ПРОЕКТ RUSIMON (PRCA)
И БЮРО ПЕРЕВОДОВ OLD-GAMES.RU
ПРЕДСТАВЛЯЮТ

Simon the Sorcerer 2
PC CD-версия

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

2016

Оглавление

Вступление 3
О русификации 4
Версия перевода (v.1.0 от 29.04.2016) 4
Установка и запуск игры 4
Над русской версией работали 4
Распространение и контактная информация 5
Руководство к игре 6
На чем мы остановились в прошлой части 6
Короткий вариант 6
Скучный вариант 6
Ух... что это за диск такой? 7
Начало игры 8
Как играть 8
Ходим туда-сюда 9
Я без ума от управления!!! 9
Функции, функции, функции 11
Функция F10 11
Функция "Анти дежа-вю" 11
Функция "Убрать этот инфернальный грохот" 11
Функция "Солидарность, брат" 11
Опции сохранения/загрузки/паузы 12
Персональные проблемы 12
Проблемы с решением загадок 12
Послесловие 12
Создатели игры 13
Игру озвучивали 13

Copyright © 2016 Бюро переводов Old-Games.Ru

Вступление

Приглашаем вас посетить страну волшебства и сказок вместе с героем удивительного квеста **Simon the Sorcerer 2** - Саймоном. Он таскается по миру в нелепом балахоне, сыплет дурацкими шутками и хранит в своей смешной шляпе самые поразительные безделицы... Побродите вместе с ним потехи ради, послушайте его мудрейшие высказывания, ибо наш герой красив, как лиса, и хитер, как павлин. Речь его пестра дурацкими, устаревшими словами, а сам Саймон сумеет выбраться из любой сложной ситуации благодаря своей редкостной удаче, бесхитростному юмору и, конечно, волшебству. Приглашаем вас зайти вместе с Саймоном в болотный фастфуд и полакомиться слизьбургерами, поучаствовать в конкурсе магов, обставить там всех матёрых колдунов, заглянуть в королевский дворец, чтобы наколдовать королю смешную шляпу, и пробраться в королевскую сокровищницу, а там... а там, дальше, вас ждут самые потрясающие и невероятные приключения! Заходите, не пожалеете!

Строки, которые вы только что прочитали, были написаны в далёком 2005 году, когда игра Simon the Sorcerer 2 (дискетная версия) была переведена усилиями команды **RuSimon**, которая присоединилась к недавно на тот момент образовавшейся группе переводчиков **PRCA**, поставившими перед собой задачу перевода классических приключенческих игр ("квестов") от мастеров жанра из LucasArts и Sierra. Команда RuSimon выпустила перевод первой части Simon the Sorcerer (сначала флоппи-версии, затем и для CD), однако русификатор второй части игры, несмотря на серьёзную работу по переводу, редактированию и тестированию, так официально и остался в виде "pre-final версии от 7 января 2006 года". Хотелось ли перевести графику, ещё лучше отшлифовать перевод текста, или же какие другие причины привели к этому - никто уже и не вспомнит. Да и про перевод CD-версии игры как-то постепенно забыли. И вот лишь недавно проект был извлечён из дальнего чулана, с утилит сдута пыль, а тайное знание о том, как и где нужно менять байты в бинарных файлах, всплыло из глубин сознания... Несколько вечеров свободного времени потребовалось, чтобы собрать всё вместе, и мы снова счастливы порадовать вас релизом!

Dimouse, апрель 2016 г.

Copyright © 2016 Бюро переводов Old-Games.Ru

О РУСИФИКАЦИИ

Версия перевода (v.1.0 от 29.04.2016)

Перевод CD-версии игры Simon the Sorcerer 2 полностью основан на "pre-final" релизе русификатора флоппи-версии. Была проведена лишь техническая работа по адаптации проекта к новому формату ресурсов и исполняемого файла.

Таким образом, в настоящей русской версии игры полностью переведён текст, но не тронуты графика и озвучка.

Установка и запуск игры

Перевод распространяется в виде полной установленной версии игры (так называемый "фулл-рип") в разделе игр сайта Old-Games.ru. На этом же сайте можно обсудить перевод в разделе форума Переводы своими руками.

Запуск игры возможен как в среде MS-DOS, так и в более современных условиях - с помощью программ DOSBox и ScummVM, позволяющих запускать старые игры на множестве актуальных платформ, например, ОС Microsoft Windows или же смартфонах и планшетах под управлением Android и iOS.

Для отображения субтитров и озвучки в DOSBox (и MS-DOS) требуется нажать клавишу T, однако одновременное включение субтитров и озвучки возможно лишь при запуске в ScummVM. Для пропуска заставок используйте клавишу F5. Скорость отображения субтитров регулируется клавишами F1-F3.

Над русской версией работали

Переводчики и редакторы:	Dimouse Ерофея Frunze
Программисты:	Dimouse MaxEd
Подготовка руководства пользователя:	Dimouse
Благодарности:	Kirben, sev, Арик, Noelemahc, Butz, Виндовз, Termin8. RomZes, TimonMKII

Copyright © 2016 Бюро переводов Old-Games.Ru

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.

Замечания и предложения отправляйте по адресу translate@old-games.ru.

Copyright © 2016 Бюро переводов Old-Games.Ru

Руководство к игре

Нижеприведенный текст является переводом официального руководства пользователя игры Simon the Sorcerer II.

На чем мы остановились в прошлой части

(или "Купи же наконец первую часть, ты, жмот")

Короткий вариант

Саймон - это паренёк, случайно перенёсшийся в волшебную страну. Там на его долю выпало множество приключений, бла, бла, бла, он спас каких-то людей и т.д., и т.п., а также убил злого волшебника Сордида, который, вот сюрприз, хочет ему отомстить из могилы.

Скучный вариант

Вместо того чтобы начинать обычную тягомотину "однажды давным-давно" про предыдущие похождения Саймона, мы сюда вставили стенограмму с его приёма у психиатра в скором времени после его прошлого приключения.

Док: "Давай поговорим об этом ещё разок... Ты был волшебным образом перенесён..."

Саймон: "Телепортирован".

Док: "Телепортирован в другой мир?"

Саймон: "Другое измерение, я полагаю".

Док: "Другое измерение, где ты встретил гоблинов и гномов..."

Саймон: "И ещё дракона".

Док: "Дракона и, если у меня верно записано, какого-то говорящего червяка?"

Саймон: "Древесного червяка".

Док: "Древесного червяка, да".

Саймон: "И ещё женщину, которая превратилась в свинью".

Док: "И женщину-свинью, э... грубиянов-козлов Билли, говорящее дерево и каких-то волшебников".

Саймон: "Я был волшебником".

Док: "Ты был волшебником?"

Copyright © 2016 Бюро переводов Old-Games.Ru

Саймон: "Мне нужно было спасти другого волшебника".

Док: "Ещё один волшебник? Так, значит, было два волшебника?"

Саймон: "И ещё злой волшебник".

Док: "Так, ещё злой тоже?".

Саймон: "А про демонов я говорил?"

Док: "Конечно, демоны и маленькое зелёное существо, которое ест грязь".

Саймон: "И закончилось всё тем, что я столкнул злого волшебника в озеро лавы".

Док: "А, да! Ты всех спас, да?"

Саймон: "Вы не принимаете меня всерьёз, не так ли?"

Док: "Конечно, конечно. Я верю каждому слову".

Саймон: "Даже про ведущего в конце?"

Док: "Это моя работа, за которую я получаю деньги. Так как, ты говоришь, звали плохого волшебника?"

Саймон: "Сордид. Послушайте, я знаю, что это всё звучит несколько странно, но..."

Док: "Совсем нет. Совсем нет. Я вижу таких людей каждый день на неделе".

Саймон: "Спасибо за это. Я уж думал, что схожу с ума. Ха-ха-ха".

Док: "Я думаю, тебе не помешает хороший отдых, не так ли?"

Саймон: "Ну, на самом деле, я не против. Это тебя так выматывает. Я имею в виду спасение мира".

Док: "Я знаю тут неплохой госп... я имею в виду городок, который ты мог бы посетить... чтобы отдохнуть".

Саймон: "Звучит неплохо".

Док: "И ещё у меня есть для тебя новенькая рубашечка".

Саймон: "Понятно..."

Ух... что это за диск такой?

Эта круглая блестящая штука, которую вы держите в руках, на самом деле является предметом для игры в южноамериканское броненосное фрисби, с помощью которого определяется, достанется ли молодому претенденту в жёны принцесса из правящего племени. Цель состоит в том, чтобы вырубить взрослого броненосца, используя

Copyright © 2016 Бюро переводов Old-Games.Ru

три фрисби и половину кокоса, на расстоянии 20 метров. Однако по каким-то причинам, незнакомым местным аборигенам, западные исследователи, которые проходили через те места, часть использовали эти диски другим образом:

1. Они вставляли круглую блестящую штуку в устройство с формой круглой блестящей штуки, которое, в свою очередь, расположено в большой серой коробке (нужно вставить компакт-диск в CDROM).

2. Они стучали по тонкой пластиковой штуке, которая прикрепляется к большой серой коробке, из-за чего на квадратной серой коробке со стеклом спереди появлялись символы (они готовили свой компьютер для того, чтобы можно было запустить игры, то есть закрывали все остальные приложения, кроме собственно Windows).

3. Они ждали, когда запустится установка игры. Для некоторых из них установка автоматически не начиналась. Таким людям предстояло воспользоваться планом Б, который состоит в следующем:

Два раза нажмите на иконку "Мой компьютер" на рабочем столе,

Два раза нажмите на вашем CD-ROM диске (обычно это диск D:),

Два раза нажмите на программе 'SETUP.EXE' в появившемся окне.

Некто мистический и магический по имени Setup Wizard проводит их безболезненно по процессу инсталляции.

Когда это было завершено, они запускали игру впоследствии с помощью двойного нажатия мышью на файл 'SIMSTART' на их диске.

Начало игры

После установки и настройки игры вы вплотную подошли к последним достижениям в области приключений (ладно, это было последними достижениями в 1995 году, сейчас это называется "классика"). Мы вам рекомендуем взять отгул на неделю, отменить доставку газет и молока на дом и снять телефонную трубку.

Удобно ли вам сидится? Тогда приступим...

Как играть

Simon the Sorcerer - это приключенческая игра. Это значит, что в ней есть приключения. После начальной заставки игра сразу даёт вам управлять Саймоном (это тот парень в красном наряде и глупой шляпе). В заставке вам говорится, что нужно найти какой-то Мукусад для того, чтобы заправить магический шкаф, который отправит вас домой, а лучшее место для начала поисков - это замок.

Copyright © 2016 Бюро переводов Old-Games.Ru

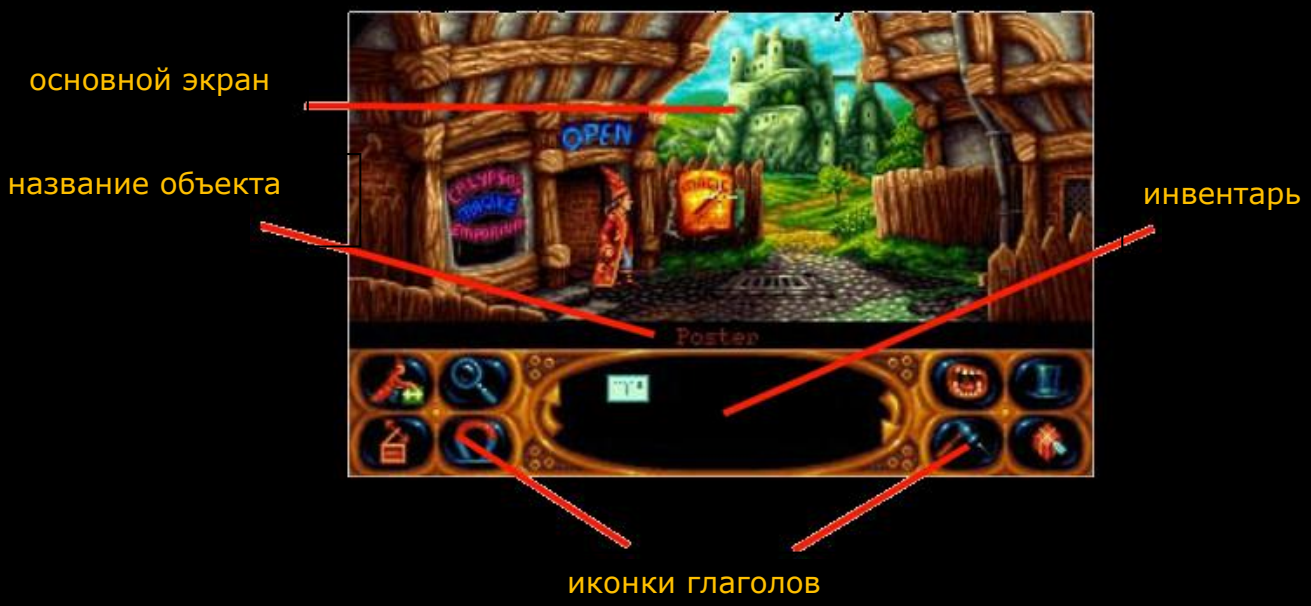
Ходим туда-сюда

Чтобы перемещать Саймона по экрану, просто нажимайте на ту область, куда хотите его отправить, с помощью курсора мыши, и Саймон туда пойдёт, если сможет. Если при этом у вас была выбрана иконка глагола, то она сменится на иконку движения. Предупреждаем, что в Simon 2 теперь есть скроллирующиеся экраны, так что всегда проверяйте, нет ли чего за краем экрана!

В некоторых местах выход за край экрана приведёт к тому, что Саймон окажется на карте. Эта карта отображает вид сверху того места, где в настоящий момент находится Саймон. Если указателем мыши поводить по карте, можно обнаружить разные другие места (текст с описанием места появится, когда на него будет наведён указатель мыши), а с помощью нажатия левой кнопки мыши можно направить туда Саймона. Карта города скроллируется влево и вправо - просто подведите курсор к краю экрана.

Я без ума от управления!!!

Управление Саймоном сделано таким простым благодаря нашему новому революционному и полностью оригинальному интерфейсу. Да, когда вы уже думали, что видели их все, вдруг появляется ещё один, совершенно такой же... почти. Для управления Саймоном используется 8 иконок в нижней части экрана (это те самые иконки, которые чудесно обрамляют инвентарь посередине). При нажатии на одну из них курсор изменится соответствующим образом; после этого при нажатии на нужную область экрана Саймон провзаимодействовует с ней так, как следует из обозначения иконки.



Copyright © 2016 Бюро переводов Old-Games.Ru

СМОТРЕТЬ - этот глагол говорит Саймону посмотреть на что-то. Уверен, это никого не приведёт в удивление. Кроме того, эта иконка выбирается по умолчанию, когда курсор находится в области глаголов и инвентаря.

ПОДОБРАТЬ - вероятнее всего, вы даже не прочитаете это, так что я просто не буду вас обижать рассказом о том, что означает эта иконка.

ТОЛКАТЬ / ТЯНУТЬ - с помощью неё можно как толкать, так и тянуть объекты.

ОТКРЫТЬ / ЗАКРЫТЬ - используйте этот глагол для того, чтобы открыть или закрыть объект в зависимости от его состояния. Для всех, кто тут особо одарён, это означает, что так можно открыть что-то закрытое и наоборот.

ГОВОРИТЬ - выберите этот глагол для начала переговорных процедур с другими персонажами в игре.

ИСПОЛЬЗОВАТЬ С - это самый многоплановый глагол из всех, так как покрывает все действия между объектами в игре. Большинство объектов нельзя использовать сами по себе, но только для взаимодействия с другими. Если первый объект, выбранный с помощью этой иконки, относится к таковым, курсор изменится на знак вопроса. Затем выберите предмет, с которым Саймон должен провзаимодействовать при помощи первого выбранного предмета.

ОТДАТЬ КОМУ - этот глагол - самая оригинальная штука, придуманная в игре Simon 2, так как все остальные его совмещают с глаголом ИСПОЛЬЗОВАТЬ. Мы же решили их разделить, так как есть очевидная разница между тем, чтобы отдать кому-то бензопилу или использовать её на нём. И это если не упоминать о том, что семь иконок смотрелось бы не очень... ну так вот, выбор предмета с помощью этого глагола приведет к изменению курсора на знак вопроса. Затем нужно выбрать что-то (это должен быть персонаж, иначе ничего не произойдёт), и Саймон отдаст предмет.

НАДЕТЬ - последний и, определенно, самый малозначительный из глаголов - это "надеть". Он - довольно очевидно - должен быть использован в тех редких (практически одном единственном, на самом деле) случаях, когда Саймону захочется натянуть на себя что-то новое из одежды.

Copyright © 2016 Бюро переводов Old-Games.Ru

Функции, функции, функции

В игре Simon the Sorcerer 2 нам действительно удалось придумать новые функции для жанра приключенческих игр!!! Это такой намёк для игровых журналов, чтобы добавили лишних баллов за оригинальность. Конечно, мы добавили и кучу старых функций, но надеемся, что никто их не заметит.

Функция F10

Оригинальное название этой функции происходит от того, что она вызывается нажатием клавиши F10. Просто чтобы доказать, как много внимания мы уделяем прессе, мы приготовили ответ на обычную журналистскую критику приключенческих игр, такую как "Где же эти активные области?" ("активные области" - для тех, кого только недавно раскопали и поставили в археологический музей, - это области экрана, с которыми каким-то образом можно провзаимодействовать).

Просто нажмите на клавишу F10 - и все активные области на экране будут отображены к вашему удовольствию (они будут отмечены маленькими белыми звёздочками). При этом игра будет приостановлена для вашего удобства. Спустя пару секунд всё вернётся в норму.

Функция "Анти дежа-вю"

Во многих местах в игре Simon 2 будут показываться длинные анимации или диалоги, которые можно промотать нажатием клавиши F5. Ещё можно проматывать фразы правой кнопкой мыши (для сверхбыстрых читателей). Это не самый лучший вариант для озвученной версии, так как фраза будет оборвана посредине, так что не говорите, что вас не предупреждали.

Функция "Убрать этот инфернальный грохот"

Музыка вам действует на нервы? Попробуйте нажать на клавишу "M". Какое облегчение. Кстати, нажав на клавишу ещё раз, вы можете обратить процесс вспять.

Можно изменять громкость с помощью клавиш + и - на цифровой клавиатуре.

И это ещё не всё! Нажатие клавиши "S" включает или выключает звук. Не то чтобы кому-то этого хотелось... Нажатие на клавишу "B" включает или выключает фоновые звуки. Это, к примеру, шум от посетителей в МакРятниксе.

Функция "Солидарность, брат"

Если вы чувствуете себя виноватым, что у вас есть CD-ROM, и поэтому предпочли бы играть без озвучки, вы можете включить субтитры клавишей "T". Поздравляем, вы только что выкинули 500 фунтов стерлингов! Ещё раз нажмите "T" - и звук вернётся.

Copyright © 2016 Бюро переводов Old-Games.Ru

Опции сохранения/загрузки/паузы

Чтобы выполнить эти функции, Саймону выдана волшебная открытка с самого начала игры. Используйте её, чтобы попасть в меню для сохранения, загрузки или выхода из игры.

Нажав на СОХРАНИТЬ, вы сохраните текущую игру, а ЗАГРУЗИТЬ даст вам возможность вернуться к предыдущей сохранённой игре. Опция ВЫЙТИ вызывает самоуничтожение вашего компьютера, но, конечно, вы уже это знали.

Персональные проблемы

Девушки в возрасте около 20 лет могут написать Саймону в компанию Adventure Soft при условии, что они будут использовать надушенную бумагу и проставлять маленькие сердечки над буквой "i". Саймон не может гарантировать, что решит все проблемы, но точно гарантирует, что посмеётся над самыми трагичными.

Проблемы с решением загадок

Вы можете позвонить в Adventure Soft по телефону 0121 3088900 и заказать книгу подсказок. В коробке с игрой лежит карточка для заявки на книгу подсказок, которую вы можете заполнить. Если же вы хотите заказать её по телефону, то, пожалуйста, приготовьте свою кредитную карту заранее - верите или нет, но у нас есть дела и поважнее, чем ждать, когда вы вспомните, в каких штанах оставили свой кошелёк.

Вы можете также написать нам на support@adventuresoft.com письмо с проблемами, критикой или оскорблениями.

Послесловие

Мы искренне надеемся, что вам понравится играть в Simon the Sorcerer 2 (в дальнейшем именуемую StS 2), хотя сейчас это уже и неважно, так как, если только вы не играете нелегально, вы уже заплатили нам деньги.

Если же вы играете в нелегальную копию StS 2, мы надеемся, что вы ненавидите каждую минуту, которую провели за этой игрой, и хотели бы озвучить предупреждение. В StS 2 встроена самая современная защита от копирования "Уничтожитель". Эффект от неё такой, что даже самые ужасные вирусы покажутся подарком на день рождения. Вы, наверное, думали, что самый умный... но кто из нас умнее?

И не говорите, что мы не предупреждали...

Copyright © 2016 Бюро переводов Old-Games.Ru

Создатели игры

Автор игры - Саймон Вудрофф

Продюсер и режиссер - Майкл Вудрофф

Программист - Алан Бриджман

Дополнительное программирование - Саймон Вудрофф

Обработка графики - Крис Даунс, Майкл Вудрофф и Матт Гэрдом

Художественное оформление - Пол Драммонд, Джеф Волл, Стивен Резерфорд, Кэвин Престон, Грэм Стид и Мария Драммонд

Обложка и рекламные постеры - Джеф Волл

Музыка - Дэйв Паншон

Звуковые эффекты - Майкл Вудрофф

Автор руководства пользователя - Саймон Вудрофф

Преобразовал в цифровую версию - Эндрю Бразьер

Ассистент продюсера - Триша Вудрофф

Обработка почтовых заказов Adventure Soft - Триша и Лорна Спинк

Тестирование - Сильвия Пэрри, Йон "Кристальная религия" Вудрофф, Аликс Вест, Пол Бедсон и Мэтт Гэрдом

Дополнительное тестирование - почти все вышеупомянутые

Озвучивание - Тони Диллон и Патрик Келли

Игру озвучивали

Саймон - Брайан Боулс

Калипсо, Сордид и Рунт - Роджер Блейк

Дополнительные роли: Джей Бенедикт, Дуглас Блэквелл, Джулия Брамс, Руперт Дегас, Тони Диллон, Пол Марк Эллиот, Джонелл Эллиот, Йон Хайнес, Костанция Лэмб, Мартин Шерман и Вильям Вандерпойе

Бюро переводов
old-games.ru