

SOLTYYS



LK AVILON

Handbuch für die ScummVM-Version von

SOLȚYS

Abenteuerspiel

Laboratorium Komputerowe AVALON, Rzeszów 1995

Copyright © 1995 LK AVALON

Szenarien: Daniel Kleczyński, Mirosław Liminowicz

Grafik: Łukasz Pisarek

Musik: Daniel Kleczyński

Programmierung: Janusz B. Wiśniewski

Soundprogrammierung: Jarosław Syrylak

Benutzerhandbuch: Janusz B. Wiśniewski

Tester: Wojciech Mściwujewski

Deutschsprachige Übersetzung: Alexander Klaus

HANDLUNG

Die Spielfigur – im Original Sołtys – ist ein Bürgermeister, der seine Tochter, die den ganzen Tag Computerspiele spielt, endlich verheiraten will. Und als es soweit ist und sich alle in der Kirche zur Hochzeit befinden, kommt es in der Kirche zum Kurzschluß. Leon sieht seine Chance, springt aus dem Kirchenfenster und macht sich aus dem Staub.

Ihre Aufgabe ist nun, dem Bürgermeister zu helfen den entflohenen Verlobten Leon ausfindig zu machen und ihn wieder vor den Traualtar zu bringen.

Keine leichte Aufgabe, ist dieser Bürgermeister scheinbar ein eher gemütlicher, Schnaps herstellender Zeitgenosse.

Viel Vergnügen mit dem Spiel Sołtys und dem manchmal derben Humor.

Hinweis des Übersetzers:

Sołtys – der Name des Spiels und deren Hauptfigur – ist ein in Polen verwendete Bezeichnung für einen Vertreter einer Ortsgemeinschaft.

Die deutschsprachige Umschreibung für das Amt wäre Schultheiß, welches aber in Deutschland seit etwa 1930 nicht mehr existiert. Daher wurde für die Übersetzung die Bezeichnung „Bürgermeister“ gewählt.

SPIELANLEITUNG

Tastenkombinationen

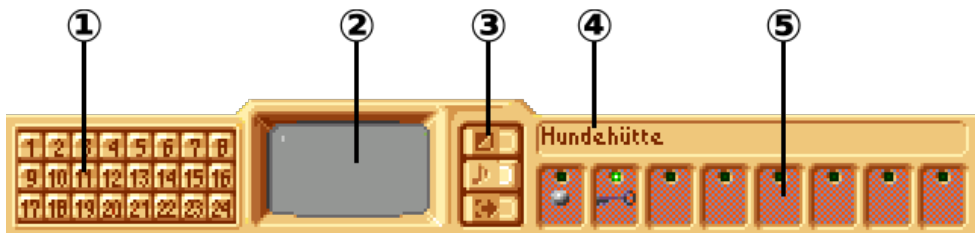
F1 = Information über das Spiel

F5 = Spielstand speichern

F7 = Spielstand laden

Bedienung des Spiels

Der Bildschirm von Softys ist in mehrere Bereiche aufgeteilt. Zum einen oben das große Spielfeld und unten das Bedienfeld.



(1) Auswahl der Spielfelder. Jedes nummerierte Feld entspricht einem Spielfeld. Drücken Sie die linke Maustaste auf ein Feld, um das Spielgeschehen dorthin zu verlagern. Hinweis: Zu Beginn sind nicht alle Nummern sichtbar – sie erhöhen sich allmählich, wenn bestimmte Aufgaben erfüllt sind.

(2) Monitor zur Auswahl der Spielfelder. Der kleine „Bildschirm“ zeigt eine Miniaturansicht des im Auswahlfeld ausgewählten Spielfeldes.

(3) Schalterset. Es besteht aus drei Schaltern, die den Betrieb des Programms beeinflussen. Diese sind (von oben):

Bildmodus: Monochrom/Farbe

Musik: Ein/Aus

Spiel beenden: Beendet das Spiel

(4) Beschreibungsfeld einer Figur oder eines Gegenstandes. Wenn der Pfeil auf kein beteiligtes Objekt zeigt, ist das Feld leer.

(5) Inventar. Acht Fächer zum Aufbewahren von Gegenständen. In jedem Fach befindet sich oben ein Licht, dessen Blinken anzeigt, dass der Gegenstand aktiv (einsatzbereit) ist.

Spielsteuerung

Sie steuern die Figur ausschließlich mit der Maus.

Mit der **linken Maustaste** steuern Sie hauptsächlich Ihre Spielfigur.

Wenn Sie mit dem Pfeil auf einen entfernten Ort oder Gegenstand zeigen, dann wird Ihre Spielfigur versuchen sich diesen Ort zu nähern. Es kann auch sein, dass der Weg dorthin blockiert ist, in diesem Fall weigert sich die Spielfigur dort hinzugehen. Einige dieser Orte werden erst durch bestimmte Aktionen zugänglich gemacht.

Um sich zwischen den Spielfeldern zu bewegen, drücken Sie mit der linken Maustaste auf die gewünschte Nummer im linken unteren Bedienfeld **(1)**.

Auch können Sie das Verhalten des Programms mit den drei Schaltern **(3)** bestimmt werden. Zum Beispiel kann die Spielansicht entweder in Monochrom oder in Farbe dargestellt, oder die Musik ein- bzw. ausgeschaltet werden. Mit der linken Maustaste aktivieren Sie zudem ein Objekt im Inventar **(5)**.

Mit der **rechten Maustaste** können Sie verschiedene Aktionen mit Inventar-Objekten durchführen. Ist ein Objekt im Inventar aktiv (das zugehörige Licht blinkt) und der Pfeil auf ein anderes Objekt gerichtet, wird mit drücken der rechten Maustaste versucht das aktive Inventar-Objekt mit den anderen Objekt zu kombinieren. Verwenden Sie die rechte Maustaste um ein Objekt vom Spielfeld zu nehmen oder zu verwenden.

Das Spiel ist in mehrere Abschnitten unterteilt, die mit dem Erreichen weiterer Spielfelder zusammenhängen. Um ein Abschnitt abzuschließen,

müssen Sie zuvor eine unbekannte Aufgabe erfüllen. Dabei geht es in der Regel darum, eine gute Tat zu vollbringen oder einen strategischen Gegenstand zu erwerben. Die Belohnung für die Erfüllung der Aufgabe ist die nächste Reihe von Spielfeldnummern, die in der Spielfeldauswahl **(1)** erscheinen und es Ihnen ermöglichen, das Spiel fortzusetzen.

Lesen Sie alle Texte sorgfältig. Manche Hinweise erhalten Sie, wenn Personen mehrmals angesprochen werden. Einige von ihnen enthalten wertvolle Hinweise. Lassen Sie sich nicht von der Reihenfolge der Spielfelder leiten. Viele der Rätsel erfordern es, Elemente aus verschiedenen Stellen des Spiels zu verbinden.

Bemerkenswert ist das Fehlen von Sackgassen, das heißt von Situationen ohne Ausweg im Spiel. Egal, wie und in welcher Reihenfolge Sie vorgehen, es besteht immer die Möglichkeit, das Spiel zum Abschluss zu bringen.



ScummVM