**Краткий гайд на современную сборку TES IV: Oblivion (2024)**

**К 2024 году моддинг-сцена Обливиона приросла множеством уникальных и значимых модов, что сильно отличает нынешний моддинг от того, каким мы знали его еще в 2018 году. Многие общепринятые плагины просто ушли в тень перед лицом более стабильных и удобных конкурентов, а некоторые визуальные решения в области ре-моделинга и ре-текстуров были кардинально переосмыслены.**

**Предисловие**

В данном гайде я ориентируюсь на ставший во многом «классическим» современный гайд по моддингу игры от **Dispensation**. Это самый актуальный, активный и стабильный гайд по игре на 2024 год. По ссылке вы найдете не только сам гайд, но и сможете найти приглашение на дискорд сервер, где англоязычная публика обсуждает различные модификации, фиксы и баги и может помочь вам в каких-либо изысканиях на тему моддинга

**Oblivion Comprehensive Modding Guide by Dispensation (OCMG) -**[**https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/49898**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/49898)

Отличие данного гайда от англоязычного аналога коренится в лаконичности и в том, что мы обсудим только основополагающие и дополняющие модификации для игры, не вдаваясь в подробности моддинга. В таком случае у нас должна получиться сносная и достаточно стабильная сборка для комфортной игры.

Все модификации располагаются на англоязычных сайтах **Nexusmods.com** и **AFKmods.com**. Русские версии некоторых из модификаций (ссылки в скобках) лежат на сайте **Tesall.ru**.

Несмотря на наличие русских переводов (по крайней мере некоторых модов) данный гайд предполагает ваше знакомство с английским языком и согласие на то, что часть контента так или иначе останется непереведенной на русский язык.

**Меню**

[Программы](https://tesall.club/tutorials/1614-kratkii-gaid-na-sovremennuyu-sborku-tes-iv-oblivion-2023" \l "Menu2)[Технические Модификации](https://tesall.club/tutorials/1614-kratkii-gaid-na-sovremennuyu-sborku-tes-iv-oblivion-2023" \l "Menu3)  
[Интерфейс](https://tesall.club/tutorials/1614-kratkii-gaid-na-sovremennuyu-sborku-tes-iv-oblivion-2023" \l "Menu4)  
[Oblivion Reloaded Combined](https://tesall.club/tutorials/1614-kratkii-gaid-na-sovremennuyu-sborku-tes-iv-oblivion-2023" \l "Menu5)  
[Неофициальные Патчи](https://tesall.club/tutorials/1614-kratkii-gaid-na-sovremennuyu-sborku-tes-iv-oblivion-2023" \l "Menu6)  
[Графика](https://tesall.club/tutorials/1614-kratkii-gaid-na-sovremennuyu-sborku-tes-iv-oblivion-2023" \l "Menu7)  
[Взаимодействие с Миром](https://tesall.club/tutorials/1614-kratkii-gaid-na-sovremennuyu-sborku-tes-iv-oblivion-2023" \l "Menu8)  
[Прокачка](https://tesall.club/tutorials/1614-kratkii-gaid-na-sovremennuyu-sborku-tes-iv-oblivion-2023" \l "Menu9)  
[Экономика](https://tesall.club/tutorials/1614-kratkii-gaid-na-sovremennuyu-sborku-tes-iv-oblivion-2023" \l "Menu10)  
[Звук](https://tesall.club/tutorials/1614-kratkii-gaid-na-sovremennuyu-sborku-tes-iv-oblivion-2023" \l "Menu11)  
[Локации](https://tesall.club/tutorials/1614-kratkii-gaid-na-sovremennuyu-sborku-tes-iv-oblivion-2023" \l "Menu12)  
[НПС](https://tesall.club/tutorials/1614-kratkii-gaid-na-sovremennuyu-sborku-tes-iv-oblivion-2023" \l "Menu13)  
[Оружие](https://tesall.club/tutorials/1614-kratkii-gaid-na-sovremennuyu-sborku-tes-iv-oblivion-2023" \l "Menu15)  
[Разное](https://tesall.club/tutorials/1614-kratkii-gaid-na-sovremennuyu-sborku-tes-iv-oblivion-2023" \l "Menu16)  
[Bashed Patch](https://tesall.club/tutorials/1614-kratkii-gaid-na-sovremennuyu-sborku-tes-iv-oblivion-2023" \l "Menu17)

**Программы**

Обязательно нужно скачать следующий набор программ.

[**Wrye Bash**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/22368)**от 309.1** **версии и выше** ([RU](https://tesall.club/files/modi-dlya-skyrim/programmi-dlya-skyrim/3766-wrye-bash)) - действует как среда для установки модов. Вы открываете **Wrye Bash** и видите **вкладки**«установщики» и «моды».

«**Моды**» - это список модификаций, которые уже находятся в папке с игрой и их можно, собственно, подключить. Отсюда английское **plug-in**, то есть «то, что вставляется, подключается».

Подключаются только моды, меняющие игру через редактор игры, Construction Set. Ретекстуры и ремодели обычно не имеют плагина.

«**Установщики**» - это аналог проводника в Windows, то есть отображение специальной папки, куда вам необходимо закидывать архивы с модификациями. Вы можете задать архивам то или иное положение во вкладке «установщики». Архив, идущий ниже по списку (выше по порядковому номеру), перекрывает другой архив. Это важно знать при установке ретекстуров, когда разные модификации изменяют одни и те же модели и текстуры в игре.

Итак, все свои моды вы должны закинуть в пространство вкладки «**Установщики**». Именно там мы и будем их устанавливать, нажимая на них правой кнопкой мыши щелкая по Install.

[**LOOT**](https://www.nexusmods.com/site/mods/439)**-**ставшая классической программа для выстраивания списка плагинов. В её верхнем левом углу есть две кнопки: «**Обновить мастерлист**» и «**Сортировать плагины**». Раньше для сортировки плагинов использовали списки из программы **BOSS**, но они морально устарели, как и сама программа.

**Мастерлист**- это созданный сообществом игроков список того, в каком порядке по отношению к друг другу должны располагаться те или иные моды во время загрузки игры. Это делается, чтобы модификации не конфликтовали друг с другом, тем самым повышается стабильность и работоспособность сборки.

Поэтому, когда мы сформируем нашу сборку, обязательно надо нажать на кнопку сортировки, чтобы моды распределились в правильном порядке.

Также вы можете прокручивать в правой части экрана установленные модификации: нередко к ним даются те или иные указания, которые стоит учитывать. Особенно, если они говорят о необходимости «**очистки**» (clean) мода.

Если вкратце, некоторые моды вольно или невольно нарушают что-то в работе файлов игры, из-за чего возникает необходимость в их очистке от ошибок.

[**TES4Edit**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/11536)([RU](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/programmi-i-instrumenti/992-tes4view-and-edit))- текстовый редактор, который как раз поможет нам в очистке модификаций. Ничего сложного нет, всё сделано за нас: в папке с ним вы найдете exe-файл, подписанный как «**autoclean**». Он-то и нужен в случаях, когда мод «загрязнен». Включаете его, снимаете галочки со всех модификаций кроме «грязной» и дальше программа всё делает сама. У нас таких модов практически не будет.

Только ни в коем случае не выбираете несколько плагинов одновременно для очистки, это, наоборот, повредит игровые файлы.

**Notepad**- программа для просмотра INI-файлов, текстовых файлов, где можно редактировать те или иные функции модов. Открывайте файлы с расширением INI только с её помощью.

**Некоторые люди, уже знакомые с моддингом по другим играм серии, могут вопросить: а где же та самая программа N?**

На это я отвечу, что целая плеяда программ, используемых для Скайрима, негодна для Обливиона из-за различий в функционировании движка.

К этим программам относятся устаревший **Nexus Mod Manager**, непригодный **Vortex**, и работающий на Обливионе со скрипом **Mod Organiser 2**. Последний можно приохотить к игре, но при наличии **Wrye Bash** я, как и многие, не вижу смысла использовать эту программу именно в моддинге Обливиона. Иначе вы попадете в клуб «наконец-то я нашел способ установить этот мод на МО!!!». Это лишние телодвижения.

И последнее. Прежде чем перейдем к модификациям. Мой список опционален. если вас не устраивает тот или иной мод, нет нужды его устанавливать. Технические модификации я бы установил в любом случае, а дальше смотрите сами.

**Технические Модификации**

 Я перечислю списком, что необходимо здесь установить. Все эти вещи нужны для стабильной игры, исправления ошибок, а так же для работы модификаций.

[**xOBSE**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/37952)**от 22 и выше** ([RU](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/obse-i-dopolneniya/983-oblivion-script-extender-obse)) - расширитель игровых скриптов, без которого сцена моддинга была бы куда скуднее. Файлы скинуть в папку с игрой, где находится exe-файл игры. В папке data должна появиться папка obse, в которой будут лежать специальные файлы других технических модификаций.

ОБСЕ создает папку в игре, где помещаются другие технические файлы для моддинга игры: **Oblivion\data\obse\plugins**. Именно в ней будут находится следующие модификации:

[**Blue's Engine Fixes**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/52700)**,**[**Engine Bug Fixes**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/47085) ([RU](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/obse-i-dopolneniya/9251-ispravlenie-bagov-dvizhka-oblivion)) - два разных файла, фиксящих косяки движка и возможные вылеты из игры.

[**AveSithis Engine Fixes**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/53911) - другой фикс некоторых проблем движка, связанных с отражениями и XML. Ставить вместе с предыдущими двумя.

[**Oblivion Display Tweaks**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/50348) - фикс микро-лагов, вылетов через альт-таб и проблем с вертикальной синхронизацией. Просмотрите строчку **bFPSFix**в ИНИ файле (находится по адресу **Oblivion\Data\OBSE\Plugins**). **Если значение 1, то поставьте 0.**

[**AddActorValues**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/33248)- расширитель работы со статистикой игрока и NPC и их навыками. Нужен только DLL файл.

[**MenuQue**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/32200?tab=files&file_id=1000004991)([RU](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/obse-i-dopolneniya/2605-obse-plugin-menuque)) - расширитель работы с игровыми меню и интерфейсом. Единственное, вам необходимо удалить файл **OBSE\_Kyoma\_MenuQue.dll**, поскольку он является «пустым».

[**OBME**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/31981)- расширитель магии игры. Установите ТОЛЬКО DLL файлы. Пригодится для одного мода. Всё остальное НЕ НУЖНО.

[**Conscribe**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/26510)- дебаггер, необходимый некоторый модификациям для работы.

[**BlockHead**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/43752)- расширитель работы с графикой и анимацией тел и голов.

[**Mod Limit Fix**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/50066) - фикс нестабильности программы **Wrye Bash** и игры, когда общая сумма модов (ESP и ESM) и их запакованных файлов (BSA-расширение) составляет около 512 и больше.

[**List Missing Mods on Load**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/52717) - позволяет увидеть какие отключенные моды присутствуют в том или ином сохранении в самой игре, а не в сторонних программах.

[**Sky BSA**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/49568) - автоматически привязывает файлы модов в расширении BSA к игре. До этого необходимо было вручную прописывать эти BSA-файлы в ИНИ-файле игры.

**BSA** - это расширение, содержащее в себе запакованный архив с текстурами и моделями.

[**Let People Speak - Voice Management Overhaul System**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/53348) - если вкратце, новейшая программа для создания пустых генерируемых аудио-файлов при отсутствии озвучки. Это делается за счет того, что программа ищет аудиофайлы не по названию рас, как раньше, а по их EditorID. Также в нем содержится несколько других функций, таких как автоматический редирект звуковых файлов, что помогает в случае наличия нескольких языковых пакетов озвучки. Заменяет устаревшие **Silent Voice Generator** и **Elys Universal Silent Voice.**

Впрочем, никто не мешает вам пользоваться другими подобными модификациями. "Устаревший» - не всегда значит «плохой».

[**LINK++**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/53352)([RU](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/13471-link))- версия сообщества одного из модов знаменитого в обливионском сообществе программиста Maskar'а. Работает как меню конфигурации для модов в самой игре, а не в сторонних программах, что удобнее.

К сожалению, огромный минус модификации - конфигурационный файл (cfg.) создается вручную, так что огромное количество модов сразу отпадают: в вашем меню появятся только те, чьи разработчики заранее озаботились созданием конфигурационного файла вручную.

**Интерфейс**

[Darnified UI](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/48596) ([RU](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/interfeis/9029-darnified-ui-ru)) - классический ремейк интерфейса. Выше качество текстур, меньше иконки, удобнее для ПК-игрока.

Скачиваем **UI Wizard Installer** по ссылке и кидаем в «установщики». Жмакаем правой кнопкой мышкой, ищем **Advanced Installation>Wizard Installer>Manual**. Выбираем наш мод в списке (не перепутайте с DarN UI).

**Wizard** - это термин, обозначающий, что мод можно установить с помощью заранее созданного микро-установщика. его создают в условиях, когда мод предполагает множество различных вариантов тех или иных нововведений, так что, если он присутствует у мода (квадратик мода окрашен белым цветом или рядом присутствует значок «волшебной палочки»), то лучше устанавливать мод именно через установщик.

[Darnified UI Small Changes](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/50021) - красивые цветные иконки инвентаря (опционально).

Установка модов с выбором разных вариантов одного и того же простая: нажмите на пакет мода во вкладке "Установщики" и справа в нижнем окне появятся строки с галочкой (checkbox). Отметьте галочкой именно те варианты, которые вам придутся по душе.

Я выбрал: 00 metal cursor, 01 ontainer open & close, 05 colored, 06 colored, 07 colored.

[Darnified UI Config](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/49263) - один из пресетов на интерфейс. Делает список вещей в инвентаре и прочих меню крупнее, а также укрупняет иконки здоровья, оружия и компаса, поскольку в оригинальном моде всё чересчур мелкое, что особенно неудобно на больших экранах.

[UHD Fonts for Darnified UI](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/49266)- высокие текстуры для шрифтов. Полезно для широкоформатных мониторов.

[Dynamic Map](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/35969) - мод, динамически меняющий слои карты, когда вы загружаете туда новые моды на масштабные локации. Так же добавляет зум и меняет графическое отображение карты. Выбирайте понравившийся вариант. Самый популярный - **elven map**.

[Map Marker Overhaul](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/26389) - классический и сложный мод, обновляющий взаимодействие с картой. Теперь можно помечать локации, ставить свои маркеры, а дорожные святилища и алейдские колодцы помечаются своим уникальным типом маркера на карте.

Если устанавливаете через FOMOD (по пути **Advanced Installation>Wizard Installer>Manual**) обязательно укажите сохранить ли fast travel включенным или нет. Также не выбирайте "убрать дефолтные маркеры" если не хотите чтобы в начале игры за нового персонажа дефолтные маркеры городов не отображались пока вы их не откроете

Для настройки мода ищите его ini-файл по пути **Oblivion\Data\ini.**

 set tnoMMO.**hideMapMarkers** (если стоит 1, закрывает все не открытые локации, включая дефолтные маркеры городов)  
set tnoMMO.**repositionMarkers**(меняет позицию маркеров ближе к точке телепорта игрока; лучше не менять)  
set tnoMMO.**hideMapPosition**(при 0 центируется на игроке как и в оригинале)  
set tnoMMO.**hidePlayerMarker** (при 1 прячет маркер игрока с карты глобальной и локальной)  
set tnoMMO.**hideQuestMarker** (при 1 прячет маркер квеста с локальной карты; при 2 - и с глобальной)  
set tnoMMO.**hideHudQuestMarker** (при 1 прячет маркер квеста с компасса)  
set tnoMMO.**FastTravelMode** (тип фаст-тревела; оставьте 0, тогда фаст-тревел по нажатию левой кнопки мыши на маркер, а заметки к маркеру по Ctrl+левая кнопка мыши)

[Original loading screens upscaled](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/51085) - годный апскейл текстур загрузочных экранов. Смотрится благообразно и современно.

[Vanilla Style Loading Screens Addon](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/50014) - дополнительный набор загрузочных экранов высокого качества. Созданы в подражание оригинальному стилю игры, поэтому великолепно вписываются в игру, освежая её новыми кадрами.

[Quest Log Manager](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/32266) ([RU](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/interfeis/10976-quest-log-manager)) - опциональный мод, меняющий работу менюшки с квестами. Теперь лишние квесты можно скинуть в под-категорию "Скрытых Квестов", чтобы они не загромождали пространство вкладки "Активных Квестов".

[Colored Quests - OBSE](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/54689) - опциональный мод. Последний форк от **Mixxa77** форка от [**Dispensation**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/49966)оригинального мода от [**Darkyne**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/47981). Типичный пример, так сказать, преемственности поколений модеров. Добавляет цвет в иконки квестовых цепочек оригинальной игры, официальных DLC и SI. Полностью совместим с переводами игры, другими модами, изменяющими оригинальные квесты и скриптами из других модов.

Теперь полностью настраивается на лету в INI\LINK. Приятное обновление квестового интерфейса, которое теперь легко установить и легко настроить под себя.

[Extended UI](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/50135) ([RU](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/interfeis/13316-rasshirennii-ui)) - масштабный разноплановый мод, улучшающий интерфейс, добавляющий разные фишки из разряда Quality of Life (удобство игры).

Добавляет описания к предметам в инвентаре, радиус для факелов, навык для обучающих книг (см. **Display Stats** ниже).

При наведении на предмет позволяет увидеть его цену\вес\зачарование\навык (для обучающих книг)\эффект (для ингредиентов).

Добавляет свою систему быстрых сохранений.

Шорткаты (shortcuts) в меню; оптовая продажа по shift\ctrl,  перемещение в инвентаре по WASD.

В настройках (зайдите в **LINK** внутри игры по пути Настройки>Моды>**ExtendedUI**) выключите Favorite Spells. Это опция п нажатию на Q открывает менюшко "любимых заклинаний" (добавляются в список той же кнопкой). Лишняя функция, так как мы будем использовать **Enhanced Hotkeys**.

Хорошо сочетается с **Display Stats**, поскольку добавляет к вкладке описание предмета.

[Display Stats](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/31855) ([RU](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/interfeis/8603-display-stats)) - удобное дополнение к интерфейсу, выглядящее как всплывающая вкладка при наведении на предмет в инвентаре. Позволяет увидеть подробные значения урона, здоровья и прочие свойства предмета.

[Custom Names](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/49614) (ENG) - мод меняет названия зелий для удобства сортировки. Если до этого список зелий шел вразнобой, то теперь будет писаться либо эффект (Восстановление Здоровья), либо оригинальное название без слова «Зелье» (вместо «Зелье Быстроты», будет «Быстрота»). Как выбрать вариант читайте на странице описания мода.

Увы, мод только для английской версии, так что наименования будут на английском. Имейте это в виду

[Protocolled Dialogs](https://morroblivion.com/forums/morroblivion/mods/2319) - справа от тем диалогов появляются уже высказанные NPC фразы.

Очень удобная фишка, превращающая Обливион в классические РПГ, где можно было прочесть уже сказанное неписями, а не лихорадочно вчитываться в текст в процессе их говорения.

[Vacuity](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/29283)- в новейших играх беседки существует мини-меню при наведении на контейнер. Данный мод - суровая замена этой элегантности. Теперь при наведении на контейнер или труп вы увидите общую сумму предметов, находящихся внутри.

Если вы бы хотели увидеть имплементацию самого меню, то попробуйте мод [**Loot Menu**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/48027)([RU](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/interfeis/12361-loot-menu)), но на мой взгляд он остался несколько багованным.

[Loot Feed](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/52763) - опциональный мод, добавляющий в правой части экрана окошко со списком вещей, которые игрок только что добавил в свой инвентарь. Действует на манер ММО и других подобных РПГ-игр.

[Qz Easy Menus](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/23404) \ [Better Menu Controls](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/48144) ([RU](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/obse-i-dopolneniya/9912-better-menu-controls)) - оба мода добавляют «горячие клавиши» в диалогах и во взаимодействии с различными элементами интерфейса и меню. Лично у меня не запоминались значения клавиш в **BMC**, поэтому я перешел на **Easy Menus**.

[Progress Tracker](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/53328) ([RU](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/interfeis/13313-zhurnal-progressa)) - новейший мод, добавляющий целое меню со списком квестов, разделенных по группам. Очень помогает в отслеживании прохождения тех или иных веток квестов, как от гильдий, так и в целом каждого города. Гибко настраиваемый: вы можете с самого начала знать названия, описания, статистика продвижения и цели всех квестов, а можете все это скрыть. Не только приятно, но и полезно.

[Better Enemy Health](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/53605) ([RU](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/13455-better-enemy-health_ru)) - модификация добавляет полоску здоровья, маны и усталости врагам, а также показывает уровень встреченного противника. Отличная вещь, поскольку теперь можно легче разрабатывать тактику против того или иного противника, зная его конкретный запас здоровья и уровень.

[Death Notifications](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/51424) - опциональный мод, добавляющий вверху экрана сообщение в случае смерти того или иного нпс или существа в той же ячейке, в какой находится игрок. Также показывает из-за чего погибло или кем было убито существо.

Лично я ценю этот мод, так как он делает игру похожей на любимый мной **Daggerfall**, а также позволяет увидеть как игра живет сама по себе, без игрока. Вкупе с другими модами из этого списка мир игры просто оживает на глазах, когда где-то там, за полями и лесами, мародеры упорно дерутся в гоблинами, охотник метко стреляет дичь, а волки яростно загрызают путников. Поверьте, эта модификация самим фактом отображения этих событий привносит в игру большую порцию иммерсивности.

[Skill Diary Undone](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/54259) - Показывает информацию о том, сколько баллов прокачки атрибутов накопил игрок для повышения уровня. Если в предыдущие годы моды добавляли это через сложносочиненные меню или добавление отслеживающих прогресс игрока книг ([SD Skill Diary](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/3629/?), [Skill Diary Redone](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/47153)), то теперь эта информация показывается напрямую в инвентаре во вкладке атрибутов. Всё гениальное просто!

[Enhanced Hotkeys](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/34735) ([RU](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/interfeis/13482-enhanced-hotkeys)) - лучший мод на "**горячие клавиши**" (**hotkeys**) в принципе. Такого нет ни на одну другую игру от Бесезды, начиная с Морровинда. До 40 хоткеев, каждый из которых можно дополнительно настроить. То есть, вы можете присовить горячей клавише несколько предметов, тем самым одной клавишей вы будете надевать\снимать целые сеты брони, оружия и заклинаний (!). Причем можно навесить несколько таких сетов на одну клавишу через цикл (cycling). Объективно это прорывная модификация, в разы улучшающая игровой опыт и лучший представитель QoL.

**Oblivion Reloaded Combined**

[**ORC**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/51927)- форк оригинального **Oblivion Reloaded** c дополнительными техническими исправлениями. Улучшает графику и исправляет ошибки движка. Но также добавляет множество фич, как патчей, так и новых возможностей. Их-то и стоит отключить.

Все манипуляции ниже проводились мной на версии **ORC 193**.

Установите и откройте **ИНИ файл**по адресу **Oblivion\Data\OBSE\Plugins\ORC.ini.**

Уберите 1 из строчки **LODCut**. Иначе игра уберет дальние обьекты, то есть ЛОДы.  
Если ПК не тянет новые шейдеры и графику ставим на 1 **SimpleShaders**, **SimpleWater**, **SimplePrecipitations**, **ShadowsTweaks**, **VanillaPrecip**.

Последнее, **VanillaPrecip**, рекомендую оставить, так как с новым шейдером дождя\снега может возникать нелепый визуальный баг (вихрь черных частиц). Он связан с работой DXVK (Vulkan), но может появиться и на видеокартах без данной технологии.

Также проверьте чтобы 1 стоял в следующих строках под категорией **[Patches]**:   
**StepSoundsPatch**, **VampiresPatch**, **DialogsPatch, Gravity, Sleepingmode, InjectorPatch, DXVKPatch, Antialiasing, Tweaks, Detectionfixes.**

Категорию **[Memory]** отрегулируйте следующим образом.   
**HeapEnable**=1  
**TexturesPatch**=1  
**HeapMode**=1  
**HeapSize**=2048

**HeapMode -** это метод работы игры с оперативкой. Их пять штук. Если игра будет вылетать, фризить и забрасывать визуальными артефактами, пробуйте разные варианты. Самые стабильные\привычные методы - 1, 4, 5.

Категорию **[WeaponsSpeed]**я бы отключил. Эта функция добавляет инерцию разным типам вооружений, в зависимости от навыков, усталости игрока и типа оружия.

В категории **[Shaders]** я бы отключил **NightEye**, так как у меня он приводит к крашу, и оставил бы включенными только **Skin, HDR, ExteriorShadows, Water**.

В категории **[Culling]** включите **UnderwaterObjects, WaterReflections, ObjectsCullig.**

Во время игры меню с настройками открывается по **ctrl+c**. **Enter**или повторное нажатие **ctrl+c**- сохранение настроек.

**Неофициальные Патчи**

Эти патчи - палка о двух концах. В них есть изменения сугубо субъективного характера. Тем не менее, они действительно правят некоторые ошибки. Скачайте все три файла и установите их. Поставьте архивы с ними по списку как можно первее, чтобы ретекстуры перекрыли их.

[UOP](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/5296), [UODP](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/9969), [USIP](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/10739).  
RU: [Неофициальный Патч](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/patchi-i-fiksi/10753-unofficial-oblivion-patch-rus), [Неофициальные патчи DLC](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/patchi-i-fiksi/8985-neofitsialnii-patch-dlya-oblivion-dlc-24), [Неофициальный Патч SI](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/patchi-i-fiksi/8984-neofitsialnii-patch-dlya-drozhashchikh-ostrovov-1-5-9).

В **UOP** при установке уберите галочки со всего кроме самого UOP'a.

**Графика**

О графике стоит сказать отдельно.

Вместе с **ORC** я использую мод [**NAO - Natural and Atmospheric Oblivion**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/50923?tab=files), который меняет цветокоррекцию картинки и "смягчает" её. Теплые пастельные тона этого графического реворка погоды (weather overhaul) только подчеркивают изначальную фентезийную атмосферу Обливиона, и, на мой взгляд, это один из лучших модов на графику и атмосферу для данной игры.

Тем не менее, у него есть серьезный недостаток. Ночи в игре уподобляются ночам в **Kingdom Come: Deliverance**. То есть, не видно ни зги. Убрать это обещает патч на страничке мода. Но ситуация не сильно исправляется. Поэтому, если вас будут раздражать эти черные ночи, можете удалять **NAO**.

Я рассматриваю **NAO** как отличную опцию, но вы всегда вольны выбирать, что устанавливать, а что нет. Я лишь рекомендую те или иные опции для лучшего игрового опыта. Иногда для него приходится чем-то жертвовать. Как, например, ночами.

До недавнего времени были популярны паки текстур и моделей от **Quarl** и **Bomret**, но с появлением апскейлинга текстур необходимость в этих ретекстурах отпала: уж слишком они отличаются от оригинала и сами уже успели устареть графически.

[Oblivion Upscaled Textures (OUT)](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/49351) - самый сбалансированный апскейл текстур на данный момент. Игра не выдерживает 4к текстур, движок не приспособлен. Поэтому лучше всего использовать 1к или 2к текстуры для стабильной работы.

После данного мода скачайте дополнения к нему - [SIUT](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/49645)и [DLCUT](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/49798), апскейл DLC и аддона соответственно.

В этой связи отдельно оговорюсь, что такие текстурпаки как **Mike's Clothes Retexture**, **Insanity Sorrow's Retexture** и прочие HD паки текстур года эдак 2012 крайне устарели. Они будут выглядеть ХУЖЕ, чем апскейл оригинала, поэтому в целом от них отказываются.

[Better Blood](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/24448)- классический мод, улучшающий декали крови. Более насыщенная, реалистичная и так далее.

[Mesh Improvement Project](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/44501) ([RU](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/reteksturi-i-repleiseri/9355-mesh-improvement-project)) - исправление мешей игровых объектов. Мод так и не был закончен, но работа проведена колоссальная. Must have на все времена. Также недавно вышел [небольшой фикс ошибок](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/53031?tab=files&file_id=1000034899).

[Weapon Improvement Project](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/43852) ([RU](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/reteksturi-i-repleiseri/9233-weapon-improvement-project)) - лучший реплейсер вооружения, который существует на эту игру. Лучше просто нет. Скачивайте и **WIP** и **Town Guard Shields - Preview**, обновляющий щиты.

Что касается брони я крайне рекомендую поставить следующие реплейсеры\ретекстуры:

[Fur and Leather Armor](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/53510)

[Darker and Bloody Daedric Equipment](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/52887)

[Dark Brotherhood Armor Extended](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/52908)

[Imperial Armors](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/52936)

[Golden Elven Armor and Weapons](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/52876)

[Ebony Armor Extended](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/52881)

[Leather Retexture](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/53414) - поставить поверх предыдущих, то есть НИЖЕ в списке "Установщиков" во **Wrye Bash**.

Так же стоит скачать паки текстур от VKVII ([Анвил](https://www.moddb.com/mods/vkvii-oblivion-anvil), [Соборы](https://www.moddb.com/mods/vkvii-oblivion-cathedrals), [Замки](https://www.moddb.com/mods/vkvii-oblivion-castles), [Поребрик](https://www.moddb.com/mods/vkvii-oblivion-sidewalks-stonewalls), [Имперский Город](https://www.moddb.com/mods/vkvii-oblivion-imperial-city)), Gecko's ([Руины Алейдов](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/46579), [Фортов](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/45996), [Имперская Тюрьма](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/46864)), TD (Грибы и растительность (больше недоступно, увы), [Храм Облаков](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/reteksturi-i-repleiseri/7726-khram-povelitelya-oblakov-vozrozhdenie), [Хуторы](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/reteksturi-i-repleiseri/9614-khutori-ot-tes-diesel-retekstur-ferm), [Бедняцкие вещи](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/reteksturi-i-repleiseri/6467-repleiser-posudi-bednyatskogo-sosloviya" \l "gallery-7), [Мебель бедняков](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/reteksturi-i-repleiseri/5547-repleiser-obstanovki-bednyatskogo-klassa-ot-tes-diesel), [середняков](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/reteksturi-i-repleiseri/5548-retekstur-obstanovki-srednego-klassa-ot-tes-diesel) и [богачей](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/reteksturi-i-repleiseri/5861-retekstur-obstanovki-visshego-klassa), [надгробия](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/reteksturi-i-repleiseri/6963-alternativnie-nadgrobiya-ot-tes-diesel), [картины](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/reteksturi-i-repleiseri/11050-retekstur-kartin-v-oblivion-akvareli)).

Отличным паком ретекстур и моделей книг является сборник [**Book Jackets**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/50033) ([RU](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/reteksturi-i-repleiseri/11055-book-jackets)), чей русский аналог полностью включает все книги для дополнений и Дрожащих Островов, а английская требует качать их отдельно.

Для травы есть популярный реплейсер [**Far Cry inspired Grass**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/49615), чей внешний вид вписался в игровой мир игры и стал привычен многим поколениям модеров.  Другая модификация [**Let there be Flowers**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/49616) добавит цветы и бутоны на просторы Сиродиила, визуально разнообразив ландшафты и биомы.

Если вам нужно нечто более фентезийное и необычное - рекомендую [**ColorTrees and Grass Plus SI**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/47673)**.** Отличный мод, придающий деревьям и растениям необычные яркие цвета, отчего картинка приобретает совсем иной вкус. Мод полностью опционален.

Современные текстуры [бочек](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/53591), [сундуков](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/51815) и [алхемических ингредиентов](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/53617?tab=files&file_id=1000037427).

Отдельно можно вспомнить нашу умелицу [**KatKat**](https://tesall.club/files/search?a=10533), сделавшую огромное количество новых моделей для игры. В целом её виденье несколько оригинально и подойдет не всем, но можно посоветовать её отличные отдельные ремейки оригинальных моделей:

[Фермерские принадлежности](https://tesall.ru/files/modi-dlya-oblivion/reteksturi-i-repleiseri/7437-fermerskii-instrument)

[Фикс бабочек](https://tesall.ru/files/modi-dlya-oblivion/reteksturi-i-repleiseri/9521-fiks-babochek-ot-katkat74)

Новые модели животных: [медведей](https://tesall.ru/files/modi-dlya-oblivion/sushchestva-monstri-pitomtsi/9025-medvedi-cdpr" \l "gallery-3), [оленей](https://tesall.ru/files/modi-dlya-oblivion/sushchestva-monstri-pitomtsi/8658-olenistie-oleni), [баранов](https://tesall.ru/files/modi-dlya-oblivion/sushchestva-monstri-pitomtsi/8770-baranistie-barani), [кабанов](https://tesall.ru/files/modi-dlya-oblivion/sushchestva-monstri-pitomtsi/8797-raskabanevshie-kabani), [пум](https://tesall.ru/files/modi-dlya-oblivion/sushchestva-monstri-pitomtsi/8760-pumi-ot-katkat74), [волков](https://tesall.ru/files/modi-dlya-oblivion/sushchestva-monstri-pitomtsi/8693-volki-cdpr).

Отдельно хочется выделить новейший ре-моделлинг лошадей от **Wolflady500**, [**Coop's TW3 Horse Replacer**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/53323), который вывел на один уровень с лошадьми из современных игр. Такой же must have, как и моды от **Katkat** выше.

Если будете использовать мод [**Simple Horse Utilities - Saddlebags and Follow-Wait Commands**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/51197)(ниже в этом списке), то поставьте галочку в соответствующей строке в FOMOD-установщике мода на лошадей во **Wrye Bash**. Напоминаю, кликните правой кнопкой мыши по пакету с модом и нажмите **Wizard Install**. Это и запустит FOMOD-установщик.

Повторюсь: движок не выдерживает высоких текстур, ставьте текстуры 1к или 2к размеров максимум!

**Взаимодействие с миром**

[Better Autowalk](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/49105) - в оригинале автоматический бег сразу заканчивается если нажать «влево» или «вправо». Данный мод позволяет автобегу продолжаться даже если нажаты вышеописанные правила.

[Walkblessed](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/49067)- модификация, впервые воссоздавшая в Обливионе диагональное движение, которое по дефолту есть в последующих играх Бесезды. Еще одним плюсом идет возможность настроить особенность функционирования камеры от третьего лица, отдельно состояние «в покое» и отдельно состояние «в бою».

После установки откройтие INI **Oblivion Reloaded**, найдите там строку **diagonal movement** и поставьте её на 0.

[Accurate Skyrim Camera for WalkBlessed](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/53503) - опциональный пресет для камеры от третьего лица, делающий её похожей по виду на то, что мы видели в Скайрим. Лично мне кажется данный пресет очень удобным, но вы можете не ставить его.

Тогда можно, наоборот, включить встроенную в ORC версию диагонального движения.

[Enhanced Camera](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/44337) ([RU](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/obse-i-dopolneniya/5533-rasshirenie-obzora-ot-pervogo-litsa)) - с этим модом, как в оригинальном **The Darkness**, в режиме от первого лица под ногами появляются ноги и тело. Обязательный для пущей иммерсивности мод. Для работы с **ORC** устанавливаем форк [Custom Enhanced Camera](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/50125?tab=description).

[Enhanced Grabbing](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/19847) ([RU](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/geimplei-i-izmeneniya/9499-put-it-in-its-place-enhanced-grabbing)) - переделка кнопки **Z**, отвечавшей за переноску предметов и тел. А также интеллекта неписей. Теперь никто и слова не скажет, если вы будете таскать предметы в воздухе, хотя в оригинале это засчитывалось за воровство. Если в магазине или у кого-то дома вы попытаетесь забиться в угол и что-то своровать, то NPC пойдет за вами следить и прогонит вас. Если вы украдете что-то на глазах у NPC, то он у вас отнимет вещь. Если вы что-то уронили, то он поднимет и положит на место. Теперь нажимая кнопку переноски на лице живого NPC, вы можете ударить его по лицу и вызывать на дуэль. В общем нововведений целый вагон. Часть из них я советую отключить в ИНИ файле.

По адресу **Oblivion\Data\Enhanced Grabbing.ini**  находим строчки Set zzPiiiPVarsQ**.sGrabby** (кнопкой Z на живом акторе вы своруете предмет), Set zzPiiiPVarsQ**.sSlapper** (кнопкой Z на лице живого актора вы ударяете его по лицу, в итоге: либо штраф, либо дуэль), Set zzPiiiPVarsQ**.sMortician** (кнопкой Z на мертвом актере вы его расчлените). Если вам не нужны эти функции, поставьте 0.

**Прокачка**

[Ultimate Leveling](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/49134) ([RU](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/geimplei-i-izmeneniya/11091-ultimate-leveling)) - ультимативный на данный момент мод на изменение прокачки. Его автор - легендарный **Maskar**, создавший глобальный мод с одноименным названием. Настраивается каждая деталь данного мода. Имеет несколько режимов прокачки.

По дефолту стоит *прокачка за счет очков опыта*, как в обычных РПГ. Чтобы переключиться на оригинальную *прокачку за счет использования навыков* надо в **ИНИ файле** мода (Ultimate Leveling.ini) найти строчку set ULVL.**ini\_leveling\_system** to и поставить её на 1.

Если поставить 2 - будет прокачка за счет очков опыта, 3 - неимплементированная пока что возможность играть без прокачки.

[COCC Birthsignes](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/53305) - переделка знаков рождения и рас предпринималась игровым сообществом не один раз, но найти обьективно лучший мод так и не удалось. Данный мод показался мне интересным за счет попытки создать классово ориентированную сетку знаков рождения, каждый из которых привязан к тому или иному стилю прохождения и имеет собственные баффы и дебаффы, балансирующие выбор.

От этого уже со старта ты видишь явные преимущества (как активные спеллы, так и пассивные баффы), которые дает знак. И, учитывая возросшее влияние и активных и пассивных усилений, теперь выбор знака становится реально важной частью построения билда, сильно нюансирующей его. В описании мода (как и в описании знака в игре) четко прописывается, ЧТО вы получите, включая время действия и силу.

[COCC Classes](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/53209) - мод от того же автора, который сделал мод выше. Переделывает оригинальные классы игры, отчего они лучше соответствуют своему собственному описанию и игровой логике. На мой взгляд вполне полезная модификация вкупе с предыдущей.

[Faction Relations](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/50868) - отличный мод, балансирующий отношения между фракциями. Теперь дикие звери охотятся на дичь, бандиты могут вступить в конфликт с мародерами, стража борется с бандитами и, самое главное, игрок всё это может увидеть воочию. Мир игры оживает, особенно с модом на всплывающие сообщения о смерти того или иного NPC: с ними ощущение, что мир живет своей жизнью повышается в разы.

[Race Relations](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/53278) - перерабатывает свойства и взаимоотношения рас, изменяет характеристики рас и полов, изменяет их пассивные баффы и активные расовые заклинания. Несмотря на такой обширный реворк всего, что связано с расами, автор пытается быть верным уже адекватно работающим решениям оригинальной игры, так что данная модификация лишь улучшает, а не радикально преобразует эти стороны игрового процесса. Подробности настолько обширны и велики, что я могу лишь отослать вас к страничке описания мода, где автор всё скрупулёзно и подробно описал для вашего удобства.

Субъективно неплохая модификация от автора предыдущего мода. Основываясь на лоре и попытке поиска баланса, автор создал сложносочиненный мод, пытающийся отразить реальные взаимоотношения рас, которые бы повлияли и на геймплей игрока. Теперь вы будете замечать большее влияние вашей расы на отношение неписей к вам, как и их друг к другу.

Альтернативой, более "легковесной", является мод [**Reworked Race Relations**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/50006) ([RU](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/12388-pererabotka-rasovikh-otnoshenii)), автор которого позиционирует его как "Симулятор фентезийного расизма". В принципе и **Race Relations** дает похожий опыт, но еще и меняет характеристики рас, а **Reworked Race Relations** меняет только взаимоотношения рас между собой и делает это сильнее и явственнее. Поэтому на самом деле вы можете использовать оба мода **вместе**, поместив  в **Bashed Patch**.

[OCRAFT - Oblivion Crafting Framework](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/51796) - имплементация крафта в игре. Добавляет в города станции крафта и распределяет по уровневым спискам слитки металлов для крафта. Отличное нововведение как по мне. Связан с другими модами из данного гайда. К примеру с De Rerum Dirennis.

[OCRAFT Crafting Skill](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/52397) - дополняет предыдущий мод, добавляя новый навык крафта в игру.

[Mercantile Leveling Gold](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/52461) - фикс, исправляющий прокачку навыка торговли. В оригинале он учитывает только сам факт транзакции, но не количество проданного\купленного и не его цену. То есть продажа одной стрелы и 30 стрел для прокачки навыка значило одно и то же: увеличение на один и тот же пункт. Теперь учитывается и то и другое. Вообще, если на ранних левелах игроку перепадет слишком дорогой предмет, вы ощутимо качнете и навык и левел с помощью продажи такого предмета. Более строгую версию такого фикса сделал [**PushTheWinButton**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/50204?tab=description), где такой способ не приведет вас к резкому повышению навыка\уровня:  [**Mercantile Experience Fix - Simplified**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/50204?tab=description)**.**

[Tricks of the Trade](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/52648) - отличный мод, добавляющий навыку торговли полезные перки, которые делают прокачку навыка выгоднее. Теперь при определенной раскачанности навыка появляется шанс найти дополнительный дорогой лут в сундуках, появляются скидки у торговцев, а также повышаются отношения с ними.

[AULIAS](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/39635) - в оригинале предметы, данные в награду за квест, навсегда фиксировались на том уровне, на котором вы были, получая предмет. То есть надо было заранее думать, в какой момент выполнить квест, чтобы получить самую прокачанную версию предмета. С модом вещи будут прокачиваться автоматически с достижением вами нового уровня. Так что заниматься таким метагеймингом не придется. Также установите [**данный патч**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/52229) с исправлением ошибок.

Поставьте 0 AULIAS.**FotMCostMult** в Auto Update Leveled Items And Spells.ini, поскольку UOP и другие моды исправляют ту же проблему.

[Passive Skill Bonuses](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/49056) - добавляет разнообразные дополнительные бонусы к каждому навыку в виде баффов к здоровью, усталости или магии по принципу:  
**Навык** -  **Бонус**  
< 25      -  Без бонуса  
>= 25    -  5  
>= 50    -  10  
>= 75    -  15  
>= 100  -  20.

**Экономика**

[Enhanced Economy](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/25078) ([RU](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/geimplei-i-izmeneniya/1538-enhanced-economy)) - лучший и единственный мод на экономику, который делает её динамичной. Цены зависят от региона и от разгара кризиса Обливиона. Значительно снижает возможности игрока абьюзить сломанную экономику, ограничивая количество денег у продавцов.

Для одной функции моду нужен **Pluggy**, это техническая модификация на Обливион. Крайне НЕ рекомендую его ставить, так как он вызывает лаги и грузит систему. Если у вас не будет **Pluggy**, то мод на экономику просто не включит эту функцию.

Для любознательных: эта функция позволяет отображать десятичные дроби в ценнике вещей, только и всего.

Опционально дает возможность установить **autohaggle** (функция «торговаться»), который в оригинале нужно крутить самому. Я отключаю функции в ИНИ файле, в частности вмешательство мода в систему расчета преступлений (**crime handling**) и вмешательство в инвентари НПС (функция разрушения высокоуровнего для игрока снаряжения у трупов и контейнеров).

Чтобы этого добиться заходим в ИНИ по адресу  и выставляем 0 в следующих строках:  
set tnoEE.**autoHaggle**(отмена возомжности торговаться)  
set tnoEE.**cutthroatMerchants**(колво попыток сторговаться, если автоторг выключен)  
set tnoEE.**realValue**(цена с точностью до десятых после запятой, нужен **Pluggy**)  
set tnoEE.**mercSkillMode**(контроль над начислением навыка, у нас это убдет делать другой мод)  
set tnoEE.**mercBuyItemAdjustment**Контроль над принадлежностью вещей на трупах, в городах и рандомно:  
set tnoEE.**deadOwnership**  
set tnoEE.**deadOwnershipInCities**  
set tnoEE.**ownership**

Рекомендую выставить нули везде во вкладке **Settings to control the cost of various services, etc.**кроме set tnoEE.**potionValueMult**, где выставить **-1.**Тот же 0 ставим всем строкам во вкладке **Settings to control the bounty for various crimes.**  
  
Контроль над вещами в телах и контейнерах, удаляющий предметы или разрушающий их (ставим везде в строках по нулям):  
set tnoEE.**useBrokenItem**  
set tnoEE.**removeWorthlessItems**  
set tnoEE.**removeFromNonSpawnable**  
set tnoEE.**removeFromContainers**  
set tnoEE.**removeFromDeadActors**

Также установите [данный патч](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/52833?tab=files&file_id=1000034268) от сообщества, исправляющий множество ошибок. Есть качественная [ИИ-озвучка на английском.](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/54300)

[Rebalanced Arena Gold Rewards](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/49866) и [Rebalanced and Unleveled Quest Gold Rewards](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/49611) правят крайне низкую и нелогичную оплату за квесты в игре. Я выбираю **2х версию** для Арены, поскольку цены в оригинале совсем мизерные.

[Better Unique Merchant Items](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/53000) - перерабатывает уникальные предметы на продаже у торговцев, делая их кратно полезнее и выгоднее для покупки.

[Nosferat's Merchant and Loot Additions](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/52544) - добавляет огромное количество уникальных и полезных предметов (оружия и брони) и заклинаний торговцам.

[SB Inventory Gold](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/50925) - опциональный мод, добавляющий деньги в инвентарь как объект, который можно перемещать в контейнеры. Добавляет монетам вес, что усложняет геймплей. Полностью настраивается в INI\LINK.

В оригинале, напомню, деньги выгрузить из инвентаря нельзя и как объекты они не отображаются в инвентаре.

[Bank of Cyrodiil](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/3172/?) ([RU](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/geimplei-i-izmeneniya/761-bank-of-cyrodiil)) - имеет смысл вкупе с предыдущим модом. Если у денег есть вес, то чтобы не забивать инвентарь можно отдать их в банк под расписку! Теперь в Имперском Городе стоит банк, где можно завести счет, а пополнять его можно у любого торговца в городе, обменивая расписку на деньги. На мой взгляд эта и предыдущая модификации хорошо углубляют геймплей, придавая иммерсивности происходящему. Есть [качественная ИИ-озвучка на английском](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/54289).

[Imperial Stock Exchange](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/50854) - дополняет предыдущий мод. Опционален. Добавляет систему акций в игру. Теперь у каждого продавца на столе вы найдете объявление о продаже акций его заведения. Вы можете инвестировать в его акции деньги и получать доход еженедельно. Цена акций того или иного заведения на рынке полностью динамична. Отличный иммерсивный мод, углубляющий геймплей тех, кто привык к отыгрышу торговца.

**Боевая Система**

**Ближний Бой**

[Combat Additions](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/49939) - на данный момент лучший и самый навороченный мод на ближний бой. Добавляет фишки из Dark Souls (лечение аналогом эстуса в виде анимации, увороты, функция привязки камеры к вражескому нпц, парирования, контратаки и многое другое). Игра не станет хардкорной, но точно станет интереснее. Всё настраивается через ИНИ. Я отключаю и эстус и привязку камеру и парирования. Оставить по минимуму - и довольно. Качественных изменений геймплея хватит с головой.

Альтернативой является [Dynamic Oblivion Combat](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/49873), где меньше нововведений, но зато представлена по своему сбалансированная система боя. тем не менее и в этом моде стоит самому пройтись по ИНИ файлу и отключить не нужное.

Раньше использовали совсем легкодоступный мод [Vanilla Combat Enhanced](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/45314). Это лучший выбор для тех, кто совсем не хочет радикальных изменений, но хочет баланса в боевой системе (а также не хочет заморачиваться с настройкой ИНИ). Здесь достигнут баланс и введен толчок\ удар из блока (bashing), что делает изначальную боевую систему вполне полноценной. Единственная его проблема в том, что его нельзя удалить из сохранения, которое записано со включенным VCE. А это значит что придется откатываться назад, до включения этого мода.

Да, если вы стали на путь моддинга, вы так или иначе должны быть готовы пожертвовать часами геймплея ради отката на старые сохранения, когда та или иная проблемная модификация еще не была установлена.

Push The Potion Button

Take or Equip - опциональный, но крайне удобный мод. Теперь любым предметом можно воспользоваться не беря его в инвентарь. По нажатию одной кнопки лежащий меч экипируется, яблоко сьедается, зелье выпивается. Очень удобный и прекрасный мод из разряда QoL.

NPC Buffer -

Суперначурал резайлнс

 Веапон дроп фикс

[Controlled Weapon Enchants for Oblivion](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/54699)

[**Mages Carry Scrolls**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/51400)

[**Invert Spellcasting**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/53796)

[**Vendors Sell Spell Tomes**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/51401)

[**More Light Spells**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/53371)

[**Open Lock on Touch Spells**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/49619)

**https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/8353?tab=posts**

На стрельбу из лука можно посоветовать лишь пару модификаций.

SB Arrow Master

GArchery Rebalance\ Nascoto Archery Rebalance

**Стелс**

[Hear no Evil](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/25462)\ [SM Regional Bounty](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/16137) - оба мода отменяют телепатию и вездесущность стражи, так что воровство и бандитизм теперь могут остаться незамеченными. Второй мод к тому же разделяет штрафы по регионам и позволяет выбрать режим, при котором стража будет «вырубать» игрока вместо того, чтобы его убивать.

Второй мод включен в сборник автора [SupreMe Overhaul](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/51073), где представлено довольно много любопытных нововведений. Тем не менее некоторые из них вообще нельзя выключить, а с другими необходимо разбираться в ИНИ для корректировки.

[SM Combat Hide](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/20303) - изменяет поведение нпц, так что теперь можно сбежать от схватки и укрыться в той же игровой ячейке (локации). В оригинале враги, раз обнаружив, уже никогда не потеряют след игрока. Включен в сборник выше.

Crime has witnesses - отличный мод, благодаря которому свидитель преступления конкретизируется. Появится сообщение кто увидел ваше злодеяние и сколько своим злодеянием вы задолжали властям. Если вы убьете свидетеля до того, как он донесет страже, штраф исчезнет.

Stolen Item Ownership - отчасти удобный мод. Теперь любые предметы, взятые НЕ из контейнеров (лежащие на земле), не числятся как сворованные. Позволяет продавать наворованное обычным продавцам. Проблема только в гильдии воров: для выполнения их заданий необходимо продавать на определенную сумму именно те предметы,которые значатся как наворованные, для чего необходимо класть их в чужие контейнеры (шкафы, к примеру). Тогда всё взятое оттуда будет числиться как наворованное снова. Поэтому данный мод опционален.

**Магия**

Av Latta Magicka - полная переделка магии с ребалансом и множеством новых заклинаний. Один из лучших модов на игру, качество модификации таково, что её сложно отличить от работы разработчиков.

Convenient Open Spells

Relevant Scrolls and Potions and Staves

Available Arcane Enchanters

**Алхимия**

Что же касается обновления алхимической части геймплея, то следует рассмотреть следующие модификации.

De Rerum Dirennis - по названию одноименной внутриигровой книги, посвященной алхимии, можно понять, что данный мод ребалансит. Теперь в инвентаре появляется иконка, показывающая сколько зелий вы можете выпить за раз, что зависит от ваших аттрибутов и навыка алхимии.

Mercers Ingredient Effect Overhaul - ребаланс свойств ингредиентов и добавление новых. Причем добавлены они не только в уровневые списки, но и вплетены в дикую природу, где можно встретить новые растения и грибы. Данный мод здорово разнообразил мое прохождение, углубив опыт взаимодействия с этой частью игры.

Bountiful Booze - изменяет старые виды алкоголя и напитков, изменяя их свойства и приводя внешний вид и названия в соответствие с лором. Плюс к тому добавляет новые лорные напитки в игру. На мой взгляд совершенно необходимая для погружения модификация. Все новые напитки также расставлены по миру игру. Не забудьте скачать вдогонку Tea Retexture, добавляющий в мод еще и чай с уникальным внешним видом и дымком над ним.

# Relevant Scrolls and Potions

# SupreMe Overhaul

# Respawning Varla and Welkynd Stones

# Attribute-based and skill-based damage modifiers

# Controlled Weapon Enchants for Oblivion

# At Home Alchemy - No Bounty Fix

# SB - Arrow Master

https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/51792

# Fast Travel Costs

# Sinderion's Serendipity - Nirnroot Quest Reward

# Mysticism and Soul Gem Tweaks

# More Light Spells

# Umbra the Unfortunate

# Highly Visible Keys And Lockpicks

# Will-He Tell marksman training

# World Maps For All Worldspaces

# No Recoil or Stagger

# Grip of Steel - No Player Disarm

# Underworld Armor for Vampires from Mods

https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/21763

# Friendly Merchants Buy Stolen Items v2

# Pickpocket Sleeping NPC

# Wayshrines Improved

# Training When Idle

# ASLES - Alternative Spell Learning System

# Soulgem Magic

# Vows and Covenants

# Vampire Hunting - Order of the Virtuous Blood

# Windfall

# Rogue Battlemage Armor

# Woodsman Armor

# Knight Plate Armor

**Звук**

Понятно, что и звук нуждается в доработке. Но здесь я посоветую всего несколько плагинов.

Существует целый пласт малоизвестных модов, нацеленных на создание обьемного звука в игре. Специфика их установки достаточно сложная, а эффект ощущается только в хороших наушниках, поэтому, если вы и знакомы с данными модификациями, здесь я их приводить не буду, поскольку смысла в них не вижу.

[GOSH - Gecko's Oblivion Sound Overhaul](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/45214)- полный передел звукового сопровождения в игре. Новые смачные звуки ударов в бою, природы, существ. Возможно он придется не по душе, поэтому можно воспользоваться [модульной версией](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/54508), откуда выбрать только то, что вам нравится.

[Enhanced Music and Control 2](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/45925) - система, котролирующая смену эмбиента и мелодий в зависимости от ситуации. Удобная и автоматически накладывающая фейд (угасания\нарастания) для более плавного перетекания одной мелодии в другую.

Если вы не хотите иметь дело со скриптами, то есть упрощенный аналог, [**Silence Is Golden - Vanilla Music Enhancement**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/47834), где вместо скриптовой системы заменяются сами мелодии, к которым добавлены несколько минут тишины в начале и в конце чтобы музыка не играла постоянно.

[Louder Chapel Bells](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/52468) - маленький фикс звука колоколов, чтобы слышать их по всему городу, а не только в храме.

[Louder Nirnroots](https://tesall.club/tutorials/cord.com/channels/788028048330457129/804352255544655893) - усиливает звук корней Нирна, чтобы их можно было заслышать находясь недалеко от них.

**Локации**

[Road Shrines](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/50050?tab=description) - добавляет алтари божеств на дороги Сиродиила. Баффают игрока за деньги, а не бесплатно, как в храмах городов. Мод скорее для иммерсивности, чем для пользы.

[Landmarks of Cyrodiil Lite](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/51064) - облегченная версия мода, который добавляет кучу небольших, но запоминающихся мест в игру. Это даже не локации, а именно местечки. Где-то это затонувший кораблик, где-то "Злое дерево", где-то "загадочный повешенный" и всё в таком духе. Мелочь, но придает разнообразия вашему путешествию. Я рекомендую использовать именно облегченную версию на случай, если вы будете устанавливать больше модов, поскольку полная версия конфликтует со значительной частью других более известных модификаций.

[Sewers For Every City](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/52693) - добавляет канализации всем городам. Теперь проникнуть в города (и некоторые здания) можно и таким путем. Аккуратная и качественно исполненная модификация.

[Daedric Shrines Prodded With A Stick](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/46930) - передел святилищ дейдра, которые теперь больше похожи на места, где фанатики круглосуточно возносят молитвы своим богам.

[Marking the Landmarks](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/48892) - маленький, но полезный мод. Он помечает на карте все уникальные места, которые уже были в игре. Пирсы, лагеря, мосты и т.д. Теперь можно напрямую фаст-тревелится к Большому Нибенийскому Мосту напрямую, а не искать ближайший форт. То же и с сожженным загадочным магазином All Alchemical недалеко от Имперского Города.

[County Gates](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/50778) - тоже маленький, но иммерсивный мод. Добавляет стену с указанием графства при вьезде в его границы. Для чувства границ. Для Weapon Improvement Project  [есть патч](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/53034?tab=files).

[Knightly Orders for Cities](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/49934) - опциональный мод. Рядом с городами появляются холлы рыцарей, где можно найти тренеров, оружейников и продавцов вооружения. Небольшая модификация скорее для разнообразия, чем для углубления опыта.

[Charcoal Village](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/52738) - опциональный мод. Небольшое поселение недалеко от Врат Пелла. Приятный, схожий с оригинальной игрой мод, который дополняет её, а не выбивается из её дизайна и стиля.

**NPC**

Здесь я вставил новых неписей, которые помогли бы разнообразить игру. Моды, которые добавляют путешественников между городами, а таких огромное количество, я не рекомендую ставить, поскольку важно понимать принцип: чем больше неписей с "глобальным" интеллектом, тем больше они нагружают игру. Если вы не заметили, респавнящиеся безымянные бандиты и мародеры, а также стражники, не имеют "глобального" интеллекта, то есть не хранятся в памяти игры всегда. Персонажи, которые перемещаются на огромные расстояния из-за специфики расписания, хранятся там всегда.

Именно поэтому такие моды как **Better Cities** напрочь убьют любую сборку, где кроме таких гигантов стоит множество других модов. Игра просто задыхается под гнетом такого количества данных, которые нужно обрабатывать одновременно.

[Mixxa77 Mods Merge](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/52894?tab=files&file_id=1000035775) (УДАЛЕН, но скачать еще можно) - сборник модов, добавляющих уникальные мини-фракции и людей в мир игры.

Список нововведений:

* Теперь во время кризиса Обливиона легион будет патрулировать около открывающихся врат.
* Ферма Гведена у Анвила после выполнения квеста будет обжита новыми поселенцами.
* Упоминавшиеся, но не существовавшие неписи встроены в игровой мир.
* К некромантам добавлены некроманты-паладины в уникальном сете брони.
* Добавлен особый Орден Лампы, охраняющий филиалы Гильдии Магов, как и должно быть по лору.
* Один из упоминавшихся, но не существовавших неписей, Сильгор Брадус, теперь патрулирует окрестности Анвила со своей командой стражи.

Список модов, включенных в мердж:

**Allied Oblivion Gate Patrols** (v1.0)  
**Gweden Farm Repopulated** (v1.0)  
**Mentioned and Unused NPCS - A Kvatchcount Classic** (v1.2)  
**Necromancer Battlemages** (v2.0)  
**Order of the Lamp - Redux** (v2.0)  
**Silgor Bradus and his band of merry men** (v1.0)

[Radiant AI - NPCs Alive - Cyrodiil](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/49610) - перерабатывает расписания неписей в городах, добавляя множество новых активностей с анимациями для них. Теперь их повседневная рутина выглядит разнообразнее и выразительнее.

[Legion Forester Outposts Revisited](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/51512) - добавляет посты лесников имперского легиона, которые блюдут порядок и охотятся на дичь на просторах Сиродиила. Имеют свою броню, чинят снаряжение игрока.

[Unique Artifacts for Unique People](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/49871) ([RU](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/11857-unikalnoe-oruzhie-dlya-unikalnikh-personazhei)) - добавляет новые оружие и одежду уникальным персонажам и боссам. Высокое качество исполнения и дополнительный стимул проходить квесты ради нового лута.

**Оружие**

Мы включим себя небольшой набор модификаций по новому оружию, которое должно вписаться в игровой мир и дополнить его, а не превратить **Devil May Cry**. Наш лозунг - Stick to vanilla!  
  
[Weapons of Morrowind](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/45440) ([RU](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/oruzhie/9353-weapons-of-morrowind)) - первое, что приходит в голову, когда спрашивают, есть ли лорные сборники оружия хорошего качества. Если другие подобные моды выглядит либо инородно, либо очень коряво, то данный сборник всем даст прикурить: отличное качество моделей (разработчики Weapon Improvement Project как никак!) и соответствие лору игры не оставят равнодушным.

[Cutlasses Improved](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/44673) - прибавляет к обычным саблям новые вариации. Установите мод, а затем поверх него [установите патч](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/53174).

[Hammers Revised](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/45442) - к оригинальным двуручным молотам добавляет одноручные аналоги.

[Silvered Mithril weaponry and new Silver weapons](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/52493) - добавляет мифриловое оружие и недостававшие вариации серебряного в игру.

[Jounk's Polearms - Remixed and Remastered](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/53612) - опциональный мод. Добавляет древковое оружие в игру. Алебрады, копья, дубины. Новые модели повторяют категоризацию оригинальной игры и вписываются в её мир.

[Shields of Light](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/51420) - опциональный мод. Полезная модифицикация добавляет на продажу торговцам щиты с эффектом "Свет" (скриптовый), что позволяет обойти необходимость использовать заклинания не-магическим классам и не думать о факеле.

**Разное**

[COBL](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/21104) ([RU](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/globalnie-plagini/common-oblivion-cobl/12423-cobl-lite)) - классическая большая модификация, добавляющая ингредиенты и питьё, а также некоторый новый функционал, включая даже снятие стрелы с тетивы (но довольно неудобный). Имеет смысл ставить ради ингредиентов и как требование других модов в данном списке. Подключите Cobl.esm, Cobl.esp, Cobl - Glue.esp.

[Cobl for DLC Homes](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/53063) - добавляет элементы из COBL во все добавленные в DLC дома для игрока.

[OCRAFT - Cobl Glue](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/54430) - добавляет все предметы COBL'а в схемы крафта данного мода. Отличное сопряжение двух модификаций.

[Migck Miscellaneous](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/42658) - разнообразные фиксы и мелочи, такие как рандомный показатель здоровья у найденных вами предметов на телах поверженных врагов и в прочих контейнерах.

Если в **Ultimate Leveling** вы оставили рпгшную прокачку через очки опыта, а через навыки, зайдите в MigMiscellanea.ini и поставьте 0 в строке set zzzMigckQ**.bBetterSkillup**. Это строка вызывает сообщение "Навык повышен" при чтении обучающих книг и посещении тренеров, что при прокачке через очки опыта лишено всякого смысла (вместо повышения навыка вы просто копите очки опыта).

[Haldars Mods Pack](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/36399) - опциональный мод. Но один из любимых. Добавляет кучу самых разных фишек в игру.

Вот некоторые из них:

* Неписи смогут атаковать вас исподтишка.
* Неписи получают карты сокровищ.
* Для варки зелий нужны пустые бутылки.
* Во время сна неписи укрываются соответствующими текстуре кровати одеялами.
* Сломанная броня автоматически снимается с непися и игрока.
* Починка снаряжения игроком ограничена уровнем его навыка - не всё снаряжение он сможет починить.
* Если вас посадили в тюрьму, на вас кастуется заклятие "молчания" чтобы вы не могли кастовать заклинания. В заприваченных игроком локациях ему начисляется бафф за нахождение дома.
* Игрок получает личный дневник, куда можно писать.
* Цена предметов скрыта от игрока, если у него низкий навык торговли. Цену он узнает только при покупке товара.
* Вампиры всё равно могут увидеть игрока даже под зельем невидимости (для баланса).

Полностью настраивается в INI (Oblivion\Data\ini). INI делится на две части!

Рекомендую отключить (поставьте 0 в строке) некоторые опции. Я приведу почти полный список строк из INI с комментарием того почему я отключил те или иные. Опущенные в этом списке строки я оставил включенными.

В первой части INI:

;**Realistic Sneak for NPCs**  
set aaHaldarQuestMain.**iSubMod1** to 0

;**Realistic Training**  
set aaHaldarQuestMain.**iSubMod3** to 0 ; default 1 (изменение в системе прокачки у тренеров)

;**Triumph of Will**  
set aaHaldarQuestMain.**iSubMod4** to 0 ; default 1 (изменение в системе работы магии и "силы воли")

;**Destructible Clothing**  
set aaHaldarQuestMain.**iSubMod6** to 0 ; default 1 (разрушение одежды от урона; отключил, так как одежда разрушается навсегда и удаляется из инвентаря, а не остается там как броня)

;**Dangerous Unlock**  
set aaHaldarQuestMain.**iSubMod8** to 0 ; default 1 (криминализует использование заклинаний открытия замков на чужой собственности; уже имплементировано All Magicka)

;**Notice Me Not**  
set aaHaldarQuestMain.**iSubMod9** to 0 ; default 1 (техническая фича; включена в других модах)

;**Gate Control**  
set aaHaldarQuestMain.**iSubMod10** to 0 ; default 1 (контроль за открытием врат Обливиона; лучше не трогать эту часть игры без необходимости)

;**White Hand**  
set aaHaldarQuestMain.**iSubMod11** to 0 ; default 1 (убирает красный фильтр на прицеле при наведении на чужую собственность; излишний "хардкор")

;**Random Encounters**  
set aaHaldarQuestMain.**iSubMod13** to 0 ; default 1 (периодические нападения на игрока при фаст-тревеле)

;**Persistent Diseases**  
set aaHaldarQuestMain.**iSubMod14** to 0 ; default 1 (от болезней сложнее избавиться; возможный конфликт с модами на алхимию)

;**Virutal Enchanting Skill**  
set aaHaldarQuestMain.**iSubMod15** to 0 ; default 1 (имитация навыка зачарования; лучше не использовать)

;**Daedric Invasion**  
set aaHaldarQuestMain.**iSubMod17** to 0 ; default 1 (имитирует вторжение дейдра в города; лучше не трогать эту часть игры без необходимости)

;**Cover Up**  
set aaHaldarQuestMain.**iSubMod19** to 0 ; default 1 (техническая фича; для тех, кто включил опцию разрушения одежды,  периодически проверяет неписей на случай, если у них исчезла одежда)

;**Unseen Gravediggers**  
set aaHaldarQuestMain.**iSubMod20** to 0 ; default 1 (техническая фича; удаляет трупы из памяти)

;**More Daedra**  
set aaHaldarQuestMain.**iSubMod30** to 0 ; default 1 (добавляет новых дейдр; лучше поставить моды, которые напрямую на это нацелены)

;**Home Sweet Home**  
set aaHaldarQuestMain.**iSubMod34** to 0 ; default 1 (бафф на нахождение в принадлежащих игроку локациях; такая же фича в **Supreme Overhaul** и **BPN;** лично я отключил)

;**Like a Fish**  
set aaHaldarQuestMain.**iSubMod39** to 0 ; default 1 (в воде игрок не сможет кастовать заклинания)

Во второй части INI:

;**Realistic Swimming**  
set aaHaldarQuest02.**iSubMod5** to 0 ; default 1 (вы можете утонуть от перегрузки; багует)

;**Realistic Alchemy**  
set aaHaldarQuest02.**iSubMod7** to 0 ; default 1 (запрещает варить зелья без пустых бутылок под них; вкусовщина)

;**Hidden Bounty**  
set aaHaldarQuest02.**iSubMod12** to 0; default 1 (скрывает от игрока награду за его голову; теперь только в разговорах со стражей можно понять актуальную цену за свою голову)

;**Adjustable Settings**  
set aaHaldarQuest02.**iSubMod22** to 0 ; default 1 (настройка значений Oblivion.ini через данный мод; не нужно так делать без необходимости)

;**Talk To Me**  
set aaHaldarQuest02.**iSubMod23** to 0 ; default 1 (убирает имена неписей, если вы еще с ними не говорили; вкусовщина)

;**Train On Dummies**  
set aaHaldarQuest02.**iSubMod25** to 0 ; default 1 (инициализирует тренировочные обьекты для ближнего и дальнего боя и начисляет опыт за атаку по ним; нагружает систему, нужно переписывать код)

;**Realistic Health**  
set aaHaldarQuest02.**iSubMod26** to 0 ; default 1 (меняет систему здоровья; конфликт с **Ultimate Leveling**)

;**A Tip For You**  
set aaHaldarQuest02.**iSubMod27** to 0 ; default 1 (добавляет топик "дать монетку" в диалог со всеми неписями; захламляет интерфейс диалога )

;**Scribe Scrolls**  
set aaHaldarQuest02.**iSubMod32** to 0 ; default 1 (позволяет писать свитки заклинаний по кнопке S при нажатии на свиток в инвентаре, если присутствует перо и чернила; слишком несбалансированная фича)

;**Bash Locks**  
set aaHaldarQuest02.**iSubMod35** to 0 ; default 1 (позволяет разбивать замки ударом оружия; та же фича в **Supreme Overhaul**и других глобалках; можете оставить включенным)

;**My Journal**  
set aaHaldarQuest02.**iSubMod36** to 0 ; default 1 (добавляет дневник, куда можно писать; захламляет инвентарь)

;**Realistic Appraise**  
set aaHaldarQuest02.**iSubMod37** to 0 ; default 1 (удаляет цены предметов, если низкий навык торговли; идея интересная, но в реальном геймплее доставляет дополнительный геморрой)

;**No Rummage in Combat**  
set aaHaldarQuest02.**iSubMod38** to 0 ; default 1 (запрещает открывать инвентарь во время боя; учитывая, что "боем" считается и агрессирующий где-то далеко грязекраб, не дающий переместиться в другую локацию, ведь "рядом враги", эта функция доставляет большой геморрой и работает через раз)

[Travelling Equipment](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/50205) ([RU](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/bronya-odezhda-aksessuari/12758-pokhodnoe-snaryazhenie-plashchi-i-ryukzaki)) - добавляет плащи (для красоты) и рюкзаки с эффектом «перышка» в уровневые списки и на NPC.

[SB - Skill Bonus Items](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/52984) ([RU](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/geimplei-i-izmeneniya/13302-predmeti-s-bonusami-dlya-navikov-fiks-dlya-skeletnii-klyuch-urok-serogo-printsa-blagoslovenie-materi-nochi)) - переработка уникальных даров от дейдра и Серого Принцпа, делающая их менее имбовыми и более сбалансированными. Затрагивает Скелетный Ключ, Тренировку Серого Принца, Благословение Матери Ночи (Skeleton Key, Gray Prince's Training, Night Mother's Blessing).

[Fleeing Skeleton Key - Artifact Weaker](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/53239)- еще один мод, меняющий Скелетный Ключ. Теперь он будет исчезать после некоторого периода из инвентаря, зато его можно будет найти в случайных контейнерах. Во вкладке "Моды" во **Wrye Bash** ставьте его **ниже** по списку, чем **SB Skill Bonus Items**.

Для реализма можно воспользоваться модами от **Maskar'a**[**Basic Primary Needs**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/37088) на необходимость сна\еды\питья и [**Basic Personal Hygiene**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/42038), вводящий полную реалистичность жизненных процессов. Но они довольно замороченные, и не всем придутся такие изменения по нутру.

Альтернативой будет простенький и приятный [**Simple Primary Needs**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/51822)([RU](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/geimplei-i-izmeneniya/12523-prostie-potrebnosti)), без штрафов за голод и бессонницу, но зато с баффами за сон и поедание еды. К нему же и к предыдущим замороченным модам есть визуальные виджеты в моде [**Status Bars for Needs**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/53229).

[Star's Extended Dialogue](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/54198) - форк мода [Extended Dialogue](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/51175), который расширял тексты слухов, выдавал неписям новые реплики (озвученные). Уже со старым модом неписи начинают (впервые в истории!) вести осмысленные и связные диалоги между собой, что, возможно, работало благодаря сочетанию этого и других модов на диалоги из данного гайда. Но форк от **Starkilla55**, не просто добавил еще больше реплик, но и добавил новые лаконичные топики по расам, локациям, событиям и т.д.

Учитывая наличие большого количества условий для срабатывания диалогов, этот форк возрождает опыт ролевого отыгрыша, который имел место в **Daggerfall**, а обилие новых тем для диалогов превращает Обливион в **Morrowind**.  
И все реплики озвучены!

Альтернативой была модификации из серии модов **Oblivifall** под названием [**Let Us Talk**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/27148) и [**Lore Dialogue 300**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/25091), но мне не нравится ни один, ни второй. Во-первых, слишком много тем в совокупности (да и по отдельности), из-за чего ориентироваться в меню диалогов становится очень сложно. Во-вторых, реплики в топиках по большей части лишены смысла в рамках игрового мира или говорят очевидные вещи (мол, "банков у нас нет!" - ну спасибо! Я-то и не знал! А зачем, кстати, вообще этот топик с банками тогда?).

Зато дополнить можно модом от того же автора - [**Reaction**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/46676?tab=description). Ставить или не ставить мод - ваше дело, мод полностью опционален в данном гайде, но не могу не отметить его.

С одной стороны, он влияет на возможность вступать в гильдии (вводит **skill-check** (проверка навыка) при вступлении и продвижении) и меняет некоторые оригинальные скрипты. С другой стороны, он добавляет кучу новых реплик, диалогов и реакций на действия\статус\решения игрока и даже на происходящее в данный момент (например, реплики об актуальной погоде), что сильно повышает иммерсивность.

Решить проблему можно поставив ТОЛЬКО **Reaction - Dialogues Only.esp**, которая убирает все изменения кроме новых реплик, но учтите, что даже так можно столкнуться с какими-то ошибками в коде модификации. По крайней мере я сталкивался с ними и в этой урезанной версии.

Для мода существует [английская ИИ-озвучка](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/52417?tab=files&file_id=1000032843).

[More Generic Dialogue](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/49664) - тоже добавляет новые слухи для обсуждения между игроком и NPC и NPC между собой, восстанавливает вырезанные фразы и реплики.

[Expanded Greetings](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/33979) - NPC больше будут обращать внимание на атрибуты и навыки героя, о чем прямо ему и заявят какой-нибудь фразой.

[NIARA (NPC Idle Animation Restoration and Additions)](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/53184) - восстанавливает отключенные анимации для неписей в диалогах и idle-анимации. Хорошо разнообразит опыт взаимодействия с неписями, добавляет им жизни. Несмотря на размах работы мод довольно легковесный, без скриптов и токенов. Заменяет устаревшие (и заскриптованные) **Talk with your hands**,**Dialogue Idles**,**Personality Idles**.

[County Names](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/6775) (ENG) - добавляет всем биомам приписку к графству, к которому они принадлежат. Маленькая деталь, но заставляет больше обращать внимания на феодальную структуру общества и социальный аспект игрового мира, нарративно сближая игру с **Daggerfall**. Мод включите в **Bashed Patch**.

[No Irritating Trainers](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/52074)- в игре в результате какой-нибудь ошибки или сбоя тренеры могут не быть доступны в урочное время. Чтобы нивелировать такие вещи данный мод отменяет ограничения на обучение только в какой-то период дня, так что доступ к обучению будет открыт круглосуточно, даже ночью.

[Bibliophilia](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/51251) -опциональный мод. Добавляет торговцам оригинальные (vanilla) книги, которые по логике вещей должны быть в продаже, но почему-то отсутствуют.

[Unread Books Glow](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/53086) - опциональный мод. С ним все непрочитанные вами книги будут подсвечены голубоватым цветом, как объекты в первом **Bioshock**, к примеру. Полезная фукнция, но может раздражать визуально, поэтому мод строго опционален.

[No Backwards Running - xOBSE Optimised](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/50109) ([RU](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/geimplei-i-izmeneniya/12748-net-begu-spinoi)) - опциональный мод.  Теперь вы не сможете бегать спиной, как в оригинале. Теперь систему "бегу спиной и стреляю из лука" не за-абьюзить.

Мод легкий и качественный, лично я использу его всегда.

[Simple Shield on Back](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/51112) ([RU](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/geimplei-i-izmeneniya/12754-shchit-na-spinu)) - опциональный мод.  Теперь персонаж игрока не будет держать щит в руке, но будет носить на спине. Стильно и со вкусом.

Установить меши (НЕ esp-файлы) из модов [**Tychos Shield On Back Revive**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/15317) и [**Addon for Shield on Back v31**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/20572) и подключите esp-файл **Simple Shield**.

[Simple Horse Utilities - Saddlebags and Follow-Wait Commands](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/51197) ([RU](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/12753-rasshirenie-sistemi-loshadei)) - опциональный мод. Добавляет лошадям седельные мешки (то есть контейнеры), так что вы можете скидывать пожитки в свою лошадь, если, пригнувшись, активируете лошадь. Также при первом катании на лошаде вы получите заклинание "Свисток для Лошади" чтобы вызвать её в любой момент. Лошади приобретают больше смысла, чем в оригинале.

На мой взгляд это самый оптимальный мод из всех, которые есть на лошадей. Во-первых, он обьединяет фишки нескольких модов, сделанных до него. Во-вторых, он "легче" и проще, чем переусложненный на мой взгляд [**Horse Gameplay Overhaul**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/52797), который превращает пользование лошадью в какое-то мучение, хоть и добавляет отдельный **навык езды на лошади** (**Horsemanship Skill**), что в теории звучало интересно, но это в теории.

Для использования с **Coop's TW3 Horse Replacer** просто нажмите на соответствующую галочку в FOMOD-установщике мода **Coop's TW3 Horse Replacer** во Wrye Bash.

[Simple Set Bonuses](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/51802) ([RU](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/geimplei-i-izmeneniya/12522-bonus-komplekta-broni)) - опциональный мод. При экипировании полного сета брони (полностью легкая\полностью тяжелая) вы получите пассивный бонус к навыкам:

* **Легкая Броня** - *"Swiftguard"*  +10 Легкая Броня, +8 Атлетика, +8 Акробатика
* **Тяжелая Броня** - *"Sternclad"*  +10 Тяжелая Броня, +8 Атлетика, +8 Акробатика

[DTS - Downsides To Shields](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/49429) - опциональный мод. Дополняет предыдущий. Добавляет бонус или штраф к ловкости и скорости в зависимости от того, использует ли игрок щит или нет.

[Simple Saves Plus](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/51122) - опциональный мод.  Периодически (раз в 3 минуты) сохраняет игру в отдельный авто-сейв (до пяти отдельных автосейвов до перезаписи), заменяет быстрое сохранение (quicksave) на свой до пяти отдельных квик-сейвов до перезаписи).

Полностью настраивается (периодичность, кол-во отдельных авто-сейвов) в INI\LINK. Я всегда использую этот мод, поскольку он очень удобен и защищает от потери данных из-за крашей или забывчивости.

**Квесты**

[Alternative Beginnings](https://www.afkmods.com/index.php?/files/file/261-alternative-beginnings/) ([RU](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/geimplei-i-izmeneniya/8946-alternative-beginnings)) - прошедший проверку временем мод на быстрый и альтернативный старт. Включая в себя опцию опять оказаться в той самой тюрьме, он добавляет более десятка других стартовых точек и снаряжением, в зависимости от главных навыков и выбранной стартовой локации. Можно оказаться в роли владельца одного из домов Сиродила, бойцом Арены, членом гильдии (бойцов, магов, воров и убийц), завсегдатаем той или иной таверны, вампиром, некромантом, бандитом, егерем или просто оставленным умирать в рандомном месте посреди Сиродила. Отдельным выбором является мини-сюжет с сыновьями Септима: выбрав быть слугой императорской четы, вы окажетесь в загородной вилле Септимов в самый разгар покушения на сыновей императора.

[SM DLC Refurbished](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/11474) ([RU](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/geimplei-i-izmeneniya/13305-dorabotka-plaginov-dlc)) - мод, отдаляющий появление тех или иных длцшных домов\квестов, а также старта двух аддонов. Теперь необходимо достичь того или иного уровня, чтобы активировать квест. Причем активация большинства из них происходит через «слухи», где вам сообщат об «активации» DLC. Для некоторых нужны дополнительные условия, такие как быть в гильдии магов (для шпиля Фросткрег) или быть убийцей (для логова убийцы). Есть [качественная ИИ-озвучка на английском](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/52772?tab=files&file_id=1000033902).

[Better Forts](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/51897) ([RU](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/lokatsii/12495-better-forts)) - не совсем квест, но содержащий квесты мод, полностью улучшающий почти все существующие форты в игре. Каждый форт теперь уникален (за исключением списка, перечисленного на страничке автора), а в некоторых появились свои уникальные квесты. По ссылке можно скачать сгенерированную озвучку для мода. Есть [качественная ИИ-озвучка на английском](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/52772?tab=files&file_id=1000034110).

[Tales of Cyrodiil](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/48792) ([RU](https://tesall.club/files/modi-dlya-oblivion/kvesti/13854-sirodilskie-skazaniya)) - около 20 новых квестов, раскиданных по городам Сиродила. Особенностью каждого является не только уникальные истории, но и наличие нескольких путей решения, зависящих от прокачки навыков игрока. Есть качественная ИИ-озвучка на английском.

[Fighters Guild Revised](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/52796), [Mages Guild Revised](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/52798), [Dark Brotherhood Revised](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/52799), [Daedric Quests Revised](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/52830), [Home Buying Revised](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/52743), [Collector Quests Revised](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/52916), [Nirnroot Quest Revised](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/52744), [Recurring Quests Journal](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/52818)- серия модов от **clockmon**, добавляющих описание стадий, на которых вы сейчас находитесь в той или иной ветке квестов гильдий или повторяющихся квестов.

Если вы забыли какой у вас ранг, какие ранги были предыдущими, какой вы хотели купить дом, вернулись ли ваши пираты\убийцы с задания - всё это будет описано в вашем списке квестов отдельными строками. Мелочь, но на практике весьма удобно.

[Journal-based Quest Directions](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/52593) ([RU](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/54023))- теперь в самих стадиях квестов описано куда конкретно нужно идти, прямо как в Моровинде. Существует аналогичная модификация [**Morrowind-Style Journal Directions**](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/51729?tab=description)**,** где автор пытался имплементировать нечто похожее, ориентируя игрока по сторонам света. Но я считаю, что у него получилось хуже и суше, чем у **Journal-Based**, который ориентирует игрока по особенностям среды, что больше отражает оригинальный Морровинд.

На днях [вышел патч для обоих](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/54500) (ENG), чтобы каждый мог выбрать перезапись конфликтов первым или вторым модом.

[Quests make friends](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/51792)- теперь по выполнению квеста вы будете улучшать отношения и квестодателем и с его фракцией и поселением, в котором он живет.

[No More Wild Goose Chases](https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/49958)- исправление работы квестов, связанных с поиском коллекционных предметов (как особого вина, так и особых предметов айледов).

**Bashed Patch**

**Wrye Bash** имеет функцию, без которой больше 255 модов (ESP и ESM) из-за технических ограничений мы бы не загрузили в игру. Это **Bashed Patch** - обьединяющий модификации воедино, совмещая все их нововведения.

Без него была следующая ситуация: если один мод менял NPC по имени Вася, добавляя ему броню, другой мод позволял Васе торговать с игроком, а третий менял ему лицо, то побеждал из модов тот, который загружался в списке esp последним. БП позволил обойти это ограничение. Некоторые моды к тому же теперь можно деактивировать, они помечены **зеленым**во вкладке «моды».

Жмакайте по вкладке **Моды**, затем по "**Файл">Files>New Bashed Patch**.

 Вот советы, которые дает **Dispensation** по **Bashed Patch**:

Перейдите в «**Исправление Акторов**» и отметьте поле «**Нереагирующие Существа** [All Creatures]». Это предотвратит сообщение о преступлениях животными.

Затем перейдите в «**Прочие Исправления**» и отметьте поле «**Книги под Darn UI**» (DarNified UI — первый мод в разделе «Интерфейс», но он вам не нужен для использования этого твика). Также отметьте поле **Отключить мерцание пламени** (No Light Flicker), чтобы повысить производительность из-за слабого движка Oblivion, вызывающего задержку при наличии большого количества источников света. Твик «**Иконки по умолчанию**» **не** **выбирайте**, потому что **этот твик может сломать** некоторые моды **AddActorValues** ​​и **Oblivion Magic Extender** и **Av Latta Magicka**.

Затем в «**Исправления Названий**» отметьте поле «**Rename Gold** [Septim]», если вы хотите, чтобы **Gold** был переименован в **Septim**.

Снимите отметку с твика «**UOP Vampire Aging and Face Fix.esp**» в настройках твика, так как **Oblivion Reloaded Combined** уже содержит его и справляется с этим лучше (и имеет больше функций).

Есть и другие необязательные твики, вот некоторые из них, которые я использую в настройках твика:

**Сообщение:** **При Автосохранении [[Нет]]** — скрывает сообщение об автоматическом сохранении, которое появляется при автоматическом сохранении.

**Сообщение: Недостаточно зарядов [[Нет]]** — скрывает сообщение о недостаточном заряде для зачарований оружия.

**Сообщение: Быстрое сохранение [[Нет]]** — скрывает сообщение о быстром сохранении.

**Player: Horse Turning Speed**— скорость поворота лошади по умолчанию довольно низкая. Это позволяет вам увеличить ее. Я установил свои значения на пользовательские. **iHorseTurnDegreesPerSecond** на 80 и **iHorseTurnDegreesRampUpPerSecond** на 360. Это те же значения, что и в моде **Horse Turning Fixed**, который не нужен при использовании этого конкретного патча Bashed.

**Warning: Exterior Distance to Hostiles [1000]** — позволяет вам спать, путешествовать и т. д., находясь снаружи, в то время как враги могут быть ближе к вам, чем раньше (по умолчанию 3000). Больше похоже на Skyrim, где все довольно мягко. Больше никаких случайных далеких грязевых крабов, мешающих вам быстро перемещаться.

**Warning: Interior Distance to Hostiles [1000]**  — То же самое, что и раньше, но в помещении (по умолчанию 2000).

В «**Импорте названий**»:

**Guard\_Names.cvs** — основанный на проекте **Flak Complete Names Project**, этот **CSV-файл** дает уникальные имена стражникам, солдатам легиона, курьерам и нескольким другим NPC и существам с общими именами.

Вы также можете включить эти настройки, чтобы показывать ваш изношенный амулет поверх части вашего торса, которую вы носите:

Настройка **Прочих Исправлений** — Амулеты поверх брони.

Настройка **Прочих Исправлений** — Амулеты поверх одежды.

Настройка **Исправлений Одежды** — Амулеты поверх мантий.

Вы также можете включить эти настройки, чтобы показывать ваши изношенные кольца поверх частей ваших рук, которые вы носите:

Настройка **Прочих Исправлений** — Кольца поверх брони.

Настройка **Прочих Исправлений** — Кольца поверх одежды.

Настройка **Исправлений Одежды** — Кольца поверх мантий.

Другие необязательные настройки в «**Исправлении Параметров Игры**»: (лично я ими не пользуюсь):

**Стрелы: Скорость [x 2.0]** — Это увеличит скорость стрелы до той же величины, что и в модах **Archery Rebalance** и **Archery Balance** (**Maskar's Oblivion Overhaul** имеет похожую функцию для управления скоростью стрелы по качеству, по умолчанию 1.0).

Следующая настройка включит настройки камеры из **ChaseCameraMod** в **Bashed** **Patch** (вам больше не нужен этот мод с **Bashed** **Patch**):

**Camera: Chase Tightness [ChaseCameraMod.esp (x 24.75)]**— Плотность камеры погони при повороте игрока (как сообщается, помогает некоторым, кого укачивает камера по умолчанию, по умолчанию 1.5)

После того, как вы закончите с настройками, нажмите «**Создание патча**». Ваш патч может занять несколько минут, будьте терпеливы. Как только вы получите сообщение о завершении, все готово!

Примечание: вам следует пересобирать ваш Bashed Patch **каждый раз**, когда вы добавляете, удаляете или обновляете моды. Вам нужно будет повторить этот процесс с **LOOT** и **Bashed Patch** после **каждого** раздела, чтобы протестировать игру с вашими новыми модами и убедиться, что все работает правильно.

**Итоги**

Мы с вами прошли нелегкий, но увлекательный путь по созданию своей сборки. Уверен, есть шансы, что что-то в ней да отвалится, где-то вылезет косяк, но в целом даже такой быстрый забег, как наш с вами, будет более стабилен, чем те устаревшие и поразительно кривые сборки, которые вы можете найти на ютубе, даже на известных каналах.

Наша сборка получилась иммерсивной, геймлейно углубленной и разнообразной. Самое то чтобы прочувствовать дух Обливиона, не добавляя слишком уж много всего в игру, но улучшая те вещи, которые соответствуют духу игры и мира по вектору и тенденции.