

# NerevarCastle v1.20

---

Страница плагина на FullRest: [http://www.fullrest.ru/files/Nerevar\\_Castle](http://www.fullrest.ru/files/Nerevar_Castle)

Автор идеи: Кирилл Улановский

- также известн как: *Magic Push*, *XERXES*
- контакт: [xerxes.gw@gmail.com](mailto:xerxes.gw@gmail.com)

Исходник данного мануала написан на Markdown ([GitHub Flavored](#)) и экспортирован в PDF с помощью [Typora](#).

## Оглавление

---

- [Описание](#)
- [Установка](#)
- [Спойлеры](#)
- [Возможное будущее](#)
- [Заимствования](#)
- [Технические моменты](#)
- [История изменений](#)

## Описание

---

Стоит начать со следующего замечания: данный плагин разрабатывался в первую очередь для себя, любимого. Тем не менее, буду рад узнать ваше мнение, а также получить советы или рекомендации по "техническим" и "эстетическим" решениям.

## Базовые идеи плагина

---

В основу плагина легли два неявных (без диалогов и заметок в журнале; только записки) квеста, каждый из которых завершается приобретением жилплощади с её "примочками". Думаю, практически все фанаты Морроувинда столкнулись с необходимостью иметь собственную недвижимость. К сожалению, оригинал, хоть и предоставляет несколько таких, но далеко не сразу, либо сразу, но в неявном виде (нигде не упоминается). А дом Кая Косадеса ну даже не катит...

Первая жилплощадь - особняк в Балморе. Достаётся игроку практически в самом начале, если тот сумеет справиться с "временно населяющими" его бандюгами. Имеет подвал, набитый ценными вещами. Правда, попасть внутрь непросто...

Вторая жилплощадь может быть получена в районе второй половины основной сюжетной линии: ходят слухи, что у Индорила Неревара был собственный замок, полный удивительных вещей. К сожалению, замок хорошо скрыт от глаз смертных, и никто не знает, как до него добраться...

## Баланс

О балансе можно сказать много чего, холивары не утихнут никогда... Я же ограничусь тем, что самая главная идея данного плагина - выкрутить баланс так, что он, перепрыгнув отметку "читерство", долетает до состояния "безумие". Именно так можно охарактеризовать суть плагина и все те "свистелки", что вы найдёте в замке.

К примеру, вы обнаружите доспехи, каждый элемент которых способен вместить в себя **3000** пунктов зачарования. Казалось бы, вот оно "читерство"... А вы лучше попробуйте решить такую задачку: какую наложить наиболее оптимальную сетку зачарований на *весь комплект*, чтобы добиться абсолютной неубиваемости в *любых* обстоятельствах? Ну или сделать из этого комплекта костюм, в котором вы можете сами зачаровывать и кастовать что угодно... Тут целое раздолье для идей и экспериментов!

## Другие существенные особенности

---

Данный плагин можно смело отнести к группе "комплексных" (иначе, "глобальных") плагинов. Основные моменты:

- В продаже появилось несколько редких и дорогих книг. Цена книги соответствует ценности её содержимого. Всего три книги + карта и два места их продажи.
  - *К кому пойти учиться?*: не трудно догадаться по названию, что в ней описаны все тренеры- мастера и их точные (или приблизительные) координаты.
  - *Десять цитаделей*: в этой книге детально описаны кратчайшие пути до каждой из десяти цитаделей (Индоранион, Валенварион, Фаласмарион и др.). "Изюминка" книги заключается в том, что к каждому маршруту прилагается кусок карты (спасибо Barsik-у за оригинал карты, откуда нарезались куски), на которой всё ясно, как день. В приложении можно найти информацию о пропилюнах - какие куда ведут.
  - *Утерянные артефакты*: в данной книге описывается местонахождение артефактов, о которых не говорится в квестах.
  - *Карта Вварденфелла*: простой свиток со скриптом, заполняющим всю стандартную карту Вварденфелла.
- Увеличены цены на одежду и драгоценные камни.
- Уменьшен вес даэдрического оружия.
- Отредактированы характеристики и зачарования некоторых артефактов (основываясь на, не помню каких, источниках "достоверной информации").
- Добавлена возможность ставить книги (три положения).
- Убрана агрессия некоторых животных: крысы, улитки квамы, скальные наездники и рьеклинги (достали, просто жуть!).
- Убран скрипт, вызывающий агрессию ординаторов, когда игрок общается с ними, надев индорильские шлем или кирасу. На мой взгляд, глупый скрипт. В реальности, если ты в шлеме, тебя не смогут опознать и однозначно заявить, что ты - чужак. Вот если бы документы проверяли друг у друга... Кроме того, всем известно, что "ординаторы непобедимы". Кто победил, тот молодец и достоин похвалы, а никак не взбучки. А для тех, кто лишился удобного способа "бесплатного" вызова агрессии, скажу, что метод "Оскорбление" никто не отменял. :)
- Добавлен новый магический эффект - *Раздевание*. В оригинале имеет название *EXTRA SPELL*, но нигде не используется.
- Оправдано существование топора "Крылья Королевы Летучих Мышей", который в оригинале нигде не использовался.
- Добавлен новый знак зодиака - *Дракон*.

- Хесеринд, как и должен был изначально, теперь продаёт отмычки и щупы тайного мастера.
- Изменены имена отмычек, щупов, алхимических принадлежностей и частично характеристики. Мне не нравились имена типа "секретный щуп мастера". Куда лучше "щуп тайного мастера".
- Изменены вес, магическая вместимость, цена и проч. по отношению к некоторым типам брони, оружия.
- Изменены некоторые ингредиенты, добавлены свойства вместо некоторых "пустот".
- При вступлении в гильдию Мораг Тонг игрок получает полную "корпоративную" экипировку из разряда одежды.
- Модифицирован скрипт `sleepers`, управляющий снами от Дагот Ура, а также, в последствии, появлением пепельных тварей возле спящего игрока. Теперь игрок будет просыпаться в холодном поту и в своём новом жилище Балморы.
- Модифицирован скрипт `dbAssassinScript`.
- Модифицирована фракция [Восточная Имперская Компания](#).
- Собственное, немного неэффективное исправление отображения русскоязычных карт (путеводители, провинции); вместе с плагином GFM 5 почему-то не справляется с данной проблемой.

## dbAssassinScript

`dbAssassinScript` отвечает за генерацию убийц Тёмного Братства во время сна персонажа. По сюжету их нанял... некто, ибо игрок может нести угрозу планам этого некто. Я читал книги, в которых рассказывалось, так сказать, об акцентуациях характера этого некто... Но нападать на хиленького героя первого уровня с жалким кинжалом в руке - это перебор.

Да, даже на первом уровне с жалким кинжалом игрок может убить ассассина (и, при этом, неплохо набить карман золотом за счёт оружия и брони убийцы). Опытные игроки вообще могут пройти основной сюжет на "первом десятке"... Но, всё равно, нелогично и неприятно. Поэтому я сделал следующую модификацию: побудка игрока с генерацией убийц(ы) возможна только при уровне игрока от 15 и выше. Побудка запрещена при нахождении игрока в двух локациях. Одна была в оригинальном скрипте - офис "регистрации" игрока (в самом начале). Вторая - область, в которой находится замок. Ибо в ней по смыслу не может появиться никто, кроме самого игрока.

## Восточная Имперская Кампания

В оригинальном *Bloodmoon* есть незначительный, но внешне неприятный баг. Когда игрок, вступив в *Восточную Имперскую Кампанию* (далее - ВИК), получает наивысшее звание (*Фактор*), а затем в инвентаре наводит курсор мыши на название фракции, игрок видит, что доступно следующее звание: `Ранг <пусто>, требования - 0 п.`

Дело в том, что под **любую** фракцию ядро игры (или что-то там ещё, а не конструктор!) даёт ровно **10** званий (ни званием больше, ни званием меньше). Так вышло, что разработчики подарили ВИК лишь **9** званий, где 9-е - *Фактор*. 10-е звание было пустым. В результате получился такой глюк с некорректным отображением. Мало того, скриптовая команда повышения уровня не способна повысить уровень игрока в таком сценарии. В оригинале разработчики повышали игрока в конце всех квестов аж **10** раз.

Моя модификация заключается в том, что теперь 10-й ранг заполнен и выглядит точной копией 9-го. По идее, благодаря одномоментным 10-и повышениям в конце кампании игрок увидит свой ранг как *Фактор* и то, что этот ранг последний (в инвентаре кроме ранге больше никакой информации о фракции не появится). Если же по каким-либо причинам игрок имеет 9-й ранг *Фактор* (а следующий - тоже *Фактор*), пусть пропишет в консоли:

```
PCRaiseRank "East Empire Company"
```

## Установка

1. Поместите файлы плагина `NerevarCastle*` в директорию *Data Files*.
2. Поместите содержимое директории *Video*, что прилагается к плагину, в одноимённую директорию в *Data Files*.
3. Убедитесь, что у вас установлены официальные дополнения **Tribunal** и **Bloodmoon**.
  - Зависимости от мастер-файлов: `Morrowind.esm`, `Tribunal.esm`, `Bloodmoon.esm`.
4. Зарегистрируйте файл архива ресурсов (`.bsa`) с помощью [BSAReg](#) или вручную:
  1. Откройте `Morrowind.ini` в директории игры.
  2. Найдите секцию `[Archives]`.
    - Если такой секции нет, впишите её самостоятельно в конец файла.
  3. Пропишите под ней архив плагина: `Archive X=NerevarCastle.bsa`, где *X* - порядковый номер архива, начиная с `0`.
    - Пример:

```
[Archives]
Archive 0=Tribunal.bsa
Archive 1=Bloodmoon.bsa
Archive 2=NerevarCastle.bsa
```

5. Подключите плагин к игре:
  1. Запустите `Morrowind Launcher.exe`.
  2. Выберите пункт *Файлы*.
  3. Поставьте крестики (если уже не стоят) двойным кликом напротив `Morrowind.esm`, `Tribunal.esm`, `Bloodmoon.esm` и `NerevarCastle.esp`.
  4. Жмите *OK*.

При загрузке сохранения, созданного без данного плагина, вы получите предупреждение о возможных проблемах. **Вас предупредили!** Соглашайтесь, если готовы рискнуть выхватить багов. Либо начните новую игру.

Плагин можно спокойно использовать без [GMST-Fix](#): новые заклинания вызова существ (фабрикант, медведь, волк, костяной волк) работают корректно.

## Удаление

Требуется выполнить действия, обратные установке:

1. Отключите плагин в `Morrowind Launcher.exe` -> *Файлы*, сняв крестик напротив `NerevarCastle.esp`.
2. Удалите упоминание `NerevarCastle.bsa` из `Morrowind.ini` с помощью [BSAReg](#) или вручную.

3. Удалите файлы `NerevarCastle*`, лежащий в директории *Data Files*. Там же, в поддиректории *Video* удалите файлы `warp1.bik` и `warp2.bik`.

## Спойлеры

---

Данный раздел называется так потому, что наиболее сильное впечатление от плагина можно получить, не зная заранее уготованных сюрпризов. Однако если вы не собираетесь целенаправленно проходить всю игру вместе с данным плагином, а просто хотите оценить работу, "пробежаться" по "фичам", или вам просто нужно уточнить, почему, скажем, не открывается потайная дверь, несмотря на уровень силы в 100, тогда вам сюда.

## Доступ к подвалу Особняка

---

В Балморе, под одним из мостов можно найти металлическую дверь (подсказка об этом – в записке под ковриком у входа в особняк). **Дверь может открыть игрок от 15-го уровня и выше.** Пещера, в которой оказывается игрок, и следующий за ней дли-и-и-инный проход слегка освещены свечами. Пробравшись по тёмному проходу, поднявшись по винтовой лестнице и открыв люк, игрок попадает в тот самый подвал особняка. Открытие двери, ведущей в основные помещения особняка, навсегда "отпирает засов".

В подвале вы найдёте, помимо прочих вкусностей, все обучающие книги из оригинальной игры, а также не использованную в оригинале секиру *Крылья Королевы летучих мышей*.

## Подробности о замке

---

Замок Неревара (*Гадерименлад*) находится на открытом пространстве (тип Exterior Cell) за пределами стандартной карты. Добраться туда можно лишь через портал, имея при себе `nc_scythe`, что вы можете подобрать, убив мощного NPC (`nc_derbig`): его святилище доступно внутри *Пещеры Воплощения*. Облегчённый способ ликвидации Дербига - зачарование `nc_archmagestaff` (этот посох игрок получает при победе над архимагом Гильдии Магов на арене). Для использования посоха требуется навык зачарования от 75 до 105 пунктов (не больше!).

Портал находится на новом острове. Путь к нему - через гондольера Храма Вивека: Остров Тишины. На том острове находится велотийская башня, *Святилище*. В святилище вы найдёте *Мемориальный столб*. При первой активации оно (имея при себе `nc_scythe`) вам сообщается, что оружие уничтожено, и из него высвобожден *Ключ*. Последующие активации столба переносят игрока в область замка (на выходе - идентичная комната, но которая уже называется *Купол Резонатора*).

Вся территория с замком окружена большой невидимой стеной (и потолком) - чтобы игрок не свалился за границу, а потом пытался бы в попытках вернуться обратно (не обладая левитацией). Наверху башни замка (доступ к лестнице на неё ищите снаружи, в задней части замка) стоит "бессмертный" дремора (`nc_dremora`). На нём скрипт - игнорировать любые атаки и восстанавливать здоровье. Чем может похвастаться:

- капитал для торговли - 100 000 дрейков;
- неплохой набор мощных заклинаний "на все случаи жизни";
- продаёт "бесконечные" (обновляются при повторном открытии диалога торговли) даэдрические дротики и стрелы, удобное для далёких перемещений зелье и мощные, "вечные" фонари;
- покупает оружие, броню, свет, магические предметы и зелья;
- оказывает услуги ремонта, создания заклинаний и зачарований.

В замке есть (указаны наиболее интересные моменты):

- Прихожая: вместительные сундуки (вмещают 100 000 фунтов).
- Спальня: вместительные сундуки (вмещают 10 000 фунтов), метеорологическое кольцо, а также бассейн и вообще единственное место, где игрок может отдохнуть (поспать).
- Комната Духов: сундук с генерирующимися камнями душ и столб, вызывающий соответствующих камню существ.
- Лаборатория: сундук, генерирующий почти все ингредиенты оригинала и обоих дополнений; особые эликсиры класса "прощай, баланс" (да вообще всё, что есть в замке и рядом, относится к данному классу); мастер-метка к пропильонам кимерских крепостей.
- Оружейная: сундук с генерирующимися стрелами и кузнечными молотами.
  - А также одна из главных фишек - длинный зал с манекенами для брони. В конце зала - манекен с *Кевлариумной* бронёй. Управление освещением зала - слева от двери в зал.

## Возможное будущее

---

Есть пара хороших идей для новой мажорной версии. Одна из идей добавляет градус к уже присутствующему безумству плагина. Увы, обязательное требование к реализации этих идей - создание новых моделей (как оружия / зелий, так и частей помещений)...

Если есть желающие принять участие и посоздавать для плагина новые модели, я открыт для сотрудничества! :)

## Заимствования

---

Сам я не умею (пока?) создавать новые текстуры и модели, а хочется иногда чего-то нового... Поэтому приходится тащить ресурсы из других (самостоятельных) плагинов. Помимо ресурсов я также позаимствовал идею особняка в Балморе.

В данном разделе я перечислю сведения о заимствованных идеях. О тех, о которых эти сведения сохранились...

## Официальные

---

- *Мастер-метка* ( `index_master` ). В отличие от [оригинального плагина](#) доступен независимо от сбора обычных меток и позволяет курсировать по всему кольцу цитаделей (без телепортации в Гильдию Магов Кальдеры).

## FullRest

---

- Новые модели камней душ: [Реплейсер камней душ](#).
- *Пожиратель душ* ( `pc_demon_mace` ): называется вроде бы *Демоническая булава*, но источник утерян.
- "Золотое золото": [Золото Империи](#).
- "Настоящее" *Клеймо Эльтона*: источник утерян.
- Реплейсеры 3 видов бутылок для зелий: [Улучшенные зелья](#).

## Прочее

---

Источников не помню совсем. Эти плагины собирались с самых разных плагинопомоек (даже со специальных CD-сборников!).

- Особняк в Балморе: Крыльцо и два этажа (те, что доступны сразу) скопированы с плагина *Your Balmora Residence* (уж очень понравился). А вот уже записка-подсказка, два незваных гостя, некоторые правки внутри, а также подземные помещения - дело моих рук.
- Метеорологическое кольцо (`nc_weather_ring`): *WeatherRing*.
  - Скрипт этого кольца я местами улучшил.
- Посох Хлуроса (`nc_archmagestaff`): *SarumanStaff*.
- Разрушитель (`nc_scythe`): *Scythe* (вот так и назывался).
- Модель замка: просто модель `castle.nif` (плюс текстуры), валяющаяся в свободном доступе.
- Скрипт "BookRotate" - для вращения закрытых книг в 3 положениях.
- Кевлариумные доспехи: *ShadowLordArmor*.
- Манекены: *Mannequins* (но только мужская модель).

## Технические моменты

---

**Плагин использует ваниальный движок скриптов игры, никаких вам extender-ов!**

Данный раздел написан в первую очередь для себя в качестве памятки.

В плагине используется ряд скриптов. Если вы на них посмотрите, то заметите жуткую неоптимальность. Проблема в том, что, простите, долбаный движок игры всячески ставит мне палки в колёса: синдром 34-й переменной - цветочки. В этом разделе я отмечу один весьма спорный скрипт.

### nc\_weaponary\_door\_script

---

Скрипт висит на двери у выхода из *Гадерименлад*: *Оружейная*.

В первых версиях был просто одноразовый скрипт, выключающий по умолчанию свет. Но, к сожалению, оказалось, что при следующем заходе в оружейную при выключенном свете манекены, будучи в темноте, светятся (не прорисовываются тени).

Решение данной проблемы: принудительное включение и выключение света, причём с паузой (!) в `0.03` секунды. Не меньше! Ибо `0.029` с расценивается движком как 0 с. Забавно, правда?

Но и этой проблемы было мало... Если игрок выходил из оружейной с включённым светом, то при очередном заходе внутрь он успевал заметить блик выключаемого света (из-за тех же долбанных `0.03`). Поэтому решением данной проблемы стало... принудительное выключение света перед принудительным включением и выключением спустя `0.03` с.

Вишенка на торте - невозможность обратиться к имени переменной, подставляя в цикле её суффикс - из-за чего пришлось упоминать в скрипте каждую лампу по её уникальному имени.

## Ошибка левого значения

---

Ошибка "левого значения" (*Left value*) в данном случае - обыкновенный глюк. Решение - поменять строчки (или даже блоки операторов) местами или перенести несколько проблемных операторов в другой скрипт.

## Пропажа endif

---

Иногда компилятор заявляет, что отсутствует или не в том месте указан оператор `endif`. А теперь, внимание, приколы: на самом деле всё стоит на своих местах. Просто, видите ли, именно в этом скрипте (так уж вам повезло), именно в этом месте в записи вроде `if (player->getLevel >= 15)` необходимо наличие пробелов между скобками и текстом внутри этих скобок!

## История изменений

---

В разработке принято применять правила [семантического](#) версионирования. К сожалению, эти правила тяжело применить для плагинов Morrowind - даже изменение текста в книге может привести к глюку дублирования внутренних дверей, если игрок, подключив новую версию плагина, загрузил сохранение, созданное на базе старой версии.

Во времена релизов первых версий плагина автор был ещё студентом и потому курил дешёвый чай... Поэтому номер патча для очередного выпуска следующей версией был вписан без точки, из-за чего была получена версия 1.11 (вместо 1.1.1). Теперь это - история. А против истории, как известно, не попрёшь...

Резюмируя, привожу свои правила версионирования:

- **X.00** (мажорная версия) инкрементируется при изменении основных идей плагина.
- **0.X0** (минорная версия) инкрементируется при любых других изменениях, если они массовые.
- **0.0X** (патч-версия) инкрементируется при небольшом количестве изменений (что помещается строчек на 15-20, не больше).

Ну а теперь к самим версиям...

## v1.20

---

Релиз: август 2019

### Оружие

- Урон всех болтов сделан постоянным (не диапазоным) - по аналогии с уроном арбалетов: не важно, сколь долго прицеливаешься / "натягиваешь" (в этом и есть суть арбалета).
- Даэдрический лук полегчал (с 14 до 9 фунтов) - не может он весить больше копья из того же материала.
- Даэдрическая катана, макс. колющего урона увеличен с 14 до 22.
- Резные дротики `ebony_dart_db_unique` ассасинов ТБ получили эффект `db_poison` (как у адамантиновых клинков). Иначе какой толк от этих дротиков?
- Ранее добавленные *Меч Индора*, *Меч Неревара*, *Огненный меч*, *Ледяной меч*, *Покой*: беспощадно вырезаны из плагина, ибо не столь актуальны.



## Доспехи

- *Наголенники Неревара* переименованы в *Поножи Неревара* (для единообразия). А затем...
- Все доспехи Неревара ( `nc_nerevararmor_*` ) переименованы в *Кевлариумные* ( `nc_kevlarium_armor_*` ).

## Одежда

- *Королевская мантия*: выпилена во имя Луны.

## Отмычки и щупы

- Снова переименован `skeleton_key` из *Суперотмычка* обратно в *Ключ Скелета* (как упоминается Джимом Стейси).

## Заклинания

- *Огненный выдох* ( `nc_b_fire` ): получило префикс *[Дракон]*, чтобы не терялось среди покупных заклинаний.
- *[ЭМС] Сила лучших акробатов* и *[ЭМС] Скорость лучших бегунов*: отправлены в топку.
- *[ЭМС] Щит Богов* ( `nc_me_fireshield` ): элементарным щитам поднята мощность с `100` до `300`.
- *[ЭМС] Шаловливые ручки* ( `nc_me_extra` ): поднята цена использования с `0` до `8` (*Auto Calculate Cost*).

## Писчебумажная продукция

- *Карта Морроувинда* переименована в *Карта Вварденфелла* (ибо заполняет только остров).
  - *Карта Вварденфелла* подорожала с `7950` до `11500`, и потяжелела с `0.5` до `6.5` фунтов.
- *Дориса Дарвел* в Балморе больше не продаёт книги: *Куда пойти учиться*, *Карта Вварденфелла*.
- Правки текстов: *Десять цитаделей*, *Куда пойти учиться*, записка у входа в *Особняк* (в Балморе), записка от *Шейди* к *Хаски*, все записки Неревара.
- *Затерянные артефакты* переименованы в *Утерянные*, тексты переписаны, цена выросла с `14500` до `28300`.
- Свитки *Божественного Вмешательства* ( `sc_divineintervention` ), *Благословения Даэрира* ( `sc_cureblight_ranged` ), *Посланника* ( `sc_messengerscroll` ), *Милин Фарам* ( `sc_summondaedroth_hto` ), *тайного убийцы* ( `sc_hiddenkiller` , `sc_Chappy_sniper_test` ) а также бумага ( `sc_paper_plain` , `sc_paper_plain_01_canodia` ) полегчали с `1.0` до `0.2` фунта - стали весить, как и остальные свитки. Слова имеют вес только в умах тех, кто их понимает...
- *Проекты*: убрано упоминание "Восстановителя характеристик". Само кольцо уже было удалено за ненадобностью в [v1.11](#).
- *Крил Гадер* и *Темная Башня*: убрана цена, добавлен автограф автора.
- *Свиток Вызова Центуриона* ( `sc_summonspherecenturion` ): удалён в пользу единственно-верного способа обретения заклинания в оригинальной игре.

## Свет

- *Свет Неревара* заменён на 3 вида фонарей *Свет Вечности*: красный, синий и светло-оранжевый ("классический").
  - В новых моделях отсутствует звук (`Crystal Ringing`).
  - Цена снижена с 6000 до 1000, вес снижен с 1.5 до 0.5.

## Ингредиенты

- *Цветы золотой осоки* (`ingred_golden_sedge_01`), *Шипы Ллорамора* (`ingred_lloramor_spines_01`), *Луговая рожь* (`ingred_meadow_rye_01`), *Ниртовая цветоножка* (`ingred_nirthfly_stalks_01`), *Цветы осоки благородной* (`ingred_noble_sedge_01`), *Сладкая мякоть* (`ingred_sweetpulp_01`), *Тимсовые цветы* (`ingred_timsa-come-by_01`): уменьшен вес с 1.0 до 0.1 (как у других растений).
- *Перья наездника* (`ingred_racer_plumes_01`) и *Сердце упыря* (`ingred_ghoul_heart_01`) обрели свойство *Светоч* (вместо пустых мест). А почему бы и нет? :)

## Контейнеры

- *Платяной Шкаф* (`nc_nerevar_closet`):
  - переименован в *Гардероб* (`nc_hader_closet`);
  - содержит теперь только одежду в стиле лагерей эшлендеров. Хотя и она ставится под сомнение - ведь в те времена с большей вероятностью делали другую одежду...
- *Сундук для зелий* (`nc_com_chest_02_alch`) переименован в *Сундук* (`nc_chest_sup_02`).
- *Склад ингредиентов* (`nc_alchemy`):
  - удалены *соль пепла* и *слёзы корпруса* - их не существовало в те времена;
  - удалены эбонит-сырец, стекло-сырец и обрезки металла - слишком тяжёлые ингредиенты;
  - добавлены неуникальные (и не рудные) ингредиенты из *Tribunal* и *Bloodmoon*.
- Источники адамантина-сырца (`rock_adam_*`) содержат до 3 кусков руды (вместо 1).
- Удалён *Большой сундук* (`de_r_chest_01_big_2`): раньше стоял у кровати в *Особняке Балморы*; теперь на его месте стоит сундук обычных размеров (и ёмкости 200).

## Существа

- Всем 7 пепельным вампирам-лордам 6-го дома (обладателям скрипта `ashvampire`) показатель *Fight* (желание напасть) был снижен с 90 до 50 - у каждого есть свой уникальный диалог.
- *Зерин*, страж замка (`nc_dremora`):
  - вырос в уровне с 100 до 300 (первично - ради защиты от магии *приказа* мощностью 100);
  - больше не выдаёт выпиленный меч *Покой* при первом приветствии; текст приветствия также переработан;
  - покупает только оружие, броню, свет, магические предметы и зелья;
  - продаёт по -50 (вместо -500) даэдрических стрел и дротиков, по -4 (вместо -2) *Зелья Призрака*, по -2 фонаря *Свет Вечности* каждого цвета (вместо -1 *Света Неревара*).

- Рьеклинги ( `vm_riekling`, `vm_riekling_mounted` ) прям бесят не слабее *Скальных наездников*: снизил и им (как и упомянутой летающей скотине ещё в первом билде) намерение атаковать с `90` до `80` - перестали атаковать игрока.

## NPC

- Ассасины Тёмного Братства с уровня игрока `20` носят даэдрическое оружие, а с уровня `30` и выше - адамантиновое. Поменял эти клинки местами между `db_assassin3` и `db_assassin4` (нападают во время сна), `db_assassin3a` и `db_assassin4a` (в убежище).
  - Да, возможно, зачарование на адамантиновых клинках опаснее, чем само даэдрическое оружие. Но на высоких уровнях игроку уже плевать на всё с колокольни своей прокачки, а даэдрическое оружие без зачарования всё-таки ценнее.
- *Хранитель Дербиг* ( `nc_derbig` ): вырос в уровне с `100` до `101` (ради защиты от магии приказа мощностью `100`).

## Внешние локации

- *Кашташпи, Святилище* ( *Kushtashpi, Shrine* ): снаружи у входа сдвинута входная дверь, чтобы "встала в паз". В оригинале справа от двери между ней и дверной рамой виднеется проём, через который видна "изнанка" входа.
- *Гадерименлад*:
  - На вершине башни есть невидимый источник света (освещает стража). Заменён на другой ради удаления звука: однажды заданный звук источника света нельзя снять; можно лишь удалить старый объект и создать новый, уже без звука.
  - К невидимым стенам добавился невидимый потолок. Теперь игрок может хоть прыгать, хоть летать, не боясь вылететь за пределы "пространственного кармана".

## Помещения

- *Балмора, Гильдия Магов*: Шарн гра-Музгоб чуть смещена подальше от книжной полки: любила, врезаясь в неё, улетать вверх.
- *Альд'рун, Гильдия Магов*: Эрранил чуть приближена к платформе: любила проваливаться в стену за её спиной.
- *Балмора, Особняк*:
  - В углу гостиной передвинут камин (слишком явно врезался в стену).
  - На книжную полку в гостиной добавлено несколько обычных книг.
  - Большой сундук у кровати заменён на аналогичную модель, но стандартного размера.
  - Добавлен ларец на шкафу в спальне.
  - Добавлены сундуки в оружейной комнате.
  - В чулане *Деревянный сундук* с ёмкостью `25` заменён на *сундук* с ёмкостью `150`.
- *Балмора, Особняк: Подвал*:
  - Удалён свиток вызова Сферы Центуриона (всё-таки кошерней обрести заклинание через оригинальную книгу).
  - Статический объект открытого двумерского шкафа ( `furn_dwrv_cabinet00` ) заменён на аналогичный по виду контейнер *Прогнивший двумерский шкаф* ( `dwrvcabinet10` ).

- *Стальной двумерский шкаф* (`dwrvcloset00`) заменён на *Стальной шкаф* `dwrvcloset00_arms`: та же модель, но вмещает не 200, а 300 фунтов.
- Вместо пустой открытой полки по центру установлены "спина к спине" две закрытые (со стороны "спины") высокие книжные полки, которые заполнены обучающими книгами. Дальше между колоннами установлен стол с раскрытыми обучающими книгами.
  - Раньше всё это добро располагалось в спальне Гадерименлада.
- *Тайный проход*:
  - Переименовано в *Балмора, Особняк: Тайный проход*.
  - Теперь всё помещение освещено свечами. Побочный эффект - интересная игра света и тени, если смотреть с одного конца прохода в противоположный.
- *Тайная пещера*:
  - Переименовано в *Балмора, Тайная пещера*.
  - У верхней двери появился настенный подсвечник.
- *Пещера Воплощения*:
  - Приподнят вход в *Святилище Дербига* - раньше дверь была будто вкопана в пол и визуально не могла быть открыта.
    - Там же приколата записка, намекающая, что игроку стоит подготовиться.
- *Святилище Дербига*:
  - Переименовано в *Пещера Воплощения, Святилище Дербига*.
  - Добавлен маркер севера.
- *Святилище*:
  - Переименовано в *Остров Тишины, Святилище* (соотв. обновлён скрипт `nc_teleport_2`).
  - Добавлено больше освещения извне - так же, как для *Купола Резонатора*.
  - Вся внутренность целиком заменена на аналогичную *Куполу Резонатора*:
    - Я отказался от дурацкой идеи "замаскированного в замаскированном".
    - Заодно удалены не особо уместные мечи и мантия, а также "охрана".
  - Вход больше не закрыт на замок (и нет ловушки).
- *Купол Резонатора*:
  - Добавлено больше освещения извне (т. е. больше света проходит через "окна").
- *Гадерименлад: Гостиная*: заменён источник света в углу у сундуков - убран звук.
- *Гадерименлад: Комната Духов*:
  - Добавлена пара пустых сундуков.
  - *Дух Вивека* (`nc_vivec_spirit`) заменён на *Чемпиона Мехрун Дагона* (ибо не было Того-самого-Вивека в те времена)... с небольшой модификацией. Получилось даже веселее!
  - Для обычного камня душ теперь вместо *Дреморы* призывается *Огненный Атронах*.
- *Гадерименлад: Оружейная*: выключатели света у двери в помещение с манекенами передвинуты на левую сторону арки, к "ручке" двери.
- *Гадерименлад: Спальня*:
  - Ларец с 1м дрейков заменён на пустой - нет подтверждений, что кучу лет назад валюта была идентичной (вплоть до рисунка), что и во времена событий игры.
  - Уровень воды понижен с -129 до -160: игроку достаточно, зато красивая водичка от [Morrowind Graphics Extender](#) не выходит за пределы пола и не "гуляет" волнами по всей спальне.

- Фонарь *Свет Неревара* заменён на синюю версию *Свет Вечности* и теперь расположен на полке над столиком.
- Полки и столик с книгами перемещены в подвал особняка в Балморе - образовавшееся пустое место "вырезано", смещён вход в помещение.

## Скрипты

- `moonAndStar`: при взятии кольца репутация повышается на `1` (в предыдущей версии - на `15`).
  - ИМНО, вообще не должно быть ни повышения репутации, ни изменения отношения фракций к игроку до тех пор, пока те же Уршилаку или их гости не разболтают о произошедшем... Но я пока решил не заморачиваться с этим.
- `cavernIncarnateDoor`: время открытия двери после реплики уменьшено с `10` до `9` секунд. Голосовое сообщение автоответчика Азуры успевает проиграться до конца - игроку не нужно куковать и задаваться вопросом, почему же ничего не происходит.
- `nc_weather_ring_script` (*Метеорологическое кольцо*):
  - Подписи элементов управления заключены в квадратные скобки, чтобы визуально отличаться от пунктов выбора погоды.
  - Убраны пепельные и моровые бури - всё-таки их не существовало в те времена (да и кому захочется дышать пылью?).
- `script_mannequin` (*Манекен*): grammar nazi исправил "Одеть/Снять" на "Надеть / Снять доспехи".
- `EndGame`: после завершения основной сюжетной линии пепельные бури перестают идти не только в регионе Красной Горы, но и в регионах Эшленда и Молаг Мара - во всех регионах, где раньше были такие бури. Вместо этого процент пепельных бурь разделён пополам и добавлен к ясной и облачной погодам.
- `nc_potion_abilities` (*Эликсир Физической Силы*) и `nc_potion_magic` (*Эликсир Магической Силы*):
  - больше не поднимают уровень игрока;
  - устанавливают другие значения характеристик;
  - теперь устанавливают характеристикам значения только в том случае, если текущее значение характеристики меньше устанавливаемого (т. е. если сила уже была под 1000 благодаря корпусу, она такой и останется);
  - сначала добавляет максимум здоровья (что побочно приводит к восстановлению всего здоровья), а затем уже отнимает здоровье (добавленный максимум + собственный "штраф");
  - ЭМС больше не добавляет упразднённые заклинания *[ЭМС] Сила лучших акробатов* и *[ЭМС] Скорость лучших бегунов*.
- `nc_teleport_1` больше не запрещает левитацию, как и `nc_teleport_2` больше не разрешает её - нет нужды после появления "потолка" во внешней локации *Гадерименлад*.
- `mazedbandEnd_Script`: *Лента Лабиринта Барилзара* не будет телепортировать игрока, если тот перенёсся в "пространственный карман".
  - Во-первых, *Лента* не столь крута! А во-вторых, иначе игрок так и останется с заблокированной магией вмешательства / возврата: блокировка ставится при перемещении к *Гадерименладу*, а снимается при возврате на *Остров Тишины*.

## Прочее

- Знак *Древний дракон* переименован в *Дракон*.
- Удалены черновики помещений ( `_башня` , `_Главный зал` , `_кухня` ), которые так и не были задействованы в плагине.
- Удалён добавленный в первом билде никому не сдавшийся класс *Древний воин*.
  - Я не буду объяснять, зачем его добавлял. :P
- Почистил плагин от ряда ненужных изменений.

## Не удалось изменить

Эта секция - замечания для автора.

### Оригинальная игра

- *Карта Красной Горы* ( `bk_red_mountain_map` ) содержит изображение Вварденфелла вместо деталей Красной Горы.
  - На лицо отсутствие правильного .dds: `ru_morrowind_377_253.dds` изображает всю провинцию (что правильно), `ru_redmountain_377_253.dds` изображает, внезапно, территорию Вварденфелла.
- Есть подозрение, что *Armor Rating* учитывается только в 75% случаев (минимум 25% урона игрок всё равно получает).
  - Не нашёл среди глобальных переменных (в отличие от следующих игр серии).

### Баги GFM 5 (нельзя исправить на уровне плагина)

При использовании мастер-файла GFM 5 некоторые изменения не удаётся перенести в плагин (без добавления зависимости от этого мастера):

- Цены на некоторые алх. приборы уровня "тайный мастер" почему-то ниже, чем на аналогичные уровня "грандмастер".
- *Щуп подмастерья* ( `probe_apprentice_01` ) весит 1.0, тогда как все остальные - 0.25.

## Не будет сделано

Идеи автора, которые им же и забракованы:

- Придать золотым монетам разумный вес - обыгрываем идею, что герой не может таскать с собой инкассаторскую машину весом в пёрышко.
  - Если взять средний вес монеты в 3 г (0,007 фунта), то 15K будет весить 105 фунтов. Учитывая, с какими суммами типичный игрок будет выбегать от того же *Ползуна*, такое "новшество" создаст больше неудобств, чем радости от большего реализма.
- Повесить над Резонаторами кристаллы - так же, как в комнатах пропильонов.
  - Отказался, т. к. для этого нужно будет как-то вкорячить в сферический потолок отдельную плоскую платформу - без неё пачка кристаллов-сталактитов выглядит... неуместно. Пока не придумал красивого решения.
- Увеличить магическую ёмкость оружия (и брони?) из стекла и эбонита. Грустно, когда у стеклянной алебарды ёмкость всего лишь 3.
  - Ага. Зато стекло лёгкое (в том и ценность его), а эбонитовая продукция более распространена. Вот поэтому даэдрическая продукция столь ценна.
- Сейчас атаки Тёмного братства прекращаются при обращении к Апплеусу Матиусу (или при выборе темы *Тёмное братство*). Исправить, чтобы атаки прекращались после убийства главы.

- А стоит ли?.. По идее, логично, что игрок, получив свистулей от ассасинов, сразу же побежит разбираться. И да, после этого ассасины перестают нападать, но так "просто совпало" - у ТБ к этому моменту просто кончились свободные исполнители...

## v1.11

---

Релиз: *апрель 2011*

- Изменены цены, магическая вместимость, урон некоторых единиц оружия.
- Удалено кольцо восстановления свойств за неоправданностью.
- Существенно снижена цена на *Зелье Призрака* после сравнения с ценой аналогичного свитка.
- *Морнхолд, Поместье Веласа*: все контейнеры не имеют хозяина. Это позволяет игроку использовать поместье в качестве собственного жилища и не "воровать у самого себя".
- Сокращено название фракции *Восточная Имперская Кампания* (иначе обрезается на *Камп*).
- Переписаны записки Неревара.

Наверняка изменений было больше, но студент забыл / забил.

## v1.1

---

Релиз: *январь 2010*

Первый публичный релиз на FullRest: [http://v41.fullrest.ru/files/morrowind/houses/Nerevar\\_Castle](http://v41.fullrest.ru/files/morrowind/houses/Nerevar_Castle)

Конечно же, автор и не подумал подробно расписать все изменения, а ограничился лишь некоторыми в основном описании плагина...

## v1.0

---

Релиз: *февраль 2009*

Описание изменений утеряно где-то в *Обливионе*.

Единственный релиз, представленный в виде аж 3 плагинов - с различными зависимостями от мастер-файлов (только оригинал, оригинал + *Bloodmoon* и оригинал + оба дополнения) и соответствующей разницей в изменениях.