

Neverwinter Nights, Shadows of Undrentide, Hordes of the Underdark

NEVERWINTER
NIGHTS™



ORDER OF TIME

*Нам время ставит вечные запреты:
Секунды, дни проходят в свой черед...
Не может человек найти ответы
И знать о том, что будет, наперед...*

*Пусть времени отпущено немного,
Успеем сделать все, что решено.
И колебания оставим за порогом
Границы между "скоро" и "давно".*

*А времени река к нам равнодушна -
Песчинками в часах шуршат века...
Мы пользуемся временем бездушно,
Бездумно тратим свой запас песка.*

*Века пройдут. Проверить невозможно
Что будет там. Зачем нам это знать?
Смириться трудно, осознать не сложно -
Что нам дано, того не избежать...*

(Flame)



“Жизнь - это песочные часы. Медленно, но неотвратно, с каждым падением несколько песчинок времени уносят мгновения жизни. Мы не можем остановить это падение, мы можем только замедлять его или убыстрять...”



BIOWARE™
CORP



WRG!
Team

Aiwan - Главный координатор. Дизайнер

Lex - Координатор. Главный скриптер

NeoJSmith - Программирование

Модуль №1 "Монета Судьбы" (Order of Time - The Fateful Coin)

Модуль №2 "Путь Ниндзя" (Order of Time - Way of Ninja)

Технически проект полностью построен на уникальных ресурсах, большинство которых взяты на сайте сообщества **Neverwinter Nights** (<http://nwwvault.ign.com>). Много сделано нами самими или нашими помощниками. Объем дополнительных ресурсов такого размера, что многие не смогут самостоятельно их загрузить из сети. Но эту проблему мы решим с помощью игровых журналов или как-то иначе. Также, вам понадобятся оригинальный (причину смотрите ниже) **Neverwinter Nights** и два аддона: **Shadows of Undrentide**, **Hordes of the Underdark** и патчи последней версии v1.68.

Действия в группе модулей "Порядок Времени" (Order of Time) происходят на разных территориях, с разными участниками и совсем не пересекаются сюжетно, однако содержат в себе общую концепцию, на которой построен весь проект. Главной задачей было реализовать то, что каждому из нас давно хотелось, но не получалось по разным причинам. Изначально были намечены около шести коротких частей, по количеству участников команды. Но реальная жизнь расставила все по своим местам. В результате остались два модуля, и было решено их немного расширить, чтобы хоть как-то компенсировать наши и ваши потери.

ПОРЯДОК ВРЕМЕНИ

"Время. Время течет незаметно..."

Лишь когда оно утекает безвозвратно, неотвратимо, мы осознаем, что было пропущено нечто очень важное. Мы упустили свое время. Стоит нам оглянуться назад в прошлое, как мы осознаем, что текло оно не так постоянно, как нам казалось раньше. Оно то летело со скоростью пущенной стрелы, то тянулось, словно уставший от жажды караван по пустыне, как будто подчиняясь какому-то странному порядку. И почему нам кажется иногда, что одна секунда равна часу, а один час порой равен одной секунде? Может быть, некоторые события не подчиняются общему порядку? Может быть, есть события, которые меняют отрезки между временными интервалами? Что это за события? Можем ли мы влиять на них?"

В начале каждой истории вы попадете в странный водоворот событий. Что-то непреодолимое и властное толкает и направляет вас туда. Только вы сами можете решить, как вам предстоит быть дальше: смириться с судьбой, попытаться найти выход из сложной ситуации или просто наблюдать со стороны, чем все это закончится. Быть может то, что с вами случилось, это последний шанс, подаренный вам, чтобы попытаться сделать то, что вы никогда не могли, или не решались сделать раньше. Итак, в один из тех дней, который похож на все остальные, это произошло именно с вами...

"Путь Ниндзя"

За пустынной "Землей орд" лежит мистический и магический Кара-Тур. Этот регион сильно отличается от остальной части Забытых Королевств.

В прошлом единственными знаниями о Кара-Туре были лишь несколько легенд, но с победой над ордой и начавшимся Переселением об этой земле стало известно больше фактов, историй и легенд.

Наиболее удивительные из них повествуют о смертных, которые проходят сквозь стены без магии, о драконах, извергающих пар, и о воинах, имеющих скрытую силу.

Кара-Тур знаменит своими двумя великими империями - Шоу-Лунг, возможно, одной из наиболее могущественных во всех королевствах, которой правит из великого города Мудрец, что ищет советы из уст духов своих предшественников; и божественная Козакура - остров воинов, остров, где долг и честь значат все для преданного самурая и странствующего ронина.

В Козакуре, "маленьком вишневом цветке", нет единой государственной системы. В течение последних веков там ведутся непрерывные сражения за титул между могучими дайме.

До сих пор страна борется с наследием Войны Ходжо, основной войны этого времени. Клан бьется с кланом, самураи бьются против самураев, вооружаются ниндзя; не дремлют и нечеловеческие расы - слышно о Народе Бамбукового Духа, что таится в лесах; Хенгейокай в своих обособленных поселениях; Коробокуру в отдаленных и тайных районах., что так же нашли себе место в этой стране.

Культ Восьми Миллионов Богов - высшая религия в Козакуре, религия и для кланов.

Три клана заключили временное перемирие между собой: Сэнгоку, "Голубой Краб", ведомый твердой рукой Энсиро Сэнгоку; Муромати, "Красный Скорпион", возглавляемый опытным воином Ходзё Муромати; И Ямана, "Золотой Дракон", под руководством хитрого и осторожного Дайдодзи Ямана.

Никто не таит ложных надежд - всем известно, что перемирие - лишь краткая передышка, время подготовиться к новым сражениям. Кланы Муромати и Ямана заключили военный союз против Сэнгоку - это очень усложняет позицию "Голубого Краба". Ходзё Муромати стар - грядет смена дайме у "Красного Скорпиона", которая, как известно, не проходит бескровно. Ямана ведут себя очень осторожно, но известно, что они наняли из Фаэруна отряд мощных, невиданных в Кара-Туре латников в тяжелых доспехах - когда они введут его в дело - неизвестно.

Десять долгих, долгих лет длится перемирие. Десяти лет достаточно, чтобы собраться с новыми силами, подстроить новые ловушки своим врагам, чтобы начать войну.

Но одна война уже начата давным-давно - война теней, война убийц... война ниндзя.

"Монета Судьбы"

Калимшан имеет долгую историю, которая началась еще до появления могучего Незерила, и является самой старой из империй Песков. Так и не приблизившись к высотам магической силы Незерила, Калимшан стал силой, которая творила историю юга благодаря своему огромному населению и воинским силам.

Существует, в пустыне Калим и своя разновидность бандитов, именуемая Рейдерами. Они преследуют караваны и других путешественников, пересекающих пустыню. После их набегов жертвы не всегда прощаются с жизнями. Благовоспитанным людям, не пытающимся скрыть ценные товары и не убившим слишком много нападающих, обычно сохраняют жизнь. Конечно, есть группы, которые рассматривают убийство жертв как нечто само собой разумеющееся. Такие банды "Черных Рейдеров" менее распространены и понимаемы среди бандитов, однако, сами они не придают этому ни малейшего значения.

Наряду с грабежами, Рейдеры Пустыни известны и похищением людей. Освобождение заложника живым после уплаты выкупа считается вопросом чести среди Рейдеров; банды "Черных Рейдеров", нарушающие этот принцип, подвергаются гонению и полному истреблению со стороны других групп.

Таннем - небольшой городок, когда-то с населением 5-7 тысяч жителей. Его нет на многих картах, так как свое местоположение город менял из-за оползней и провалов, которые разрушали окраины города. Именно вокруг этого города развернутся главные события. Недалеко от него расположены развалины Первого Королевства Мир. В них до сих пор встречаются сокровища и редкие артефакты, за которыми охотятся авантюристы и путешественники.

Древняя книга джиннов, основателей Калимшана, является предметом страстных поисков многих группировок. С ее помощью они хотят обрести могучую силу для совершения своих тайных, честолюбивых планов. Она находится в развалинах одного из древних храмов, недалеко от города. Что будет двигать чужака в этих местах к тому или иному поступку? Жажда убийства? Желание понравится красоте Алишан? Стремление завоевать доверие Черных Рейдеров или выслужится перед негодяем Метханом? А может быть он сможет простить и по-своему понять поступок Убо-Сатло?

Кому из ищущих группировок достанется этот артефакт? Какие события будут этому способствовать? Есть ли более честный и прямой путь, чем кривая сабля в ваших руках? А что это такое, правильный выбор? Ведь в этих местах все не так, как вы привыкли видеть раньше. Возможно даже один раз солгав, честный паладин сможет спасти больше жизней, чем десятки убитых за правое дело врагов.

Трудно понять людей, живущих в этой стране. В поступках каждого из них кроется интрига, и часто, поступив вразрез совести, они будут помогать вам, что бы искупить свою вину. Они могут вместо жутких обвинений в убийстве сказать вам спасибо, так как убитый был их личным врагом. А могут стоять спокойно в стороне, предпочитая не вмешиваться в тот водоворот событий, в который угодил этот странный и совершенно чужой в этих местах человек...

ВНИМАНИЕ!

Модуль “Монета Судьбы” был разработан на лицензионном DVD “Platinum” от Atari. В ходе тестирования было замечено, что на версиях Neverwinter Nights, установленных с пиратских дисков, происходят внутренние системные сбои, которые не позволяют нормально играть. Выражается это в выдаче постоянных ошибок и отказе многих скриптов. В результате чего модуль становится непроходимым. Это все происходит из-за того, что пираты, делая “свои” версии на CD диски, чаще всего редактируют служебные файлы игры, иногда просто копируют дистрибутивы аддонов в одно место. Что делать категорически нельзя. Последующее обновление таких версий делает их работоспособными только на половину. Все это происходит далеко не на всех пиратских версиях CD и DVD. Но выяснить, на каких именно дисках происходят эти сбои, нам точно не удалось.

Так же, это может происходить при двудерных системах AMD. Однако, это можно исправить, установив драйвера для системы.

УСТАНОВКА

1. Версия вашей Neverwinter Nights (Shadows of Undrentide + Hordes of the Underdark) должна быть v1.68.
2. Игра пользуется русскими шрифтами. Все диалоги и описания в игре будут на русском. Скопируйте файлы шрифтов в папку \OVERRIDE.
3. Помните! Нельзя менять имена хак-паков, в противном случае модуль не загрузится! Поместите хак-паки в директорию \HAK.
4. Поместите все музыкальные файлы из архивов в директорию \MUSIC.
5. В папку со звуками \AMBIENT.
6. Поместите модули в директорию \MODULES.
7. Для ношения вещей уровня большего, нежели ваш персонаж, и для использования свойств специальных наборов доспехов откройте в текстовом редакторе файл pwnplayer.ini (лежит в корневой директории игры) и исправьте строку:
“Single Player ItemLevelRestrictions = 1” на “Single Player ItemLevelRestrictions = 0”

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

<http://www.city-of-masters.ru/forums/>Форум команды
<http://wrg.ru> Сайт
order-of-time@wrg.ru.....Техническая поддержка проекта

БЛАГОДАРИМ ЗА ПОМОЩЬ В РАЗРАБОТКЕ

Dark*Star - тексты
Vhall'rafein – 3D-моделинг
Fibster - 3D-моделинг
Leon PRO - 3D-моделинг
Кэр - тексты
Helvene - 3D-моделинг
Flame - тексты
Defolt - переводы
Убо-Сатло - квесты
Маммис - идеи
L'Arden - тексты
Leo - 3D-моделинг
Нэрэвар – Forgotten Realms
Kel Feasul - переводы

ХУДОЖНИКИ

Hof - <http://hofarts.com>
Julax - <http://julax.ru>

ТЕСТЕРЫ

Plut, Ёжик, Tomb, Кэр, Серхио, Solo, Salivin, Griffon, Рубос, ScoRpion, Anais, Elpis, Shadenuat, shadowdweller, Kosh[EG], Helvene.

СПАСИБО

nO_oadu, Golindor, Pashok, Tasselhoff, Вишес, Щур, maximal_up

И всем обитателям “Города Мастеров”!

СПАСИБО ВСЕМ ЗА ПОМОЩЬ!

WRG! Team 2002-2007 ©