

# ТЕМНАЯ САГА (THE DARK SAGA [PL])

Modyfikacja do gry Gothic 2: Noc Kruka.

Wersja 1.0

1. Wymagania systemowe
2. Instalacja
3. Opis modyfikacji
4. Sterowanie
5. Autorzy
6. Podziękowania
7. Informacje
8. Polonizacja

---

---

## 1. Wymagania systemowe

### Minimalne:

- Windows 98SE/2000/XP/Vista/7
- Pentium IV 2,40 GHz lub analogiczny.
- 1 GB RAM
- Karta graficzna 64 MB, kompatybilna z DirectX 8 lub wyższe. Minimalna rozdzielczość do komfortowego grania w moda: 1024x768.
- 2,2 GB wolnego miejsca na twardym dysku (**3 GB podczas instalacji**)
- Karta dźwiękowa kompatybilna z DirectX 8.

### Zalecane:

- Windows 98SE/2000/XP/Vista/7
- Core 2 Duo 2 GHz i wyższe
- 2 GB RAM
- Karta graficzna 128 MB, kompatybilna z Direct3D, wspierająca T&L, mająca 24-bitowy Z-bufor i wyższe... Minimalna rozdzielczość do komfortowego grania w moda: 1024x768.
- 2,2 GB wolnego miejsca na twardym dysku (**3 GB podczas instalacji**)
- Karta dźwiękowa kompatybilna z DirectX wspierająca dźwięk 3D (najlepiej EAX).

### Wymagania techniczne od strony oprogramowania:

- Zainstalowana licencjonowana wersja gry Gothic 2: Noc Kruka (od Akelli).
- Obecność oficjalnego pliku raportowego - wersji wykonywalnego pliku 'Gothic2.exe' (instaluje się automatycznie, do wyboru są trzy warianty w zależności od rodzaju waszego monitora).
- Upewnij się, że na Twoim komputerze jest zainstalowany DirectX w wersji 8 lub nowszy, najlepiej najnowsza wersja DirectX 9.
- W przypadku, gdy podczas uruchamiania «The Dark Saga PL» wystąpi błąd podczas konfiguracji wirtualnego systemu plików, należy odinstalować modyfikację, które mają swoje pliki w folderze VDF (dobrym przykładem jest wersja EXE «Returning» z zainstalowaną paczką dźwiękową).

Aby rozpocząć grę, dwukrotnie kliknij w skrót «**The Dark Saga PL**» na **Pulpicie**.

## 2. Instalacja

Uruchom instalator i postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie. W procesie instalacji będzie dany wybór instalacji dodatkowych komponentów.

### A) Mod Gothic High Resolution FONT v1.1.0 (Cyrillic)

**Uwaga: Dla wersji polskiej należy wyłączyć tę modyfikację w celu prawidłowego działania spolszczenia!**

#### Opis:

Powiększona czcionka dla: Gothic 1 i Gothic 2: Noc Kruka, a także ich modyfikacji, służące do grania na ekranach o dużej rozdzielczości z zachowaniem dobrej jakości i czytelności wszystkich informacji tekstowych.

Powiększona czcionka zmienia wszystkie oryginalne mniejsze czcionki:

- w menu głównym gry;
- w oknach dialogów i opcjach dialogowych;
- w dzienniku zadań i oknie statystyk postaci;
- w nazwach i opisach wszystkich przedmiotów z ekwipunku, obiektów w grze, NPC'ów i zwierząt;
- w księgach, dokumentach, tabliczkach.

Created by Ukur

(©)Mighty DWARF 2011

**W celu deinstalacji owej modyfikacji**, należy po prostu usunąć plik "FONT\_High\_Resolution.vdf". Podczas deinstalacji modyfikacji «The Dark Saga», zaproponowane zostanie również usunięcie owego moda.

### B) Gothic2.exe v2.6(fix)

#### Opis:

Oficjalny plik raportowy – wersja wykonywalnego pliku 'Gothic2.exe'. Zdejmuje ochronę StarForce, tworzy także dokładniejsze raporty podczas występowania błędów i wywalania z gry. Jest to niezbędny component do uruchomienia modyfikacji.

Do wyboru są 3 warianty instalacji, w zależności od rodzaju waszego monitora:

- proporcje '4:3' ;
- proporcje '16:9' ;
- proporcje '16:10' .

### C) Włączyć 'Tryb krwi'

#### Opis:

Wybór tego trybu pozwala na pozostawianie krwawych śladów przez rannych ludzi i zwierzęta. Żeby wyłączyć ten tryb, niezbędna jest zmiana parametru 'bloodDetail' z '3' na '2' w pliku Gothic.ini w folderze, gdzie jest zainstalowana gra «Gothic 2: Noc Kruka».

### 3. Opis modyfikacji

#### W ramach wstępu.

W zasadzie ten projekt jest nowym wcieleniem moda The Dark Saga (projektu Gotivion) grupy Kamrades (Камрады) .

Projekt był zaplanowany jako niezależne wydarzenia pomiędzy G2 i G3. Został wybrany silnik G3, ale z powodu braku moskita postanowiono realizować go na silniku Obliviona. W 2007 roku zostało przygotowane i wydane mini-demo moda, które zawierało sam tylko początek historii. Potem projekt został zawieszony z szeregu powodów. Scenariusz w tamtej chwili był gotowy na 90%. Wyrzucać do kosza pół roku pracy było bardzo szkoda, więc podjęto decyzję aby spróbować jeszcze raz, lecz już innym składem, a dokładniej członkami grupy MAGIC Team i tym razem na silniku G2.

#### Historia moda.

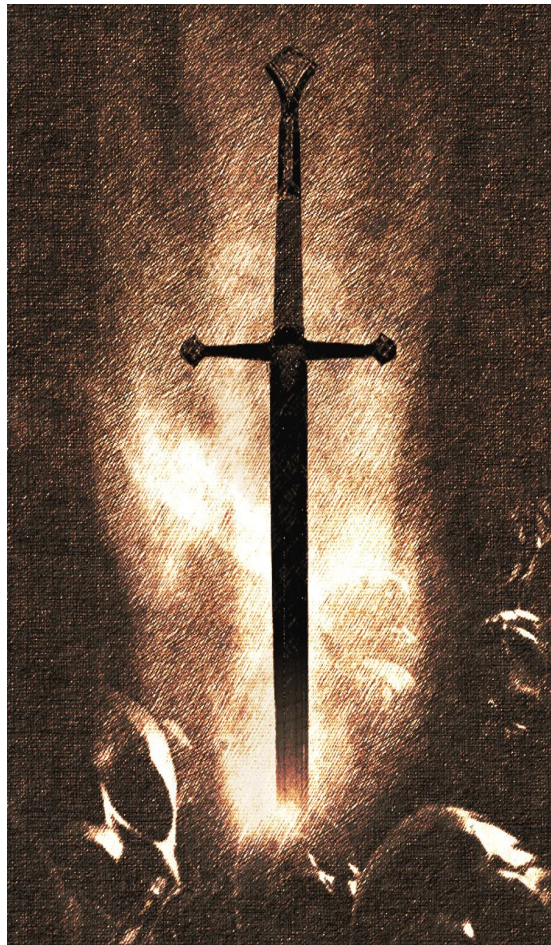
Nasz mod opowiada o losach nowych bohaterów - Alasterze i jego przyjacielu Mariku. Obydwaj są poszukiwaczami przygód, z natury awanturnicy. Swoje próżne życie w Vengardzie postanowili urozmaicić wielką podróżą, celem której było poszukiwanie pradawnego skarbu. Nie powiedziałbym, że wszystko im wyjdzie zgodnie z początkowym planem, ale przygód będą mieli pod dostatkiem, a nawet więcej.

#### *Oto niewielki fragment z dziennika Alastera opowiadający o początku przygody:*

*Po raz pierwszy legendę o Czarnym Mieczu - źródle potężnej magii - usłyszałem w portowej knajpie w Vengardzie, stolicy Myrtany. Opowiedział ją nam podpity pirat i nie byliśmy skłonni wierzyć w pijackie brednie, ale później słyszałem o tej broni znów i znów, od różnych ludzi i powoli zaczynało być dla mnie jasne, że taki miecz naprawdę istnieje, ale nikt z tych którzy wybrali się na jego poszukiwania nie powrócił.*

*To rodziło jeszcze więcej plotek i domysłów. Pewnego dnia w nasze ręce trafiła mapa z miejscem, w którym może znajdować się pradawna świątynia, gdzie według opowiadań był pochowany miecz wraz z jego poprzednim właścicielem. Poszukiwacze skarbów, tacy jak my, po prostu nie mogli nie udać się na poszukiwania. Gdybym tylko wiedział, gdzie doprowadzą mnie te poszukiwania, pewnie bym spalił mapę, ale bogowie przygotowali mi zupełnie inny los...*

*Alaster otrzymawszy mapę wyruszył na wyspę, na której znajdowała się Świątynia Czaszki. Lecz podli piraci wciągają go w pułapkę. Po nieudanej bitwie i próbie uratowania się, wraz z Marikiem trafiają do niewoli, następnie zostają wysłani do kopalni, gdzie panują surowe zasady i gdzie życie każdego jest warte nie więcej niż parę kawałków rudy. Czy zdołają się oni stamtąd wydostać i znaleźć pradawne ostrze, dowiemy się akurat przechodząc modyfikację.*



W modzie czeka na nas wielka wyspa, na której toczy się akcja moda.

### **Oto, co o niej mówią kronikarze:**

Ta wyspa jest wspaniała ze względu na swoją starożytną kulturę, pozostałości cywilizacji niegdyś wielkiego narodu - Ferokijczyków. Oprócz tego zachowały się tu ogromne zasoby magicznej rudy, której potrzebują zarówno paladyni króla, jak i wojowniczy orkowie. W centrum wyspy znajduje się Świątynia Czaszki, a nieopodal wejście do ogromnej kopalni, gdzie pod kontrolą orków setki niewolników wydobywają rudę.

Piraci, obozujący na jednej z plaż, zajmują się akurat polowaniem na statki, a ci nieszczęśnicy którzy trafiają do niewoli, są sprzedawani orkom w zamian za złoto i muszą dla nich niewolniczo pracować.

Resztki Ferokijczyków chowają się w lasach na wyspie w swoim tajnym obozie. Zostało ich niewielu, ale są niezłomni i żywią nadzieję pozbyć się najeźdźców z własnego domu.

### **W modyfikacji zrealizowano kilka oddzielnych lokacji:**

- trzypoziomowa kopalnia;
- duża wyspa;
- podziemia starożytnego fortu;
- Świątynia Czaszki;
- kilka niedużych lokacji.

### **A także frakcje ze swoimi ścieżkami questów:**

- niewolnicy;
- najemnicy orków;
- myśliwi-Ferokijczycy;
- paladyni;
- piraci.

### **Dodano także:**

#### **Broń i amunicję:**

- Dodano nową broń z unikalnymi modelami;
- Dodano nowe zbroje;
- Wymodelowano tarcze i miecze do lewej ręki dla odpowiednich umiejętności.

#### **Balans i umiejętności:**

Wprowadzono nowe umiejętności:

- Rzemieślnicze - Przetapianie, Wydobywanie, Garbarstwo;
- Bojowe - Dwa miecze, Władanie tarczą, Orkowa broń.

Teraz proces wytwarzania strzał i bełtów ma pełen cykl produkcji.

#### **Nowe potwory i Animacje:**

- Dodano szereg nowych potworów: Strażnik krypty, Rudogryz, Kraur i jego kuzyn Karakus, Goblin-berserker, Zając, Królowa pełzaczy (drastycznie różni się od tej z Gothic 1), Pirania. Dodano także nowe potwory bez oryginalnych modeli: Wichrowy golem, Wąż błotny, Wilk-ożywieniec i kilka innych.
- Stworzono ogromny zbiór nowych animacji:
  - dla orków - teraz mają praktycznie takie same animacje, jak i ludzie.
  - dla ludzi - dodano zarówno pojedyncze animacje, jak i te wchodzące w relacje z nowymi obiektami w świecie.
  - nowe potwory, co jest oczywiste, mają swoje zestawy animacji.
  - niektóre stare potwory również nie umknęły naszej uwadze.
  - chcielibyśmy osobno wymienić animacje stworzone dla nowych umiejętności: Władanie tarczą, Dwa miecze, Orkowa broń.

#### **Interface:**

- Dokonano niewielkiego odświeżenia interfejsu, a dokładniej zmieniono menu dziennika i okno statystyk postaci. Umiejętności bohatera zostały podzielone na dwie grupy: Rzemiosło i Bojowe.

- Wprowadzono wielostronicowe księgi; w ich opisach w ekwipunku widnieje właściwość: Ilość stron. Do poruszania się pomiędzy stronami należy wykonać następujące działania: Wciskasz i przytrzymujesz (nie puszczasz) «Akcja» [domyślnie PPM] i wciskasz klawisz «Do przodu» [domyślnie UP lub W], następnie, wciąż trzymając przycisk «Akcja», znowu wciśnij klawisz «Do przodu».

## 4. Sterowanie

### Wprowadzono dodatkowe klawisze sterowania:

Usunięto przypisywanie do klawiszy H i P szybkiego wyboru mikstur uzdrawiających i mikstur many, klawisz P odpowiada teraz za włączenie/wyłączenie wyświetlania czasu gry. Wciskając kolejne razy klawisz P, można zmieniać kolor widocznego na ekranie tekstu zegara (5 kolorów).

## 5. Autorzy

Modyfikacja «Темная Сага» «The Dark Saga» została stworzona przez grupę «SAGA-Team», w następującym składzie:

- DEDROIT (Moskwa)** - Modele 3D, Spacer, skrypty;
- DRom (Nowosibirsk)** - Fabuła, udźwiękowanie postaci, Spacer;
- Redleha (Nowokujbyszewsk)** - Skrypty, stworzenie instalatora;
- LD30 (Obuchów, Ukraina)** - Spacer, Modele 3D, udźwiękowanie postaci, fabuła;
- Skif (Chersoń, Ukraina)** - Modele 3D, praca nad filmikami i animacjami;
- Друид [Druid] (Soczi)** - Skrypty, udźwiękowanie postaci;
- Чур [Ciur] (Chersoń, Ukraina)** - Udźwiękowanie postaci, oprawa muzyczna, pieśni;
- Munruthel (Charków, Ukraina)** - Oprawa muzyczna.

### Pomocnicy:

- Fallel** - Mapy
- Mairolosse** - Szkice broni
- Дикарь [Dikar' (Dzikus)]** - Biblioteka moda (księgi)
- Мастер Готуку [(Mistrz Gothic'a)]** - Nowe właściwości roślin
- sirThief** - Odnowienie szeregu tekstur
- hell9999** - Nowe ikonki, modele
- Den** - Muzyczny truck dla lokacji
- Мустанг88 [Mustang88]** - Piracka pieśń
- Saturas** - Stworzenie G2Ext - rozszerzeń.

### Zespół testerów:

- |                     |                  |                    |
|---------------------|------------------|--------------------|
| <b>Алекс [Alex]</b> | <b>Aylant</b>    | <b>Highwayman</b>  |
| <b>demjanich</b>    | <b>The MC</b>    | <b>Intercation</b> |
| <b>Demon</b>        | <b>Bitewolf</b>  | <b>vintk10</b>     |
| <b>GothenX</b>      | <b>Goracio</b>   | <b>Papastalker</b> |
| <b>G_UNIT</b>       | <b>ALEXey316</b> | <b>Xenon21</b>     |
| <b>Raider</b>       | <b>Hokurn</b>    | <b>Xrabag</b>      |
| <b>Radven</b>       | <b>Frin</b>      |                    |

## 6. Podziękowania

Chcielibyśmy oddzielnie podziękować ludziom, którzy pomagali nam podczas powstawania projektu:

Zespołowi modderów «Kamrades» - Страннику [Strannik (Podróżnik)] и Миражу [Miraz]

Zespołowi modderów «Mighty DWARF» - odin68 и Мухомор (Ukur) [Muchomor]

Fallel

Дикарь [Dikar' (Dzikus)]

Лев [Lew]

hell9999

sirThief

Mairolosse

Xandir

AR

Мастер Готики [Mastier Gotiki (Mistrz Gothic'a)]

Głosu postaciom udzielili:

Копалня:

Mark	<i>RE4RV</i>	Marik	<i>Dark Messiah</i>
Artus	<i>DRom</i>	Draks	<i>Сэнсop sensorrog@ya.ru</i>
Kurt	<i>Radven</i>	Martin	<i>Иван Морев</i>
Dik	<i>EvilOkta</i>	Rumar	<i>Андрей Москаленко</i>
Sam	<i>Джедай</i>	Liroy	<i>Владимир Кулаков</i>
Wisp	<i>Друид</i>	Karer	<i>Андрей Калеев</i>
Prad	<i>tira</i>	Bill	<i>Алексей Ковтун</i>
Lis	<i>Den</i>	Ar-Karak	<i>LD3O</i>
Karashak	<i>LD3O</i>	Borys	<i>Дмитрий Кугац</i>
Juliano	<i>Окрута</i>	Fint	<i>Mouse_Alexander</i>
Gregor	<i>Patch</i>	Hart	<i>Дмитрий Перевозов</i>
Ushak	<i>Чур</i>	Urtak	<i>Frin</i>
Pakar	<i>Чур</i>	Ish-Tar	<i>Frin</i>
Barad	<i>Чур</i>	Tarok	<i>Frin</i>
Karlo	<i>Окрута</i>	Ur-Grah	<i>Frin</i>
Wesołek Tiks	<i>GothenX</i>	Kalad	<i>Fallel</i>
Lafer	<i>Волхв</i>	Boty orków	<i>Frin</i>
Shon	<i>Adept</i>	Boty orków	<i>Frin</i>

Обóz орków:

Tilda	<i>Звездочка</i>	Zar-Tok	<i>Друид</i>
Khali	<i>Adept</i>	Gor-Har	<i>Frin</i>
Magar	<i>LD3O</i>	Kar-Tak	<i>Друид</i>
Tars	<i>LD3O</i>	Ar-Tar	<i>Друид</i>
Rick	<i>Друид</i>	Ash-Kor i jego ochroniarz	<i>Друид</i>
Тєпак	<i>Fallel</i>	Vak	<i>Frin</i>
Midar	<i>LD3O</i>	Ur-Than	<i>Друид</i>
Pak	<i>Друид</i>	Myśliwi od Kadogana	<i>Друид</i>
Kadogan	<i>LD3O</i>	Strażnicy Świątyni Czaszki	<i>Друид</i>
Tarak	<i>Frin</i>	Myśliwi od Astarty	<i>Друид</i>
Astarta	<i>Акара</i>	Tarad	<i>Друид</i>
Nieznajoma	<i>Акара</i>	Dar-Harum	<i>Друид</i>
Francis	<i>kondrateam</i>	Varak-Adu	<i>Друид</i>
Kar-a-Kam	<i>Frin</i>	Gurum-Sarah	<i>Друид</i>
Shar-Than	<i>Frin</i>	Hatu	<i>Друид</i>

### Piraci i związane z nimi postacie:

Joe	<i>Den</i>	Hugh	<i>Александр Дубинин (odin68)</i>
Ali	<i>DRom</i>	Phil	<i>Adept</i>
Hans	<i>Джедай</i>	Skip	<i>LD3O</i>
Billy	<i>Adept</i>	Nars	<i>Frin</i>
Junsen	<i>Чур</i>	Pradawny mag	<i>Сэнсор sensorrog@ya.ru</i>
Gryf	<i>Radven</i>	Niewolnicy w klatkach	<i>Друид, DRom, LD3O</i>
Moran	<i>Волхв</i>	Strażnicy niewolników	<i>Друид, DRom</i>
Kort	<i>Exzarcist</i>	Sługa nekromanty	<i>Друид</i>
Rentgars	<i>Друид</i>	Pirat od Ali'ego	<i>Друид</i>

### Paladyni i związane z nimi postacie:

Gideon	<i>DRom</i>	Milina	<i>Наталья Малиновская</i>
Klement	<i>Adept</i>	Edwin	<i>Друид</i>
Vivien	<i>GothenX</i>	Erus	<i>Джедай</i>
Obrin	<i>Друид</i>	Boty paladynów	<i>Друид</i>
Grom	<i>logtar</i>	Mag-widmo	<i>Друид</i>
Patrol	<i>Друид</i>	Timon	<i>Константин Феофилов</i>
Zik	<i>Frin</i>	Duch	<i>Друид</i>

### Myśliwi i związane z nimi postacie:

Brian	<i>Patch</i>	Vincent	<i>Сэнсор sensorrog@ya.ru</i>
Noe	<i>kondrateam</i>	Pirat-niewolnik	<i>Adept</i>
Marcell	<i>Koloyar</i>	Brakash	<i>Frin</i>
Morra	<i>LD3O</i>	Ivar	<i>Patch</i>
Lorin	<i>Radven</i>	Aslak	<i>Lait</i>
Sven	<i>Adept</i>	Myśliwa	<i>Мария Беднарчик</i>
Danielle	<i>Джеcssu</i>	Myśliwa	<i>Елена Смородинова (Засл.актриса РФ)</i>
Tobias	<i>DRom</i>	Myśliwa	<i>Наталья Латухина</i>
Oswald	<i>DRom</i>	Myśliwa	<i>Тамара Волкова</i>
Atis	<i>lait</i>	Myśliwa	<i>Юлианна Лопухова</i>
Dorian	<i>Друид</i>	Boty myśliwych	<i>Окрута, Джедай</i>
Stip	<i>Frin</i>		

### Pozostali:

Shard	<i>Волхв</i>	Mroczne oblicze	<i>Чур</i>
Neron	<i>Друид</i>	Bezimienny	<i>Друид</i>
Podróżnik	<i>Друид</i>	DRom (easter egg)	<i>DRom</i>
Gerard	<i>Друид</i>	Kold	<i>Друид</i>
Miraż	<i>Frin</i>	LD3O (easter egg)	<i>LD3O</i>
Kogon	<i>DRom</i>	Druid (easter egg)	<i>Друид</i>
Moroh	<i>Patch</i>	DEDROIT (easter egg)	<i>DRom</i>
Jack	<i>Patch</i>	Kelad	<i>Друид</i>
Lares	<i>LD3O</i>	Nieumarli piraci	<i>Друид</i>
Lee	<i>LD3O</i>	Milten	<i>Frin</i>
Lester	<i>Den</i>	Diego	<i>Сэнсор sensorrog@ya.ru</i>
Vatras	<i>Друид</i>	Gorn	<i>Шиленок Сергей</i>
Demon Waal	<i>LD3O</i>		

## 7. Informacja

Mod nie jest komercyjnym produktem i jest rozpowszechniany bezpłatnie.

Jeśli chcecie umieścić modyfikację na swojej stronie lub wykorzystać materiały z moda do swoich modyfikacji, zwróćcie się do jednego z autorów.

Podczas publikacji linka do pobrania, obowiązkowo należy podać linka do strony autorów.

Jeśli chcecie wesprzeć zespół albo po prostu podziękować nam za nasz trud, to możecie to zrobić. Zespoły «MAGIC Team», «SAGA-Team» i «Legacy Team» razem działają na korzyść moddingu Gothic'a już ponad 6 lat i będą działać dalej. Jeśli chcecie pomóc nam, prosimy łaskawie. Nasze portfele są na poniższych zasobach:

“Яндекс.Деньги” (ruble) : 41001690817555 ;

“WebMoney” : RUB – R336243334362

USD – Z131543634380

EUR – E146133522152

Jeśli ktoś z Was zdecyduje się pomóc, to żebyśmy wiedzieli komu dziękować, niech napisze w temacie na naszym forum:

Копилка [Skarbonka]: <http://magic-team.net.ru/index.php?topic=483.0>

Forum zespołu: <http://magic-team.net.ru/index.php?action=forum>

© «SAGA-TEAM» 2009-2012

## 8. Polonizacja

Wersja polska do modyfikacji «Темная Сага» «The Dark Saga» powstała przy udziale grupy osób, nie należących obecnie wspólnie w takim składzie do żadnej grupy modderskiej. W projekcie The Dark Saga PL udział wzięli:

Tłumaczenie:

*tyson90*

*Taliasan*

*arminas*

*gi3n3k1995*

*Olaf i jego dziewczyna*

*Pawciow i Madzia93230*

Korekta:

*tyson90*

*Baggio*

*xenonisbad*

*MarkosBoss*

*Martinos (TheMartino07)*

*Dreamerion*

*Venris*



**Sprawy techniczne:**

*0judge0*

*tyson90*

*gothic1210*

*Pawciow*

**Public Relations:**

*tyson90*

*Baggio*

**Betatesty:**

*tyson90*

*Pawciow*

*Juri*

*xenonisbad*

*MarkosBoss*

*Martinos (TheMartino07)*

*Beowulf (Igor)*

*Adam „Rędzik” Rędzikowski*

**Pozostali:**

*Werewolf (ThorusOrc)*

*xendix*

Chciałbym również w szczególności podziękować **0judge0** za nieocenione wsparcie techniczne, oraz **Taliasanowi** za ogromny wkład w tłumaczenie.

Strona projektu polonizacji: <http://thedarksaga.cba.pl/>

\*Punkty od 1 do 7 zostały przetłumaczone z rosyjskiej wersji pliku 'DS\_Readme.rtf

\*Znaczenie nawiasów kwadratowych przy nickach twórców modyfikacji:

➤ *Nick oryginalny [Transkrypcja (Tłumaczenie – jeśli ma sens)]*