
*** Dracula X: Nocturne in the Moonlight [Sega Saturn] - Extended (v1.5) ***

Прежде всего, это не перевод. Но некоторые элементы пришлось перевести на английский язык по определённым причинам.

Основные изменения «Extended» версии игры:

- I. Восстановление полупрозрачности многих объектов;
- II. Перевод на английский некоторых элементов;
- III. Прямой доступ к глобальной карте;
- IV. Доработка глобальной карты;
- V. Восстановление оригинальных пропорций некоторых спрайтов;
- VI. Удаление горизонтальных чёрных полос сверху и снизу экрана;
- VII. Пропуск видеороликов и диалогов;
- VIII. Доступ к альтернативному костюму Рихтера;
- IX. Сокращение времени загрузки;
- X. Поддержка карты расширения на 4МБ;
- XI. Исправление багов;

(I) Подробнее о восстановлении полупрозрачности объектов:

- Полная полупрозрачность фона окна диалогов (для спрайтов и тайлов);
- Полупрозрачность фонов окон с названием локаций (палитра спрайтов на заднем плане может искажаться);
- Полупрозрачность фонов окон с названием полученного артефакта (палитра спрайтов на заднем плане может искажаться);
- Полупрозрачность фонов окон всплывающих сообщений (палитра спрайтов на заднем плане может искажаться);
- Полупрозрачность фонов окон с названием врагов и предметов (палитра спрайтов на заднем плане может искажаться);
- Полупрозрачность эффектов взрывов и дыма (для тайловых фонов);
- Полупрозрачность эффектов от применения оружия и магии (для тайловых фонов);
- Полупрозрачность брызг крови персонажей и врагов;
- Полупрозрачность некоторых врагов (Ghost, Phantom Skull, Ectoplasm, Skull Lord, Vandal Sword, Azaghal, Frozen Shade);
- Полупрозрачность надписи "Game Over";
- Полупрозрачность столба портала Графа Дракулы при его телепортации в прологе (порталы Алукарда и Рихтера заменены на мерцающие). Полупрозрачность столба восстановления Марии во время битвы с ней;

(II) Подробнее о переводе на английский элементов меню:

- Перевод на английский язык названия игры на титульном экране и на экране загрузки сохранений игры;
- Перевод на английский язык пунктов меню паузы;
- Перевод на английский язык имён персонажей в диалогах;

(III) Подробнее о прямом доступе к глобальной карте:

- Доступ к глобальной карте выполняется путём нажатия комбинации кнопок "**Up + Start**", минуя меню паузы (для всех игровых персонажей). При игре за Алукарда вызов глобальной карты из меню паузы более не работает;

(IV) Подробнее о доработке глобальной карты:

- Выделение серым цветом комнат загрузки локаций на глобальной карте;
- При игре за Алукарда на карте будет отображаться информация о положении замка (обычный замок или перевёрнутый);

(V) Подробнее о восстановлении оригинальных пропорций спрайтов:

- Восстановлены пропорции HUD Алукарда;
- Восстановление пропорций спрайтов взрывов и дыма;
- Восстановление пропорций спрайтов иконок предметов, дополнительного оружия и сердец;
- Восстановление пропорций спрайтов рамок окон, в которых отображается информация о получении предмета и имени врагов;

- Восстановление пропорций спрайтов деревьев, кустов и травы на заднем плане некоторых локаций;
- Восстановление пропорций портретов персонажей в диалогах. Портреты персонажей на экране выбора героя были заменены на альтернативные из каталога с артами на диске с игрой;

(VI) Подробнее об удалении горизонтальных чёрных полос:

- Удалены горизонтальные чёрные полосы сверху и снизу экрана (титульный экран и ингейм). Тем не менее, на некоторых локациях без вертикальной прокрутки экрана часть изображения сверху может отсутствовать ввиду ограничения в самих картах тайлов локаций;

(VII) Подробнее о пропуске видеороликов и диалогов:

- Пропуск видеороликов и диалогов нажатием кнопки "Start" теперь доступен по умолчанию (даже если на карте памяти нет предыдущих сохранений игры);

(VIII) Подробнее о доступе к альтернативному костюму Рихтера:

- Альтернативный костюм Рихтера теперь доступен по умолчанию (пролог и регулярная игра). Но если вы желаете вернуться к классическому костюму Рихтера, то при выборе персонажа (Рихтера) необходимо зажать кнопку "UP". Тем не менее полностью сменить альтернативный костюм Рихтера на классический в прологе уже не получится;

(IX) Подробнее о сокращении времени загрузки:

- Сократилось время доступа в меню паузы, так как смена разрешения экрана была отключена. Теперь потеря сигнала на телевизорах больше не наблюдается.
- Выход из меню паузы и возвращение в игру теперь выполняется быстрее за счёт оптимизации кеширования данных. Время зависит от конкретной комнаты;
- Существенно сократилось время доступа при возвращении к титульному экрану (из основного меню игры или из меню тестирования звука).

(X) Подробнее о поддержке карты расширения на 4МБ:

- Теперь игра поддерживает карту расширения на 4МБ, но это не является обязательным. Карта расширения активируется автоматически, если она установлена. Но когда картридж необходимо использовать исключительно для сохранения игры, процесс кеширования данных можно отключить, зажав комбинацию кнопок **L+R** во время анимации логотипа "Sega Saturn";
- При использовании карты расширения уменьшается время доступа в меню паузы (ещё быстрее, чем без оной), в библиотеку, в комнаты телепортации в другие локации и при перемещении между замками (обычным и перевёрнутым);
- Загрузка спрайтов всех игровых персонажей выполняется напрямую с карты расширения без использования потоковой распаковки (как это было в оригинальной версии игры). Такой решение позволяет добиться более стабильной производительности в игре;

(XI) Исправление багов:

- Исправлен баг, когда Алукард застревает внутри огромной скалы. В одной из комнат в самом начале игры есть полая скала, в которой можно пробить проходы с обеих сторон. Если проходы уже пробиты и в данную комнату зайти повторно, то находясь внутри скалы можно там застрять после выхода из меню паузы. Визуально проходы будут казаться пробитыми, но пройти через них не удастся.

~~~~~

#### ~ Установка патча ~

~~~~~

1. Скопируйте все файлы патча в каталог с образом игры в формате "Bin/Cue"!
2. Запустите файл "START.BAT".
3. После применения патча оригинальный трек с данными сохраняется (файл с расширением "old"). Данный файл можно удалить после успешной установки патча.
4. Все файлы патча удаляются автоматически, после завершения процесса!

Образ игры для пропатчивания должен соответствовать таковому здесь: <http://redump.org/disc/3849>

Обновление в версии 1.1

- Исправлена палитра дымки вокруг артефакта;
- Блокирован вход в меню паузы из режима карты;

Обновление в версии 1.2

- Восстановлено затенение спрайта Смерти при первой встрече с Алукардом;
- Восстановлена палитра блика от свечей;

Обновление в версии 1.3

- Исправлено некорректное отображение палитры некоторых врагов (Phantom Skull, Skull Lord, Frozen Shade, Salem Witch, Efreet, Malachi);
- Полупрозрачность меча у врага «Azaghal»;
- Блокирован повторный вызов глобальной карты при игре за Рихтера или Марию;
- Убрана задержка при нажатии кнопок управления в меню магазина библиотекаря;
- Уменьшена насыщенность цвета окна диалогов;
- Полупрозрачность огня и дыма после победы над Шафтом;
- Добавлено затенение по Гуро на глобальной карте для всех персонажей;

Обновление в версии 1.4

- Исправлена палитра взрывов после уничтожения боссов;
- Исправлено повреждение карт уровней при игре за Рихтера и Марию (после выхода из режима глобальной карты);

Обновление в версии 1.5

- Добавлен режим повышенной сложности (выбор выполняется в меню титульного экрана при каждом перезапуске игры);
- Исправлена палитра изображений врагов в бестиарии;