Данный FAQ ответит на самые частые вопросы по данным МОДам и только по ним! FAQ не освещает стороны оригинальной MM7!

Q: Я нашел очень сильные вещи на Изумрудном Острове и бластер - нормально ли это?

A: Да, это нормально. С игрой все в порядке, так и задумано.

Q: Не могу найти все сокровища на Изумрудном Острове.

A: Некоторые вещи изменили свое местоположение. Попробуйте внимательнее поискать на поверхности.

Q: Как войти в Пещеру Дракона, меня не пускают.

A: В МОДе данная локация изменена. Для ее прохождения вам потребуется кольцо "ring of unwarding" и только с ним вы сможете войти.

Q: Count Zero - что с ним делать?

A: Никаких заданий он, собственно, не дает. Он может появиться позже, с сообщением для вашей команды.

Q: Можно ли вернуться на Изумрудный Остров и как это сделать?

A: Да можно! В МОДе остров имеет несколько учителей и мастеров для продвижения лучника и клирика. Ключ от острова вам вручит король гномов, после спасения гномов из шахт в браккаде - просто выполняйте основное задание игры. Попасть на Изумрудный Остров можно из Браккады - дайте ключ первому персонажу и пройдите сквозь телепорт напротив конюшен.

Q: Где найти эксперта по луку и учителя Лучников?

A: Живет он на Изумрудном Острове, обойдите вокруг кузницы в поисках неприметной двери.

Q: Замок Гармондейл зачищен, но задание нельзя завершить.

A: Замок изменен, у него появились скрытые локации, а значит, и монстры в них. Обратите особое внимание на декорации, возможно цвета факелов дадут вам подсказку.

Q: Почему я не могу получить повышения?

A: Система повышений немного изменена. По всему Энроту идет праздник, пока он не кончится - вы не сможите повышаться.

Q: Могу ли я продвигать героев по темным классам?

A: Нет, Путь Тьмы в игре упразднен. Но вы все-таки можете стать Личем, выполнив задания Маэстро в Маэстро МОДе.

Q: Система двойных классов, как она работает?

A: Найдя мага BDJ вам предоставляется возможность сменить ваш базовый класс. При этом изменяется баланс здоровья и маны, но все навыки сохраняются. Учтите, что уровни возможного мастерства так же меняются! Еслы вы, будучи Архимагов не стали грандом в магиях стихий, но смел=нились в Мастера Лучника - вы уже не сможете стать Грандом в стихиях, т.к. для лучников это мастерство недоступно. Старайтесь максимально изучить ваши умения, прежде чем браться за поиски BDJ и менять класс.

Список двойных классов:

Sorcerer	
- Archer	
- Paladin	
- Priest	Priest
- Druid	
- Sorcerer	
- Archer	Archer
- Paladin	
- Monk	
- Druid	
Druid	
-Archer	
-Paladin	
-Sorcerer	Knight
-Archer	
-Ranger	
-Druid	Monk
- Thief	
- Paladin	
- Archer	
Paladin	
- Druid	
- Ranger	
- Archer	Ranger
- Archer	
- Paladin	
- Thief	Thief
- Archer	
- Knight	
- Monk	

Q: Что делает колодец в деревушке близ Гармондейла и как им пользоваться?

A: Teleportation hube. Это новый вид телепорта, чтобы его использовать вам нужны ключи, достать их можно выполняя задания Курьерской гильдии. Отдаете нужный ключ первому персонажу и кликаете на колодец - вам предложат моментально отправиться в нужную локацию. Пользование телепортом облегчает перемещения.

Q: Два пьедестала напротив Совета Эратии - что с ними делать?

A: Это аналог телепортов. Для их активации вам необходимо купить свиток в таверне, по одному за каждое применение. Один телепорт переместит вас в Туларенский Лес, второй вернет в Гармондейл.

Q: Есть ли в игре Аркомаг?

A: Да есть. Новый НПЦ появился в Туларенском Лесу, он явно выделяется среди эльфов. Он и даст вам задание и сами карты.

Q: Как мне начать продвижения персонажей?

A: Можно ускорить праздник, пройдя задания Курьерской гильдии в Эратии. Находится она там, где раньше жил Чарльз Квиксоте, продвигающий крестоносцев.

Q: Что за задания Курьерской гильдии?

A: Гильдия в Эратии даст вам последовательно 4 основных задания и 5е не обязательное. По выполнению каждого из них вам будет вручен особый ключ, для быстрого перемещения в локацию, где вы и выполняли задание + денежное вознаграждение. Задания гильдии довольно простые, если внимательно прочитать требования, в основном это простая доставка. После выполнения 4х заданий праздники кончатся и учителя смогут продвигать ваших героев в ранге. 5е задание гильдии сложнее, т.к. потребует от вас найти ключ на Острове Вечного Утра, где бродит очень много нежити.

Q: Что за ангел летает внутри моего замка?

A: Это небесный посланник. Он поможет вам продвинуть крестоносца.

Q: Почему не работает заклинание Городского Портала?

A: Заклинание требует продвижение в Архимаги. Заклятие сломано и вам нужно стать Архимагом, добыть "Book of Unmaking" чтобы восстановить заклинание. Задание на продвижение Архимага одно из самых сложных в игре - не стоит бросаться за его выполнение сразу! Если вы не выполните его за короткий срок - то НИКОГДА не сможете стать Архимагом.

Q: Как стать мастером в магиях стихий?

A: Мастера магии стихий потребуют от вас выполнить для них определенное задание в особой зоне - вам потребуется достать особое кольцо и принести его - только после этого вас согласятся обучить.

Q: Маэстро.

A: Новый персонаж и набор заданий в Маэстро МОДе. Он даст вам два задания. Первое - убить короля и королеву драконов и принести с них две книги магии тьмы. Магазинные версии не подойдут, не вздумайте изучить их. Маэстро наградит вас и подарит свою личную магичесую книгу. Знания, содержащиеся в ней очень древние и без древних познаний в них не разобраться. Читать книгу могут лишь герои со знанием древнего оружия. 2е задание Маэстро опционально, но обязательно, если вы хотите стать Грандом в магии тьмы - вам предложат стать Личем. Для этого нужно пройти Стены Тумана в Селесте и достать те же сосуды души. Вариантов прохождения 2 - либо убиваем Архангелов и берем у них ключи, либо прохидим под невидимостью до сундучков. После прохождения Маэстро превратит героев в лича и предложит стать Грандом по тьме.