

Дядя Джу и его команда представляют
проект сайта "Закусочная "У семи дорог" (www.tamriel.ru)
глобальное дополнение к игре TES 4: Oblivion

"Живые и Мертвые"



1. Общая информация

Представляемый аддон можно условно разделить на три больших и сюжетно завершенных эпизода. Первый включает квесты: "Сокровища змеиной тропы", "Помощь предков", "Горе капитан", "Свистать всех наверх!", "Тайна Чёрных дроздов", "Сезон охоты на огров", "Рога и копыта" и "Твой номер шестнадцатый". Второй эпизод - "Закон есть закон", "Теперь ты в армии", "На службе закона" и "Преступление и наказание". Последний эпизод - "Падение Аркея", "Империя наносит ответный удар", "Джокер в колоде короля" и все квесты Ордена Червя. Те, кто уже играл в первые два эпизода аддона, могут столкнуться с рядом не критичных багов, поэтому желательно (но не обязательно) весь аддон проходить с самого начала.

Сюжет разворачивается вокруг "Братства закуской" - на первый взгляд банального "сообщества вольных искателей приключений". Братство обосновалось в небольшой харчевне к юго-востоку от Имперского города. История начинается с того, что главный герой случайно забрел в закусную "У семи дорог", снял у хозяина комнату и попросил его рассказать посетителях.

"Сухая" статистика аддона:

- ◆общее время геймплея порядка 40-50 часов;
- ◆количество квестов более 50;
- ◆озвученных диалогов более 12 часов;
- ◆количество новых НПЦ около 1000;
- ◆рекордное количество доспехов, оружия и одежды;
- ◆рекордное количество литературы (в основном книги из предыдущих игр серии, а также их компиляции);
- ◆полное соответствие ЛОР, по аддону можно изучать мир ТЕС. Вам предстоит встречи с главой Мораг Тонг, даэдра Сангвином, "Королем Червей" Маннимарко, богом Аркеем;
- ◆новая магия, новые монстры, новые технологии некромантов;
- ◆фактическая нелинейность ряда квестов, двух одинаковых прохождений не будет;

- ◆ рекордное количество "пасхалок";
- ◆ визуальные и звуковые эффекты "в лучших традициях Голливуда";
- ◆ множество различного рода головоломок и загадок;
- ◆ новые земли и острова: акавирский остров Змеиный, устье реки Брэна, Южный Скайрим и поселение Оуквуд и т.д.;
- ◆ две полноценные игровые фракции "Имперский Легион" и некромантский "Орден Червя".

Команда разработчиков на момент релиза:

- ◆ **Илья "Дядя Джу" Фёдоров** - глава проекта, сценарий, скрипты, ландшафт, локации, модели, текстуры, озвучка старух и мужских персонажей, песни.
- ◆ **MuxauJL** - локации, ландшафт, литературная часть.
- ◆ **Александр "Fatex" Гаврилов** - локации, ландшафт.
- ◆ **Zey** - локации, литературная часть.
- ◆ **Виктория "Маленькая" Дзиконская** - озвучка женских персонажей.
- ◆ **Роман "Romilius" Кулаков** - сценарий.

В команде в разное время работали:

- ◆ **Investigator** - сценарий, локации.
- ◆ **Дмитрий "M@D" Чернышев** - сценарий, скрипты, ландшафт, локации.
- ◆ **Mara** - ландшафт, локации.

Особых благодарностей заслуживают:

- ◆ **Владимир "Volodimer" Соловьев** - отец основатель мода, создатель первого квеста "Сокровища змеиной тропы". Без него ничего бы не началось!
- ◆ **Олег "Listener" Одинцов** - за поэму "О сыре", модель шапки-ушанки и пионерского галстука.
- ◆ **Nik** - за помощь в оформлении монастыря Дибеллы.
- ◆ **Томат** - за ландшафт Чернотопья.
- ◆ **Владислав "Niazan" Демко** - за дома вокруг закусочной, училище Имперского легиона.
- ◆ **Виталий "Acros" Хлопиков** - за пентаграммы некромантов.
- ◆ **Greg** и **Silver Sun** - за предоставленный ресурс по Скайриму.
- ◆ **Eugenius** - за консультации по моделям и текстурам.
- ◆ **Mr.Light** и **KhamulMorg** - за помощь по литературной части.

И многочисленные мастера с tesnexsus.com, чьи ресурсы были использованы в аддоне!

3. Требования к геймплею

В основе первого квеста аддона лежит сюжет существующего скрытого квеста игры, который на сайте называется **Забывтые сокровища Змеиной тропы**. Однако квест аддона можно проходить независимо от него. Кольцо, которое является конечной целью квеста аддона уникальное, хотя и обладает тем же эффектами, что и кольцо "Сверх возможностей" скрытого квеста игры. Тоже самое касается и известной записки вора, которое по скрытому квесту игры лежит в бочке у озера в Белом проходе.

Необходимые требования к главному герою:

- ◆ **Добрая слава не менее 20 шт.**
- ◆ **Членство в Гильдии Воров.**
- ◆ **Ранг "Архимага" в Гильдии Магов** (необходим для начала последнего эпизода).
- ◆ **Пройти побочный квест "Открывая Долину"**. На 15 стадии этого квеста главный герой "получает доступ" в Белый проход. До этого момента дверь в него недоступна, что не позволит пройти первый квест аддона "Сокровища змеиной тропы".

Рекомендации:

- ◆ **25000 рублей.** По сюжету придется потратиться.
- ◆ **Уровень главного героя 20+.** Некоторых негодяев убить достаточно сложно.

4. Известные "баги" и несовместимости с модами

Условно критичные несовместимости имеют место быть только с плагином **Deadly Reflex**. Его технику не следует применять при убийстве боссов аддона. Это касается только боссов, у которых необходимо по сюжету поймать душу.

Есть ряд некритичных несовместимостей с такими модами, как **Уникальные ландшафты**, **Восстановление Кватча**. Они заключаются в том, что некоторые локации аддона будут "испорчены" локациями этих модов. Однако это не влияет на проходимость аддона, а мешающие объекты могут быть легко удалены консольной командой "disable".

Есть также "стандартная" несовместимость с официальным аддоном "Рыцари Девяти".

Проблема заключается в том, что при установке любого мода, модифицирующего топики "GREETINGS", у квестодетеля по квесту "Ярость Природы" ("Nature's Fury") - Авиты (Avita) - пропадает "правильное приветствие". Проще говоря, свой квест она не даст.

Возможные решения проблемы:

1. Если вы еще не говорили с Авитой, то поставьте "Рыцарей" последним модом при загрузке.
2. Если уже поговорили, и она ничего по делу не сообщила, то поставьте этот патч. Патч должен стоять при загрузке после "Рыцарей".
3. В консоли введите **setstage ND03 20**. Вы пройдете стадию квеста, но маркер не появится. Идите строго на Запад, там будет роща. Ждите обновления квеста. Если "лесное чудище" не появляется, то введите **setstage ND03 50**. Появится вход в пещеру.

Отзывы об аддоне от геймеров:

1. Работа огромнейшая... этот плаг меня дернул на 3 дня из Аиона, а это даже не мог сделать мой бывший парень. Доигрывала в 2 часа ночи... впечатлений уйма... в конце вообще сидела рот открыв.

Мод просто супер, я как играла мама в комнату заходила, сидела, смотрела. Правда потом ругалась, мол, взрослая, а все "тятюшки". А если честно, то "кошмарный сон" мне было страшно проходить, пройду, кусок посижу, подумаю минут пять... на кресле подпрыгивать приходилось! Море пасхалок, очень порадовало. Это не всякая бездарность от некоторых личностей... Рядом с этим модом "Врата Асгарда" даже не упали, не то, что рядом лежат!

2. Для начала если позволите, хотел бы поблагодарить за проделанную просто колоссальную работу, следил за модом почти с самого его начала и еще тогда думал, что у проекта будет большое будущее, но даже и не ожидал, что настолько. Думаю, и ежу понятно, что все, кому не нравится этот мод, либо его в глаза даже не видели, а ссылаются на скрин с шапкой ушанкой, мол, не лорно. Либо не прошли и половины, а все остальные так, из вредности.

Прошел его весь, впечатлений осталось на всю жизнь, вот это я понимаю искусство! А самое главное люди не ради денег старались в отличие от всяких там "голливудов" да "малевичев", что даже загадочно, так как в наши то времена бесплатно никто палец о палец не ударит, за это вот я и люблю модейкерство...

3. Боже я, наконец, прошёл этот мод. Я всё же наверно беру слова назад о том что атмосфера потеряна. Она потеряна на 3-4 квеста, а потом опять возвращается. В последний раз, зайдя в таверну, я увидел там самый офигенный видео ролик в виде титров и киноляпов. Это шедевр! Жаль что потом "гейм овер" но хоть можно

продолжить с момента перед таверной. Мод супер, да какой это мод. Реально новая игра на движке Tes oblivion. Весь мод в 100 раз (если не больше) превосходит все беседовкие офф дополнения вместе взятые. Жаль, что дальше ничего не будет, впрочем, продолжать то и нечего, игра сюжетно закончена. В общем, мод супер, и это очень мягко сказано!

4. Третья часть мода...20 (ну или около того) потрясающих квестов, оторваться от которых просто невозможно. Никакой тягомотины, бросающие вызов головоломки (чего в Обливионе не встретишь), кучи пасхалок, заставляющих произвольно улыбнуться, потрясающий юмор, чего в наше тёмное время и в КВН'е не сыщешь, ну и, конечно же, неповторимый, потрясающий сюжет. В общем, это не просто лучший аддон всех времён и игр, но и как здесь уже говорилось самостоятельная игра на движке Обливиона.

5. Всем Доброго времени суток!

Вначале впечатления от полной версии мода. Друзья, это что-то!!! Пожалуй, это лучшее, во что я играл! Признаюсь, я больше люблю стратегии, чем какие-то другие жанры компьютерных игр. В эти другие жанры играю относительно редко и недолго. Они мне не очень интересны и довольно быстро надоедают, а это значит, чтобы завлечь меня, игра должна быть бомбой.

С Облой я познакомился случайно четыре года назад. О, как она мне тогда понравилась. Но купить нормальную версию я смог лишь в конце 2007. С годами недостатки этой игры становятся все больше бросаются в глаза, сама игра надоедает, сколько бы не было для нее плагинов... Но вдруг, еще в 2009 году, я увидел трэйлер ЖиМ. Сам мод я скачал, и получил огромную порцию впечатлений. Юмор, загадки, сюжет, (как бы глупо это не звучало) экшен - все было в этом моде и, надо заметить, было на высшем уровне! Я начал ждать полную версию...

И вот она вышла... Я ее прошел... И у меня нет слов... Это просто прекрасно!!! Я даже забыл, что я играю в Облу. Было полное ощущение, что это другая игра, только использовался Обливионский движок. Стало больше загадок - большой плюс! Качественный юмор сейчас тоже редко где можно встретить в компьютерных играх. Сюжет - выше всяких похвал! Большое спасибо вам, ребята, давно я такого не видел.

6. Разрываюсь между сдержанностью и лютым восторгом. Наверное, восторг побеждает, ибо после трёхлетнего "гостевого" наблюдения наконец-то зарегался и пишу сие.

Поистине титанический и грандиозный труд - это всё хотя бы на бумаге-то придумать тяжеловато будет, а уж технически реализовать... Любой, кто хоть раз видел скрипт в глаза, поймёт, какой "срок на урановых рудниках" пришлось отбыть Джусу&Со. Сюжетная составляющая, атмосфера, "голливудские спец эффекты" - выше всяких похвал. Большое внимание к мелочам, узнаваемые образы и фразы из любимых фильмов\книг, добрый юмор. Всё вместе - шедевр. Не люблю громких слов, но именно шедевр, уж простите.

Огромнейшее сердечное спасибо всем, кто приложил к созданию. На протяжении трёх лет радовали отличными приключениями и путешествиями.

7. Прошел аддон. Ну, что сказать... еще раз убедился в том, что это - лучший мод/аддон, в который я когда-либо играл, (и не только для Обливиона). У меня даже нет подходящих слов, чтобы выразить свое восхищение. Остается только надеяться, что Джулианос одумается и создаст еще десяток-другой еще более лучших аддонов.

8. Прошел. Слов нет... Исполинский. Богоподобный. Великий Мод. Джулианосу и команде мода колоссальный респект... большое человеческое спасибо за мод, по сути, то и не мод даже, нечто большее - "игра-в-игре". И сравнивать пока не с чем: все прочие творения меркнут на фоне ЖИМ.

9. Для начала восхваления в адрес мода и его создателей. Это самый лучший мод, который я когда-либо видел. Он лучший как с технической, так и с сюжетной точки зрения. Я не буду молчать о том, как надо напрягаться, ища различные записки и как надо просачиваться мимо охранников, следить за грабителями и тд. и тп. Честно говоря, в ЖИМ-е я ломал голову гораздо больше, чем в прочих квестовых модах (откровенно говоря, они все УГ по сравнению с ЖИМ).

10. Прошел таки аддон "Живые и Мёртвые", такой массы впечатлений не испытывал пару лет уж точно! Тут тебе и приключения, и хоррор, и фэнтези, и фантастика, в общем, по душе пришлось прохождение и превысило все мои самые сильные (в плане качества работы) ожидания. Основателя и "модостроителей" так сказать от души Благодарю. Я в Восторге!

11. На мод наткнулся совсем случайно, путешествуя по торренту, нажав на ссылку скачать, доступ к реальному миру закрылся). Этот аддон просто унёс, поглотил меня, заново открыв для меня ТЕС, причём как открыв!! Мужик в шерстяной жилетке стал для меня другом и мудрым наставником, завсегдае таверны - людьми, которых приятно слушать и которых не бросишь в трудную минуту. Ну, здесь переплелось всё!

Байки за кружкой эля, Пиратский ржавый жаргон, острота приключений, тайны, мистика, ну просто всё! Скажу честно, выделять что-то из этого аддона не имеет смысла, всё сделано на высоте. Вы с лихвой перескочили беседку а) сюжетом б) технологичностью в) атмосферой. А сколько я смеялся!!) ни раз скатывался под стол. В общем, Дядя Джу и его brave парни - вы творцы искусства, по-другому это назвать язык не поворачивается).

Остается надеяться, что путешествуя по заснеженным горам Скайрима, я замечу избушку, в которой звучит приятная и до боли знакомая музыка и висит вывеска "Закусочная у семи дорог" где меня встретит старина Теодорус!

12. На фоне одного этого мода весь остальной bethesda'вский Обливион поблек и стал пресным.

За что я хочу поблагодарить создателей этой части игры: за доставленное мне удовольствие и мое хорошее настроение - само собой; за то, что у меня появился интерес к модостроению - показали, что можно вообще сделать и насколько все изменить, чтобы воплотить свои идеи и свою историю; после квеста с кольцом пятого магистра Ордена Червя мои навыки в шахматах чуть-чуть прокачались - тоже спасибо.

В моде очень много простых и красивых придумок, которые создают дополнительную атмосферу и делают игру намного интереснее. Может быть, креативщикам из Bethesda'ы было не додуматься до летающих гробов, не знаю (у нас-то это еще со времен Вия вроде как само собой, что гроб должен летать, это закон жанра - как про ружье, которое в первом акте висит, а в последнем - стреляет). Но неожиданно гаснущие факелы в замке с привидениями или скелеты, которые начинали вставать и сражаться под замечательную озвучку - очень красивый неожиданный момент, всякого рода алтари у некромантов и анимированные порталы - вообще прелесть. Идея завязать квесты с чертовой мельницей ("двурогий" млин) и с шахматной доской - очень-очень супер. Вообще тема некромантов в основной части осталась никакой - что они там делали такого страшного или хотя бы интересного, из-за чего их всех пришлось крошить - не понятно, так просто вызвали всякую всячину - почти как

колдуны и гоблины. В одном только форте, где искали огров, всего две придумки - аквариум и тело на алтаре - сразу делают некромантов более интересными, даже без всей остальной истории. Тюрьмы похожи на тюрьмы, а не на убогий зоопарк. Отличнейшие заклинания - рой могильных мух, способность менять сущность - такого и близко нет ни в основной части, ни в официальных дополнениях. До появления мух в игре мой навык мистицизма не развивался - не было интереса. Анимация противников, Шайене (когда он там становился на руки) и главы Мораг Тонг (ну тот вообще - и исчезал, и кувырчался), - очень здорово, маньяки - любители женщин и театра - супер, окаменевшие люди, ловушки для стражи-эскорта, прикольные лекции на разные темы, рельсы с вагонетками в шахте, - каждый квест интересен, красив и полон креатива, который дорогого стоит. По этой части любители явно уделали и подвинули профессионалов, притом, что профессионалам было бы намного легче реализовывать подобные штуки, ну если бы хватило фантазии. Как говаривал один некромант-могильщик, "а вот попробовали ли бы ли бы они бы ли во вторую смену, ночью, сука..." Даааа, ну это ладно (с)

Желаю вам всем, чтобы этот креатив в вас не иссякал и окупался в том или ином полезном для вас виде - в интересном общении или, может быть, в каких-то значимых деньгах; чтобы руки не опускались делать то, что придумывает голова и хочет сердце.

Много премного благодарностей всем, кто приложился к созданию такой замечательной истории! Для меня открылся еще один способ воплощения моих творческих идей - просто показали наглядно, сколько средств имеется и не используется в основной игре.

13. Большое спасибо за мод!!! Лучшие ЖиМ не видел и навряд ли кто-то сделает лучше или хотя бы приблизится к такому количеству проделанной работы. Озвучка просто супер, лучше, чем официальная русская от IC **ИМХО**. Атмосферно, с юмором, все персонажи очень клёвые, запоминающиеся.

От прохождения получил только положительные эмоции и кучу профита в игре. В общем! Хотя, конечно есть места, где скучно и непонятно, но если подглядывать в прохождение, то все окей.

14. Великолепный мод! Лучший из глобалок, которые я встречал. Озвучка просто потрясающая (за это отдельное Спасибо дяде Джэ). После этого мода даже стандартная Обливионская выглядит убого. Про прочие наши (Россейские) аддоны и говорить не хочется. Снуло и уныло.

Что интересно, когда слушал песенки в дядя-Джуевском исполнении, думал, что ему медведь на ухо наступил. Голос есть, а слуха никакого. Пока не зашёл в "У семи костей". Там-то и выяснилось, что слух отличный, и даже не голос - голосище.

15. Прошла! Подскажите мод хотя бы близкий к ЖиМ лучше него, скорее всего, нет. Прошла сутки назад и брожу по галерее, рассматривая манекены и вспоминая прохождение мода. Близка к депрессии, что делать в TESe не знаю, просто все моды померкли в сравнении с ЖиМ. Просмотрев титры, посмеявшись от души, теперь жалею, что мод закончился. Благодарность авторам безмерная за такой мод. Хочу еще хочу, хочу, хочу...

16. В Нехрим пока еще толком не рубился, а вот глобальный проект "Живые и мертвые" произвел очень сильное впечатление, он просто поставил Обливион на новый уровень в плане геймплея, развития сюжета. Вот так должна была выглядеть оригинальная игра Обливион. Квесты очень интересные, необычные. Все-таки молодцы ребята, сделать такую шикарную русскую озвучку, спецэффекты ужасов. Одна таверна Готшоу чего стоит. Многоканальный звук мощных колонок позволяет прочувствовать

атмосферу происходящего на своих и ушах и психике. На данный момент, наверное, еще не существует мода такого уровня. Кто не играл, обязательно поиграйте, не упускайте такой возможности

17. Присоединяюсь к мнению. Мод, на мой взгляд, лучший из всего, что вообще делалось когда-либо для Облы. Любители далеко переплюнули авторов игры. Особенно понравилась проработка диалогов и характеров НПС, вышли как живые. Куда там Беседке, с их хваленым АИ. Всем рекомендую поиграть в этот шедевр.

18. Я никогда более гениального аддона к Обливион не видел! Это безусловно шедевр, настолько все продуманно, а озвучка, господи я столько смеялся в процессе игры)))))) !!! Ему нет конца и края, длинный просто жуть какой, и чем дальше, тем и больше тянет к финалу))) ! Жаль, что ребята не получают за такое денежной прибыли, столько труда, такой талант! Огромное вам спасибо Дядя Джусу и всей вашей команде за такой труд, Голливуд отдыхает по сравнению с таким сюжетом)))) !!!!

19. Вот, наконец, и я прошёл сие замечательное творение. Впечатлений куча. Начиная от дружного общества закуски, заканчивая ужасным великолепием червонца. И лишь на самом пике событий становится ясно, что "добро и зло" "живые и мёртвые" это две стороны одной медали. В аддоне присутствует острый юмор, очень хорошо вписанный процесс. Сразу хочется заметить, что этот аддон один из немногих (если вообще не единственный) который создавался столь длительный промежуток времени, и не "загнул" и уже это внушает уважение. В результате всех трудов, появился не только лучший аддон, а сплоченное сообщество модостроителей, которые помогают друг другу ради хорошего результата. Огромное спасибо дяде Джусу и Ко за этот колоссальный труд, ведь если бы не вы то вряд ли хотя бы, что то подобное увидело свет.

20. От нас ушёл великий и неповторимый человек, создавший самый великий глобальный аддон за всю историю Tes. Такие люди рождаются раз в сто лет (а то и больше). ЖиМ был не просто игрой, он был душой, вдохновением, жизнью... И конечно очень жаль, что такой великий человек оставил нас. Всё что можно было сказать - уже сказано до меня. Я только могу сказать - В добрый путь дядя Джусу, и пусть весёлость закуски не оставит вас никогда!

21. Ну, вот я и прошёл ЖиМ во второй раз... На сей раз более вдумчиво, внимательно, без спешки. А то в прошлом году "пролетел", как на крыльях - настолько аддон понравился, что хотелось проходить его все дальше и дальше, любопытство гнало по сюжету, хотелось скорее узнать, чем кончится очередной квест. А выполнив его, тут же взять следующий и так без остановки до конца! И кто же крыса, в конце то концов, из конца в конец и концом по концу!?! Уже тогда аддон мне жутко понравился. Оценка - самый лучший аддон всех времен и народов. Это относится ко всем играм, в которые я играл с 1987 года! Поверьте, их немало... До знакомства с ЖиМ самой атмосферной и интересной отечественной игрой я справедливо считал S.T.A.L.K.E.R. Но ЖиМ оставил его далеко позади. Я даже и подумать не мог, что в России возможны проекты ТАКОГО уровня!

Не зря Джусу и компания 3 года парились. По сути ЖиМ, как было уже сказано (и не раз) выше, самостоятельная игра на движке Oblivion. И это самая классная игра, в которую мне посчастливилось играть! Такие эмоции и впечатления, как от ЖиМ, я испытывал в последний раз, наверное, лет 15 назад в компьютерных играх. И то это было благодаря тому, что в те далекие годы все было ново и интересно. Да и юношеская психика реагировала гораздо более бурно. Это сейчас уже "наелся" разнообразных игр -

ничем, казалось, не удивишь. Ан нет! Короче, впервые "пролетел" я ЖИМ за неделю. Потом какое то время про Oblivion забыл - рубился в Fallout. Пройдя Fallout 3 и все его пять дополнений, решил вернуться в мир TES (собственно, из-за ЖИМ и решил!) - поставил Oblivion (без всяких плагинов, даже официальных - ГОЛЫЙ!), раскачался до 40-го уровня и поставил ЖИМ. Ну, думаю, сейчас я его буду проходить не торопясь - я же уже знаю КАК! И оппаньки - затормозился на квесте "В каменном плену" - доспехи сломать не могу, поскольку замочил всех, кто бы мне в этом поспособствовал! В первый раз то я мимо всех монстриков прокрался - отыгрывал ниндзю! Решил посмотреть на форуме прохождение - авось как можно по-другому доспехи снять? Лучшие бы я его не смотрел! Оказывается, в первый раз я прошел ЖИМ так, что и одной трети всего не видел! Молот Стендарра! Несси! Сундуки с лутом - знали бы вы, сколько я времени убил на то, чтобы решить, что унести с Арены красных псов, а что там бросить!!! Но сейчас то я упущенное наверстал - как в первый раз прошел - такое же удовольствие! Нет, лучше даже, чем в первый раз!!! Кстати, тут выше кто-то жаловался на даггерфолизацию. Я так понял, это относится к долине Кара Варгол - мол, слишком муторно ходить по одному и тому же маршруту по сорок раз - и ни какого фаст-тревела. Так это же замечательно! Кара Варгол - вообще одна из моих любимых локаций. Как оптимист, я и на кладбище обязан видеть плюсы вместо крестов, так вот Кара Варгол - чудесное место для прокачки акробатики с атлетикой. Спасибо Джэу и Ко за незабываемые впечатления, море хорошего настроения, за возвращение моей забытой юности! Порадовали дядьку, ой потешили знатно!!! Да, и главное! Джэу надо вручить Нобелевскую премию с формулировкой - "За выдающиеся достижения в индустрии видеоигр".

22. Доброго все времени суток. Мод очень понравился. Особенно продолжение. Все интересно, продуманно. Самое важное это озвучка, которая не сравнится с озвучкой того же Обливиона официального.

Закончили мод красиво, даже очень. Подземный мир особенно порадовал, а мысль о том, что Лис и есть Манимарко, блуждала давно. Много вопросов касательно "крысы", но они как-то блекнут, после того как узнаешь, как Лис развлекался. Две стороны одной медали. Очень хорошо прописаны герои, их личности. Но вот их предыстория неизвестна совсем.

Немного правда раскрывается. Устали от ЖИМ? Игра вышла чудесная, но все-таки такое делать утомительно. Особенно прописывать все. Я лично не знаю как это делается, и честно даже не задумывалась никогда, но если мыслить логически это много, очень много времени убитое на этот мод. Силы и время, время, время. (Это как изучение иностранного языка, ручка, стол и ж*на) Простите)) А тут компьютер и время...и..) Кхм не буду вульгарно выражаться) Просто спасибо, что не опустили руки. И получилась - Фантастика! Понравилось шоу в ГоттШоу, очень оригинально сделали, необычно и часто подпрыгиваешь в страхе. Червонец темноват, но там можно найти и необычные светлы места. Тот же Лир..эм не выговорю. Садик с ходящим деревом) Очень понравился хранитель тайны Мертвых. Экцентричный необычный)) В башне Ортарзела скидывала все вещи был такой облом когда она закрылась((Очень напугали пауки в шахте... С мертвыми шахтерами. Скажем так, если бы не заклятье невидимости меня бы жевали. Интересно было охранять Первосвященника, хотя когда просили проверить безопасность монастыря.. зачем? Т.е из за безопасности понятно. Но если бы там не было тайных ходов..то.. Хотя можно было бы через дымоход)) Очень было грустно пилить серпом Императора, но дело черное требовало... А почему в итоге у воскресшего императора выпал глаз? Неудобно же)) Но все это лирика)) Впечатления.

23. Суперский аддон ребята сделали! :respect:

Месяц назад прошла ЖиМ, до сих пор отхожу. Скринов уйма, впечатлений тоже уйма, а когда увидела в конце фильм - все, абзац. Смеялась долго!

Озвучки суперские, квесты классные, а еще говорят, что наши ничего не умеют делать! Наши умеют делать все! Респект вам всем! Мир вам, ну или типа того))) :radre:

24. Блин, мой кровоточащий мозг..

Я только что прошел мод и хочу сказать его авторам огромное человеческое спасибо за такое приключение в Обливионе.

Закусочная оставила очень яркое впечатление, особенно Валентия =))

Жаль, что к концу мода мозг так кипел от загадок и заданий, что готов был лопнуть, пришлось периодически заглядывать в прохождение:((

С придуманным вами сюжетом не каждый может сравниться, и уж точно стоит на него равняться :)

Хоть я и мало разбираюсь в КС, но могу понять, что некоторые игровые моменты организовать было нереально сложно, я поражен также и спец-эффектами, поистине "голливудскими".

И все вышеперечисленные похвалы еще очень и очень мягко сказаны=))

Я б вам отдался ахах :blink: :sorri:

Поэтому респект вам, вы самые-самые, вы - лучшие))

25. Авторам огромное спасибо! Обливион как будто ожил! Очень-очень веселый, насыщенный и живой аддон!

Часто только приходилось заглядывать в прохождение, но зато нереально радовало, когда решение находила сама)

26. Я тоже помню свою первую игру на компе! Это была текстовая игра "Король" на компе "Электроника БК 0010-01" у лучшего друга. Никакой графики! Черный экран, текстовая строка. Игроку объясняется ситуация, например: "К Вам приехал посол соседнего государства. Ваши действия:"; и варианты ответа - "принять" или "послать"! И так вся игра. Смысл - эффективно управлять государством.

Потом были Клад (Lode Runner), Ксоникс, Удав, Тетрис, Пэкман и еще много игр с жуткой графикой из крестиков и ноликов на компах друзей ("Микрош", УКНЦ).

А мой первый комп мне батька в 1989 г. подарил - "Дельта-С" - клон Spectrum ZX 48К - их тогда в Красноярске только начали производить! Вот на нем уже и Каратека был и до фига чего еще! И графа уже тогда была 16 цветов... Эх! Времена... Вот тогда впечатления от игр были просто улетные! От каждой новой игры баиню напрочь сносило!!!

Так вот к чему я это все написал? Вроде не по теме? Ан нет! Это подготовительная часть к мысли:

ЖиМ и в первое и во второе прохождение вызывал у меня на протяжении всего игрового процесса вот эти самые богом забытые впечатления, похожие на впечатления тех далеких лет! А ведь уже после 1997 года игры перестали "сносить крышу". Последней такой игрой была Quake. В основном, благодаря революционной на то время графике и переходу к полному 3D от "условного 3D".

ЖиМ стала первой игрой, которая "кипятила мозг" даже у меня - "наевшегося" игр дядьки! И именно благодаря ЖиМ Oblivion стал для меня второй любимой игрой после первых двух частей Fallout, которые почему-то остаются до сих пор на первом месте.

Еще раз спасибо тебе, Джу, за мое возвращенное детство!

28. Специально зарегистрировался, чтобы публично пустить слезу от счастья и сказать, что "Живые и Мёртвые" - один из лучших, если не самый лучший, глобальный мод всех времён и народов. Сюжет - яркий, интересный, чувствуешь себя Индианой Джонсом и Алланом Куотермейном в одном флаконе. Или Алисой в Стране Чудес, которая видит вокруг себя столько всего поразительного и необъяснимого, что на всякий случай решила ничему не удивляться

Приятнее всего то, что усилия игрока вознаграждаются - новым невероятным сюжетным поворотом, новыми зрелищными спецэффектами, а порой - и сокровищами, как в пещере Весёлого Гарри. Важный момент, который всегда упускался "беседковцами" - продираясь сквозь полчища нечисти, игрок надеется, что в глубине древних руин или пещеры его ждёт зримый результат беготни наперегонки с личами. Все помнят, что в оригинальной Обле без модов этот "зримый результат" был чаще всего обескураживающим.

Особенно порадовала атмосфера мода - эдакая смесь несочетаемого, раздолбайства в стиле "мне-море-по-колени-я-брюс-уиллис", юмора и серьёзности - всякие злоецие тайны и могущественные враги поджидают ГГ и его новых друзей на каждом углу.

Вот к озвучке можно было бы придаться - всё-таки актёров был явный недобор, Джулианосу пришлось собственным мастерством компенсировать этот недостаток. Получилось - отлично, хотя всё равно голосов хотелось побольше, прям как в современном понтовом многоголосом дубляже.

Очень, очень хотелось бы верить, что команда соберётся ещё раз, чтобы придумать новое приключение уже на движке Скайрима. Там, чувствую, такое можно замутить - ух! Но, к сожалению, практика показывает, что в таких случаях дальше разговоров и первоначальных наметок дело не уходит - главный заводила уходит в туман, остальные понимают, что "давно не брали в руки шашек" и не смогут повторить свой же успех, просто потому, что давно забыли, как это делается.

Но я всё равно буду надеяться. На всякий случай. Может, и помогу чем, если вдруг начнётся движуха, а я буду случайно проходить мимо.

В любом случае - огромное спасибо Дядюшке Джуну и его команде за мод. Порадовали.

29. Ты всё ещё играешь?) Хотя тебя можно понять, ведь этот аддон действительно самый лучший! Квесты этого аддона с лёгкостью превосходят даже квесты Скайрима! Создатели скайрима думают только о бабле, а создатели этого аддона действительно создали что-то невероятно охринительно крутое. Абсолютно ВСЕ квесты тут намного интереснее тех, что в Скайриме. А про сложность квестов и сказать то нечего! В скайриме они сделаны как для даунов. Этот радар долбаный не оставляет шанса хоть немного подумать самому.

30. Плагин "Живые и Мертвые" получился на славу. Я долгое время играл в него, затем подсадил друзей. В сумме я прошел мод 4 раза и наиграл около 10 месяцев. Люди делавшие мод оказались действительно талантливыми. Мне хотелось бы увидеть подобный мод на Скайрим. **ЖДЕМ И ВЕРИМ В РАЗРАБОТЧИКОВ!!!**

31. Спасибо, что такие люди как вы существуете, и делаете такие прекрасные дополнения. Просто хотел поблагодарить за время, прекрасно проведенное в течение нескольких месяцев, играя в ваше дополнение. Спасибо еще раз за содеянное - считаю это на полном серьёзе шедевром

32. Хочу поблагодарить создателей. Доморигато! Но как и в любом деле всё не может быть идеально. На мой взгляд конец аддона можно было бы сделать двоякий. Для тех кто его хочет пройти ещё раз и для тех кто хочет продолжить играть. Правда это

сугубо моё мнение и я не знаю возможно ли было это сделать. Ведь основной смысл игр этой серии в том что после прохождения основного квеста возможно сколь угодно долго играть. А так честь и хвала создателям! Они сделали замечательную вещь и оставили своё имя в памяти нашего поколения.

33. А чем это не "полноценная игра на движке Обливона"?!

Больше 50-ти часов игрового времени (если знаешь что делать и куда идти), намеренное количество скриптов, моделей, анимаций. Какие еще квесты?! блин... ну всем и правду не угодишь... ;)

Я всегда говорил, что это НЕ аддон, - это полноценная игра и однозначно, - еще НИ ОДНА команда ни делала ничего подобного в плане аддонов, ни к Обливиону, ни к какой-то другой игре... тАк вот...

Джу, - спасибо - есть чем гордиться!

34. Ну про гениальность ЖиМа, про его техническое и сюжетное превосходство над творениями беседки я уже говорил. Проходил с удовольствием, но когда дошел до финала... это словами не описать... лучшая концовка из всего во что я играл, особенно момент со всем составом магистров. Жим навсегда запомнился как лучшее и самое захватывающее время, проведенное за игрой. Уверенный баланс между стебом и серьезным сюжетом, гениально! Спасибо Дядя Джу, за замечательную игру.