

Справочник для тех, кто хочет самостоятельно сделать Морровинд более живым, интересным и комфортным

FAQ

Джентльменский набор

1) Патчим экзешник:

[Morrowind Code Patch](#)

[Exe optimizer](#)

[4Gb Patch](#)

2) Ставим моды-патчи:

[Morrowind Unofficial Patch 1.6.6.](#)

[Better Dialogue Font](#)

[Goty Script Tidy](#)

[Script Improvements](#)

[Morrowind Script Extender](#)

3) Нужный софт

[MLOX](#)

[Wrye Mash](#)

[TESAME](#)

[BSA Reg](#)

Оживление мира

1) Минимально необходимые моды

[Morrowind Comes Alive](#)

[Animated Morrowind](#)

[Hold it.](#)

2) Прочие оживляторы

[Starfire's NPCs additions](#)

[Traveling Merchants](#)

[Wanderers of Solstheim](#)

[Living Cities of Vvardenfell](#)

[Children of Morrowind](#)

[Less generic NPCs](#)

[Моды от abot'a](#)

[Windows Glow](#)

[More Detailed Places](#)

Изменения геймплея

1) Сорт оф мастхев

[Shut up!](#)

[Galshiah's Character Development](#)

[Animal Realism и Real Wildlife2](#)

[Graphic Herbalism](#)

[BTB's Game Improvements](#)

[Julan the Ashlander Companion 2.02](#)

[True Light and Darkness](#)
[Dodge Mod 1.2.-WD](#)
[Delayed DB Attack V2](#)
[Аккуратное раскладывание вещей](#)

2) Полезно, но необязательно

[Voice Greetings](#)
[Dracandros Voice](#)
[Sixth house advanced 2.1](#)
[IndyBank v 2.4a](#)
[Horatio's NPC enhanced](#)
[Morrowind Containers Animated](#)
[Pursuit Enhanced](#)

3) Для аутистов

[Advanced Alchemy](#)
[The Bare Necessities](#)
[Complete Morrowind](#)
[Swimming Realism](#)
[Armor effects-LD](#)
[Encumbrance mod](#)
[Weather Effects](#)

Квесты

[Rise of the House Telvanni](#)
[Лорные мелкоквесты для лоу- и мидлевелов](#)
[Twin Lamps](#)

Изменения географии

1) Глобальные

[Tamriel Rebuilt](#)
[Vorndgad Forest](#)
[Tomb of the Snow Prince](#)
[Sotha sil expanded](#)
[Mountainous Red Mountain](#)

2) Бесконфликтные и лорные улучшения городов

[Vivec Expansion 2.0](#)
[Clean Atmospheric Balmora](#)
[Gnisis Enhanced](#)

FAQ

В: Что это такое?

О: Это руководство предназначено прежде всего для тех, кто хочет поправить врожденные косяки Моррошинда без лишнего васянства и не связываясь со сборочками.

В: Где мокрые писечки и хайрез-текстуры?

О: Здесь не будет реплейсеров текстур, моделек и лиц: их много, а вкусы у всех разные. Будут моды для комфортного и интересного геймплея. По этой же причине не трогаю боевку. Все, в принципе, согласны, что с ней надо что-то делать, но что именно

- у каждого свое мнение. Нагуглить мод на 100% попадание при ударе - дело одной секунды, а по-настоящему интересных вещей, с укрытиями и перекатами, существует полторы штуки и они полны костылями.

Кому совсем неймётся:

- неплохой гайд на английском по визуальному улучшению Морровинда в стиле, близком к ванили:

<http://wiki.step-project.com/Guide:Morrowind>

Алсо, имеет смысл изучить гайд анона по моддингу:

<https://pastebin.com/7gF2VLaf>

и комменты к нему:

<https://pastebin.com/5diKftC7>

- Улучшенная боевка (наиболее продвинутый вариант из существующих):

1) Поставить Morrowind Enhanced (ME)

<https://www.nexusmods.com/morrowind/mods/1286/>

2) Накатить Combat enhanced и Blocking enhanced:

<https://www.nexusmods.com/morrowind/mods/43320/>

Результат будет напоминать боевку из Обливиона, с опциональной расчленёнкой. Скорее всего, будут проблемы со стабильностью, алсо, придется выбирать между ME и Morrowind Script Extender (MWSE), который требуется для большинства нижеперечисленных модов.

В: А игра у меня от этого не наебнется?

О: Всё перечисленное ниже лично мною опробовано. Бывают казусы, когда автор какого-нибудь мода пропускает баг в очередном обновлении, но это редкость и обычно не фатально. Алсо, делайте бэкапы и все будет хорошо.

В: Почему у меня все время краши и фризы?

О: Подавляющее большинство модов-"оживляторов" сделаны через костыли, так как игра исходно на такое просто не рассчитана. Поэтому даже на вашей йоба-пекарне за 150к будут лаги и ваш пукан будет пылать от периодических вылетов. Полностью избавиться от них невозможно. А как снизить их частоту до приемлемого уровня написано ниже.

В: Почему все моды на английском? Можно их накатить на 1С? Где взять русские?

О: Сам играю на английском, с переведенными на русский модами мало знаком. Почти все они лежат на fullrest.ru, если там нет, вряд ли где еще найдете. Английские моды, кроме простейших реплейсеров, на русскую версию лучше не накатывать - скорее всего, будут баги в диалогах и квестах.

И еще. **ВНИМАТЕЛЬНО ЧИТАЙТЕ РИДМИ**, блджд! Если моду нужны особые условия установки или он с чем-то конфликтует, обычно про это подробно написано.

Джентльменский набор

Для начала надо добыть английскую GOTY-версию Морра. Почему английскую? Потому что для некоторых модов русского перевода не существует в природе, для других переведены говномамонтные версии. Почему не готовую сборочку? Потому что никогда не стоит недооценивать непредсказуемость васянства, и, главное, нужен оригинальный английский Morrowind.exe, который забэкаплен далеко не в каждой сборке. Раздобыли? Поехали!

1) Патчим экзешник:

- Morrowind Code Patch (MCP)

На данный момент актуальна версия 2.4.:

<http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/19510/>

А вот тут

<https://www.nexusmods.com/morrowind/mods/26348/>

можно скачать бету 2.4b, добавляющую пару новых фишек, но не проверенную в плане стабильности

При установках MCP всякие ребалансы включать по вкусу, что делает каждый там подробно описано. В пару кликов можно выпилить известные эксплойты типа алхимии, но у некоторых от этого бугурт.

Обязательно включить Savegame corruption fix, Delayed spell crash fix, Hang on loading fix, Animated container crash fix, Inventory bug fix и Summoned creatures crash fix, иначе будет совсем неиграбельный пиздец. Алсо, если будете ставить Tamriel rebuilt, включите расширение игровой карты.

Надо учитывать, что некоторые опции MCP могут конфликтовать с теми или иными модами, читнуть можно тут:

<http://abitofpaste.altervista.org/morrowind/index.php?option=content&Itemid=10&task=viewpost&id=98&-Morrowind-Code-Patch-options-to-disable>

а также в комментариях к гайду на pastebin по ссылке в предыдущем разделе. Вкратце: advanced animation support, shield auto-unequip, slowfall fix и "talked to" option включать с осторожностью.

- Exe optimizer

<http://timeslip.users.sourceforge.net/exeopt.html>

Программа изрядно устарела, к установке не обязательна, стабильность каждый проверяйте для себя сам

На сообщения об ошибках в процесса патча забиваем.

- 4Gb Patch

http://www.ntcore.com/4gb_patch.php

Ставить только если по какой-то причине пользуетесь старой версией MCP. В свежих этот патч записан по умолчанию

2) Ставим моды-патчи:

- **Morrowind Patch Project 1.6.6. (MPP)**

<http://www.sendspace.com/file/i7tw2h>

Желателен, но не жизненно важен. Если совсем жить не можете без крипера и известной халявы в Балморе и других местах - не ставьте.

ИЛИ Patch for Purists

<https://www.nexusmods.com/morrowind/mods/45096>

Более свежий, активно обновляемый фанатский патч, в отличие от MPP 1.6.6. не затрагивающий ванильный баланс и игровой процесс. Можно ставить всем

- **Better Dialogue Font**

<http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/36873/>

Шрифты высокого разрешения. Для больших мониторов - мастхэв.

- **Goty Script Tidy**

<http://mw.modhistory.com/download-37-6445>

СТАВИТЬ ESM-версию! Облегчает и правит почти все оригинальные скрипты, немного снижая вероятность утечек памяти и крашей

- **Script Improvements**

<http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/43828/>

Ускоряет и делает более корректной работу тех скриптов, которые не трогает предыдущий мод.

- **Morrowind Script Extender (MWSE)**

Он бывает либо в составе MGE XE, либо отдельно. Ставить что-то одно.

<http://sourceforge.net/projects/mwse/>

<http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/41102/>

Альфа-версия MWSE 0.9.5a от ноября 2017, требуется для некоторых новых модов:

<https://github.com/Merzasphor/MWSE/releases>

при установке на MGE XE нужен только mwse.dll, который следует кинуть в папку morrowind с перезаписью.

Только что (10.02.2018) вышел MWSE 2.0

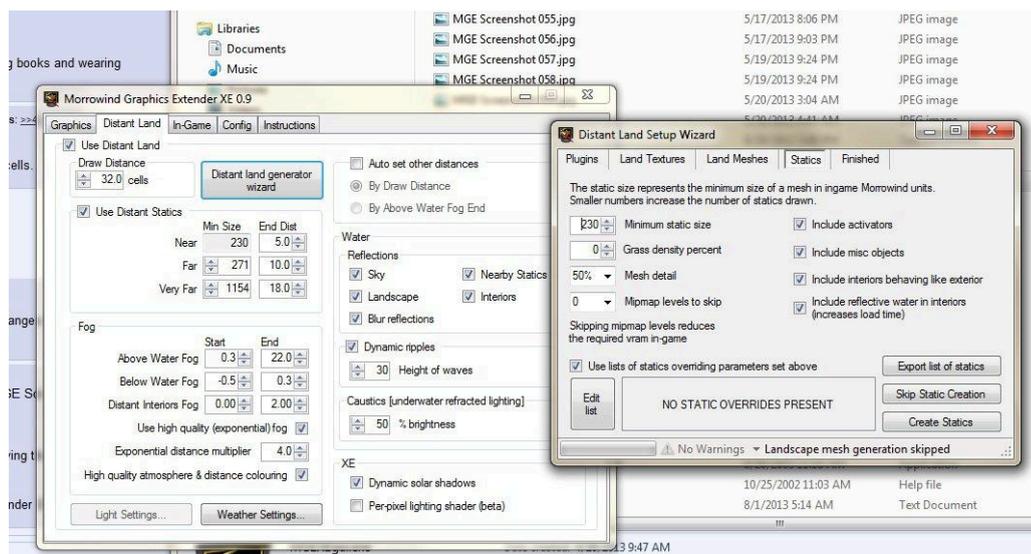
<https://www.nexusmods.com/morrowind/mods/45468>

авторы обещают устранение тормозов, снижение количества вылетов и т.д. Пока не протестировано. Для данной версии обязателен MGE XE 0.10.0 beta (с версией 0.9.1 работать не будет), который лежит там же, где MCP beta:

<https://www.nexusmods.com/morrowind/mods/26348/>

Сначала надо поставить MGE, потом накатить поверх новый MWSE.

Если решили ставить MGE и настраивать графон, на пикрелейтед анон советует сбалансированные настройки при генерации удаленного ландшафта:



От себя добавлю: Mesh detail можно ставить и повыше (на хорошей пекарне), Per-pixel lighting можно оставить выключенным - плюсы от него не стоят такой просадки fps.

3) Нужный софт

- MLOX

<http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/43001/>

Авторасстановка плагинов по порядку загрузки, детектор конфликтов. Морр выстраивает порядок загрузки исключительно по дате файла, от старых к более новым. Править вручную - геморрой.

- Wrye Mash, свежий форк от Polemos

<https://www.nexusmods.com/morrowind/mods/45439>

Мощный менеджер модов, способный также находить и улаживать между ними конфликты и чистить сейвы от мусора. Имеет встроенный mlox.

Важная функция - объединение уровневых списков, чтобы моды, изменяющие спавн мобов и лута, не конфликтовали друг с другом. Делается так: устанавливаются все желаемые моды; из папки Extras, идущую с Wrye Mash в Data Files кидается пустой файл Mashed Lists.esp; запускается Wrye Mash, в списке модов правый клик по Mashed Lists -> Import->Merged Lists. После пройтись MLOX'ом, чтоб он задвинул получившийся файл в низ списка, или сделать это вручную, перетаскив мышкой.

- TESAME

<http://mw.modhistory.com/download-95-5289>

Редактор плагинов и сейвов. Позволяет вручную вычищать из сейвов мусор, когда ничего другое не помогает. На крайний случай.

- BSA Reg

<http://mw.modhistory.com/download-103-5212>

Утилита, автоматически вписывающая в Morrowind.ini архивы bsa, идущие с некоторыми модами. **Архивы, не вписанные в ini, игрой обнаружены НЕ БУДУТ!** Если кругом желтые восклицательные знаки вместо моделек и игра ругается на отсутствующие текстуры - прежде всего проверьте, все ли bsa зарегистрированы. В некоторых рандомных случаях BSAReg глючит, поэтому его работы нужно проверять

вручную.

Всё. Перечисленного достаточно для максимально безглючной и удобной игры. Если забить на патчи и не накатить хотя бы Code Patch, десяток сложных модов + графон превратят игру в ежесекундно крашащийся и портящий сейвы пиздец.

Оживление мира

1) Минимально необходимые моды

- **Morrowind Comes Alive**

Великий и ужасный. Актуальная версия 8.2. Более старые нирикаминдую.

[http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/6006/?](http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/6006/)

Что делает: при входе в клетку рандомно генерит NPC в соотв. местах (в поместьях будут аристократы, на рынке - фермеры и попрошайки). При первом запуске предлагает выбрать настройки: наличие/отсутствие бандитов в городах, агрессивных алкашей, рандомных врагов в пещерках и т.д. Довольно вылизан и малоглючен.

Косяки:

- Иногда появляются безголовые и безликие NPC. Обычно происходит, если обновить мод с более ранней версии на более позднюю не начиная новую игру. Лечится (как правило) чисткой сейвов Wrye Mash и TESAME. Иногда бывает и просто так, хз почему. Возможно, конфликт с каким-то реплейсером лиц. Бывает нечасто и на игру не влияет.

- NPC генерятся при каждом заходе в локацию, считая загрузку игры. То есть, бывает ситуация: зачистил пещерку с бандитами, сохранился-загрузился - и на тебя сразу же нападает рандомно сгенерившийся разбойник. Лечится запретом спауна врагов при первичной настройке.

К MCA есть пара полезных надстроек:

Protective Guards

[http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/42377/?](http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/42377/)

Заставляет стражу бросаться на помощь герою, на которого напали добавляемые модом враги. В противном случае стражникам будет похуй.

MCA 8.1. NPC Names

[http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/43278/?](http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/43278/)

Дает генерируемым NPC имена вместо простых обозначений "Рыцарь", "Маг" и т.д. Внимание! Автор мода честно пишет, что нуб и скорее всего будут баги. Написанная ненубом версия мода, к сожалению, предназначена для MCA 6.1. и заброшена.

- **Animated Morrowind**

В трех частях: I, II и Expanded.

<http://mw.modhistory.com/download-55-6351>

<http://mw.modhistory.com/download-55-6649>

<http://mw.modhistory.com/download-55-6629>

Добавляет анимированных неписей, как рандомных, так и постоянных. Например: в канцелярии Сейда-Нин за столом сидит писарь с пером и чего-то калякает. В тавернах наконец-то сидящие и бухающие алкаши и барды с лютнями. У Клуба Совета в

Балморе каммона-тонговец крутит ножик и харкает себе под ноги. Ну ты понел. Ставить последовательно, для Expanded есть патч совместимости с МСА, который нужно ставить **вместо** основного .esp.

- **Hold it.**

[http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/43181/?](http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/43181/)

Раздает неписям всякие аксессуары (например, данмерская фермерша ходит по рынку не просто так, а с корзинкой в руках, в которой лежит хлеб и яйца квама, а за плечами тащит колыбель со своим малолетним выблядком; кузнец может держать в руках молот, маг - посох, алхимик - бутылку с зельем и т.д.).

Три перечисленных мода можно объединить по функционалу с помощью идущих в комплекте патчей совместимости, чтоб, например, сгенерированный маг в ГМ читал книгу, рандомный кузнец стучал молотком по наковальне и т.д. Ничего сложного в этом нет: кидаешь патчи в Data Files и выстраиваешь MLOX'ом.

Это минимальный набор, делающий мир намного более живым и насыщенным. Если лениво, можно уже играть в свое удовольствие и дальше не читать.

2) Прочие оживляторы

- **Starfire's NPCs additions**

<http://mw.modhistory.com/download-90-13583>

В отличие от МСА, добавляет не рандомных, а именных неписей, некоторые с кулстори. Они перемещаются по городам и селам с помощью сложной системы скриптованных телепортов, в том числе прямо на глазах игрока. Если всех перебежешь - новых не завезут. Алсо, сильно грузит скриптовый движок, может давать лаги в городах.

- **Traveling Merchants**

<http://mw.modhistory.com/download-90-5804>

Апгрейд говномамонтного мода, добавляющий несколько гуаровых корованов и гуляющих между городами NPC. Тем не менее, Морр хреново может в дальние самостоятельные перемещения персонажей, поэтому в реальности корованы склонны глючить и застревать в текстурах, а сам автор плагина пишет о порче квиксейвов. **К установке не рекомендуется, пользуйтесь на свой страх и риск.**

- **Wanderers of Solstheim**

<http://webpages.charter.net/mauser/morrowind/>

МСА-лайт для Бладмуна. Рандомные NPC, в основном, мирные.

- **Living Cities of Vvardenfell**

<http://mw.modhistory.com/download-87-7944>

Запиливает почти всем ванильным персонажам способность изменять свое местонахождение в течение дня (типа, ночь - дома, утром - в магазине, днем на улице, вечером в таверне).

Косяки:

- Морродвижок с большим трудом может в переход неписей из локации в локацию на

виду у игрока, потому пока ты на непися смотришь, он никуда не пойдет;
- Становится трудно, иногда - жопоразрывающе трудно найти конкретного перса. Маркера-то нет и поди пойми, что авторы мода решили, что квестовый NPC Засерун Высеран сохнет по альтмерке из поместья на другом конце города и весь день проводит там. Алсо, на ночь дома и магазины запираются, а при взломе и проникновении хозяева могут послать нахуй.

- **Children of Morrowind**

<http://lovkullen.net/Emma/kids.htm>

Годный мод, добавляет детей всех рас и детские площадки в подходящих местах. Дети анимированы: кувыркаются, дерутся, играют. Через патч совместимости работает с **Hold it**. Для педобиров запилена возможность дружить с детишками и дарить им конфетки и игрушки.

Косяки:

- Конфликтует с модами, серьезно перепиливающими поселения;
- На детях висит скрипт, телепортящий из от греха подальше в случае опасности, причем срабатывает он не только от нападения, но иногда и просто если начать поблизости бой. Причем это считается нападением на ребенка и каждая телепортнувшаяся личинка вешает на тебя штраф как за убийство. Так что, распугав детскую площадку, можно сагрить всех стражников города и попасть на 20к денег.

- **Less generic NPCs**

<http://lgnpc.org>

Эпичное перепиливание диалогов ванильных неписей, чтоб у каждого была кулстори. В той же Сейда Нин тебе сразу расскажут, кто тут мажор, кто безрукий долбоеб, а у кого жена - шлюха, вертящая жопой перед имперцами в трактире Арилла. Некоторые модули (особенно Pax Redoran) серьезно изменяют ванильные квесты, аккуратнее! Сюда же идут **Less Generic Nerevarine**, **Less Generic Tribunal** и **Less Generic Bloodmoon**, **Main Quest Enhancers** для лучшего погружения в мейнквест:

<http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/23335/?>

<http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/23346/?>

<http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/41337/?>

<http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/23363/?>

Less generic tribunal содержит непофикшенный до сих пор баг со звуками, для чего имеется сторонний фикс, который надо ставить поверх установленного мода:

<https://drive.google.com/file/d/0BywrX4WnfGJJcjZJVFLVXhsREE/view>

- **Моды от abot'a**

Перечисляю в порядке возрастания костыльности:

Where are all birds going

<http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/43128/?>

Добавляет множество мирных птиц помимо клиффрейсеров

Water Life

<http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/42417/?>

Много разных рыб в морях, реках и озерах.

Gondoliers, Boats, Silt-Striders

<http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/43291/?>

[http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/43008/?](http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/43008/)

[http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/42270/?](http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/42270/)

Запиливает анимированные гондолы, корабли, силт-страйдеров. Можно наблюдать со стороны, можно кататься самому. Иногда крашится.

Хорошо дополняется модом Animated gondoliers, добавляющим несколько плавающих по Вивеку лодочников (чисто декоративных, без диалогов):

<http://mw.modhistory.com/download-53-6230>

Алсо, можно еще накатить **Ships of the Imperial Navy**, но стиль и размер имперских галеонов сорт оф выбиваются из атмосферы игры, ставьте с осторожностью:

<http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/42103/?>

Guars

<http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/43008/?>

Вьючные и ездовые гуары, продаются в лагерях эшлендеров. Алсо, можно приручать одичавших. Езда верхом костыльна, может конфликтовать со slowfall fix из MCP

- Windows Glow

<http://mw.modhistory.com/download--442>

+

Windows Glow Expansion

<http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/42271/?>

+

Spuzzum's interior daylights

<http://mw.modhistory.com/download-15-8941>

Ночью окна светятся снаружи, днем - через них проходит свет внутрь зданий, можно попробовать скомбинировать с Detailed interiors

<https://www.nexusmods.com/morrowind/mods/45255>

Алсо, есть еще **Kirel's Interior Weather + Tents addon**

<http://mw.modhistory.com/download-44-3021>

<http://mw.modhistory.com/download-44-3022>

Добавляет звуки внешней погоды в помещения (гром, завывания ветра и т.д.).

Вместо Interior weather можно поставить Morrowind Acoustic Overhaul

<http://download.fliggerty.com/download-76-1045>

<https://www.nexusmods.com/morrowind/mods/45314>

который помимо звуков погоды в помещениях перелопачивает звуковое

сопровождение игры в сторону большей живости. **Нужно внимательно читать ридми о порядке установки и редактировании morrowind.ini!**

- More Detailed Places

<http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/30186/?>

Делает многие места в поселениях менее "стерильными". Мелочь, а приятно.

Изменения геймплея

1) Сорт оф мастхев

- Shut up!

[http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/43310/?](http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/43310/)

NPC говорят приветствия только если посмотреть на них пару секунд. Если наставить модов на толпы народа - ультрамастхэв.

- ИЛИ Advanced NPCs

<https://www.nexusmods.com/morrowind/mods/43409>

Помимо функций Shut up! добавляет NPC возможность приветствовать не только игрока, но и друг друга как в этом вашем Обливионе, расширяет диапазон используемых фраз. Радиус, в котором это происходит, настраивается прямо из игры. Сильно заскриптован, может давать подвисание при входе в локацию с большим количеством NPC

- Galshiah's Character Development

<https://drive.google.com/file/d/13HRKceJpt9Zf20XCfgGEi-yJvWf9Fxdh/view?usp=sharing>

Охуенный мод, делающий левелинг очень естественным и ненапряжным с одной стороны, и затрудняющий быстрое превращение в нагибатора с другой. Медленный реген маны в комплекте. Вкратце: атрибуты растут самостоятельно при прокачке связанных с ними навыков, здоровье зависит только от атрибутов, окна левелапа нет в принципе, левелы повышаются автоматически. Очень сильно заскриптован, требует начала новой игры. Обязательно должен находится в самом низу списка загрузки. Ниже него - только Mashed List.esp. MLOX при автосортировке любит его запикивать в середину списка, это надо исправлять вручную. В интернетах лежит говномамонтная недопиленная версия. Более свежая залита на гугл-диск по ссылке выше. Минусы: древний движок морра переваривает его с трудом, периодически вылетает при загрузке сейвов, дает тормоза. Так и не был допилен до конца и вряд ли уже будет.

- ИЛИ MCC Leveler

<https://www.nexusmods.com/morrowind/mods/44294>

Более свежая, законченная и легкая версия GCD. Меньше скриптов, левелапы не автоматические, остальное почти то же. Настраивается в очень широких пределах прямо из игры, встроенный автореген магии, здоровья, деградация неиспользуемых навыков, опция для магов с зависимостью хелсы от силы воли и т.д, всё включается-отключается по желанию.

- Animal Realism и Real Wildlife2

<http://mw.modhistory.com/download-90-11406>

[http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/372/?](http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/372/)

Делает большую часть зверей (кроме моровых и явных хищников) неагрессивными. Да-да, клиффрейсеры теперь вроде голубей. Real Wildlife лорно и аккуратно разнообразит зверье по возрастам (личинка -> молодой -> взрослый -> матерый -> старый), добавляет логова и кладки яиц, особо жирных альфа-особей, но конфликтует

с некоторыми модами, сильно изменяющими поселения (в частности, Молаг Мар) и реплейсерами деревьев (могут встречаться висящие в воздухе гнезда клифф-рейсеров, если модельки деревьев ниже ванильных)

- **Graphic Herbalism**

<https://www.nexusmods.com/morrowind/mods/43140>

При сборе растений они не открываются, как сундуки, а с них скриптово обрываются листочки или другие части. Опционально запилено то же для рудных жил. Конфликтует с реплейсерами растений и звуков, но обычно давно запилены патчи совместимости

- **BTB's Game Improvements**

<http://www.moddb.com/games/morrowind/addons/btbs-game-improvements>

Ребалансит магию, оружие, броню, и экономику. Подробности в ридми, вкратце: нерфит к гребаным скампам все навыки, механики и эксплойты, которые позволяли в ванили быстро нафармить миллионы золота, сварить зелье божественности, заэнчантить шмот на неуязвимость и т.д. Осторожно, возможно подгорание пердака от радикальности изменений!

- **Julan the Ashlander Companion 2.02**

<http://lovkullen.net/Emma/Kateri.htm>

Наверное, самый интересный и ненапряжный компаньон для Морры. Заскриптован по самые яйца, в ландшафте не застреивает, в лаву проваливается редко и умеет самовытаскиваться. Имеет собственное мнение, ноет, ругается, троллится, бухает и растет над собой по мере продвижения сюжета. По многочисленным просьбам жирух запилена возможность романсить его мужиком. Все остальные могут романсить бывшую джуланову ЕОТ.

На крайний случай, может пригодится Mel's teleport mod

<http://www.fliggerty.com/phpBB3/viewtopic.php?t=2717>

на случай, если Джулан таки где-то проебется. Если таки проебался с концами и даже телепорт не работает, читать тут:

<http://emmates.proboards.com/thread/92>

- **True Light and Darkness**

<http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/39605/>

Полностью перерабатывает ванильную систему освещения, усиливает свет от точечных источников и убирает "базовое" освещение, то есть если в какой-то пещерке не будет факела или хотя бы лавы, там будет кромешная темнота. Склепы и руины теперь намного крипотнее и факелы, фонари или спелл "ночной глаз" - мастхэв. В зависимости от набора модов и настроек MGE может потребоваться изрядный трах с morrowind.ini, конкретно с правкой настроек погоды и освещенности.

- **Dodge**

<https://www.nexusmods.com/morrowind/mods/42268>

Делает навык бездоспешного боя несколько менее бесполезным путем добавления скриптового эффекта "сияния" (т.е. шанс уклонения) в зависимости от уровня прокачки навыка и нагруженности персонажа. Очень хорошо ложится на BTB's Game Improvements, давая шанс магам выжить в рукопашной.

- **Delayed DB Attack V2**

<http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/14891/>

Отключает нападение Темного братства при установленном Трибунале пока герой не достигнет определенного продвижения в мейнквесте и не набьет некий уровень. Броню ТБ теперь не поэксплойтишь, да.

- **Аккуратное раскладывание вещей**

От менее к более заскриптованным

- **Book rotate**: самый простой, но только для книг:

<http://www.gamewatcher.com/mods/the-elder-scrolls-iii-morrowind-mod/books-rotate-5-3>

- **Weapons rotate**:

<http://erstamsrealm.net/joint.htm>

- **Rotate enhanced**

<http://mw.modhistory.com/download-37-4993>

- **Decorator+** - для всего:

<http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/42430/>

- **Improved positioning** - можно крутить-вертеть и изменять размеры у всего:

<http://mw.modhistory.com/download-17-11290>

2) *Полезно, но необязательно*

- **Dracandros Voice**

+ **Give Your Orders + Appropriate greetings + Antares big mod**

<http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/42377/>

Позволяет реально почувствовать продвижение в ранге в разных гильдиях.

Подчиненные больше не хмят в приветствиях и подчиняются приказам.

- **Sixth house advanced 2.1**

<http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/38826/>

Правит статьи разнообразным Даготам и делает их более грозными.

- **IndyBank**

<https://www.nexusmods.com/morrowind/mods/14887?tab=files>

Запиливает банковскую систему с отделениями в крупнейших городах. Можно вкладывать деньги под процент, можно брать кредит или банковский чек. Алсо, что лично для меня было важно, можно честно купить себе большой дом в нормальном месте, вместо усадьбы в ебнях или проживания в халупе убитого NPC.

Предлагается два варианта: с отдельными строениями под банк и домами для покупки и лайт-версия, не изменяющая поселения, но не позволяющая купить недвижимость. Очень хорошо ложится на моды, добавляющие золоту вес. На выбор из относительно безглючных:

Improved Gold Weight:

<http://webpages.charter.net/manauser/morrowind/>

- добавляет вес через скрипты, может конфликтовать с фиксом “невидимого веса” в последнем MCP

<http://abitoftaste.altervista.org/morrowind/index.php?option=downloads&task=info&id=83&Itemid=50&-Gold-Weight>

- добавляет вес через эффект “обуза”, особо ни с чем не конфликтует

По умолчанию в обоих модах монета весит 0.01, но настраивается через консоль.

- Buy a House

<http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/44927?tab=files>

Как понятно из названия, позволяет купить дом в крупном городе (Вивек, Балмора, Садрит мора, Альд Рун), никак не связан с IndyBank, может использоваться сам по себе. Есть патч совместимости с Mountainous Red Mountain

- Horatio's NPC enhanced

<http://mw.modhistory.com/download-65-8309>

Плагин делает бой с NPC в Морровинде более сложным и интересным, добавляя им новые вещи (зелья и метательное оружие в зависимости от уровня) и возможности (красться и наносить критические удары, переключать оружие, нападать скопом на игрока и убегать если их шансы на победу слишком малы). Плагин затрагивает всех NPC, с которыми вы деретесь, даже добавленных другими плагинами, но только стандартные расы. Через консоль можно включить особый хардкор - постепенное повышение радиуса тревоги при длительном бое, чтобы к месту драки сбегались все враги с локации, а не только те, которые непосредственно видят игрока.

По умолчанию требует Morrowind enhanced, который сейчас мало кто юзает, поэтому нужен патч на работу через MWSE:

<http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/28268/?>

- Morrowind Containers Animated

<http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/42238/?>

Мешочки-сундучки открываются-закрываются как этом вашем Скуриме. Имеется патч-апдейт:

<http://download.fliggerty.com/download--1199>

Заменяет собой .esp, требует ресурсы оригинального мода. Убирает часть фризов и вылетов, содержит .bat-файл для генерации патча совместимости с модами, добавляющими или изменяющими ванильные контейнеры

- Pursuit Enhanced

<http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/22938/?>

Враги с некоторым шансом могут переходить из локации в локацию при преследовании игрока.

3) Для аутистов

- Advanced Alchemy

<http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/32628/?>

Добавляет затраты времени на варку зелий и заставляет выставлять алхимические аппараты на стол или на пол перед работой.

- The Bare Necessities

<http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/43365/?>

Потребности есть, пить и спать. Наименее глючен и самый свежий, по сравнению с аналогами. Хотя для Морра любой такой мод костылен. Ставьте на свой страх и риск, готовьтесь к возможным тормозам и периодическим вылетам.

ИЛИ Tired and Hungry

<https://www.nexusmods.com/morrowind/mods/45364>

настолько упрощенный мод на естественные потребности, что дальше уже некуда. Добавляет только потребности в еде и отдыхе, есть патч на Tamriel rebuilt. Быстрый, простой, но есть минусы: практически не настраивается, имеет неприятный баг с исчезновением текстовых описаний активных магических эффектов. Автор об этом в курсе, но пофиксить пока не может.

- **Complete Morrowind**

<http://mw.modhistory.com/download-69-6033>

Разветвленная система крафта. На движке Морра - ехал костыль через костыль, тормозным скриптом погоняя, но ради интереса посмотреть можно.

- **Swimming Realism**

<http://mw.modhistory.com/download-45-10456>

Нельзя плавать в доспехах, если герой не сверхмогуч, нужно раздеваться. Пробовал: быстро надоедает

- **Armor effects-LD**

<http://mw.modhistory.com/download-4-8741>

Добавляет разным доспехам разные уязвимости, типа железо и сталь хорошо пробивается молнией, а стекло - плохо. На любителя, конфликтует с ВТВ.

- **Encumbrance mod**

<http://mw.modhistory.com/download-44-11133>

Тупо снижает носимый вес. Если хочется хардкора, повышения ценности спелла "перышко" и размышлений "чего выкинуть из лута" - вперед.

- **Weather Effects**

<http://mw.modhistory.com/download-54-9577>

Добавляет отрицательные эффекты от погоды, прежде всего, от моровых, пепельных и снежных бурь.

Квесты

- **Rise of the House Telvanni**

<http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/27545/>

Длинный-длинный квест для подебителей Готрена. Выпилить к хуям ГМ из Вварденфелла? Зарезать герцога Дрена и получить профиты? Легко!

- **Uvirith's legacy**

<http://stuporstar.sarahdimento.com>

Значительно расширяет возможности и квестовость при строительстве башни Магистра Тельванни. Содержит патчи совместимости с наиболее популярными модами, в том числе с предыдущим

- **Лорные мелкоквесты для лоу- и мидлевелов**

<http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/34046/>

<http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/27222/>

<http://mw.modhistory.com/download-65-4288>

<http://mw.modhistory.com/download-21-8799>

- Twin Lamps

[http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/318/?](http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/318/)

Делает игральную фракцию “Две лампы”, запиливает сорт оф годные квесты. Должен был иметь аж три варианта прохождения, в итоге допилен только один. Обновлений не будет.

ИЛИ Nevena's Twin Lamps and Slave Hunters

<http://mw.modhistory.com/download-80-4457>

Те же яйца, только в профиль. Чуть более затрагивает ванильные локации, но более законченный

Изменения географии

1) Глобальные

- Tamriel Rebuilt

[http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/42145/?](http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/42145/)

Нуфф саид. Алсо, есть патчи совместимости с почти всеми модами-оживляторами.

- Skyrim - Home of the Nords

<https://www.nexusmods.com/morrowind/mods/44921>

Готовый кусок находящегося в производстве глобального мода, добавляющего Скайрим в Морр. Необычный для Морра ландшафт, сделан качественно. Сделан по описаниям Карманного Путеводителя по Империи, поэтому не похож на Скайрим из TES5

- Tomb of the Snow Prince

[http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/42979/?](http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/42979/)

Красиво, качественно и лорно перепиливает весь Солстхейм. Несовместим с модами на солстхеймовскую траву и вообще на изменения ландшафта.

- Sotha sil expanded

[http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/42347/?](http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/42347/)

Полностью перепиливает город Сота Сил из Трибунала. Он действительно огромен, сложен и наполнен квестами и головоломками. Раньше конфликтовал с Tomb of the Snow Prince, сейчас поправили.

- Mountainous Red Mountain

[http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/42125/?](http://www.nexusmods.com/morrowind/mods/42125/)

Делает Красную гору реально ГОРОЙ, а не холмиком камней, как в ванили. С графоном издалика выглядит впечатляюще. Также делает скалы по всему острову более “скалистыми”. Конфликтует с компаньоном Джуланом в паре мест, неким мимонереварином запилен патч совместимости:

<https://drive.google.com/file/d/18fZQUruAvruCer10wc-DgEW4GI79UTbT/view?usp=sharing>

2) Лорные улучшения городов и локаций

- **Vivec Expansion+ Vivec Interiorator + Vivec Merchants**

<https://www.nexusmods.com/morrowind/mods/43331>

<http://mw.modhistory.com/download-15-8439>

<http://mw.modhistory.com/download-87-11740>

Делает стерильный и скучный Вивек похожим на место, в котором реально живут люди. Не трогает ванильные кантоны, поэтому почти ни с чем не конфликтует. Как правило, на тесаче больше котируют Vivec redesigned, делающий Вивек похожим на концепт-арты с открытыми кантонами и всякими украшениями, но сам предпочитаю именно Expansion, как менее пафосный, душевный и совместимый.

- **Clean Atmospheric Balmora**

<http://mw.modhistory.com/download-53-12129>

Очень аккуратно делает Балмору более приятным и удобным для жизни местом. В отличие от большинства аналогов, не содержит ваянства вроде статуй на каждой крыше. Почти ни с чем не конфликтует, но с реплейсером Vurt's Leafy West Gash торговцы на рыночной площади окажутся сидящими в кустах. Не мешает, но забавно

- **Gnisis Enhanced**

<http://mw.modhistory.com/download-4-9030>

То же, что и предыдущее, но для Гнисиса

- **Caldera Mine Expanded + Improved Caldera**

<https://www.nexusmods.com/morrowind/mods/45194>

<https://www.nexusmods.com/morrowind/mods/45000>

Для Кальдеры и близлежащей шахты

- **Immersive Seyda Neen + Apel's Lighthouse**

<https://www.nexusmods.com/morrowind/mods/44441>

<https://www.nexusmods.com/morrowind/mods/42532>

Очевидно

Также популярна серия улучшений городов Epic (Sadriith Mora, Ald'Ruhn, Dagon Fel, Valmora и т.д.) Пробовал, где-то недопилено, где-то, на мой взгляд, излишнее ваянство.

- **Mines and Caverns + Detailed Dungeons + Bloated Caves**

<https://www.nexusmods.com/morrowind/mods/44893?tab=files>

<https://www.nexusmods.com/morrowind/mods/45076>

<https://www.nexusmods.com/morrowind/mods/43141>

Перепиливает скучноватые подземелья ванили, добавляет в них растение толстоспорник, который предполагался разработками, но в игре отсутствовал. Mines and Caverns опционально содержит патч-реплейсер .esp для Detailed Dungeons, который иначе несовместим.

- **Greater Dwemer Ruins, Greater Dwemer Interiors, Dwemer Rebirth project**

<https://www.nexusmods.com/morrowind/mods/43544>

<https://www.nexusmods.com/morrowind/mods/45331>

<https://www.nexusmods.com/morrowind/mods/45249>

Глобальный перепил почти всех двумерских развалин. GDR затрагивает, в основном, сюжетные Веминал, Одросал и Дагот Ур, превращая их в эпические головоломные лабиринты и многократно усложняя поиски Разделителя и Разрубателя. Interiors улучшает и переделывает модели двумерских помещений, а Rebirth обновляет руины за пределами Красной Горы (обязательно требует установленных Interiors!).