного мага или хитроумного вора. У каждого из них одна цель: получить звание Героя Шпильбурга. Каждый персонаж, однако, будет достигать её своим путём. Маг может пользоваться заклинаниями, чтобы преодолеть некоторые препятствия, но может и не выжить в ожесточённой схватке с чудовищем. Вор должен найти хитрый способ решения той же проблемы, которую воин или маг решат прямо и открыто.

Опыт для вас как героя может обладать громадной ценностью. Ваши навыки будут улучшаться по мере того, как вы будете применять их на практике. Задачи, которые первоначально будут слишком сложны из-за неопытности героя, станут легче, когда его способности улучшатся.

Общение — это очень важная часть игры “В поисках славы” (Quest for Glory). Вы встретите в долине множество необыкновенных людей и других существ. Чтобы узнать о долине и цели своего поиска, вам будет необходимо говорить со всеми, кого вы повстречаете. Как и ваш персонаж, существа, которых вы встретите, будут личностями, обладающими индивидуальностью и знаниями. Выясните всё, что сможете.

Каждому герою приходится иметь дело с омерзительными и свирепыми чудовищами, которых он непременно повстречает. Если вы хотите стать героем, то вам нужно будет сражаться с ними или избегать их, поскольку они не склонны к беседам. Каждая битва, в которой вы участвуете, снабдит вас ценным опытом, и многие победы принесут вам сокровища, которые понадобятся вам, чтобы купить еду и снаряжение.

Но всё-таки жизнь героя не всегда серьёзна. Между безнадёжными стычками с ужасными чудовищами, борьбой не на жизнь, а на смерть и судьбоносными решениями лежит много беззаботных, забавных и совершенно глупых минут.

Шпильбургская долина — место необычное, и личности в ней многогранны, в чём вы вскоре убедитесь.



В ИГРЕ

Особые указатели

В игре “В поисках славы” (Quest for Glory) во время определённых режимов игры используются особые виды стрелок мыши. Форма каждого из этих указателей покажет вам, какое действие сейчас доступно вашему персонажу. Если в ДОС не загружен драйвер мыши, то в правом нижнем углу экрана появится особый указатель.

УКАЗАТЕЛЬ В ВИДЕ МЕЧА означает, что вы можете перемещать своего героя и использовать значки действий.

УКАЗАТЕЛЬ В ВИДЕ ГОЛОВЫ ДРАКОНА означает, что вам сейчас нельзя перемещать своего персонажа и вводить команды.

Меню

Когда вы нажмёте на клавишу [ESC], в верхней части экрана появится панель значков с несколькими раскрывающимися подменю, содержащими доступные вам действия.

Используйте клавиши-стрелки “влево” и “вправо”, чтобы открывать подменю, а “вверх” и “вниз” — чтобы выделять пункты меню.

Нажмите клавишу [ENTER], чтобы выбрать выделенную команду.

Нажмите [ESC], чтобы вернуться к игре, не выбирая команду.

Используя мышь, подведите указатель к верхнему краю экрана для доступа к меню. Выберите нужный пункт меню, затем щёлкните ЛКМ.

Горячие клавиши

Вы можете использовать функциональные (F1-F9) и управляющие клавиши для вызова многих распространённых команд:

[F2]	Вкл/выкл звук ¹
[F5]	Сохранить игру
[F7]	Загрузить сохранённую игру
[F9]	Перезапустить игру
[TAB]	Инвентарь
[CTRL-I]	Инвентарь
[CTRL-Q]	Выйти из игры
[CTRL-S]	Показать статистику персонажа

¹ При использовании Roland MT-32 эта клавиша не работает: ползунок громкости ставится на минимум, однако громкость не меняется.

[+] Ускорить анимацию
[-] Замедлить анимацию
[=] Вернуть нормальную скорость анимации
[SHIFT-щелчок] Переключение между указателями мыши “идти”, “посмотреть”, “рука”, “говорить” и “последний использованный предмет” (для однокнопочной мыши).

[SHIFT-щелчок] — это функция, которая позволит вам переключаться между указателями мыши, чтобы по-разному воздействовать на существо или предмет с помощью мыши. Наведите стрелку мыши на существо или предмет, а затем зажмите клавишу [SHIFT] и щёлкните кнопкой мыши. На многокнопочной мыши следует нажимать ПРАВУЮ кнопку мыши (ПКМ), и не нужно зажимать [SHIFT].

Использование клавиши [TAB]

Клавиша [TAB] может выполнять две основные функции. Вы можете использовать её для того, чтобы осматривать предметы в своём инвентаре, а также (если вы не используете мышь) чтобы выбирать пункты различных меню. Пример: если вы выберете в панели управления ВЫХОД и нажмёте ENTER, то перед вами встанет выбор: “Выйти” или “Не выходить”. Кнопка “Выйти” выделена. Чтобы выбрать “Не выходить”, нажмите клавишу [TAB], чтобы переместить прямоугольник выделения, а потом нажмите [ENTER].

Также для выбора пунктов меню можно использовать клавиши-стрелки на клавиатуре.

Использование мыши

Чтобы включить панель значков, пододвиньте указатель к верхнему краю экрана.

Чтобы переместить экранный указатель в нужное место, передвиньте мышь в ту сторону.

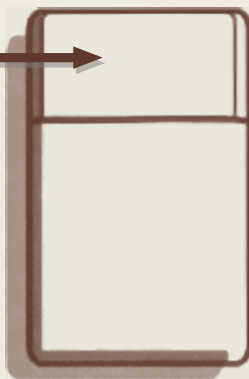
Чтобы ваш персонаж перешёл в нужное вам место, наведите туда значок ИДТИ и щёлкните кнопкой мыши. На многокнопочной мыши — левой кнопкой (ЛКМ).

Чтобы выполнить команду, щёлкните ЛКМ.

Более подробно о применении мыши см. ниже.

1. Однокнопочная мышь

[ENTER]



[SHIFT-щелчок]

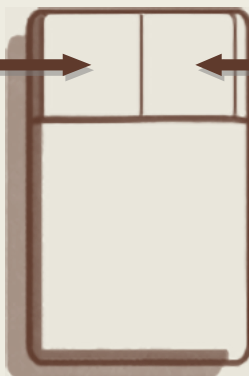
Циклическое переключение между доступными указателями.

[CTRL-щелчок]

Переключение между ИДТИ и предыдущим выбранным указателем.

2. Двухкнопочная мышь

[ENTER]



ПКМ

Циклическое переключение между доступными указателями.

[CTRL-ЛКМ]

Переключение между ИДТИ и предыдущим выбранным указателем.

3. Трёхкнопочная мышь

[ENTER]



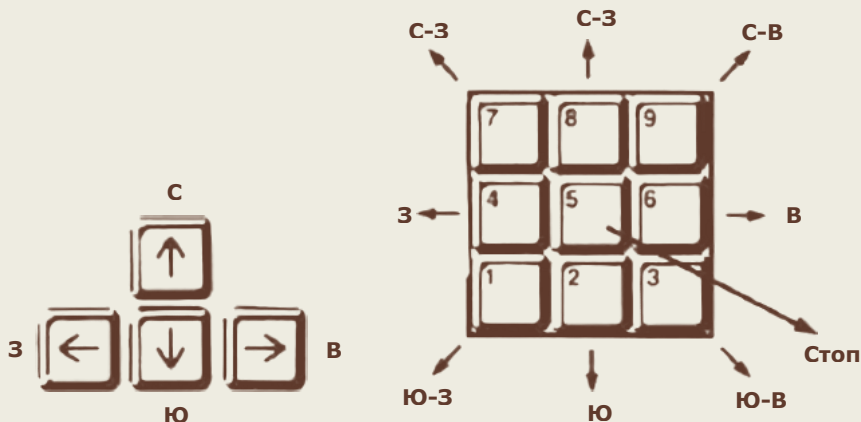
Щелчок средней кнопкой (СКМ) — переключение между ИДТИ и предыдущим выбранным указателем.

ПКМ

Циклическое переключение между доступными указателями.

Использование клавиатуры

При управлении с помощью клавиатуры для того, чтобы перемещать экранный указатель или своего персонажа, нажимайте соответствующие “клавиши направления” (клавиши-стрелки и клавиши с цифрами на доп. клавиатуре).



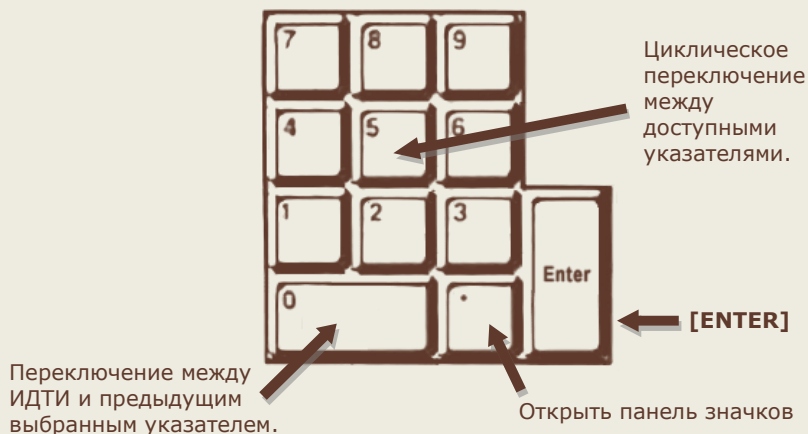
Чтобы остановить персонажа, нажмите ту же клавишу ещё раз.

Чтобы выполнить команду, нажмите [ENTER].

Чтобы перемещать экранный указатель или персонажа более точно, используйте клавиши-стрелки, одновременно удерживая клавишу [SHIFT].

Более подробно о применении клавиатуры см. ниже.

1. Дополнительная клавиатура

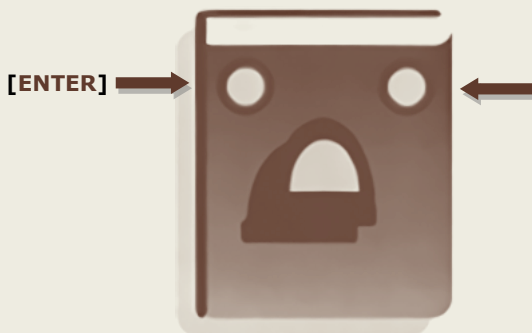


Использование джойстика

Чтобы с помощью джойстика перемещать экранный указатель, сдвигайте рукоятку джойстика в нужном направлении.

Чтобы выполнить команду, нажмите кнопку [Огонь].

Более подробно о применении джойстика см. ниже.



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: за исключением того, что можно сделать только с помощью мыши, во всех дальнейших игровых инструкциях вплоть до раздела "Что такое 'В поисках славы'" описано управление с помощью клавиатуры. Управлять с помощью мыши или джойстика тоже можно. Чтобы найти соответствия между ними и клавиатурными клавишами, сравните их в иллюстрациях к разделам, расположенным выше.



ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ

Щёлкните на знаке вопроса “?”, затем наведите указатель на остальные значки на панели управления, чтобы узнать о предназначении каждого из них. Рычажок ТЕМП регулирует скорость передвижения героя по экрану. Вверх — быстрее, вниз — медленнее. Рычажок ЗВУК регулирует громкость музыки, если используется не встроенный динамик. Рычажок ДЕТАЛИ регулирует количество несущественных анимаций во время игры.

Панель значков

В VGA-переиздании игры “В поисках славы” (Quest for Glory I) используется интерфейс “укажи-и-щёлкни” (point-and-click), основанный на управлении с помощью мыши. Вместо ввода команд вы выбираете значки, такие как ПОСМОТРЕТЬ или ПОГОВОРИТЬ, а затем во время игры щёлкаете кнопкой мыши по вещам и персонажам.

Если пододвинуть указатель мыши к верхнему краю экрана или нажать [ESC], появится “панель значков”. Названия этих значков слева направо: ИДТИ, ПОСМОТРЕТЬ, СДЕЛАТЬ, ПОГОВОРИТЬ, ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ, МАГИЯ, ПРЕДМЕТ, ИНВЕНТАРЬ, ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ и ПОМОЩЬ.



Использование значков и указателей

На верхнем краю экрана есть панель значков, содержащая несколько значков, которые можно выбрать, чтобы выполнить доступные вам команды

Чтобы открыть панель значков, нажмите [ESC] или пододвиньте указатель мыши к верхнему краю экрана. У некоторых из этих значков есть собственные меню. Используйте клавишу [Tab], клавиши-стрелки или указатель мыши, чтобы выбирать значки в меню значков.



Значок “ИДТИ”

Выберите ИДТИ, когда захотите перевести своего персонажа по экрану с одного места на другое. Персонаж пройдёт по экрану, избегая препятствий на своём пути. Чтобы вывести его за пределы экрана, щёлкните на самом краю экрана, и он перейдёт на следующий экран.



Указатель "ИДИ" (только для игры с помощью мыши)

Когда вы выберете ИДИ, указатель примет форму идущего человека. Поставьте указатель так, чтобы его ноги указывали на место, в которое вы собираетесь переместить персонажа, и щёлкните ЛКМ или нажмите [ENTER]. Ваш персонаж пройдёт в это место, избегая препятствий на своём пути.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: при управлении с помощью клавиатуры персонаж самостоятельно может переходить за пределы экрана в заданном направлении движения, и он продолжит двигаться, пока не упрётся в тупик, если его не остановить.



Значок "ПОСМОТРЕТЬ"

Выберите ПОСМОТРЕТЬ, когда захотите посмотреть на что-нибудь на экране.



Указатель "ПОСМОТРЕТЬ"

Когда вы выберете ПОСМОТРЕТЬ, указатель примет форму глаза. Наведите этот глаз на нужное место на экране и щёлкните ЛКМ или нажмите [ENTER]. Если в этом месте есть что-то такое, что можно увидеть, то появится соответствующее сообщение.



Значок "СДЕЛАТЬ"

Выберите СДЕЛАТЬ, когда захотите, чтобы персонаж выполнил что-нибудь собственными руками, повлияв на предмет.



Указатель "СДЕЛАТЬ"

Когда вы выберете СДЕЛАТЬ, указатель примет форму руки. Укажите этой рукой в нужное место экрана и щёлкните ЛКМ или нажмите [ENTER]. Действие будет выполнено.



Значок "ПОГОВОРИТЬ"

Выберите ПОГОВОРИТЬ, когда захотите начать разговор с другим персонажем игры.



Указатель “ПОГОВОРИТЬ”

Когда вы выберете ПОГОВОРИТЬ, указатель примет форму рта. Наведите указатель “рот” на существо (или вещь), с которым вы хотели бы поговорить, и щёлкните ЛКМ или нажмите [ENTER]. Если разговор возможен, ваш персонаж что-нибудь скажет или начнётся беседа.



Значок “ПРЕДМЕТ”

Значок ПРЕДМЕТ показывает последний выбранный вами предмет инвентаря. Выберите этот значок, когда захотите осмотреть или использовать этот предмет.



Значок “ИНВЕНТАРЬ”

Если вы захотите увидеть предметы, которые носите с собой, или выбрать один из них, выполните одно из следующих действий: выберите ИНВЕНТАРЬ из панели значков (изображение сумки); нажмите сочетание клавиш [CTRL-I]; или нажмите клавишу [TAB]. В результате будет показан список предметов, которые вы переносите в котомке. Нажмите [ESC] или [ENTER], чтобы продолжить играть.

На экране инвентаря есть несколько значков: вопросительный знак “?”, ПОСМОТРЕТЬ, СДЕЛАТЬ, ВЫБРОСИТЬ, ПОДОБРАТЬ, ВЕС и ОК (галочка).

Выберите “?” и наведите его на любой значок меню, чтобы узнать о функциях этого значка.

Выберите ПОСМОТРЕТЬ и щёлкните на любом предмете в инвентаре, чтобы прочитать описание этого предмета.

Выберите СДЕЛАТЬ и используйте указатель-руку, чтобы объединить один из предметов инвентаря с другим предметом (например, положить драгоценности в кошелек). Чтобы выбрать предмет для использования, щёлкните на значке-руке, а потом щёлкните на нужном предмете инвентаря (см. ниже об указателях предметов инвентаря).

Выберите ВЫБРОСИТЬ (указатель — рука со стрелкой вниз), чтобы выбросить один из предметов инвентаря на землю или на пол. Если его не подобрать, то через некоторое время он исчезнет.

Выберите ПОДОБРАТЬ (указатель — рука со стрелкой вверх), чтобы подобрать выброшенный предмет инвентаря.

Выберите ВЕС (изображение сумки), чтобы узнать общий вес всех вещей, которые несёт персонаж, а также максимальный вес, который он может переносить.

Выберите ОК, чтобы покинуть экран инвентаря и продолжить играть.

Указатели предметов инвентаря

У каждого предмета инвентаря есть свой указатель. Каждый из этих указателей выглядит как предмет, который он изображает. Указатели предметов используются для того, чтобы выполнять определённые действия с предметами инвентаря. Чтобы использовать указатель предмета в игре, следуйте указаниям, изложенным ниже:

1. В игре выберите значок инвентаря из панели значков или нажмите клавишу [Tab].
2. Передвиньте указатель на необходимый вам предмет инвентаря и щёлкните ЛКМ или нажмите [ENTER]. Указатель превратится в изображение выбранного предмета.
3. Выберите значок ОК. Так вы выйдете из экрана инвентаря.
4. Передвиньте указатель предмета на то место на экране, в котором вы собираетесь использовать этот предмет, и щёлкните ЛКМ или нажмите [ENTER].

Значок “ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ”



Когда вы выберете панель управления, будет показано несколько надписей и значков: ЗАПИСЬ, ЧТЕНИЕ, СНАЧАЛА, ВЫХОД, АВТОРЫ (изображение горы в круге), вопросительный знак “?”, ИГРА, ДЕТАЛИ, ЗВУК и ТЕМП.

- ❖ Выберите ЗАПИСЬ, когда захотите сохранить состояние своей игры.

- ❖ Выберите **ЧТЕНИЕ**, чтобы загрузить сохранённую ранее игру. Более подробно о сохранении и загрузке игры см. ниже в разделах “Сохранение игры” и “Загрузка сохранённой игры”.
- ❖ Выберите **СНАЧАЛА**, чтобы начать игру заново (перезапустить её).
- ❖ Выберите **ВЫХОД**, чтобы перестать играть и выйти в ДОС.
- ❖ Рычажок **ТЕМП** регулирует скорость передвижения вашего персонажа по экрану. Наведите указатель на этот рычажок и, зажав ЛКМ, передвиньте его вверх (быстрее) или вниз (медленнее).
- ❖ Рычажок **ЗВУК** регулирует громкость звука и музыки в игре. Наведите указатель на этот рычажок и, зажав ЛКМ, передвиньте его вверх (громче) или вниз (тише). **ПРИМЕЧАНИЕ:** на системах, в которых есть только встроенный динамик, рычажок **ЗВУК** будет не регулировать громкость, а включать и отключать музыку.
- ❖ Рычажок **ДЕТАЛИ** регулирует количество несущественных детализированных анимаций в игре; если игра работает на вашем компьютере слишком медленно, вы можете уменьшить их количество. Наведите указатель на этот рычажок и, зажав ЛКМ, передвиньте его вверх (больше деталей) или вниз (меньше деталей).

Значок “ПОМОЩЬ”

Выберите вопросительный знак ? и щёлкните на любом значке меню, чтобы узнать о способе использования этого значка.

Панель особых действий

Кроме стандартных значков в панели значков вы можете увидеть два особенных. Один из них — значок **ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ**. Когда вы выберете его, появится отдельная панель значков.



С помощью этих значков можно управлять особыми действиями персонажа. Слева направо:

- ❖ **ИДИ** — если выбрать этот значок после выполнения других действий, ваш Герой продолжит идти с нормальной скоростью.
- ❖ **БЕЖАТЬ** — ваш Герой быстро побежит (берегись, завр идёт!)
- ❖ **КРАСТЬСЯ** — ваш Герой начнёт подкрадываться.
- ❖ **СПАТЬ** — ваш Герой приляжет вздремнуть.

- ❖ **СТАТИСТИКА** — посмотреть на величину показателей навыков и способностей Героя.
- ❖ **ПЕСОЧНЫЕ ЧАСЫ** — узнать текущее время дня в игре.
- ❖ **ГАЛОЧКА** — выйти из меню особых действий, ничего не выбрав. Выберите этот значок, чтобы вернуться к основной панели значков.
- ❖ **ВОПРОСИТЕЛЬНЫЙ ЗНАК “?”** — узнать о функциях остальных значков на этой панели. Наведите указатель в виде вопросительного знака на любой значок, чтобы узнать о нём подробнее.

Панель значков магии

Кроме стандартных значков и значка **ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ** на верхнем краю экрана вы заметите значок **МАГИЯ** (изображение пятиконечной звезды).

Если вы маг, то можете выбрать значок **МАГИЯ**, и появится панель значков магии и инвентарь магии (значки заклинаний).



Панель значков магии состоит из четырёх символов. Слева направо:

- ❖ **ПОСМОТРЕТЬ** (указатель **ГЛАЗ**) позволит вам осмотреть заклинания, которые есть в вашем распоряжении. Вы увидите название и описание заклинания, а также очки магии (ОМ), необходимые для того, чтобы его прочесть, и уровень навыка вашего персонажа в данном заклинании
- ❖ **СДЕЛАТЬ** (указатель **РУКА**) позволит вам использовать заклинание, которое вы знаете, если вы щёлкнете на нём указателем.
- ❖ **ГАЛОЧКА** означает, что вы сейчас не собираетесь использовать заклинания. Выберите её, чтобы вернуться к основной панели значков.
- ❖ **ВОПРОСИТЕЛЬНЫЙ ЗНАК** позволяет узнать описание всех значков на этой панели. Щёлкните на нём, а затем наведите его на любой из них.

Под панелью значков магии расположен инвентарь магии. Маг начинает игру всего лишь с одним заклинанием: “Разряд”. В течение игры ваш Герой может овладеть ещё семью другими заклинаниями. Их полное описание вы можете найти в своём руководстве “Заочная школа знаменитого искателя приключений”. Ваши навыки чтения заклинаний повышаются по мере того как вы применяете их на практике.

Чтобы использовать заклинание, выберите его из инвентаря магии, щёлкнув на нём указателем РУКА (СДЕЛАТЬ), а затем щёлкните указателем с изображением этого заклинания на существе или предмете, на котором хотите использовать это заклинание.

“Огненная стрела” — это одно-единственное заклинание, которое нужно направлять непосредственно на противника. Все остальные используются сразу же после нажатия на них.

Пауза в игре

Если захотите поставить игру на паузу, выберите значок “Панель управления” на панели значков. Игра будет приостановлена до тех пор, пока вы не выберете ИГРА, чтобы продолжить играть.

С другой стороны, для того чтобы поставить игру на паузу, достаточно просто вызвать панель значков.

Управление скоростью игры

Время от времени уменьшение скорости игры может оказаться полезным для того, чтобы преодолевать запутанные места или более внимательно осматривать что-нибудь. А иногда вы можете захотеть ускорить действия в игре. Управление скоростью анимации осуществляется клавишами [+] и [-], а также клавишами-стрелками в панели управления.

Сохранение игры

Чтобы сохранить игру, нажмите [F5] или выберите значок “Панель управления” на панели значков, а затем щёлкните ЗАПИСЬ. Появится меню сохранения игры.

Чтобы ошибки в решениях и творческом исследовании не мешали вам, мы советуем вам часто сохранять текущее состояние игры, а также делать несколько разных сохранений различных предыдущих состояний игры. Всегда желательно сохранять игру перед столкновением с потенциально опасными ситуациями. Также следует сохранять игру после того, как вы добьётесь в ней значительных успехов.

Если вы сохраняете игру на дискеты, то вам необходимо иметь под рукой отформатированную дискету, прежде чем вы сможете создать сохранение. Мы также советуем создать несколько подпапок, чтобы

обеспечить достаточное количество места для хранения сохранённых игр.

Вы можете печатать названия сохранённых игр, используя выражения на латинице. Например, если вы стоите на песчаном пляже, то можете назвать сохранённую игру “стою на песчаном пляже” (standing on sandy beach) или просто “пляж” (beach).

1. Сохранение игры на жёсткий диск

1. Нажмите клавишу [F5] или выберите значок на панели управления (изображение рычага) на панели значков, потом щёлкните ЗАПИСЬ. Появится меню сохранения игры.

2. Если хотите сохранить игру не в текущую папку, выберите СМЕНИТЬ КАТАЛОГ. Нажмите [Ctrl-C], чтобы очистить командную строку, и введите букву привода и название новой папки.

3. Выберите OK и нажмите [ENTER].

4. Введите название сохраняемой игры, потом нажмите [ENTER], чтобы сохранить игру.

Если вы собираетесь сохранять игру на жёсткий диск, программа автоматически попытается сохранить её в собственной папке игры и назвать сохранённую игру [название папки с игрой]\GLORYSG.001 и т.д. вплоть до \GLORYSG.012. Если у вас закончилось свободное место для сохранения, попробуйте выполнить одно из следующих действий:

Сохраняйте дополнительные сохранённые игры на дискету.

Сохраняйте их в другую папку, выбрав в меню ЗАПИСЬ (внутри игры) строку СМЕНИТЬ КАТАЛОГ.

Удаляйте сохранённые игры и папки для сохранения игр со своего жёсткого диска, используя руководство к ДОС (вне игры). Игра создаст новый файл-указатель в папке игры.

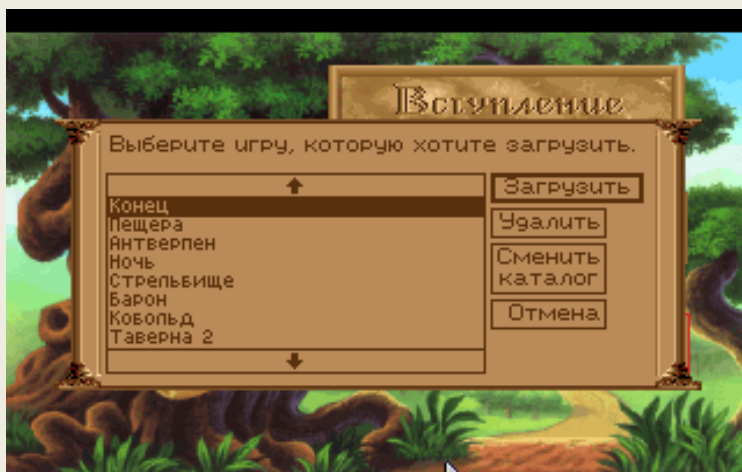
Создайте из-под ДОС на жёстком диске новую папку, используя руководство к ДОС.

2. Загрузка сохранённой игры

1. Нажмите [F7] или выберите ЧТЕНИЕ из панели управления (изображение рычага). Появится сообщение о том, что нужно выбрать игру, которую вы хотите загрузить.

2. Выделите игру, которую хотите загрузить, и нажмите кнопку ЗАГРУЗИТЬ.

3. Если игра, которую вы хотите загрузить, находится в другой папке, выберите СМЕНИТЬ КАТАЛОГ, а потом введите название папки, в которой находится сохранённая игра, которую вы хотите загрузить.



Если у вас нет мыши, используйте клавишу [TAB], чтобы переключаться между кнопками ЗАГРУЗИТЬ и СМЕНИТЬ КАТАЛОГ. Игра, сохранённая вами или компьютером в прошлый раз, будет верхней в списке сохранённых игр. Также она будет выделена.

Выход из игры

Чтобы закончить играть, нажмите [CTRL-Q] или выберите ВЫХОД на панели значков (изображение рычага) и щёлкните ВЫЙТИ.

Как перезапустить игру

Если вы в любое время в течение игры захотите перезапустить её, нажмите клавишу [F9] или выберите на панели значков панель управления (изображение рычага) и щёлкните СНАЧАЛА. Игра начнётся с самого начала перед объявлением “Требуется Герой”.

Окна сообщений

Окна с сообщениями будут появляться в разное время в течение игры. Когда вы прочитаете сообщение, нажмите [ENTER], чтобы закрыть окно и продолжить играть.



С ОВЕТЫ ДЛЯ ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Осматривайтесь везде и всюду. Старайтесь тщательно изучать все окрестности и каждую вещь. Открывайте двери и ящики, заглядывайте под все предметы и рассматривайте их сзади, чтобы найти ценные вещи, подсказки и разгадки. Приглядывайтесь ко всем встреченным вами предметам, чтобы не пропустить ни одной важной детали.

Внимательно изучайте все места в игре. Обыщите каждый уголок Шпильбурга и долины, окружающей его. Но будьте осторожны! Вас ждёт множество опасностей!

Рисуйте карту по мере того, как продвигаетесь по игре. Делайте заметки о каждом месте, которое посещаете, и записывайте сведения о том, что там находится, и о ближайших опасных областях. Если вы упустите какое-нибудь важное место, то можете упустить важный ключ к какой-нибудь из игровых головоломок!

Если спросить о чём-нибудь, что один из персонажей может знать, то можно узнать важную информацию. Спрашивайте о том, что, по вашему, персонаж может знать. Безусловно, это самый лучший способ выяснить, что на самом деле происходит в долине. Но будьте осмотрительны! Некоторые персонажи будут доброжелательными и любезными. Они могут рассказать вам ценную информацию и дать полезный совет. Но другие могут вводить вас в заблуждение.

Взять вы можете те предметы, которые, по вашему мнению, могут вам понадобиться. Вы встретите множество вещей, которые могут принести вам пользу позднее, но не перегружайте своего персонажа. Величина веса, который он может нести, будет изменяться в зависимости от его силы. Вы можете в любое время посмотреть наличные вещи в инвентаре, нажав клавишу [TAB].

Использование найденных вами предметов может помочь решить какую-нибудь проблему вашего персонажа, продвинуться по сюжету игры или отгадать какую-то из загадок игры. Разные подходы к решению головоломок могут привести к различным результатам

Будьте осторожны и всё время оставайтесь настороже. Беда может случиться даже в самом неожиданном месте!

Часто сохраняйте игру, особенно когда собираетесь попробовать сделать что-нибудь новое или потенциально опасное. В таком случае, если произойдёт худшее, вам не придётся начинать всё заново с самого начала. Сохранив игру несколько раз в разных местах игры, вы сможете вернуться в любое место игры, в котором вы сохранили её, просто загрузив сохранение. В результате сохранение даст вам возможность путешествовать во времени в прошлое, принимая другие решения и занимаясь другими делами. Однако во время боя вы не сможете сохранить игру.

Не унывайте. Если перед вами встала преграда, которая кажется непреодолимой, не отчаивайтесь. Уйдите оттуда, проведите немного времени, изучая другие места и занимаясь другими делами, а потом возвращайтесь обратно. У каждой проблемы в этой игре есть решение, нередко даже не одно. Бывает, что один из способов решения проблемы усложняет решение следующей, а иногда сильно его облегчает. Если вы застряли или попали в безвыходное положение, то можете вернуться в более раннее место игры, а затем выбрать иной путь. Если ничего не помогает, то раньше вы могли бы купить "Книгу подсказок" у торговца, который продал вам эту игру, или заказать её прямо у Sierra On-Line, а теперь можете загрузить её на свой компьютер с нашего сайта.

Не стесняйтесь просить о помощи. Может оказаться полезной (и весёлой) игра в компании с друзьями. В решении проблем и толковании ключей к разгадке головоломок одна голова хорошо, а две (или ещё больше) лучше, и настоящие Герои в истории часто работали вместе.



СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Перед началом своего приключения вы выберете один из трёх основных типов персонажа: “воин”, “маг” или “вор”. Ваш выбор обусловит большинство препятствий, которые вы встретите, и средств, с помощью которых вы их преодолёте. Используя свою мышь, джойстик или клавиши-стрелки, переместите указатель на табличку с названием персонажа, которым вы хотели бы сыграть, а затем щёлкните на этой табличке (нажмите [ENTER], щёлкните ЛКМ или нажмите кнопку джойстика [Огонь]).

Каждый тип персонажа появляется в игре со своим собственным набором навыков и способностей, и одни будут свойственными выбранному типу персонажа, а другие общими для всех трёх типов. У каждого типа значения способностей и навыков заданы наперёд. Кроме того, вы начнёте игру с 50 “свободными” очками, которые сможете распределить для улучшения тех навыков, которые являются для вашего персонажа самыми важными.

В верхней части экрана находится область, в которую вы можете ввести имя героя (если этого не сделать, его именем будет “Неизвестный Герой”). Назовите его именем, которое вам нравится. Если вы ошибётесь или решите назвать его по-другому, то можете использовать клавишу [Возврат] ([Backspace]), чтобы удалить имя персонажа. Замените его, введя любое приятное для вас имя.





Воин

Чтобы выдержать тяготы героической жизни, воин рассчитывает на свой навык владения холодным оружием, силу и живучесть. Его оружие — меч, а наилучшая защита — щит. Мы советуем выбрать воина, если вы играете в "В поисках славы" (Quest for Glory) впервые.



Маг

Маг полагается на свой интеллект и успешное применение магических заклинаний. Он лучше всего защитит себя, если станет избегать рукопашного боя.



Вор

Вор полагается на свои навыки, скрытность и ловкость. Кинжалы — оружие вора, и он предпочитает метать их с дальнего расстояния. В бою он лучше всего защитит себя, уклоняясь от ударов.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ОЧКОВ НАВЫКОВ

Чтобы выделять названия навыков, пользуйтесь указателем мыши, клавишами-стрелками “вверх” и “вниз”, нажимайте клавиши [TAB] и [SHIFT-TAB] или передвигайте джойстик вверх и вниз. Чтобы распределять очки по навыкам, нажимайте клавишу-стрелку “вправо”, ПКМ или передвигайте джойстик вправо. Каждый раз, когда вы либо нажимаете “вправо”, либо щёлкаете ПКМ, либо сдвигаете джойстик вправо, к выделенному навыку добавляется 5 очков.

Нажимайте клавишу-стрелку “влево”, ЛКМ или передвигайте джойстик влево, чтобы вычитать из навыка по 5 очков. Вы не можете уменьшить величину навыка ниже его изначального значения.

Чтобы приобрести навык, обычно не доступный вашему типу персонажа (например, навык взлома у воина равен 0), выберите желаемый навык из меню навыков и добавьте туда очки так, как описано выше. Достижение минимального уровня навыка (5) потребует вложения 15 “свободных” очков. Другими словами, изучение совершенно нового навыка будет стоить ещё 10 очков.

Очки здоровья, выносливости и магии вы не можете изменить непосредственно. Значения этих свойств персонажа будут изменяться автоматически по мере того, как он будет приобретать опыт, получать урон и улучшать определённые навыки.

Способности:

СИЛА важна для выполнения физической деятельности, особенно для схваток.

Воин должен быть сильным, чтобы быть эффективным.

ИНТЕЛЛЕКТ даёт магу возможность успешно изучать и колдовать заклинания и приносит пользу всем персонажам, когда они занимаются умственной деятельностью — к примеру, чтобы перехитрить противников в бою.

ЛОВКОСТЬ важна во время схваток и жизненно необходима для взлома и скрытности. Без развитой ловкости вор не станет преуспевающим.

Навык **ЖИВУЧЕСТИ** определяет, сколько урона может выдержать персонаж и насколько скоро он оправится от этого урона и изнурительной физической деятельности. Развитая живучесть особенно полезна воину.

УДАЧА поможет вам на многих коварных и таинственных тропах, и она особенно важна для вора.

МАГИЯ — это основной навык, обязательный для изучения и использования волшебных заклинаний.

Навыки:

Навык БЛИЖНЕГО БОЯ определяет способность успешно наносить удары холодным оружием в рукопашной схватке.

ПАРИРОВАНИЕ — это способность блокировать удары противника мечом или щитом.

УКЛОНЕНИЕ — это умение избегать ударов, нагибаясь или делая шаг в сторону.

СКРЫТНОСТЬ — это искусство передвигаться тихо и осторожно, пользуясь тенями и другой маскировкой во время движения крадучись.

ВЗЛОМ — это умение, которое позволяет персонажу одерживать победы над запертыми дверьми, сундуками и т.д. Для использования этого навыка необходима отмычка или “набор вора”.

МЕТАНИЕ — это навык вашего персонажа кидать вещи и точно попадать в цель маленькими предметами, такими как камешки или кинжалы.

ЛАЗАНИЕ — это умение, позволяющее персонажу взбираться по трудным поверхностям.

Также каждый персонаж обладает свойствами, установленными автоматически, основанными на определённых навыках и способностях:

Очки ЗДОРОВЬЯ показывают количество урона, который персонаж может выдержать, прежде чем умрёт.

Очки ВЫНОСЛИВОСТИ определяют, сколько у персонажа энергии для совершения физической деятельности. Когда выносливости остаётся мало, персонаж слабеет. Он будет менее эффективно сражаться, и будет намного легче его ранить.

Очки МАГИИ определяют количество доступной персонажу магической силы. Когда очки магии заканчиваются, персонаж оказывается неспособным использовать заклинания.

Навыки и способности совершенствуются практикой. Навыки, которые часто применяются персонажем, будут улучшаться быстрее, в то время как неиспользуемые останутся на первоначальном уровне. Ваш персонаж может развивать только те навыки, которые вы дадите ему, когда будете его создавать; для этого навык должен быть равен хотя бы 5.



РОЛЬ ИГРОКА

Вы начинаете игру выпускником “Заочной школы для героев знаменитого искателя приключений”, только что окончившим её. В объявлении, прочитанном вами в местной “Гильдии искателей приключений”, было написано:



Звучало это неплохо, особенно слова “никакого опыта не нужно”. Теперь, после месячного путешествия по извилистым дорогам, когда на каждом повороте поджидали опасности, от которых вы едва сумели ускользнуть, ваш энтузиазм несколько поубавился. Но вы уже стоите у городских ворот, и возвращаться обратно уже слишком поздно. Вы победите чудовищ и разбойников, изводящих Шпильбург, или умрёте, пытаясь это сделать (кажется, последнее сейчас более вероятно!).

Теперь вы должны вжиться в роль своего персонажа, стать им, научиться думать так, как думал бы он, рассуждать так, как соображал бы он, и решать проблемы так, как решал бы их он. Вы успешно справитесь со всеми заданиями, и ваш персонаж останется в живых, только если вы вложите в него собственную индивидуальность.



ЖИЗНЬ В ЭТОМ БЕЗУМНОМ МИРЕ

Как и в реальной жизни, в игре у персонажей есть основные потребности, необходимые для того, чтобы выжить. Вам обязательно надо будет каждый день пару раз что-нибудь съесть. Если у себя в котомке вы несёте пищу, то съедите что-нибудь автоматически, но постарайтесь сделать так, чтобы пайки не истощились.

Также вам нужно спать (значок “Сон” находится на панели значков “особых действий”), чтобы восстановить очки здоровья, выносливости и магии. Без сна вы быстро истратите их. Лучше всего спать в ночное время, так как путешествовать при свете дня безопаснее. К тому же герои печально известны тем, что часто часто пытаются вообще не спать, так как хотят успеть всё на свете. Однако, выбирая место для ночлега, вы должны быть осторожны, иначе можете проснуться именно тогда, когда кто-нибудь решит перекусить вами на ночь.

Так же как и в реальной жизни, основные потребности часто стоят денег. Чтобы их заработать, вы можете выполнять задания (их вы увидите на доске объявлений в зале Гильдии), побеждать ценных и богатых чудищ или (самое худшее) получить работу в замке. Монеты этого государства — “золотой” и “серебряный”, и 1 золотой равен 10 серебряным.

Припасы, такие как еда, снаряжение, волшебные заклинания и зелья исцеления, можно купить в местных магазинах. Вы будете нести почти всё своё снаряжение в котомке. Максимальный вес вещей, который вы можете переносить, определяется вашей силой и весом снаряжения.

Если по какой-то причине вы спешите (на хвосте висит чудовище или ещё что-нибудь такое), выберите значок “сбежать” (в меню особых действий), чтобы двигаться скорее. Но всё-таки не бегите слишком долго, иначе скоро запыхаетесь и устанете. Выберите значок “идти”, чтобы продолжить идти как обычно.

Разговоры с другими персонажами

В Шпильбургской долине вы встретите много странных существ. Некоторые из них люди, а некоторые — другие существа. Большинство из них знает то, чего вы не знаете, и то, что вам нужно узнать. Говоря с ними, вы можете добыть эти знания.

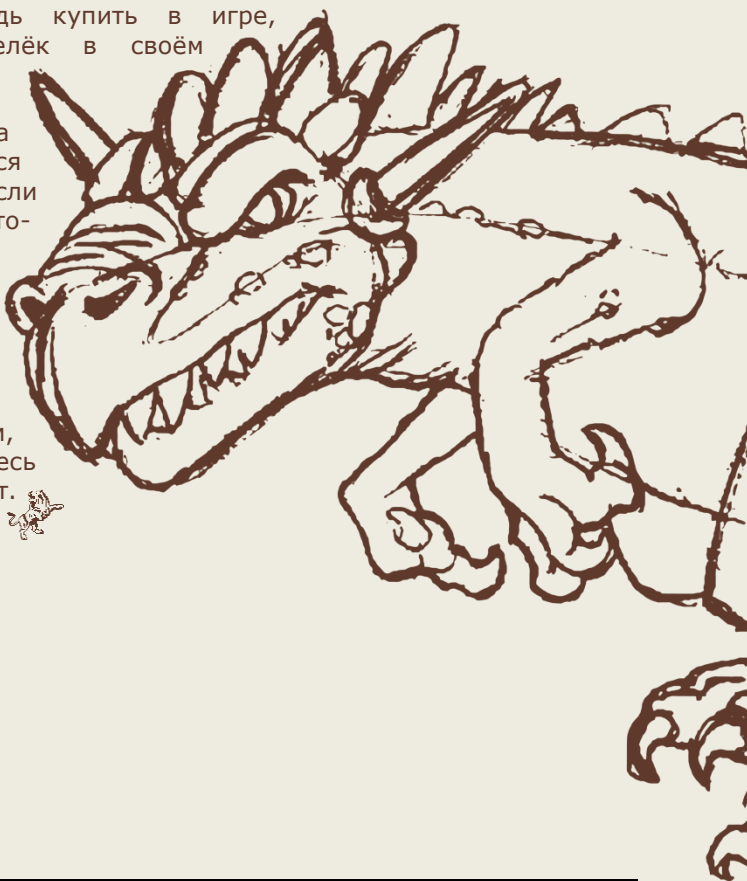
Вы можете ПОГОВОРИТЬ с каждым, кого встретите (щёлкайте значком ROT на них). Вам стоит запоминать или записывать всё, что кажется важным, так как беседы снабдят вас подсказками к большей части головоломок, которые вам необходимо разгадать, чтобы стать Героем.

От многих ответов на ваши вопросы будет зависеть развитие беседы, которое может быть полезным или приведёт вас к другим персонажам, которые смогут предоставить вам полезные сведения. Обращайте внимание на всё, что вам скажут, и не зевайте!

Покупка и продажа

Чтобы что-нибудь купить в игре, нажмите на кошелек в своём инвентаре, затем щёлкните этим кошельком на продавце. Появится “окно покупки”, если продавец продаёт что-то нужное вам.

Чтобы что-нибудь продать, щёлкните на вещи, которую хотели бы продать, затем щёлкните на том, кому собираетесь продать этот предмет.



ПОБЕДА В ИГРЕ

Когда вы успешно завершите сюжет игры "В поисках славы" (Quest for Glory), то у вас появится возможность сохранить своего персонажа для того, чтобы продолжить играть им в следующей части игры, "В поисках славы 2: Испытание огнём" (Quest for Glory 2: Trial by Fire). В сообщении после победы в игре вас попросят вставить отформатированную дискету для записи информации о вашем герое. Берегите эту дискету, поскольку она позволит вам начать "Испытание огнём" с преимуществом.

Перенос персонажа в следующую часть игры

По окончании сюжета игры у вас будет возможность сохранить в файле все характеристики вашего персонажа и все его деньги, чтобы перенести их в "Quest for Glory 2: Испытание огнём" или "Quest for Glory 3: Возмездие за войну".

Когда появится сообщение об этом, измените название файла на то, которое вас устраивает, или оставьте стандартное. В том же окне выберите букву диска, на который собираетесь сохранять игру (**C:** - папка игры, **A:** - флоппи-привод, если он у вас подключён или эмулирован через DOSBox).

Например, если вы введёте **C:glory1.sav**, то ваш персонаж будет записан в папку игры в файл "glory1.sav".

После этого вы можете в

любое время скопировать данный файл в папку со второй или третьей частью Quest for Glory (и в EGA-оригинале, и в VGA-ремейке второй части он должен хорошо работать).

Чтобы начать игру за сохранённого персонажа, выберите в главном меню пункт "Перенести Героя" (Import a Hero).

Внимание: если флоппи-привод не подключён и не эмулирован до запуска игры, то при выборе буквы диска A: файл не сохранится!

БОЙ

Мир полон чудовищ и злодеев, и если вы хотите остаться в живых до тех пор, пока не станете Героем, то вам обязательно следует научиться сражаться с ними. Схватка начнётся, когда противник подойдёт к вашему персонажу достаточно близко, чтобы ударить его. Бой будет происходить в месте, где вы столкнётесь с противником (что позволит двигаться и стратегически планировать действия), или на отдельном экране, где противник будет показан крупным планом.



Когда вы столкнётесь с чудовищем, вам нужно будет действовать быстро. Вы можете бросать кинжалы или колдовать подходящие заклинания, пока чудище ещё на расстоянии, либо можете скрестить с ним оружие, когда оно подойдёт поближе.

Расчёт времени — это самый важный элемент боевой стратегии в игре «В поисках славы» (Quest for Glory). Старайтесь ударить, когда ваш противник «откроется», а когда ожидаете его атаку, лучше защититесь. Выбор между блокированием и уклонением от ударов будет зависеть от ваших навыков и снаряжения.

Когда вы вступите в бой с чудовищем, в правом нижнем углу экрана появится «боевое меню». Есть три вида боевых меню: одно для воинов (меч), другое для воров (кинжал), а третье для магов (заклинания). Меню с мечом или кинжалом будет появляться автоматически, — это зависит от того, какое оружие у вас есть. Вы можете переключаться между этим меню и меню магии, щёлкнув мышью на середине меню или нажав клавишу [5] в середине доп. клавиатуры. Вы можете сражаться, выбирая свои действия в боевом меню с помощью мыши или джойстика или нажимая соответствующие клавиши на доп. клавиатуре.

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

БОЕВОЕ МЕНЮ ВОИНА

АЛЬТЕРНАТИВНОЕ МЕНЮ

РУБАЩИЙ УДАР
Вы нанесёте противнику удар.



Вы нанесёте противнику колющий удар.



ПАРИРОВАНИЕ
Вы загордитесь щитом, блокируя удары противника

УКЛОНЕНИЕ
Вы уклонитесь от удара противника.

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

БОЕВОЕ МЕНЮ ВОРА

АЛЬТЕРНАТИВНОЕ МЕНЮ

УКЛОНИТЬСЯ ВЛЕВО
Вы уклонитесь влево от удара противника.



УКЛОНИТЬСЯ ВПРАВО
Вы уклонитесь вправо от удара противника.



ГЛАВНОЕ МЕНЮ

БОЕВОЕ МЕНЮ МАГА

АЛЬТЕРНАТИВНОЕ МЕНЮ

РАЗРЯД
Вы используете заклинание РАЗРЯД.



СБЕЖАТЬ
Вы убежите от противника, выйдя из боя.



ОГНЕННАЯ СТРЕЛА
Вы бросите в противника заклинание ОГНЕННАЯ СТРЕЛА.

ОСЛЕПЛЕНИЕ
Вы ослепите противника заклинанием ОСЛЕПЛЕНИЕ.

БОЙ НА ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ КЛАВИАТУРЕ



Если вы почувствуете, что ситуация выходит из-под контроля, переключитесь на меню магии и выберите значок СБЕЖАТЬ, чтобы удрать.

Многих сражений можно избежать, и иногда это будет мудро. Тем не менее, для человека, стремящегося стать героем, бой — это один из лучших способов тренировки и улучшения навыков. Каждый раз, когда вы наносите поражение чудовищу, вы приобретаете ценный опыт, который повысит ваши шансы в будущих битвах. Запомните: всегда обыскивайте тело своего противника (щёлкнув на его теле указателем РУКА), ведь некоторые существа носят с собой деньги или другие полезные предметы.

В большинстве случаев во время боя показываются “полосы статуса”, что позволяет вам видеть количество очков здоровья, выносливости и маны (магической энергии) вашего персонажа. Когда вас ранят, очки здоровья уменьшаются. Очки выносливости вы используете, когда упорно сражаетесь или применяете свои навыки. Когда очки выносливости истощатся, энергия будет браться из здоровья. Когда же закончатся и очки здоровья, персонаж умрёт. Полоса здоровья показывается и у вашего противника, отмечая то, насколько сильно он ранен.



НАВЫКИ ВОРА

У персонажей-воров есть два особых навыка: “взлом” и “скрытность”. Чтобы использовать эти навыки, щёлкните на отмычке в своём инвентаре и нажмите ею на нужном замке или выберите значок КРАСТЬСЯ из меню особых действий, чтобы передвигаться тихо. Когда закончите “подкрадываться”, выберите там же значок ИДТИ, чтобы продолжить идти с нормальной скоростью. Подкрадывание поможет вам идти, не будучи увиденным или услышанным чудовищами и другими врагами.



ИГРА В “ШВЫРЬ-ДА-ХВАТЬ”

В Гильдии Воров вы можете сыграть в игру “Швырь-да-хвать”, метание кинжалов в мишень. Её правила просты:

“Вы с Шефом по очереди швыряете кинжалы в мишень. Каждый из вас проходит три круга этой игры, а за каждый круг метает кинжал три раза. Как и в игре в дротики, чем ближе к центру мишени воткнётся нож, тем выше будет количество набранных очков. Наберёте больше, чем соперник, — выиграете ставку.

Настраивайте угол метания и силу броска клавишами-стрелками или мышью в соответствии с положением вашей руки. Нажмите [ENTER] или щёлкните по маленькой мишени игры “Швырь-да-хвать”, чтобы кинуть кинжал”.

Игра лёгкая, вы сразу разберётесь.



ЛАБИРИНТ МАГА ЭРАЗМУСА

Сначала прочтите раздел “Как играть в лабиринт мага” в своём руководстве “Заочная школа знаменитого искателя приключений”. У игры Эразмуса мало отличий от обычного “лабиринта мага”.

Экран лабиринта состоит из двух “полос статуса” и четырёх “кнопок заклинаний”, а лабиринт усеян мостами, лестницами и валунами. Две деятельные “букашки” пытаются не упасть с утёсов. Синее существо ваше, а пурпурное принадлежит Эразмусу. Цель — помочь своей букашке выиграть.

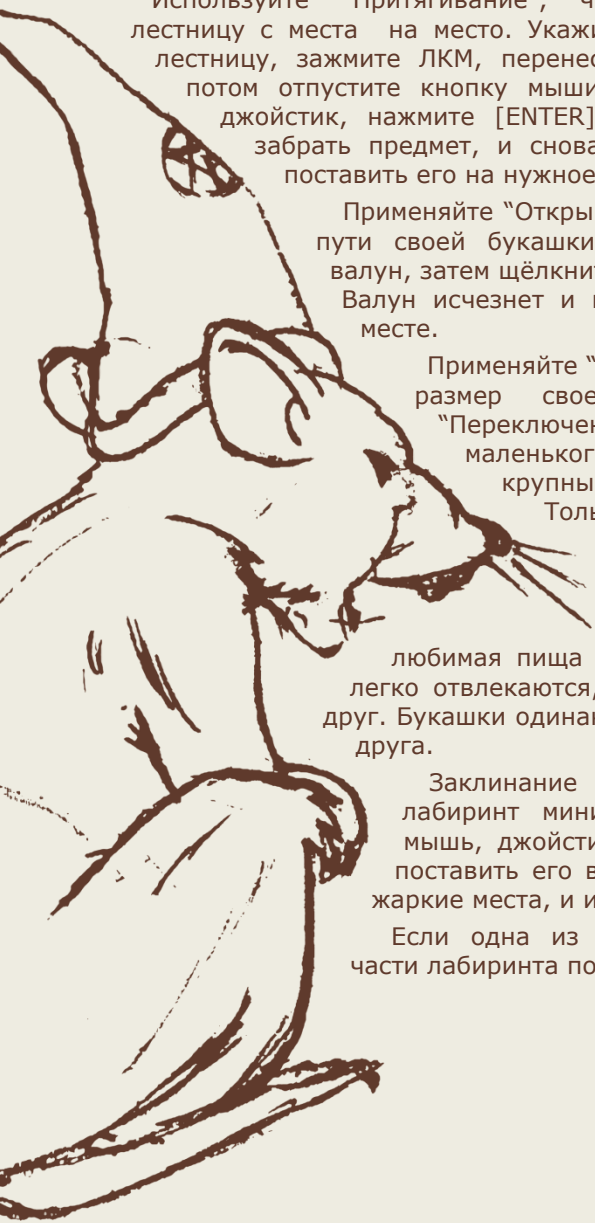
“Полосы статуса” показывают текущее количество ваших очков магии (ОМ) и количество времени, оставшееся до окончания действия вашего текущего заклинания.

Вы играете, наколдовывая заклинания на игровую доску. Если у вас есть мышь, просто щёлкните ею по кнопке заклинания, которое хотите использовать. На клавиатуре используйте клавиши-стрелки “влево” и “вправо”, чтобы передвигать указатель-меч на кнопку того заклинания, которое хотите применить, а потом нажимайте [ENTER], чтобы наколдовать это заклинание на доску. На джойстике передвигайте рукоятку в желаемом направлении и нажимайте кнопку [Огонь], чтобы применить заклинание.

Сразу после выбора заклинания начинается отсчёт времени. Время, которое у вас есть, зависит от уровня вашего навыка в выбранном заклинании. Исключение — заклинание “Переключение”, которое работает всегда и воздействует немедленно.



Как играть в игру Эразмуса



Используйте “Притягивание”, чтобы передвигать мост или лестницу с места на место. Укажите мышью на любой мост или лестницу, нажмите ЛКМ, перенесите предмет куда захотите, а потом отпустите кнопку мыши. Если у вас клавиатура или джойстик, нажмите [ENTER] (или кнопку [Огонь]), чтобы забрать предмет, и снова нажмите эту клавишу, чтобы поставить его на нужное место.

Применяйте “Открытие”, чтобы убирать валуны с пути своей букашки. Укажите на мешающий вам валун, затем щёлкните мышью или нажмите [ENTER]. Валун исчезнет и появится в другом (случайном) месте.

Применяйте “Переключение”, чтобы изменить размер своего существа. Каждый раз “Переключение” будет менять его размер: с маленького на средний, со среднего на крупный, с крупного на маленький.

Только маленькие букашки могут проходить через тоннели, только средние — карабкаться по лестницам; средние любят есть маленьких, и они сами — любимая пища для крупных букашек. Все они легко отвлекаются, когда рядом еда, хищник или друг. Букашки одинакового размера привлекают друг друга.

Заклинание “Огненная стрела” положит в лабиринт миниатюрное солнце. Используйте мышь, джойстик или клавиши-стрелки, чтобы поставить его в нужное место. Букашки любят жаркие места, и их привлекают источники тепла.

Если одна из букашек погибнет, в верхней части лабиринта появится новая.



ПРОХОЖДЕНИЕ “В ПОИСКАХ СЛАВЫ I” (QUEST FOR GLORY I)

ВНИМАНИЕ! Следующий раздел содержит подсказки, которые могут не захотеть увидеть опытные игроки. Продолжайте чтение, **ТОЛЬКО** если вам трудно понять, как начать играть в игру “В поисках славы” (Quest for Glory).

- Начав игру, вы увидите объявление “Требуется Герой” и три надписи. Первая из них, “Вступление”, будет “выделена” синим прямоугольником. Выберите её, нажав [ENTER], щёлкнув ЛКМ или нажав [Огонь] на джойстике, чтобы увидеть волнующее вступление и список авторов. Затем наденьте свои доспехи, возьмите меч и щит и приготовьтесь к чудесным поискам в игре “В поисках славы” (Quest for Glory).
- На “экране выбора персонажа” щёлкните мышью на табличке с названием “Воин”, передвиньте на него указатель с помощью джойстика или нажмите клавишу [TAB], чтобы выделить табличку “Воин”, затем нажмите [ENTER] или [Огонь], чтобы выбрать воина.
- Теперь вы видите “таблицу навыков персонажа”, описывающую способности вашего персонажа.
- Щёлкните мышью, нажмите [TAB] или используйте джойстик, чтобы выделить **ВЫНОСЛИВОСТЬ 25**.
- 10 раз щёлкните ПКМ, 10 раз сдвиньте джойстик вправо или столько же раз нажмите клавишу-стрелку “вправо”. Теперь ваша выносливость равна 75.
- Назовите своего Героя.
- Выберите мышью СТАРТ и щёлкните ЛКМ либо нажмите [ENTER] или [Огонь], чтобы начать игру.
- После большинства ваших действий будет появляться окно с сообщением. Нажимайте [ENTER], чтобы убирать такие окна и продолжать игру.
- Теперь вы в городе Шпильбург. Прочитайте сообщения.
- ПОСМОТРИТЕ на шерифа (щёлкните значком ГЛАЗ на шерифе).

- ПОСМОТРИТЕ на Отто (щёлкните значком ГЛАЗ на Отто).
- Выберите значок ИДТИ (либо в меню сверху экрана, либо выберите нужный указатель, несколько раз нажав ПКМ или сочетание клавиш "Shift-щелчок кнопкой мыши") и, используя кнопки мыши, клавиши-стрелки или джойстик, переведите своего героя к верхнему правому углу экрана. Выйдите за пределы этого экрана, подойдя к самому правому его краю.
- ПОСМОТРИТЕ на фрукты (щёлкните значком ГЛАЗ на фруктах).
- ПОСМОТРИТЕ на девушку-кентавра (щёлкните значком ГЛАЗ на ней).
- ПОГОВОРИТЕ с девушкой-кентавром (щёлкните значком РОТ на ней, выбрав его среди указателей). Добудьте столько сведений, сколько сможете.
- Выберите указатель ИДТИ. Используя мышь, клавиши-стрелки или джойстик, выведите своего героя за пределы левой части экрана.
- Если герой двигается слишком медленно, несколько раз нажмите клавишу [+] или, зайдя в панель управления (значок "рычаг") через меню, которое появляется в верхней части экрана при подведении указателя туда или при нажатии [ESC], передвиньте вверх рычажок под подписью "ТЕМП".
- ОСМОТРИТЕ окрестности (используя указатель ГЛАЗ).
- Используя клавиши-стрелки или мышь, приведите своего героя к двери таверны (знак над дверью подскажет вам, в каком она доме). Щёлкните указателем РУКА на двери, и она откроется.
- Теперь вы в таверне. ОСМОТРИТЕСЬ и прочитайте сообщения.
- Используя панель управления или нажав клавишу [F5], СОХРАНИТЕ игру. Щёлкнув в панели управления по надписи ЗАПИСЬ, назовите сохраняемую игру "в таверне".
- Приведите своего героя к чистому свободному барному стулу.
- Щёлкните РУКОЙ на стуле, чтобы сесть.
- ПОГОВОРИТЕ с барменом (указатель РОТ).

- Когда появится меню разговора, выберите “Спросить о напитках”.
- Далее выберите “Спросить о дыхании дракона”.
- Перейдите в ИНВЕНТАРЬ (значок “сумка” в меню) и выберите свой кошель с деньгами.
- Щёлкните указателем-кошельком по бармену.
- Выберите “Дыхание дракона”.
- (Ой! Как же хорошо, что вы сохранили игру!).
- Используя панель управления или нажав клавишу [F7], ЗАГРУЗИТЕ игру.
- Игра загрузится, вернув вас на то же место, где вы сохранили игру. Всё, что вы сделали после сохранения, теперь пропало. Давайте попробуем что-нибудь ещё.
- Подведите своего героя к правому барному стулу.
- ПОСМОТРИТЕ на этот стул.
- Может быть, Шпильбургу и правда нужен тот, кто зачистит эти места!
- Теперь, когда вы познакомились со Шпильбургом и миром игры “В поисках славы” (Quest for Glory), нажмите [F9] или выберите СНАЧАЛА в панели управления, чтобы завершить игру. Затем выберите “Новая игра” и создайте героя и его навыки самостоятельно. почаще сохраняйте игру и желаем как следует повеселиться!



АВТОРЫ

**ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ
ПРОДЮСЕР:** Кен Уильямс

**ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ
РУКОВОДИТЕЛЬ:** Билл Дэвис

ПРОДЮСЕР: Стюарт Мулдер

**СЦЕНАРИСТЫ И РЕЖИССЁРЫ
ИГРЫ:** Лори Энн Коул и Кори Коул

КОНЦЕПТ-ХУДОЖНИК: Артуро Синклер

ВЕДУЩИЕ ПРОГРАММИСТЫ: Том ДеСальво
Оливер Брелсфорд
Боб Фишбах

КОМПОЗИТОР: Марк Зайберт

МУЛЬТИПЛИКАТОРЫ: Джонатан Бок
Джерри Мур
Уиллис Вонг
Диана Уилсон
Марк Хаджинс
Фрэнк Феррелл
Джефф Кроу
Артуро Синклер
Глория Гарланд
Эрик Каснер
Роджер Харди
Ричард Пауэлл

ХУДОЖНИКИ-ДЕКОРАТОРЫ: Артуро Синклер
Джонатан Бок
Боб Глисон
Синди Уокер
Уиллис Вонг
Фрэнк Феррелл
Глория Гарланд
Терренс К. Фоллс

ПРОГРАММИСТЫ: Вана Н. Бэйкер
Ричард Аронсон
Бретт Миллер
Карлос Эскобар
Роберт Мэллори
Гэри Камигавати
Шон Муни

**СИСТЕМНОЕ
ПРОГРАММИРОВАНИЕ:** Ларри Скотт
Дэн Фой
Джек Манье
Кен Кох
Джефф Стивенсон
Кристофер Смит
Марк Вилден
Дж. Марк Худ

ЗВУКОВЫЕ ЭФФЕКТЫ: Обри Ходжес
Спайк Джонс

КОНТРОЛЬ КАЧЕСТВА: Джон Рэтклиф
Майк Бросиус
Джо Карпер
Дэйв Клингман
Майк Пикхинк

ДОКУМЕНТАЦИЯ: Лори Энн Коул
Лорелея Шеннон

ДИЗАЙН РУКОВОДСТВА: Марк Эмпи

КОММЕНТАРИИ ПЕРЕВОДЧИКОВ ИГРЫ

Перевод игры длился долго, и в него постоянно вносились исправления, баги, ошибки, улучшения и другие изменения – как полезные, так и вредные. Начиная с 2009 года раз в несколько месяцев проходили тесты. Тест – найдены ошибки перевода и множество багов – обсуждение – редактирование – исправление багов – опять тест – новые баги и ошибки – и т.д. по кругу, пока не настало время, когда багов практически не осталось; только после этого игра была выпущена.

Как известно, любой хороший перевод следует начинать с составления глоссария. Впервые он обсуждался ещё в 2006 году. Многие названия и имена в игре менялись неоднократно, например:

1. Eranas's Peace: Спокойствие Эраны – Мир Эраны – Покой Эраны (*в последнем варианте, как и в оригинале, несколько значений: «спокойствие», «комната» и «место погребения»*);

2. Hero's Tale Inn: Корчма геройских баек – таверна «Геройская байка» – таверна «Байка героя» (*последнее больше всего подходит, так как во 2-й части игры Шамин и Шема объясняют, что открыли её для того, чтобы их нашёл какой-нибудь герой*);

3. Ice Giant: ледяной великан – снежный – инеистый (*это название соответствует терминологии скандинавских мифов; он же из Ётунхейма*);

4. Pferdefedern: Меринпух – Пфердефедерн (*в первом варианте – перевод фамилии кентавра с немецкого языка, а во втором – транслитерация, в которой сохраняется звучание фамилии, подобное конскому ржанию и фырканию*);

5. Weapon Master: оружейный мастер – мастер над оружием – мастер сражения на мечах – мастер фехтования – учитель фехтования (*всё это подходит ему, но нашего героя он именно учит*);

6. Thief Chief: Вор-Командор – Патрон – Шеф (*последнее не только наиболее близко по значению к оригиналу, но и знакомо нам по классическому фильму; кроме того, его прозвище нужно было вставлять в очень маленькую картинку в мини-игре «швырь-да-хватъ», и по количеству букв подошёл только «Шеф»*);

7. Trigger Spell: заклинание «Активировать» – «Переключение» (*это слово точно соответствует значению оригинала*).

Множество споров вызвали немецкие (и даже французские!) слова и имена, которых в игре немало. В конце концов решили их не переводить, чтобы сохранить атмосферу немецкого городка. Большинство из них транслитерировано, но несколько оставлено ради аутентичности:

а) Эразмус любит ввернуть немецкое или французское словечко, поэтому при переводе или транслитерации эта особенность его речи исчезла бы;

б) среди паролей гильдии воров только «пурпурный завр» не является немецким словом, а остальные – это культурные отсылки, которые трудно было бы понять, если бы мы не оставили их на немецком языке. Кстати, оба варианта ответов горгулье об этом пароле (Schwertfisch и Swordfish)

переводятся как «рыба-меч», так что в случае перевода абсолютно всех названий стало бы непонятно, чем они отличаются;

в) в парочке мест присутствует ругательство «knochelkopf», которое нельзя перевести буквально, да и в переводе оно было бы довольно грубым ругательством. Если бы разработчики хотели, чтобы это слово было понятным, они не писали бы его на немецком языке.

Несколько раз редакторы составляли таблицы из 50-200 сложных фраз и обсуждали различные варианты их перевода. Спорили о многозначных словах и выражениях, оттенках значений, цитатах и многом другом, пытаюсь найти компромиссный вариант, и, наконец, вносили его в перевод. Попробуйте много раз пощёлкать («посмотреть») по деревьям, камням и кустам в игре – найдёте множество описаний, буквальных или смешных, – их дали этим предметам разработчики. Редакторы устраивали их обсуждение несколько раз. То же самое можно сказать и о предметах в магическом магазине Зары и башне волшебника. В некоторых особо сложных случаях мы даже консультировались с авторами оригинальной игры (спасибо Кори Коулу за ответы и благосклонность!).

В игре громадное количество самых разных шуток. Анекдоты волшебника и его фамильяра изобилуют каламбурами, перекличкой значений и цитатами. У чернокнижника из игры слов состоит вся речь. Сообщения о смертях главного героя тоже пестрят самыми разными метафорами, фразеологизмами, отсылками и прочими средствами художественной выразительности. Много примеров приводить не будем (таких мест в игре сотни, и о них можно написать целую книгу), скажем лишь о парочке:

1. Ответ шута на вопрос, чем он занимается: *For thirty years I was the Court Jester. Now I jest enjoy watching other people take the pratfalls. Тридцать лет я был шутом при дворе. Теперь сижу при дверях и потешаюсь над тем, как другие сногшибательно делают себя посмешищем.*

2. Реакция главы воров на вопрос персонажа-вора о том, что такое воровство: *Child, you are a thief. Stealing is how you make a living. So go out there and steal something and hopefully you'll get, that is, you won't get caught.* Парень, ты вор. Воровство – это то, чем ты зарабатываешь себе на жизнь. Поэтому пойди и укради что-нибудь, и, будем надеяться, тебя поймают... в смысле, ты поймаешь удачу.

3. Сообщение, которое появляется, если попытаться взять «рукой» одного из парящих духов: *You don't get ghosts. Ghosts get YOU! Тебе не удержать привидение. Ты можешь только стать им одержимым!*

Изображения-надписи, присутствующие в игре, несколько раз перерисовывались и исправлялись нашими художниками. Теперь в игре написано по-русски всё, включая надписи, «выжигаемые» драконом. Рисунки переведены и похожи по стилю изображения на оригинал настолько, насколько это вообще возможно.

Самым проблемным местом на последнем этапе тестирования и редактирования стал диалог с горгульей у подножия башни на горе Цауберберг. Представьте себе: там более 50 вариантов вопросов и ответов! Когда будете проходить игру, сохранитесь перед этим местом и

попробуйте всё время отвечать неправильно; каждый раз будет новая шутка горгульи над вашим ответом (чаще всего в её словах встречаются цитаты и аллюзии), – и каждый раз варианты вашего ответа горгулье будут меняться: одни – появляться, другие – исчезать. Все эти фразы обсуждались очень долго – у одних перевод оказывался спорным, а другие вообще не были понятны, но в конце концов значение всех выражений удалось выяснить. Однако оставалась ещё одна проблема: рамки ответов перекрывали друг друга, и потому часть некоторых из них не была видна. Пришлось сделать так, чтобы длина ответов соответствовала оригиналу, а в тех местах, где так не получалось, изменить координаты рамок. И тестировать, тестировать, тестировать, пока нужный результат не был достигнут.

Разработчики VGA-версии оставили в ресурсах множество нереализованных задумок. Так, в EGA-версии кобальд говорил, но в VGA-версии его реплику отдала диктору, хотя в игровых ресурсах находится изображение его лица и анимация.



Как должен был выглядеть разговор с Кобальдом

Нами было восстановлено несколько скриптов, запускающих анимации, – и теперь в игре можно видеть некоторые дополнительные «спецэффекты», хранившиеся в её ресурсах, но ранее не использовавшиеся. Также нами был поправлен один существенный недостаток «движка» игры, а именно: текст, включающий в себя символы, выходящие за рамки латиницы, и при этом заключённый в скобки, не отображался. Эта ошибка, присутствующая в переводах на языки, содержащие в себе, в частности, символы с диакритическими знаками, была исправлена в русской версии игры как при запуске в DOS/DOSBox, так и при использовании ScummVM (за последнее – спасибо разработчикам этой программы).

Однако в финале игры всё ещё остались недоработки разработчиков: они хотели сделать пролёт Героя на ковре-самолёте над долиной (такой

же, как в EGA-версии), даже нарисовали пейзаж (его вы, кстати, можете увидеть на одной из первых страниц «Книги подсказок») и почти закончили скрипт, – но, вероятно, у них не осталось времени на то, чтобы доделать задуманное. А если нажимать «посмотреть» на каждом существе в толпе, чествующей героя в главном зале замка, то вы увидите только имена разработчиков, тогда как в ресурсах игры есть имена каждого, кто находится в ней (а это почти все персонажи игры!); но, чтобы появлялись все имена, потребуется долго и упорно изменять координаты появления игровых сообщений на этом экране. Может быть, кто-нибудь когда-нибудь сумеет реализовать то, что не успели осуществить разработчики; а мы сделали всё, что смогли.

Среди багов самым распространённым оказалось перекрывание портретов персонажей текстом в том случае, если его было слишком много; тогда после диалога кусочек портрета оставался на месте до самого выхода главного героя из комнаты. Даже в оригинале такое иногда встречалось. Чтобы избежать этого бага, мы как можно сильнее сокращали перевод в таких местах, одновременно с этим стараясь сохранить смысл высказывания.

Тем не менее все проблемы теперь решены. Удачи вам в игре!

Комментарии переводчика руководства

Уважаемые читатели-игроки!

В дополнение к тому, что уже написано о самой игре, освещу особенности перевода основного руководства. Это замечания о том, чем это руководство отличается от английской версии и в чём причины таких изменений. Конечно, для некоторых такие «технические моменты» будут не очень интересны. Этим читателям я предлагаю обратить внимание на комментарии к другим руководствам: о сложных и интересных местах их перевода можно прочесть в «послесловии» к «Заочной школе знаменитого искателя приключений» и «комментариях» к «Книге подсказок».

В древние времена, когда были выпущены лишь первые бета-версии перевода (в которых было очень много багов и неправильно переведённых мест), кто-то из первых участников проекта сделал черновой перевод второй половины одного из руководств. Через несколько лет, осенью 2018 года, работать над руководствами начал я. Отредактировав уже переведённое, взглянул повнимательнее на разделы установки и запуска и... обнаружил, что это руководство к EGA-версии Quest for Glory.

Изрядно удивившись тому, почему раньше этого не заметил, я сравнил его с документацией к обеим версиям (EGA и VGA) и увидел, что основное руководство к VGA-версии почти полностью совпадает со второй половиной руководства к EGA-версии, но в нём отсутствует много необходимых сведений – например, описание горячих клавиш (ведь намного приятнее играть с помощью клавиатуры, указывая мышкой только направления движения, чем играть, выполняя все действия щелчками мышки?). А вот руководство к EGA-версии такими недостатками не страдает и является полным и целостным; но и в нём нет разделов,

описывающих значки и указатели, – зато они есть в «техническом руководстве», подходящем для всех игр компании Sierra (называется оно «Sierra Game Manual»; кстати, вторую половину этого руководства занимает реклама, которую я, конечно же, не переводил), шедшее в комплекте с основным «куцом» руководством к VGA-версии.

Посоветовавшись с другими участниками перевода игры, я решил объединить некоторые разделы этих документов с основным руководством к VGA-версии, в результате чего удалось сократить число страниц, сохранив информацию из всех руководств. Расскажу подробнее и яснее о том, как создавалось переведённое руководство:

1. Закончив переводить остальные части руководства к EGA-версии (теперь если будет переведена и эта версия игры, то руководство к ней уже будет готово), я изменил места, в которых говорится о парсерном вводе, на описания действий в VGA-версии, где используется тип управления «укажи и щёлкни» (point-and-click), и сверил совпадающие места с игрой.

2. Из руководства к EGA-версии взял то, что находится теперь в крупном разделе «В игре»: описания установки и запуска, а также горячие клавиши (большинство из них работает и в VGA-версии, а те, что не работают, удалены из переведённой главы). Оглавление составлено в соответствии с порядком разделов из старой версии руководства; а ещё оттуда же перенесены правила мини-игры «швырь-да-хвать».

3. Из «Sierra Game Manual» взяты описания значков и указателей (большая часть крупного раздела «Панель управления»; но главы о сохранении и загрузке игры перенесены из руководства к EGA-версии). Они приведены в соответствие с тем, как выглядят в Quest for Glory, – теперь это скриншоты из игры (так как «Sierra Game Manual» предназначено для всех игр Sierra, значки там выглядят обезличенно, а некоторые и вовсе отсутствуют в QfG). Два значка («выбросить» и «поднять» предмет) описаны мною самостоятельно в том же стиле, что и остальные значки.

4. Из руководства к 3-й части QfG перенесена глава «Покупка и продажа», потому что авторы совсем не зря описали эти действия там: способ их выполнения неочевиден. А ещё добавлена глава «Перенос персонажа» – как в остальных частях игры.

5. Затем всё руководство было отредактировано и свёрстано другими участниками перевода, которые вместе со мной готовили всю документацию к выпуску. Одни изображения были заменены на скриншоты, сверху фоновых рисунков у них получилось поместить переведённый текст. В это же время проходило последнее тестирование двух предрелизных версий перевода игры. Тест завершился почти одновременно с завершением работы над руководствами. Перевод выпущен – ура!



ВелоВояджер

АРХИВНЫЙ РАЗДЕЛ

Ниже приводится перевод разделов оригинального руководства пользователя, которые авторы русификации сочли на сегодняшний день неактуальными.

Установка в дос и запуск

1. Файлы “README”

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: если на вашей игровой дискете есть файл README, то в нём может содержаться важная информация и инструкции, которых ещё не было в наличии в то время, когда были напечатаны эти документы и остальные материалы для этой игры.

2. Файл “README” для DOS

Файл “README” находится на “стартовой” дискете. В некоторых играх вы можете прочитать этот файл во время установки. В других играх Sierra вам нужно выполнить следующие действия:

В командной строке ДОС смените букву текущего дискового устройства на букву дисководов, содержащего первую дискету. Потом введите **more<readme**, чтобы вывести файл README на экран.

Пример А: **more<readme**

Пример Б: **more<read.me**

3. Дисководы гибких дисков и создание резервных копий

Всегда стоит делать резервные копии дискет с вашей основной программой, чтобы продлить жизнь основной дискете и защитить её от несчастных случаев. Используйте руководство к своему компьютеру, чтобы сделать копии всех игровых дискет.

Если вы будете играть с дискет, а не с жёсткого диска, вам также необходимо отформатировать чистую дискету для записи “сохранений” игры.

4. Создание дискеты для сохранения игр

На самом деле сохранение игры на дискеты — это хорошая мысль, даже если вы играете в неё со своего жёсткого диска. Используя руководство к своему компьютеру, чтобы отформатировать чистую дискету, держите её под рукой для сохранения состояния своей игры. Чтобы узнать полезные советы о сохранении игры, прочтите раздел этого руководства “Сохранение игры”.

5. Установка игры

Вставьте резервную копию, которую вы сделали с первой дискеты, в свой дисковод гибких дисков. Введите букву дисковода, в который вставили диск, а затем поставьте двоеточие (например, а:) и нажмите [ENTER]. Введите **install** и нажмите [ENTER].

Ответьте на вопросы на экране, используя клавиши-стрелки “вверх” и “вниз”, чтобы выделить то, что вы собираетесь выбрать, а потом нажмите [ENTER], чтобы выбрать это. Вас спросят, хотите ли вы устанавливать эту игру на жёсткий диск. Если вы не хотите это делать, нажмите [ESC], чтобы пропустить этот шаг. Если вы хотите установить игру на свой жёсткий диск, введите его буквенное обозначение (обычно C) и следуйте инструкциям.

Обратите внимание: даже если вы устанавливаете игру на жёсткий диск, процедура установки запишет на первую дискету файл под названием RESOURCE.CFG. Чтобы установка завершилась правильно, ДИСКЕТА №1 НЕ ДОЛЖНА БЫТЬ ЗАЩИЩЕНА ОТ ЗАПИСИ. Установка не изменит и не запишет никаких других файлов на дискету №1.

6. Запуск игры

После завершения процедуры установки (INSTALL):

Запуск игры с дискет:

1. Вставьте дискету №1 в дисковод A:
2. Введите **a:** и нажмите [ENTER].
3. Введите **sierra** и нажмите [ENTER].

Запуск игры с жёсткого диска:

1. Находясь в корневом каталоге диска, введите **cd \sierra** и нажмите [ENTER].
2. Введите **hero** и нажмите [ENTER].

7. Сохранение игры на дискеты

1. Нажмите клавишу [F5] или выберите ЗАПИСЬ в панели управления (изображение рычага). Появится меню сохранения игры.

2. Выберите СМЕНИТЬ КАТАЛОГ.

Нажмите [Возврат] ([Backspace]) или [Ctrl-C], чтобы очистить командную строку.

Введите букву дисковода, который вы используете для сохранения игры, а затем двоеточие (например, а:) и нажмите [ENTER].

3. Вставьте чистую отформатированную дискету в дисковод и нажмите [ENTER].

4. Введите название своей сохраняемой игры и нажмите [ENTER], чтобы закончить процедуру сохранения. Если ваша дискета для сохранённых игр заполнена, вы можете отформатировать её (но после этого все сохранённые игры будут стёрты с неё) и ещё раз использовать эту дискету или использовать другую отформатированную чистую дискету. Звуковые эффекты вкл./выкл. Используйте этот пункт, чтобы включить или выключить звуковые эффекты.





SIERRA®