



"О героях, ворах и ростовщиках" ("Heroes, Thieves and Moneylenders") (by Arcanecoast Team)

Описание:

Мод состоит из нескольких независимых друг от друга компонентов:

Компонент 1. «Реплики & Мини-квесты» (от Austin & Arcanecoast Team)

Расширяет реакцию NPC-однопартийцев на сюжетные события и добавляет дополнительные мини-приключения и диалоги, а также расширяет некоторые стандартные квесты и добавляет новых персонажей. При отгадывании вами загадок в Спеллхолде напарники теперь не будут молчать и тоже выскажутся! Кроме того, после установки статуй в Трейдмите на них теперь будут написаны имена конкретных NPC-соратников, а не общая безликая фраза.

Компонент 2. «Первый Калимпортский Банк» (от Scheele & Austin)

Добавляет новую локацию банка на Променадe Вокин, квесты, миниквесты и разные диалоги, связанные с банком, а также дополнительный квест в Бриннлоу на трех новых локациях, множество новых персонажей, а на EE-версии у двух существ будет также новая анимация.

Компонент 3. «Любовь и смерть, укрытые тенью» (от Alisia & Austin)

Добавляет:

- для женских персонажей - полноценный роман с главой гильдии воров Араном Линвайлом и серию новых квестов (от крупных приключений до микрзадач), которые станут доступными при развитии этих отношений. Также включен флирт, реакции других NPC, небольшой эпизод в ToB, новый эпилог игры при активном романе и другое! Не торопитесь завершать третью главу, в ней много нового!
- для мужских персонажей этот компонент добавляет два квеста в гильдии Воров: первый квест даст Ренал после выполнения его задания (ожидайте посланника на улице) в главе 3, а второй крупный квест даст Аран после смерти Бодхи в главе 6, при условии, что игрок ранее брал в управление стронгхолд воров.

Компонент 4. «Дело о пропавшем тролле» (от Alisia & Austin)

Добавляет в SoA два новых взаимосвязанных квеста с детективной направленностью. Одна новая локация.

Компонент 5. «Разблокированные оригинальные реакции NPC» (от Tipun & Austin)

Речь идет о ситуациях, когда из всех NPC говорил только кто-то один, хотя разработчики предусмотрели реплики для каждого. После установки этого компонента высказываться будут все NPC в партии.

Совместимость:

BG2(old), BG2EE, BGT, EET

Устанавливать HTAM нужно ПОСЛЕ:

- всех модов, добавляющих новых NPC (иначе их имена не появятся на статуях в Трейдмите, а кросс-модовые фразы не добавятся),
- мода Expanded Thief Stronghold (если его планируется использовать);
- мода "Romantic Encounters". Добавлены проверки, отключающие эпизод "Aran", потому что в нашем романе у них есть похожая сцена, но с дальнейшим развитием отношений.

Пояснения:

В компоненте 2:

Для начала квеста с тайником нужно наличие в партии Эдвина при разговоре с Реналом, при этом игрок НЕ должен владеть стронгхолдом воров и НЕ должен быть упорядоченно-добротного мировоззрения. Остальные банковские квесты разделены на две совершенно разные (параллельные) ветки развития событий, в каждой из которых свои задания и персонажи.

Для начала первой ветки событий нужно взять в партию Коргана и закончить его задание про книгу Казы. После этого он расскажет про долг и, если согласиться помочь, стартует первая ветка.

Для начала второй ветки событий нужно не брать Коргана в группу или отказаться помогать ему с долгом. В этом случае ожидайте необычной встречи в Трущобах в главе 2 или 3. Если согласиться на задание, которое вам предложат, начнется вторая ветка.

После активации одного из вариантов событий вторая ветка становится недоступной.

При этом обе ветки, после завершения остальных задач, закончатся квестом «Пиратское наследие» (в первом варианте его выдаст Оуни, во втором ожидайте курьера из банка).

Также есть отличия контента в ЕЕ-версии и в классической версии игры. По техническим причинам пришлось делать некоторых персонажей с разными видами анимации (это касается Одрика и Монстра во втором компоненте – у них новая анимация для ЕЕ, а старая для классической версии), а также разные мелодии на новых локациях (на ЕЕ они новые, на классической версии – стандартные).

В компоненте 3:

Не торопитесь отплывать на Бриннло, в третьей главе много нового контента, связанного с Араном!

Для активации романа необходимо, чтобы главный герой был женского пола, по классу – вор (одиночного или мультикласса), по мировоззрению – НЕ законно-добрый, по интеллекту – выше 12, по харизме – выше 8, по расе – человек, эльф или полуэльф. Также необходимо закончить стандартные квесты Ренала и убить Маэ'Вара, а также выполнить первое стандартное задание от Арана. После этого, через один день, вы получите письмо, с которого всё и начнется.

Для получения самого крупного квеста (детективного) также необходимо, чтобы главная героиня не отказывалась от управления своей гильдией (допускается потеря гильдии, но изначально она должна быть получена).

Еще, чтобы увидеть весь контент, надо также в одной из развилок диалога выбрать вариант, в котором героиня даёт Арану обещание (какое именно – будет ясно из текста). Если выбрать другой вариант, то роман будет в полу-активном состоянии, часть эпизодов не отобразится, но зато останется возможность параллельных романов с другими персонажами.

В компоненте 4:

Новый квест начнется через сутки после освобождения цирка (ждите посланника от Квэйла). Условия запуска – должны остаться с живых Квэйл и Аэри (в группе она или нет – неважно) и должна начаться глава 2.

Если установлены какие-либо моды на Квэйла, то квест все равно будет доступен, но с дополнительными условиями:

-Если установлен мод Квэйла от Smiling Imp's («BG1 NPC to BG2»): если Квэйл еще не присоединен к группе, то квест начнется как обычно. Если Квэйл уже в группе, то квест начнется, если в группе также есть Аэри.

-Если установлен мод Квэйла от Lava: квест начнется, если Квэйл не присоединен к группе и Аэри жива.

Credits:

Мод создан Austin, Scheele, Alisia и Arcanecoast Team, основан на оригинальном материале игры Baldur's Gate II.

Baldur's Gate II: Shadows of Amn and Baldur's Gate II: Throne of Bhaal © TSR, Inc. The BioWare Infinity Engine is © BioWare Corp.

Распространение и / или размещение этого мода на иных ресурсах – только с согласия автора (авторов).

Austin – кодирование мода и составление части текстов для всех компонентов

Scheele – сценарий и тексты второго компонента, а также часть диалогов первого компонента

Alisia – сценарий и тексты третьего и четвертого компонента, а также часть диалогов первого компонента

tipun – неоценимая помощь по технической части

Gorion – карты новых локаций

ApXu (Arkie) – перевод первого компонента на английский язык, а также идеи и тексты реплик

Vadim Ingwall Baranovsky – перевод половины третьего компонента на английский язык

stn – идеи и тексты реплик

JamesMaxwell - идеи и тексты реплик

AGKanevchev – советы по технической части

MidnightVoyager, contralexical, Guest Raelis, Fishmalk_1 – вычитка английских текстов

NiGHTMARE - идеи и тексты реплик

fallen demon – идея и текст бантера

Grey – идея нескольких реплик

Andrey88 – идея нескольких реплик

Tameon the Dragoon – идея и текст двух реплик

River Hard – идея для одной реплики

Alizbar – музыкальная тема для романа с Араном

CO.AG – музыкальная тема для заброшенного дома

thatDMan – портреты к новым персонажам (Лорна и Янтина)

Благодарности также:

Cuv, theacefes, berelinde, Kulyok, saigon1983 – за учебники по моддингу

Кросс-модовое содержание:

Мод имеет кросс-модовый контент со следующими проектами:

1) **Smiling Imp's «BG1 NPC to BG2»**

<http://www.baldursgatemods.com/forums/index.php?topic=8355.0>

Дополнительные реплики персонажей из этого мода на новых локациях и в новых ситуациях, а также возможность обмена валюты с золота на платину в банке на Променаде (ранее такая возможность была только у ростовщика в Водных Садах, а при совместной установке модов в игре будет два обменных пункта).

2) **Ratatoskr and BCaesar's «Mega-Mod»**

<https://forums.beamdog.com/discussion/71473/playable-clara-all-things-mazzy-version-1-037/pl?new=1>

Дополнительные реплики некоторых NPC в разговоре с дриадой на Холмах Виндспир.

3) **Kulyok's «Tiax NPC for BG2» mod**

https://github.com/Pocket-Plane-Group/Tiax_for_BGII

Дополнительные реплики Тиакса из этого мода на новых локациях и в новых ситуациях.

4) **Kulyok's «Branwen BG2 NPC» mod**

https://github.com/Pocket-Plane-Group/Branwen_for_BGII/releases/

Дополнительные реплики Бранвен из этого мода на новых локациях и в новых ситуациях (только в компоненте 3).

5) **Jastey's «Imoen 4 Ever» mod**

<https://www.gibberlings3.net/mods/other/imoen4ever/>

Совместимость (если при установке найден уже установленный мод Imoen 4 Ever, то некоторые реплики будут изменены так, чтобы убрать упоминания о похищении Имоен)

6) **BobTokyo and SConrad' «The Hubelpot the Vegetable Merchant NPC» mod**

<http://www.shsforums.net/forum/156-hubelpot/>

Дополнительный мини-квест для Хьюбелпота в Трущобах

История версий:

1.0 (23.10.2020) – первый релиз

1.1 (04.11.2020) – исправление нескольких багов и неточностей, изменено название мода, добавлен частичный перевод на английский язык

1.2 (15.11.2020) – добавление в мод третьего компонента

1.3 (25.11.2020) – добавлен альтернативный вариант начала квеста Коргана (второй компонент), исправлены опечатки

1.4 (28.11.2020) – добавлен новый квест в Бриннлоу (второй компонент)

1.5 (28.11.2020) – добавлены новые реплики во второй компонент и новая анимация монстра на EE-версии

1.6 (05.11.2020) – добавлен четвертый компонент (новый квест), исправлена проблема, из-за которой в

третьем компоненте при игре на классической (старой) версии игры не появлялся посланник Арана, из-за чего задания оставались недоступны

1.7 (09.12.2020) – доработан третий компонент, добавлена возможность получения крупного квеста от Арана для мужских персонажей (без романа). Также исправлен баг, который возникал, если третий компонент устанавливался без второго.

1.8 (15.12.2020) – расширен четвертый компонент, добавлен еще один квест «Молчание сирены», продолжающий историю первого. Также исправлено несколько мелких недочетов в третьем компоненте.

1.9 (28.12.2020) – расширен второй компонент, добавлена альтернативная ветка развития событий для тех, кто не берет в группу Коргана. Новые персонажи и задания.

2.0 (12.01.2021) – в четвертый компонент добавлен кросс-модовый контент с модом «BG1 NPC to BG2» от Smiling Imp. Добавлены альтернативные реплики для данного случая. Исправлены мелкие ошибки и опечатки.

2.1 (14.01.2021) – в первый компонент добавлено 5 реплик разных NPC в диалоге с трактирщиком в Амкетране. В том числе две кросс-модовые реплики для Тиакса и Квэйла от Smiling Imp.

2.2 (29.01.2021) – в первый компонент добавлено 52 строки кросс-модовых реплик NPC от Smiling Imp при отгадывании загадок в Спеллхолде. Упрощен код в некоторых диалогах. Исправлены опечатки. Устранен баг с неверной репликой в одном из диалогов четвертого компонента.

2.3 (03.02.2021) – добавлен английский перевод (за помощь в переводе первого компонента спасибо

Apxu (Arkie), третьего компонента - **Ingwall**)

2.4 (15.03.2021) – исправлено несколько багов, найденных Guest Raelis, а также вычитан английский перевод

2.5 (17.03.2021) – изменена загадка в квесте «Тайник МазВара» и решена проблема, которая мешала установить мод, если ранее был установлен мод «Gavin BG2»

2.6 (18.03.2021) – исправлено несколько мелких багов

2.7 (21.03.2021) – исправлен английский перевод, добавлено «встревание» Фалдорн от Smiling Imp в диалог с Оуни в квесте «Западня для друидов»

2.8 (14.04.2021) – исправлено несколько багов

2.9 (18.04.2021) – исправлен баг

3.0 (24.06.2021) – исправлено много мелких багов, исправлены свойства некоторых предметов, вычитан английский перевод, улучшен код функции от **tipun** (в первом компоненте мода)

3.1 (04.07.2021) – добавлен мини-квест для Аэри в компоненте №1, исправлены ошибки и баги в компоненте №3, добавлены кросс-модовые реакции Гаррика и Корана из мода «BG1 NPC to BG2» и Корана из мода «Coran BG2» на роман с Араном, улучшен английский текст компонента №3

3.2 (09.07.2021) – исправлены небольшие баги. Также в компонент №3 добавлен небольшой эпизод в ToB, который случится перед самым финалом игры, если у протагониста-женщины активный роман с Араном (то есть она дала ему обещание в SoA)

3.3 (11.08.2021) – добавлен крупный квест от Ренала в компоненте №3, доступный для персонажей любого пола. Также добавлена кросс-модовые реакции Гаррика от **Smiling Imp** на установку ему статуи в Трейдмите и на встречу со сказителем.

3.4 (11.08.2021) – исправлен баг английской версии

3.5 (27.08.2021) – исправлен баг, из-за которого сказитель (компонент №1) мог рассказать две истории подряд

3.6 (27.11.2021) – исправления ошибок и доработки для улучшения совместимости с «классической» версии игры (спасибо **TotoR**)

4.0 (16.01.2022) – глобальное обновление мода, включает следующие правки:

- По многочисленным просьбам игроков переработан код диалогов игры. Теперь в тех диалогах, где раньше использовался «вид от первого лица» (с портретом игрока), диалог изменен на классический вариант (с кликом по строке ответа)

- Добавлен пятый компонент мода. При его установке не будет добавлен никакой новый контент, но при этом будут разблокированы многие реакции NPC, написанные самими разработчиками игры, но недоступные ранее. Речь идет о ситуациях, когда из всех NPC говорил только кто-то один, хотя разработчики предусмотрели реплики для каждого. Функция от **tipun**, которая разблокировала все тексты NPC после первого превращения протагониста в Убийцу, также перенесена сюда

- Добавлен мини-квест при посещении банка, его можно получить у женщины при входе

- Добавлено еще больше новых «встреваний» NPC в диалоги игры

- Добавлены новые варианты ответов в те диалоги, где их было недостаточно (с Шакалом и т.д.), теперь диалоги будут выглядеть более ветвистыми

- Добавлены реакции нескольких NPC после победы над черным драконом Низидрамани'итом в эльфийском городе. Теперь группа будет реагировать на убийства трех основных драконов - Фиркраага, Тхаксл'ссиллии и Низидрамани'ита, а также лича Кангаксса

- Добавлена возможность обмануть Шахбаза и после завершения его квеста соврать, что тайник не найден, оставив все деньги себе
- Добавлена возможность еще дольше попытаться "побеседовать" с троллем и задать ему ряд вопросов, невзирая на то, что тролль не умеет говорить. Если игрок сделает это, Джахейра, Эдвин, Сернд и Тиакс (обе версии, как от **Smiling Imp**, так и от **Kulyok**) отреагируют на происходящее
- Исправлен баг, из-за которого, если игрок нашел тайник МазВара, но обманул Ренала и не отдал найденное (при этом обман был раскрыт), мешок с добычей не пропадал из инвентаря (хотя в диалоге Ренал говорил, что его придется отдать)
- Миниквест с доением коровы в Трущобах теперь стал доступным не только для Сернда, но и для Хьюбелпота (разрешение автора мода «Hubelpot»), Bookwyrme, получено)
- Изменен процесс боев в союзнничестве с коллекторами (компонент 2, ветка квестов Коргана). Теперь группа Оуни будет становится "зеленой", что даст игроку контроль над их действиями (как для партийных NPC, но только на время боя). Это помогло избежать ситуации, когда игрок мог случайно ранить союзника и тот начинал в ответ атаковать его самого.
- Исправлено несколько ошибок в коде диалогов и скриптов
- Улучшены тексты (в том числе, переработано «встревание» Яна в диалог с раненым Ренфельдом, чтобы сделать его историю смешнее)

4.1.(20.01.2022) – исправления ошибок

4.2.(25.01.2022) – исправлены ошибки, улучшены действия стражи в банке, добавлены новые «встревания» в диалог после выхода из Андердарка

4.3.(26.10.2022):

- добавлены альтернативные фразы в разговор с Шакалом, в том числе для ГГ-полуорка (компонент 2)
- исправлены ошибки скриптов при выполнении квеста Пэриса (компонент 1)
- исправлены мелкие баги диалогов (компонент 1)
- улучшен код диалогов Минска и Джахейры о дожде (компонент 1)
- исправлены мелкие баги при выполнении квеста «Таинственная незнакомка» (компонент 3)
- добавлены недостающие записи в журнал для квеста «Проклятие Бешабы», исправлены мелкие ошибки кода в диалогах (компонент 3)

4.3.2(19.11.2023):

- полностью переделан скрипт квеста «Ради любви» от лорда Пэриса (компонент 1), чтобы окончательно устранить возможные баги
- исправлена ошибка, из-за которой один из квестов романа с Араном мог не работать, если в партии игрока не было НПЦ (то есть при игре соло)
- теперь, когда Эдвин расшифровывает Книгу Казы, изначальный экземпляр книги больше не останется в инвентаре

4.4 (09.06.2024):

- добавлена совместимость с модом Expanded Thief Stronghold (ранее в Компоненте №2 один из квестов неверно работал, если был установлен данный мод). Expanded Thief Stronghold, если его планируется использовать, нужно устанавливать ДО установки HTaM!
- анимации орков из группы Шакала (Компонент №2) заменены на анимации полуорков, чтобы это не противоречило текстовому описанию.
- теперь, если игрок решит убить Лоренса (из Компонента №2), то на его трупе можно будет найти драгоценности
- бой со Сборщиком (Компонент №2) стал более простым и сбалансированным для ранней стадии игры
- улучшен код, вызывающий курьеров, передающих сообщения для начала квестов (ранее они не всегда появлялись)
- записи о квестах в журнале стали еще более детальными
- исправлена ошибка в коде диалога с Шакалом, ранее выбор одного из вариантов ответа приводил к багу

