



Описание проекта

О проекте в целом

Прежде всего – спасибо за интерес к нашему проекту!

Текущий результат – плод долгого кропотливого труда, в результате которого мир Morrowind изменился практически до неузнаваемости.

Почему вы выбрали этот проект?

Во-первых, вы любите Morrowind либо слышали о нем много хорошего. В старых играх есть особая всё реже встречающаяся в новых играх атмосфера. Однако оригинальная игра показалась вам настолько устаревшей, что вы решили пуститься в поиски. И оказалось, что альтернатива есть.

Во-вторых, вы почитали, проанализировали, попробовали, а может и сразу попали именно на данный проект, и поняли, что он лучший! Почему?

О проекте в частности

- **Скачать. Установить. Играть!**

Сборка сразу же готова к игре после установки без необходимости сложных процедур запуска десятка файлов, настроек, корректировок.

- **Качественное улучшение графики**

Morrowind [FullRest Repack] – проект по улучшению графики оригинального Morrowind за счет использования текстур более высокого разрешения и современных графических технологий. При этом среди всех известных текстур были выбраны максимально приближенные к оригиналу, чтобы сохранить атмосферу, либо же незначительно измененные текстуры, чтобы подчеркнуть ее.

- **Высокая стабильность и производительность сборки**

Количество багов, вылетов куда меньше, чем в других подобных проектах. Особое внимание всегда обращено на снижение потребления игрой ресурсов компьютера, в результате чего FPS растет от версии к версии. При установке сборки вы выбираете один из 4 вариантов настроек графики в зависимости от параметров Вашего компьютера.

- **Уникальный набор дополнений**

Автор проекта кропотливо исследовал огромный набор фанатских дополнений к оригинальному Morrowind и выбрал лучшие из них. Помимо этого, он добавил в сборку собственные разработки и разработки коллег со всего комьюнити FullRest и не только.

- **Совместимость**

Сборка совместима со многими другими наработками к Morrowind.

- **Обновляемость**

Автоматическое обновление при выходе новых дополнений или корректировке существующих.

- **«Лорность»**

Все дополнения к сборке создавались и отбирались по критерию «лорности» (от lore – традиционные знания), то есть соответствию оригинальной атмосфере Morrowind в частности и TES в общем.

Что нового в 1.5?

(информация касается релиза 1.5.000)

- **Апдейтер**

Игра будет запускаться из специально разработанной программы, которая всегда обеспечит игрока последним релизом сборки с актуальными исправлениями и набором дополнений

- **Крафт**

В игру добавлен крафт! Пока что можно изготовить только некоторые виды оригинальной брони и оружия. Однако ассортимент предметов будет расширяться, впоследствии будет добавлен крафт одежды и ювелирных принадлежностей, уникальных итемов. Многие вещи можно будет только скрафтить.

Что касается классов без навыка кузнеца в главных и важных навыках — они смогут повышать навык кузнеца крафтом вещей не хуже других классов, в то время как от ремонта прокачка навыка будет медленней. Таким образом все классы могут заниматься крафтом.

- **Новый контент**

Что касается добавления нового оружия, брони и прочего контента, отметим только то, что добавлено многое, но пока подключено в игру лишь самое «лорное» и качественное. Впоследствии многие уникальные предметы можно будет скрафтить.

- **Обновленный инсталлятор**

Теперь инсталлятор сможет автоматически установить выбранные пользователем варианты настроек МГЕ в зависимости от конфигурации компьютера.

Помимо этого, он позволит настроить по Вашему вкусу самые популярные и обсуждаемые коэффициенты игры — скорость прокачки навыков, стоимость путешествий на кораблях, силт-страйдерах и телепортов гильдии магов, и цену обучения у тренеров. Т.е. вы сами решаете с какими параметрами вам играть.

- **И многое другое**

- Заменены многие текстуры, модели и прочие файлы репака, еще немного приподнят уровень FPS, также визуально картинка не потеряла в качестве;
 - Новое оружие из Киродиила и Скайрима теперь встречается гораздо реже по понятным причинам, но в скором времени будет введен его крафт;
 - Все новые существа имеют свои слабости, которые вам предстоит выяснить опытным путем;
 - Добавлено много новых локаций для исследования, будь то новые пещеры или уровни в двумерских руинах, некоторые со своими мини-квестами и тайнами;
 - В игре присутствуют «пасхалки», которые очень нелегко найти, их стало больше, но не факт, что вы все их сможете найти за время одного или даже двух прохождений игры;
 - В игре можно будет прикупить свой дом помимо постройки собственной крепости;
 - Маги теперь обладают хорошим динамическим запасом магии, который растет от уровня к уровню, что делает более комфортной игру за них, также есть и другие бонусы, и вещи для магического направления;
 - Исправлены все баги (ну, или почти все), которые были в предыдущей версии;
- И это лишь основные изменения, коих сотни, и все они направлены на улучшение проекта в целом!

Как играть в Morrowind [FullRest Repack]

В этом разделе содержится небольшое руководство по игре в нашу сборку. Будут описаны как принципиальные отличия от игры в оригинальный Morrowind, так и общие, не всегда очевидные моменты, которые были сохранены.

1. Последствия выбора класса и расы персонажа

При создании персонажа вам предлагается выбрать сначала расу будущего героя, а потом и его класс со знаком. Данный выбор повлияет на дальнейшую игру.

1. Раса и пол

Выбор расы и пола влияет, помимо внешности, на перечень бонусов к параметрам Вашего персонажа и расовые умения, о чем показано в меню выбора.

Также выбор расы и пола может влиять на диалоги и квесты. Отметим, что зверорасам (аргониане и хаджиты) нельзя носить сапоги и перчатки из-за конституции их тел, а также шлемы закрытого типа.

2. Класс

Выбор класса может происходить путем ответов на вопросы либо же выбором из списка. Также можно создать свой класс, самостоятельно определив набор характеристик и навыков. Выбрать/создать тот класс, который будет вам по душе – важная задача.

Главные характеристики дадут начальный бонус к имеющимся характеристикам.

Главные навыки – набор умений, которые будут развиваться быстрее всего.

Важные навыки – набор умений, которые также будут развиваться с приемлемой скоростью.

Обратите внимание, что каждый навык в описании ссылается на характеристику, которая будет повышаться при росте навыка. Повысить характеристики можно при повышении навыков суммарно на 10 пунктов. Чем больше пунктов из 10 суммарно от разных либо одного навыка будут соотноситься с одной характеристикой, тем на более число пунктов можно будет эту характеристику повысить. Максимум – 5 пунктов.

Набором главных и важных навыков и будет характеризоваться Ваш персонаж. Логично, чтобы среди них были наиболее часто используемые, основные.

Второстепенные навыки – все оставшиеся не выбранные умения, они будут развиваться очень медленно. Также они не дают бонус при росте к соответствующей характеристике.

MFR дополнительно замедляет рост навыков на коэффициент, выбранный при установке игры с целью балансировки игры. Рост второстепенных навыков замедлен по умолчанию в 5 раз.

2. Общий подход к игре

Morrowind – классическая РПГ с открытым миром. Это означает, что Ваш персонаж может идти в любом направлении без ограничений.

Но помните, что может быть опасно сразу идти в отдалённые земли. Многие существа способны причинить уйму проблем даже высокоуровневому персонажу. Возможно, будет целесообразнее не уходить далеко вглубь острова в самом начале игры, а открывать новые территории постепенно, проходя квесты.

Учтите, что дополнения Tribunal и Bloodmoon предназначены не для низкоуровневых персонажей. Если в M[FR] специально сделано ограничение на прохождение Трибунала, который вы сможете начать проходить только добившись известности и репутации на острове, то отправиться в путешествие на остров Солстхейм, где и проходит второе дополнение к игре, вы сможете даже в самом начале игры. Будьте осторожны!

3. Боевая система

Боевая система в Morrowind на сегодняшний день является устаревшей. Поэтому стоит вникнуть в ее тонкости.

В описании не будет указана характеристика «Удача», хотя она всегда оказывает некое влияние и стоит об этом помнить.

Для удобства объяснения будут использованы термины «АС» - атакующая сторона, «ЗС» - защищающаяся сторона.

Шанс попадания оружием или удачного нанесения урона магией зависит от:

1. АС:
 - a. степень развития соответствующего навыка;
 - b. характеристика «Ловкость» (для физических атак);
 - c. относительное (максимальное / текущее) значение выносливости;
 - d. эффект «Атака»;
 - e. эффекты «Слепота», «Звук».
2. ЗС:
 - a. характеристика «Ловкость» (для физических атак);
 - b. наличие и сила эффекта «Светоч» (для физических атак);

Величина урона при успешном попадании зависит от:

1. АС:
 - a. урона оружия, которым наносится удар (для стрелкового – от урона стрелы также) ИЛИ урон от заклинания – как сила, так и длительность;
 - b. характеристика «Сила»;
 - c. относительное (максимальное / текущее) состояние оружия;
 - d. наличие эффекта «Внезапная атака».
2. ЗС:
 - a. навык ношения соответствующей брони или бездоспешного боя;
 - b. успешность блока щитом (для физических атак);
 - c. эффекты щитов и уязвимостей;
 - d. эффекты «Отражение магии», «Поглощение магии» (для магических атак).

Как именно рассчитывается шанс попадания и величина урона можно посмотреть по формулам [ТУТ](#).

4. Перки

В M[FR] реализована система перков. Имеется ввиду, что при достижении каждым навыком определенного уровня у игрока будут появляться бонусы. У каждого перка есть 3 уровня, соответствующие развитию навыка в 50, 75 и 100 очков.

Подробнее об этом можно почитать [ТУТ](#), однако для сохранения интриги этого делать не рекомендуется.

5. Фракции и квесты

Как и во многих РПГ, в Morrowind игрок может и должен вступать в гильдии, дома, фракции. К ним относится Гильдия воров, Гильдия магов, дом Редоран, Имперский культ и многие другие.

Для продвижения по «карьерной лестнице» в каждой фракции необходимо выполнять квесты, для чего нужно повышать свой ранг в гильдии. Например, в Гильдии магов при вступлении игрок имеет ранг «ученик», который выдается всем вступившим, далее следует ранг «посвященный» и т.д. Но для возможности повысить ранг игрок должен выполнить набор квестов, а также соответствовать требованиям к рангу. Чем выше ранг, тем выше требования.

Например, Гильдия бойцов требует развивать характеристики Сила и Выносливость, а также навыки Секиры, Длинные клинки, Дробящее оружие, Кузнец, Тяжелая броня, Защита. Но, к счастью, развивать нужно не всё. Требования к характеристикам равнозначные (например, 30 Силы и 30 Выносливости). А к навыкам – выборочные. Необходимо сильно развивать 1 навык и в средней мере развивать еще 2 – любые на выбор. Например, чтобы получить ранг Страж нужно 70 очков 1 навыка и 25 очков двух других навыков. Навыки могут быть любыми из набора требуемых.

При игре в одной из фракций обычно бывают такие квесты, выполнение которых блокирует возможность вступление в другую фракцию.

- При игре за Гильдию Бойцов выполнение квеста про Кодовую книгу заблокирует вступление в Гильдию воров. Поэтому если вы хотите играть и за Гильдию воров тоже, вступите в нее до выполнения данного квеста.
- Вы можете вступить лишь в один Великий Дом.
- Кланов вампиров – по аналогии с Великими Домами, можно вступить только в один клан. Становясь членом одного из вампиров клана, другие кланы станут вам врагами.
- В Камонна Тонг вступить, к сожалению, нельзя.
- Если вы являетесь главой Великого Дома, то в основном квесте срезается линейка подквестов на получение звания Наставника у одного. Глава Дома автоматически получает звание Наставника, поэтому если хотите больше квестов, становитесь главой дома после прохождения основного квеста. (Примечание автора – однако все же больше квестов будет, если вначале пройти за Дом, а потом выполнять квест, ведь в любом случае нужно будет выполнять наставнические квесты за 2 других дома, если же не вступить ни в какой из Домов и проходить основной квест – то теряется длинная линейка квестов за любой из Домов, так как наставник уже не сможет быть Грандмастером Дома)

Рекомендация: проходить подобные разветвленные ситуации в игре в разных файлах сохранений никто не запрещает. Главное – перед вступлением в Дома сделать сейв, пройти три Дома в разных сейвах, какой Дом понравился больше, того сейв и выбираем для дальнейшего изучения мира.

•

6. Влияние МФР на геймплей. Список отличий от оригинального Morrowind

M[FR], помимо графических улучшений и нового контента, вносит изменения в геймплей по сравнению с оригинальным Morrowind.

1. **Мод aLModF_hard_Fractions** – повышает требования к характеристикам и навыкам, которые предъявляются во фракциях для повышения ранга.
2. **Мод aLModF_GMST** – изменяет игровые коэффициенты (скорость прокачки навыков, цену на телепорты, цену обучения у тренеров) на величину, выбранную при установке сборки + изменяет некоторые другие игровые значения на более сбалансированные, например, высота безопасного падения или трата запаса сил на замахах оружием.
3. **Мод al_perks** – вводит в игру перки. Описание дано в предыдущем разделе.

Состав проекта (список плагинов, расшифровка)

Текущая версия 1.5 проекта Morrowind [FullRest Repack] содержит в себе:

1. Набор изменений «EVA»

- a. Кратко, но по пунктам, что затронуто, и описание. Например, крафт (что и как), новое оружие (какое и откуда) и т.п.

2. Геймплейные моды

- a. aLModF_leveled_lists - aL
- b. aLModF_main_plugin - aL
- c. aLModF_Strong_Creatures - aL
- d. aLModF_GMST - aL
- e. aLModF_hard_Fractions - aL
- f. al_perks - aL

3. Реплейсеры

- a. Alternate Enchanted Item Icons v1.0 - Rob B.
- b. AOF Waterfalls - AnOldFriend3
- c. article Arrow Replacer 4.0 - GhostNull; Адаптатор - Menorra
- d. AST Beds texture replacer - Aisis
- e. Better Almalexia - Plangkye
- f. Better Bodies 2.2 - Psychodog Studios; Исправление рук - lol
- g. Better Clothes 1.1 - авторы: Calishlan (текстуры) рубашки, штаны, обувь, юбки; Dereko (модели) штаны, обувь, нижнее белье (координатор проэкта); Greybeard (подгонка под тела) рубашки (наложение текстур); Neuman (штаны); NioLiv модели (все юбки, рубашки) (наложение текстур); Shop (совместимость моделей с доспехами и альтернативными телами, скрипты). Особое спасибо: Korana – текстуры обуви, текстуры common1 и common2; Sierre (юбки); Silaria (модели рубашек); Keazen (текстуры) одежда из Трибунала; и, конечно, Fariel, Neuman, Zenorf, и другие сотрудники Psychodog Studios за BetterBodies, без которых ничего бы невозможно было сделать. Адаптация и дополнительная версия мода - Владимир
- h. Bloodmoon Hide Replacer BHR 2.1 - Alaisiagae
- i. Bloodmoon Pelt Replacer BPR 2.0 – Alaisiagae

4. Визуальные эффекты

- 3.1. Animated Gondoliers - Arcimaestro Antares; Адаптатор - Airwind
- 3.2. Animated Morrowind 1.0 - Arcimaestro Antares; Локализация - Kane
- 3.3. Animated Morrowind II - Arcimaestro Antares; Адаптатор - DaWoodElf
- 3.4. Animated Soulgems - NelothsMouth, Rhymer
- 3.5. Azura's Coast and Sheogorath - Grassmod 1.4 - Muspila; Автор программы, с помощью которой была насажена трава – Yacoby

5. Ретекстуры

- a. Better Plaza Statue - Saint Jiub
- b. Better Textures for Robes & Shirts - Keazen
- c. Connarys Bestiary OBCR: (Connary)
 - Connarys Bestiary OBCR - Ancestor Ghost Retex
 - Connarys Bestiary OBCR - Ash Monsters
 - Connarys Bestiary OBCR - Betty Netch Retex (blue)

- Connarys BestiaryOBCR - Bonelord
- Connarys BestiaryOBCR - Bonewalker
- Connarys BestiaryOBCR - Dwemer
- Connarys BestiaryOBCR - Imperfect
- Connarys BestiaryOBCR – Kwama
- Connarys BestiaryOBCR - Lamecorpus
- Connarys BestiaryOBCR - Lich King
- Connarys BestiaryOBCR - Skeleton Retex
- d. Connarys BestiaryOBCR - Slaughterfish Retex
- e. Connarys Great houses: (Connary)
 - Connarys Great houses - 6th House
 - Connary's Great houses - Redoran
 - Connarys Great houses - Redoran Scar
 - Connarys Great houses - Redoran Scar - локализатор - Menorra
- f. Connarys Landscapes: (Connary)
 - Connarys Landscapes - Bitter Coast
 - Connarys Landscapes – Caves
 - Connarys Landscapes - Grazelands
 - Connarys Landscapes - Molag Amur
 - Connarys Landscapes - West Gash
 - Connarys miscellanea - Ceramic Plates
 - Connarys miscellanea - Crystals Retex
 - Connarys miscellanea - Elder Scrolls
 - Connarys miscellanea - Illuminated Books
 - Connarys miscellanea - Mixed Pottery
 - Connarys miscellanea - Urns
 - Connarys miscellanea - Webs Retex
 - Connarys miscellanea - Wood Furniture
 - Connarys miscellanea places - Dunmer Stronghold
 - Connarys miscellanea places - Old Mournhold
 - Connarys miscellanea places - Sewers, the humid realm
 - Connarys miscellanea places - Veloths sons

6. Разное

- a. Cali BB Mannequins – Calislahn

7. Доспехи

- a. Complete Armor Joints - Kahkahra; Адаптатор - Menorra

Неотсортировано:

Correct UV Rocks 1.1 - Nich; Улучшения - lol
 correctUV Ore Replacer 1.0 - Nich; Адаптатор - Menorra
 Daedric Warhammer Replacement - Android; Адаптатор - DrakoH
 Daedric Weapon Enhancer - GhostNull
 DaggerFall_Book_update - DeathRuler
 Darknuts Bloodmoon Creatures sharpening - Darknut
 Darknut's Dwemer Textures - Darknut
 Darknuts Hi-res armor sharpening - Darknut
 Darknuts Hi-res creatures sharpening - Darknut
 Darknuts Hi-res weapon sharpening - Darknut
 Darknuts Tribunal Creatures sharpening - Darknut
 Darknuts Unique Ash Vampires - Darknut

DB_Attack_Mod_1C - Avenger; локализатор Gwathlobal
Dwemers Sentitel - DoubleBrewski; локализатор - Menorra
Ebonheart Dragon Statue Retexture - StoneFrog
Ebonheart Fix - Kid77
EcoAdjMerchantSkills - HotFusion; Адаптатор - Марк К. Марцелл; Корректор - Dark Nero
Emma Head Pack - Emma
Extreme Textures Parasols - Masoxx
Fort Frostmoth Restoration - Case; Адаптатор - Gwathlobal
Frost and Fire Salts - Korana
GFM 6.2.4 - lolol, Boblen, Arizo, Fritz, Gorum, Hamster, Fritz
Glowing Daedric Armor and Dremora Replacer - Plangkue и Ghostnull; Адаптатор - Menorra
Graphic Herbalism - ManaUser; локализатор DesT
Graphic Herbalism Extra - ManaUser; локализатор DesT
Grass AC & S - Muspila; Yacoby
High Resolution Female Body Textures for Better Bodies - Cappucine, Westly
Hi-Res Mournhold v.2 - Plangkue
Hlaalu Retextured - AnOldFriend3
Hunter's Achievements 1.0 - Trollf
Illy's Akatosh - Illuminiel
Imperial Castle Retexturing v0.8 - Minion
Iron Mesh Improvements 1.0 - Psymoniser
Keening_and_Sunder_Replacer - Kane
Key Replacer 1.5 - Daduke; Улучшения и адаптация - lolol
Lazy's Grand Solstheim - Lazy
Leveled Magicka - hessi9; Адаптатор - Airwind
Longboatfix - Rattfink
Mesh Improvements 1.7.1 - Armed_Defender
mge3.8.2-rev.0178 + MGE XE 0.9.7 - Timeslip
More Better Clothes - Plangkue; Адаптатор - Menorra
Morrowind Visual Pack v.3.0RC1 - Ayse, Lord Gabryael, Qarl, Raptre, Zuldazug
mort_training - Mortuus
Nangsid Taps and rugs - Nangsid
New BeastBodies 3.3 - LizTail; Модели - Psychodog Studios
New Ring Textures v1.1 - Rob B.
New_Art_Models - Deathruler; Одна модель позаимствована у Olaf 'Soulshade' Corduwener
Oblivion Books - Gwathlobal
Oriental Mesh Improvements 1.0 - Psymoniser
Ozzy Grass Mod Pack - Ozzy.
Pot Items 1.1a - Qarl; Исползованы текстуры красной глины и модель Misc_pot_redware_03.nif из Faylynn's Redware & Misc Retexture от Faylynn; Исползованы текстуры зелёного стекла и края горшков из Mixed Pottery от Connary; Исползована текстура золотой каёмки из Visual Pack XT от Qarl; Добавлена модель Misc_Redware_Vase.nif от Deathruler; Исползованы каркасы моделей для изделий из красной глины из Better Item 2.0 от EJ-12
Propylon Pillar Retexture и PPR Index Addon - Alaisiagae
Psymon's Iron Mesh Improvements: Uniques 1.0 - Psymoniser; Адаптатор - Menorra
Psymon's Vivec God Replacer Creature Edition 1.2 - Psymoniser; Концептуальное лицо и альтернативные текстуры тела - Westly; Адаптатор - Menorra
Psy's Azura Replacer - Psymoniser
Real Russian Signposts v2.0 - Matthias, Kath; русификация - Андрей Коваленко a.k.a. Gorum; вторая редакция плагина - Савельев Дмитрий SABotage(sav); окончательный ретекстур - ИерихоN
Richer Textures - Lattice
Travellers - Dest
Roadmarkers 1.2 - ddfields; Текстуры - DK (DempseyKnight); Даэдрический алфавит - dongle; Адаптатор - Menorra
Sail Cloth Retexture SCR - Alaisiagae
SCR: longboat sail mesh fix - Alaisiagae
Set in Stone - Aeven
Shiny Septims - Painkiller_Rider, VagabondAngel
Sotha Sil retexture - Sandman101
Soti's Better Dreamers - SotiCoto; Автор локализации - Gwathlobal
Telvanni exterior UV Fix - Plangkue
Telvanni Hi-Res Textures - Plangkue
Texture Fix 1.9 - Slartibartfast;
Texture Fix Bloodmoon 1.1 - Slartibartfast
Unique Armor Replacer: Chodala's Boots - Alaisiagae; Адаптатор - Menorra
Unique Banners and Signs 1.1 - Bart Notelaers; Адаптатор - Boblen
Unique Finery Replacer UFR 3.2 - Alaisiagae; Адаптатор - Menorra
Unique Shadow Pack 2.0 - LizTail; Адаптатор - Марк К. Марцелл
ValityBitterCoast4.0_1C - Vality
ValityIceCaverns1.0_1C - Vality
Vurt's Ascadian Isles Tree Replacer II 1.01 - Vurt
Vurt's Ashlands Overhaul - Vurt
Vurt's Grazelands Trees Japan Theme 1.1 - Vurt

Vurt's Groundcover 2.1 - Vurt; Автор программы, с помощью которой была насажена трава - Yacoby
Vurt's Lava & Smoke Retexture - Vurt
Vurt's Leafy West Gash II 0.1a - Vurt
Vurt's Morrowind Tree Texture Overhaul version 1.0a - Vurt
Vurt's Silt Strider Retexture - Vurt
Vurt's Solstheim Tree Replacer II v1.01 - Vurt
Westly Presents Unique Winged Twilights - Westly; Адапатор - Menorra
WindowGlow_MKM - Max, lolol, Colt17, Марк К.Марцелл
Wolf Helmet Replacer 1.6 - Alaisiagae; Модель - Psymoniser
You just got Frescoed! - Aeven
Луны Скайрима - aL
Улучшенные текстуры для Better Clothes - Darknut

Патч для 1.3 от Курио

Плагины для E.V.A.

Трактир в Хууле. Версия 1.0.2. - Dest
Спальня герцога Вварденфелла - qui_prodest
Tombs Expanded - Zappara, локализатор - Gwathlobal
VerminasSanctuary(v. 1.3) - Crow
Amulets_Rings_2.1a - Daduke
Lineage II Epic Boss Jewelry - ИерихоN
Majestic Set - ИерихоN
Antares' Creatures: Cecaelia - Arcimaestro Antares
Antares' Creatures: Frost Monarch - Arcimaestro Antares
Antares' Creatures: Gargoyles - Arcimaestro Antares
Antares' Creatures: Medusa - Arcimaestro Antares
Antares' Creatures: Mehrunes Dagon - Arcimaestro Antares
Antares' Creatures: Sotha Sil - Arcimaestro Antares
Antares' Creatures: Beholder - Arcimaestro Antares
Antares' Creatures: Frost Giant - Arcimaestro Antares
Antares' Creatures: Green Slime - Arcimaestro Antares
Antares' Creatures: Hill Giant - Arcimaestro Antares
Antares' Creatures: Treant - Arcimaestro Antares
Antares' Creatures: Trolls! - Arcimaestro Antares
Creatures VX - Pirate Lord
Greater Undead - Demon Xen
Minions of House Dagoth v1.1 - Neoptolemus
The Undead v3.0 - Neoptolemus
Dwemer_Warrior_Ghost - Deathruler
Macha - Ornate Katana v1.0 - VagabondAngel
Twin Blades of Azzinoth - Bahamut & Jojjo, локализатор - Warlock
Twin Blades of Azzinoth (петекстур) - Kalian
Black Ebony - Kalian
Black Glass - Kalian
Christians Claymore - Kalian
Draconic Bow - ИерихоN
Dragon_Blade - Phijama, Адаптор - Nemez
Dragonscale Armor and Belt - Maj.GHOB
Drake Knights Armor for Morrowind - Jojjo, Bahamut, локализатор - Menorra
Dread Knight Armor for Morrowind v1.1 - Jojjo, Bahamut, локализатор - Menorra
Ebony Claymore 1.2 - EnnJ, адаптатор - ДВП aka Saint Spark
Elvish Katana - VagabondAngel, локализатор - Sh0ck
Fang_russian_edition - Katana 3DG, адаптатор - ДВП aka Saint Spark
Glamdring - автор неизвестен, адаптатор - ДВП aka Saint Spark
Harlequin Sword Resource 1.1 - Phijama, локализатор - Stranger
Hissyo Ornate Katana 1.1 - VagabondAngel, адаптаторы - Виталий, Menorra
la2_weapons - aL, ИерихоN
Lich King Shield - jojjo, Kalian
Lich King's Armor v1_0 - jojjo, Kalian
lineage II 3bows - ИерихоN
Ornate Elvish Sabres - VagabondAngel, Адаптатор - Владимир
Peace and Tranquility - Phijama, Адаптаторы - Виталий, Menorra
Pegasus Equipment - DoubleBrewski, адаптатор - Kalian
Phijama's Bows 1.0 - Phijama, локализатор - Gwathlobal
Requiem_Sword_1C - Phijama, адаптатор - Виталий
Runescorched Garb - CuteUnit, Адаптатор - Kalian
SKEArmor 1.4 Final - malbogatra
SKELVArmor 1.1 - malbogatra

Sword of Oblivion - DeLite, адаптатор - ДВП aka Saint Spark
The Brass God - lochnarus, локализатор - Menorra
Vagabond Silver Swords - VagabondAngel, локализатор - Stranger
witcher_blades - Волкоед
Оружейная Тамриэля v0.9 – Волкоед.

FAQ



Рекомендация по эксплуатации Morrowind [Fullrest Repack]

1. Желательно перед установкой M[FR] удалить с компьютера все другие копии Morrowind с последующей чисткой реестра (ключевое слово «Morrowind»), т.к. это поможет избежать множества проблем.
2. Отключить по возможности ресурсоемкий фоновый софт, который вам не потребуется во время игры – сборка довольно требовательна к ресурсам PC. Также рекомендуется выставить высокий приоритет процессу Morrowind.exe, иногда это избавляет от «проседания» FPS в особо тяжёлых ситуациях в игре, и делает фреймрейт более плавным. Сохранить приоритет процесса можно, например, с помощью программы AnVir Task Manager.
3. Желательно не использовать на M[FR] свой старые не-M[FR]-файлы сохранения, и уж тем более если вы использовали другую сборку или подборку своих любимых модов.
4. Не рекомендуется использовать No-CD с M[FR] да и вообще с Morrowind, это может привести к потере гиперссылок в диалогах, отсутствию возможности получить повышение etc.
 - 4.1. Используйте компакт-диск с Morrowind или снимите с него образ.
 - 4.2. Используйте миниобраз Morrowind, главное – внимательно прочтите Readme по установке!

Помните: прочёл Read-Me значит вооружён от неприятных неожиданностей!

5. M[FR] самодостаточная сборка, МТВ [Morrowind+Tribunal+Bloodmoon] в него включён, поэтому не пытайтесь установить сборку поверх своего Morrowind'a и уж тем более на английский Morrowind GOTY Steam версии!

Полезные гиперссылки

[Вопросы совместимости с другими модами.](#)

[Тема по MGE \(учитывайте, что MGE хоть и входит в репак, но является самостоятельной программой, ошибки которой часто с репаком никак не связаны\)](#)

[ЧАВО по MGE](#)

Общие вопросы по M[FR] и оригинальной Morrowind

Что такое Morrowind?

Morrowind, третья часть знаменитой серии РПГ (ролевой игры) с открытым миром The Elder Scrolls от Bethesda Softworks, по мнению большинства фанатов является лучшей игрой из пяти игр серии.

Но прежде всего – это игра в жанре Action / RPG с открытым миром, игра с огромной возможностью выбирать свои поступки, игра, которую можно пройти, уничтожив всё её население. Иными словами, мы делаем то, что мы хотим, и этому способствует игровой мир, который открыт в прямом смысле этого слова. Игрок сам выбирает свои действия и каким образом он будет их совершать, при этом вид будет от первого или третьего лица, по вашему выбору.

А еще Morrowind – это провинция материка Тамриэля.

Что представляет из себя игра Morrowind?

Action / Role playing RPG, т.е. игра, в которой мы делаем то, что хотим, так как игровой мир открыт в прямом смысле этого слова, и игрок сам выбирает какие действия и каким образом он будет совершать, при этом вид будет от первого или третьего лица, по выбору.

Что такое TES (ТЕС)?

The Elder Scrolls — Древние Свитки.

*Вы неправильно понимаете значение Древних Свитков в разговорном тамриэлике.
В этом контексте «писать Древний Свиток» означает «создавать историю»...*

© Майкл Киркбрайд

Серия игр The Elder Scrolls создана компанией [Bethesda Softworks](#) из города Роквилл штата Мериленд.

The Elder Scrolls отличается богатым противоречивым lore, и хорошей базой пользовательских плагинов (модификаций), к этой великолепной серии и принадлежит виновник торжества – Morrowind.

Что такое Tribunal и Bloodmoon?

[Tribunal](#) и [Bloodmoon](#) – официальные дополнения Morrowind. Они включены в состав [МФР](#).

Что такое Morrowind Fullrest Repack (МФР / MFR / M[FR])?

Изначально проект заключался в том, чтобы собрать воедино все самые лучшие ретекстуры и реплейсеры, чтобы сделать идеальную графическую и цельную сборку. Потом в ходе работы были добавлены геймплейные плагины и сборник модов E.V.A., в который я объединяю лучшее, что есть из плагинов, добавляющий новый контент для игры, будь то новое оружие, броня, локация, существа и т.д. Все добавки в виде улучшения геймплея и сборника модов игрок представлены в виду опций при установке, их можно как включать (рекомендация автора), так и не включать.

Что такое модпак EVA, что представляет из себя?

Играйте и все сами увидите, ибо чтобы посмотреть на все, что добавляет этот мод - нужно пройти игру и не раз. Подробнее читайте в разделе о составе сборки.

Что такое МСР?

Это программа Morrowind Code Patch, сделанная для борьбы с багами / ошибками в Морровинд. Текущая версия - 2.1. Включен в состав [МФР](#).

Что такое МГЕ (MGE)?

Это программа Morrowind Graphics Extender, значительно расширяющая графические и не только возможности Морровинд. Включен в состав [МФР](#).

Что такое ГФМ (GMF)?

Это программа General fixes mod, сделанная для борьбы с багами / ошибками в Морровинд.

А какие еще есть игры серии TEC, кроме Morrowind?

Первая игра серии - [Arena](#), вторая игра серии - [Daggerfall](#), четвертая игра серии - [Oblivion](#), пятая игра серии - [Skyrim](#). Также есть онлайн-игра [The Elder Scrolls Online](#) и два спин-оффа [AES Legend: Battlespire](#) и приключения редгарда Сайруса [TES Adventures: Redguard](#).

А я слышал/а, что к Morrowind есть какие-то дополнения...

Да есть, Tribunal и Bloodmoon. Они включены в состав [МФР](#).

Совместим ли M[FR] с Сердцем Хаоса?

К Сердцу Хаоса вообще не рекомендуется подключать какие-либо моды, не сделанные под него. Но, если поставить СХ поверх M[FR] и отключить в лаунчере всё лишнее - получится СХ с похорошевшей графикой. Только не забывайте, что Distant Land не дружит с разрушаемыми зданиями - если вы уничтожите город в СХ, в лодах MGE он останется целым.

Давайте добавим в репак другие дополнения / плагины (текстуры журнала, свитков, меню и т.п.)!

Многие вопросы уже не раз обсуждались. Ретекстуры журнала, свитков, меню высокого разрешения решено было не добавлять, впрочем, вы можете установить их самостоятельно. На счет других дополнений - можно уточнить [на форуме](#).

1.5 - это последняя версия сборки?

На текущий момент – да, но версия будет обновляться через апдейтер по мере появления новых изменений.

Вопросы по геймплею (процессу игры)

Как ввести имя персонажа кириллицей (по-русски)?

Нажмите «Scroll Lock»

У меня пропал прицел

Это может произойти из-за включения/выключения опции Crosshair autohide в MGE XE (вкладка In-Game).

Убедитесь, что опция выключена, затем запустите игру и включите прицел в игровых настройках

Проблема с ключами от рабов в Адамас... Адамастр... в пещере возле Сейда Нин.

...ключ в инвентаре, но дверь к рабам не открывается. Как и вторая дверь внизу пещеры.

Подсказка: ключ в пещере не один. Ищите на ящиках

Вопрос по alMod_Creatures. В readme есть пункт: «делает монстров сильнее с каждым уровнем главного героя»

...означает ли это, что теперь система левелинга в этом плане похожа на Oblivion? (Получается, если я на первом уровне еле убил крысу, то и на десятом тоже еле-еле ее убью, т.к. крыса тоже автоматически прокачается до 10-го уровня?)

Нет. Во-первых, мод не затрагивает животных. Во-вторых, изменения происходят в небольшом диапазоне, и никаких мелких ходячих трупов 50-го уровня с уберхарактеристиками вы на 50-м уровне не встретите. Скрипт просто чуть вносит разнообразие в стати существа, а также немного меняет ему рост (кто-то будет повыше, кто-то будет пониже, кто-то вообще останется со стандартным ростом), который будет для каждого представителя практически уникальный.

Не нападают ассасины Тёмного Братства

Дело в том, что в состав сборки включён плагин на отсрочку нападения Тёмного Братства. Сперва добейтесь успеха, затем за вами обязательно придут люди в тёмно-коричневой униформе.

Технические вопросы

При запуске выдаёт ошибку об отсутствии CD

Проверьте наличие лицензионного диска Morrowind от 1C в DVD-приводе либо его образа в виртуальном приводе. Также проверьте, запускается ли у вас обычный Morrowind (Morrowind.Original.exe). Если тоже нет, значит произошёл сбой в идентификации приводов внутри Windows (может быть вызван программами типа CD-ROM Remover, снимающими защиту с дисков). В таком случае желательно удалить ваш эмулятор приводов (Алкоголь, DaemonTools или другой) и установить его заново. А после удаления поставить бесплатный DaemonTools Lite последней версии (рекомендуется). Также будет лучше, если перед установкой репака вы удалите BCE другие установленные копии Морровинд на компьютере.

Начинаю новую игру, но ничего не происходит. Тёмный экран, только звук идёт.

Просто подождите пару минут. Это не баг, просто игра медленно обрабатывает массив новых данных о мире, в который собирается вас выпустить. У некоторых (в частности бюджетные ноутбуки с nVidia Optimus) игра стартует слишком долго. Для особо нетерпеливых – начинаем новую игру с отключенным MGE XE, проходим канцелярию, сохраняемся, включаем графику — играем.

Как настроить MCR правильно?

Об этом можно почитать [здесь](#). Однако в M[FR] программа уже настроена максимально верно.

Как разобраться в этом MGE с его кучей цифр и букв?

Об этом можно почитать [здесь](#).

Скачал сборку, начал играть, а там слайд-шоу. Почему игра 2002 года тормозит на моём компьютере? Во-первый, нужно быть внимательнее при выборе конфига MGE при инсталляции [МФР](#).

Во-вторых, Morrowind игра преклонных лет с MGE (главный костыль по проседанию FPS) и модами это вам не какие-нибудь новые и хорошо оптимизированные игры (которых, впрочем, весьма немного).

В-третьих, проверьте свой конфиг, может он уже изрядно стар для данной сборки.

А если я хочу установить другие плагины, то что мне делать?

Отличнейший [гайд](#) по установке плагинов. Если вы играете в [МФР](#), лучше уточните о совместимости сборки с желаемым плагином [на форуме](#).

При запуске игры появляется ошибка с последующим вылетом

Проверьте, установлены ли на компьютере:

- **DirectX 9.0c** (если вы отказались от установки при инсталляции игры, можно установить из папки с игрой ..\Extras\dx_setup\DXSETUP.exe).
- **NetFramework 3.5** (если вы отказались от установки при инсталляции игры, можно установить из папки с игрой ..\Extras\dotNetFx35setup.exe).

Часто игра не запускается из-за нехватки нужных библиотек этих приложений.

Вы получили сообщение Windows «d3dx9.dll не найден» или «d3dx9_43.dll was not found»

Это означает, что у вас проблемы с набором файловых библиотек DirectX.

Решение I: Установить или переустановить пакет DirectX.

Взять DirectX9 можно с сайта Microsoft или найти в папке с МФР в подпапке \Extras.

Решение II: Загрузить, скопировать файлы 3dx9.dll или d3dx9_43.dll в папку C:\Windows\System32 если у вас ОС Windows XP, 7, 8 x32. Если 64-разрядная система, то этот путь будет выглядеть так: C:\Windows\SysWOW64\

После этого перезагружаем компьютер.

У меня система Windows 7, 8 с 64-разрядной архитектурой. Не запускается репак, что делать?

- Выставить в MGE и Morrowind запуск от имени администратора.
- Запустить MGE, регенерировать Distand Land по инструкции.
- Написать [на форум](#) и ждать помощи. Так можно нажать на ссылку «Сообщить о баге/ошибке» в апдейтере.

При запуске вылазят ошибки шейдеров (shader), из-за чего игра не запускается или запускается, но с отстойной графикой

Первым делом убедитесь, что в лаунчере (пункт "Опции") отключены пиксельные шейдеры.

Бывает также, что отдельные шейдеры "не дружат" с конкретной видеокартой или её драйверами. В этом случае лучше всего отключить конфликтующие шейдеры. Иногда помогает, если отключить шейдеры, запустить игру, выйти и снова подключить шейдеры. Или отключить MGE, запустить игру, выйти, снова включить MGE. Можете ещё попробовать заменить драйвера на более новую или старую версию.

Возможно, Ваша видеокарта не поддерживает шейдеры версии 3.0 (бывает со старыми картами или встроенной графикой) или некорректно с ними работает. Потому MGE XE, включенный в M[FR], не может задействовать свои функции. Есть несколько способов решить проблему: 1) заменить MGE XE на MGE и включить в его настройках поддержку шейдеров 2.0 (оптимальный вариант); 2) отключить шейдеры или MGE XE (корявый вариант).

На весь экран - белая полоса. Не то линия горизонта, не то уровень воды.

Проблема в разных случаях решается по-разному. В Windows 7, 8 может помочь выставление режима совместимости с Windows XP и запуск игры от имени администратора. Также может помочь замена порядка загрузки шейдеров в настройках MGE XE. Есть ещё один способ: отключить шейдеры в MGE, зайти в игру, выйти, а потом включить снова.

Morrowind в процессе выхода некорректно завершается

К сожалению, конкретного решения данной проблемы нет. Просто завершите программу это не критичная ошибка. Также можно ознакомиться с темой на нашем форуме.

В интерьере с водой (пещера) падает FPS

Отключите в MGE пункт «Underwater Interior Effects».

MGE не запускается: Unsupported Morrowind version

Эта ошибка из-за оригинального Morrowind – в нём нет аддона Bloodmoon, который патчил игру до требуемой версии, поэтому MGE XE подхватил оригинальную копию игры – отсюда и недовольство искомой версией MGE.

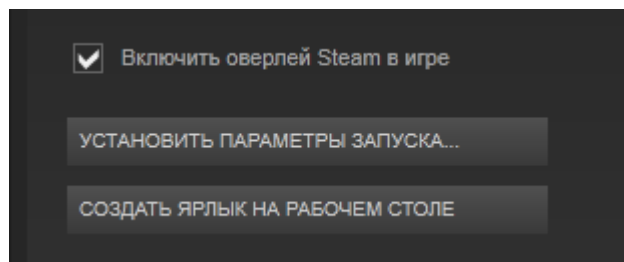
Удалите оригинальный Morrowind, и перезагрузите компьютер. В M[FR] эта ошибка не воспроизводится.

Добавил репак сторонней игрой в Steam, в итоге – чёрный экран

Это из-за конфликта MGE XE и Steam-оверлея, к сожалению, придётся выбирать из двух зол меньшее.

Решение I: Отключите MGE (disable MGE XE in-game).

Решение II: Отключить Steam-оверлей. Свойства игры → Вкладка «Общие» → Снять галочку «Включить оверлей Steam в игре»



Наблюдаю замедление курсора при наведение на содержимое инвентаря

Увеличьте размер файла подкачки (pagefile.sys) на 450-600МБ.

На персонажа в интерьере хуже действует управление. Проблема проявляется в интерьерах

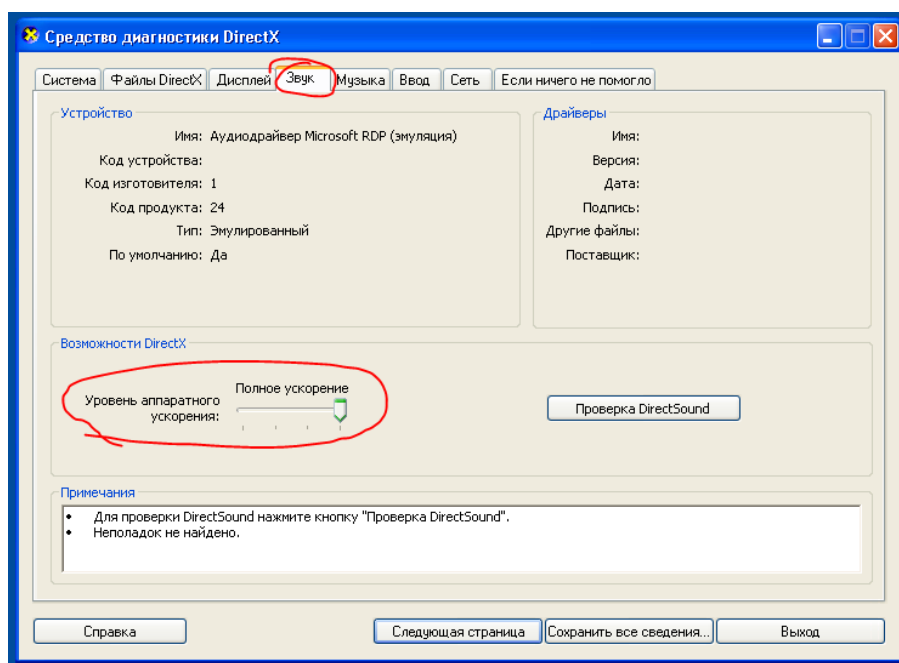
...мышь словно бы тормозит, курсор двигается по экрану гораздо медленнее – чтобы повернуться в сторону приходится дважды или трижды переносить мышь. В экстерьере для разворота персонажа на тот же угол требуется одно короткое движение мышью. Любые действия вроде ударов, каста заклятий, или перехода в вид от первого лица совершаются с 4-5 нажатия кнопки. Это не тормоза – FPS в норме. Это что-то другое, словно бы от клавиатуры не доходят прерывания, и нажатие кнопок не срабатывает. Дело не в клавиатуре – проблема такая только в игре и только в интерьерах.

Решение I:

- Поэкспериментировать с ползунками громкости
- Отключить аппаратное ускорение, если у вас Windows XP

Этот способ действителен для Windows XP, проверить такую манипуляцию в более новых версиях Windows нельзя.

Нужно вызвать нажмите кнопку «Пуск», перейдите к пункту «Выполнить» и ввести **dxdiag** (Средство диагностики DirectX), затем нажмите «ОК». Чтобы подтвердить операцию, перейдите во вкладку «Звук», там будет присутствовать «Уровень аппаратного ускорения» перетащите слайдер на значение «0». Подтвердите все проведенные манипуляции, а затем завершите работу приложения и пере загрузите компьютер.



Решение II: Переустановить операционную систему.

Когда камера движется, происходит искажение и рябь изображения.

Включить **VSync** (Вертикальную синхронизацию) в настройках MGE XE. Также рябь можно убрать с помощью настройки **Mipmap LOD** поменяв значение на 0 вместо -1 (в M[FR] 1.5 по умолчанию выставлен 0).