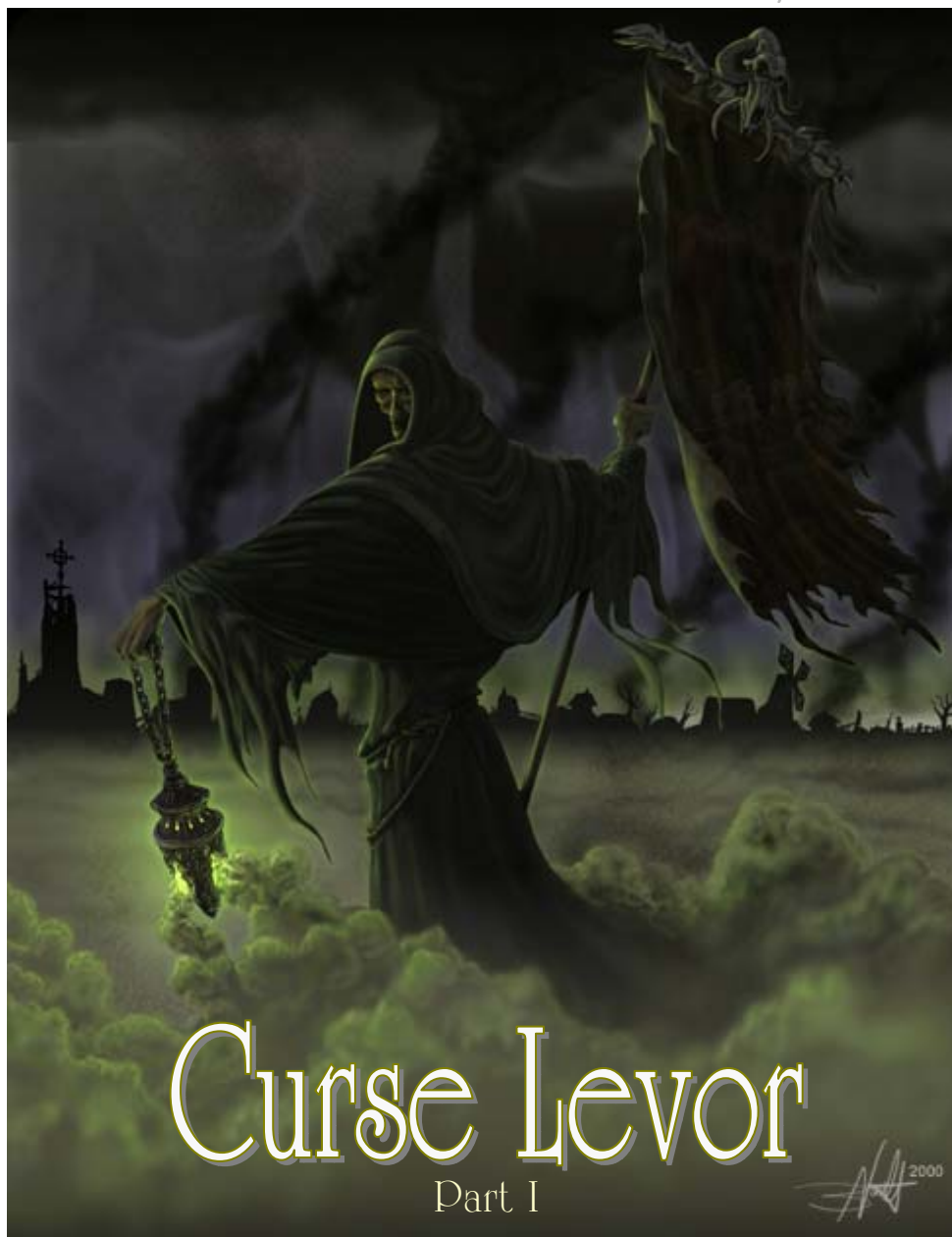


Neverwinter Nights “*Shadows of Undrentide*”



Памяти ушедшего, Алексея Викторовича Полежаева aka **LexxL**-а
ПОСВЯЩАЕТСЯ...

WRG! Team: **LexxL**, **Aiwan**, **DBColl**, **Baal**, **Lex**, **Ice Blade**, **Salivin**, **Ed_dy**, **LexSu8**.

Модуль №1 "Начало Пути" (Curse Levor - The beginning of the Way)

Модуль №2 "В Осаде" (Curse Levor - Under Siege)

Модуль №3 "Пламя Флегетоса " (Curse Levor - Flame of Phiegethos)

Проклятие Левора (Часть I)

Действие саги “Проклятие Левора” (Curse Levor) никак не пересекается с сюжетом официальных компаний. Мы старались избавиться от всех атрибутов Neverwinter Nights, начиная от книг, которых более 60 в модуле и заканчивая описанием оружия и предметов. Все события разворачиваются на территории Васта (The Vast). Вам не предстоит спасение всего мира, но в ваших силах помешать свершиться большому ЗЛУ. Итак, вы племянник своего дяди, у которого вы живете по причине потери своих родителей...

Во вступительном ролике сказано, что вы остались без родителей два года назад. Они загадочно пропали вместе с торговым караваном, шедшим из одного города в другой.

...Начав жить по необходимости с дядей Герканом, вы не подозревали раньше, что у вас есть такой замечательный родственник. Он практически заменил вам отца. Чаще всего в беседах о былых временах, он рассказывал, как ходил в путешествия и учился в Сильвидийской Академии Магических Искусств Прокампура (The Silvidia Academy of Magical Arts). Но одно приключение он вспоминал с особым чувством, это странную экспедицию в могильники Затопленного Леса (Flooded Forest). Экспедиция состояла из семи человек. Одним из самых близких друзей в экспедиции был рейнджер - Бреннен Даруз.

И вот, днем ранее, начала событий модуля, Бреннен зашел к вашему дяде Геркану рассказать неприятную новость. Следопыт находился в Прокампуре (Procampur), чтобы отдохнуть от последнего путешествия, и к тому же у него были тут еще какие-то планы насчет будущих клиентов. Так вот, когда он сидел в таверне "Убегающий в Ночи", то случайно услышал, как несколько dwarфов болтали о Геркане. Разговор шел о том, что колдуна надо убить... Естественно, Бреннена это нешуточно встревожило, и он решил сходить к Геркану и предупредить старика об опасности.

Встреча старых приятелей состоялась на ваших глазах. Друзья разговаривали недолго, что собственно, и удивительно - следопыт не был у Геркана уже продолжительное время, да и разговор весь был каким-то слишком взволнованным и нервным...

В модуле “Начало Пути” уже начинаются события следующего дня.

На протяжении всех трех частей, игроку предстоит выяснить, кто виноват в смерти его дяди и за что он был убит. Все подробности жизни Геркана и события, ставшие причиной его гибели будут добываться вами по ходу продвижения в поисках. Кто же стоит за всем этим? Ответ на этот вопрос предстоит найти самому.

Вам предоставлена свобода в отыгрыше своего персонажа. Если отвлечься от главного расследования и заняться проблемами тех мест, где вам предстоит оказаться, то может сложиться впечатление, что вы уже и не помните, с чего все началось. Однако события в той или иной степени будут сами напоминать вам о том, что заставило вас собраться в путь...

Разработка ведется с октября 2002 года. Было задумано три огромных города с глобальной картой перемещения, как в *Baldur's Gate*, общими квестами и т.д. Но, ограничение движка *Neverwinter Nights* не позволили нам реализовать все задуманное. Наш модуль получился около 120 мб(!). А структура *Neverwinter Nights* устроена так, что все, что отскриптовано в одной из ста локаций происходит и в остальных девяносто девяти. Это необходимо для успешной работы шарда, но не подходит для сингла. Пришлось первую часть разделить на три модуля и перемещать персонажа по очереди из одного модуля в другой. Этот процесс затянул выход первой части на пол года, но мы справились с проблемами почти безболезненно перешли на три отдельные части. Мы сделали систему определения и если вы начнете игру в любом модуле новым персонажем, то просто не сможете выполнить ряд квестов и посетить ряд территорий, а все остальное будет вам доступно.

Мы постарались подобрать баланс для всех классов, но утверждать, что это нам удалось на пять с плюсом, мы не будем. Пройти любым классом можно, но некоторыми классами будет труднее, некоторыми легче. Но возможно всеми.

ПОЛЕЗНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Модули имеют ряд вынужденных, сюжетных ограничений на характеристики персонажа: пол должен быть мужской. Рекомендуем возраст от 16 до 20 лет, так как вы будете племянником дяди, впрочем, данный показатель не критичен. После загрузки будут удалены все вещи, опыт, деньги, если вы продолжите игру персонажем из прошлых частей, то все останется. К тому же, без некоторых квестовых предметов из прошлых модулей, вы не сможете побывать во всех локациях и получить все квесты в следующем модуле. Это в равной степени относится и к системе крафта, основанной на чертежах, которые нельзя собрать в одном модуле все.

ВАЖНО: Модуль “Пламя Флегетоса” (*Flame of Phiegethos*) мы не рекомендуем детям, так как в этом модуле в Бааторе (*Baator*) диалоги демонов несколько отличаются от нормативной лексики повседневной жизни обывателей. Но это наше видение этого мира, поэтому либо не играйте, либо следуйте инструкциям слуги, который вас там встретит и подскажет, как избежать диалогов.

УСТАНОВКА

1. Версия вашей Neverwinter Nights - “Shadows of Undrentide” должна быть v1.32. За багги, которые возникнут, во втором аддоне и более поздних версиях игры (1.49, 1.61 и т.д.), мы ответственности не несем. Обновление можно загрузить отсюда: http://nwn.bioware.com/support/patch_english.html Для ручного обновления патчи есть на нашем сайте в разделе - ФАЙЛЫ.
2. Игра пользуется ТОЛЬКО русскими шрифтами, мы рекомендуем английскую версию игры, не локализованную. Все диалоги и описания в игре будут на русском. Скопируйте файлы шрифтов в папку Shadows of Undrentide\OVERRIDE
3. Поместите 2 хак-пака в директорию Shadows of Undrentide\НАК. **Помните! Нельзя менять имена хак-паков, в противном случае модуль не загрузится!**
4. Поместите все музыкальные файлы из архивов в директорию Shadows of Undrentide\MUSIC.
5. Поместите модули в директорию Shadows of Undrentide\MODULES.
6. Поместите вступительный ролик в директорию Shadows of Undrentide\MOVIES.

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

1. Старайтесь не прерывать сюжетные диалоги, иначе игра может быть заведена в тупик.
2. Все указатели в игре – интерактивны. Что бы получить информацию, просто кликните на нем левой кнопкой мышки.
3. Внимательно читайте журнал, скорее всего в нем будет информация, если запутались.
4. Говорите со всеми встречаемыми НПС, они в разных локациях могут ответить на один вопрос по-разному.
5. Если вы играете за мага или колдуна, пользуйтесь для отдыха “Межпланарным Маршрутизатором”, для использования которого, вам необходимо внести адрес у любой таверны, где есть поддержка адресов.
6. В модуле есть наркотики, действие которых может сильно изменить ваше дальнейшее существование.
7. Отдыхать в модуле можно только в тавернах и гостиницах. На открытых локациях существует опасный отдых.
8. Читайте внимательно книги, в них вы узнаете ОЧЕНЬ много полезной информации, как о событиях модуля, так и о Forgotten Realms в целом.
9. Камеру при игре желательно не устанавливать “из глаз”, так как в данной версии 1.32, существует проблема просмотра скриптовых сцен.

ОБРАЩЕНИЕ К ИГРОКАМ

Уважаемый ИГРОК! Нам просто необходимо знать Ваше мнение. От вас и только, будет зависеть судьба второй части саги. Заходите на форум и оставляйте свои пожелания и впечатления. Если модуль будет не интересен Вам, то тратить еще уйму времени на его продолжение будет слишком дорого для нас. Все свои пожелания Вы можете посылать по адресу: Support@wrg.ru, или найти нас на форуме <http://www.wrg.ru/forums/>, где можно будет задать любой вопрос и пообщаться с нами напрямую.

<http://wrg.ru/forums/> Форум команды

<http://wrg.ru> Сайт

Support@wrg.ru..... Техническая поддержка проекта

БЕТА ТЕСТЕРЫ

Salivin

Drakon

Lita

Ed_dy

Solo

Серхио

Mary Sandra

Plut

Anais

Tomb

Mitta

Shark

Метракриг

GenderG

Brodnik

ОТДЕЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЛЬНЫЕ СПАСИБО:

Kel Feasul - переводы, консультации по AD&D 3rd edition, квента (Толчок к разработке)

Mephisto - помощь по истории мира Forgotten Realms, консультации по флейму, квента

Dwarf - консультации по Forgotten Realms, квента

Нэрэвар – консультации по демонам Forgotten Realms

Laduguer (Yeathan, Nightmare) & Insanh без которых Баатор был бы не таким...

Администрации портала RPGPlanet.Ru www.rpgplanet.ru

БЛАГОДАРИМ ЗА ПОМОЩЬ В РАЗРАБОТКЕ:

Mitta – скрипт спавна вещей.

Метракриг – переводы.

Jaggerlin – биографии персонажей.

Wakeful – скриптовые сцены модуля №2

Ed_dy – редактирование диалогов

Salivin – редактирование диалогов

Shark – описание вещей в палитре

Тайлер – консультации по ворам и AD&D 3rd edition

Antonio – слог текстов

Plut – слог текстов

GenderG – слог текстов

Brad D. Nault – использование многих фото и артов автора

А так же...

Mamuc	Diksi
Milez	Lazy Ranma
kaa	Valleo
Lord Methos	Friedrich
Helga	Basichell
Раптор	Tedien

Администрации Realms.Ru

И всем обитателям Города Мастеров!

СПАСИБО ВАМ ВСЕМ ЗА ПОМОЩЬ!

WRG! Team 2004 ©.