



МОД основан на оригинальном Rev4modR1 от мастер-коддера BDJ и содержит все его наработки.

От Маэстро же сюда добавились:

- Новая графика
- 5 рас (темные эльфы, люди, дрейки, высшие эльфы, орки).
- вся броня переделана графически
- все вещи переработаны и усилены
- все монстры переработаны и усилены. Теперь 50% умеют вызывать стражу, использовать новые заклинания и имеют новые, уникальные свойства.
- все 9 классов абсолютно новые, со своими новыми навыками и умениями. Вам придется не один месяц убить, чтобы изусть все досконально.
- куча всяческий доработок, которые не оставят вас равнодушными.

От мастера BDJ мы имеем:

- новые квесты
- новый сюжет
- новые локации - пересмотр старых бесполезных
- новые монстры по параметрам - типо мини-боссы
- мастер BDJ дарует вам способность к гибридным классам - это возможность комбинировать из 2-х существующих классов один, совмещая умения обоих!

Инструкция о высоком разрешении и качественных текстурах в 3Д ускорителе:

- 1) Распакуйте MMResTool027.zip в папку с игрой, корневой каталог.
- 2) Запустите mmt_d3d_screen.bat - и вы пропатчите движок игры под высокое разрешение. По умолчанию оно 1024x768, если нужно любое другое, то откройте бат-файл TXT редактором и поменяйте цифры, все довольно просто! Но не забудьте сделать резервную копию мм7.exe файла. По умолчанию копия делается сама - ищите мм7.мmt файл.
- 3) После этого вы сможете играть в ММ7 как простую, так и мой МОД в любом отличном от 640x480 разрешении. Учтите, что корректно этот патч работает не на всех версиях игры! Под БУКУ должен работать, об остальном не уверен.
- 4) Если вы хотите улучшить качество графики, то воспользуйтесь другим файлом - mmt_d3d_textures.bat. Настоятельно вам рекомендую запускать его ТОЛЬКО с ОРИГИНАЛЬНОЙ ММ7, то есть без моего МОДа, иначе вы столкнетесь с невидимыми монстрами.
- 5) Если вы уже переконвертировали текстуры, то смело можете ставить мой МОД сверху, т.к. на 3д ускоритель он не влияет.
- 6) Учтите, что после конвертации текстуры стали куда более качественные, а значит и системные требования выросли в разы! Минимальное количество оперативной памяти для использования 3Д ускорителя теперь 256 (512 для комфорта).
Так же инструкция должна быть в самом архиве. Всем удачных экспериментов с высоким разрешением!

Файлы

[maestro_mod_final.exe](#) (161,1 Мб - самораспаковывающийся архив 7zip)

[maestro_mod_rus.zip](#) (69.7 Мб - архив "zip", перевод на русский, благодарности автору Михаил "IRS-7")

, если у Вас возникнут вопросы по прохождению и т.п., то

[пишите на форум](#)

)

[maestro_mod_final](#) (зеркало на Mod Database)

[patch_2.7.1](#) (84 Кб, патч исправляет метеоритный дождь)

[improved_classes_patch](#) (3,77 Мб, ТОЛЬКО для тех, у кого не работает new_class.exe! На всякий случай сделайте резервные копии всех DLL-файлов, находящихся в корневом каталоге игры. Запускать нужно будет не mm7.exe, а новый exe-файл с другим названием, который также присутствует в архиве. Определить, что патч накатился успешно, можно по навыкам Варвара - без патча он может учить Кожаную Броню лишь до Мастера, тогда как с патчем ему становится доступен уровень Гранд).

Внимание !

При возникновении каких-либо проблем с работой дополнения или самой игры (даже без дополнения) [см.патчи от Grayface](#)