

Список изменений

Улучшения интерфейса и геймплея

В диалоге армии показывается сопротивление магии героя и частей.

Некромантия и саммонинг получили новое меню (вызывается ALT-E).

При объединении 2 слотов одинаковых монстров с разными бонусами к передвижению бонусы больше не теряются. Получившийся слот имеет средний бонус к передвижению. Это же правило работает для оживленных после битвы монстров и призванных умением призывания (они считаются не имеющими никаких бонусов хода).

Улучшения ИИ

Компьютерные игроки не будут строить Портал призывания в своих замках.

ИИ пытается делить свои армии в зависимости от армии нападающего. Даже против 1 слота встанут 3 слота*.

На высоких уровнях сложности герои ИИ пьют зелье бессмертия перед боем.

Герои и навыки

Значения навыка **Воскрешение** магии жизни теперь составляют 15 / 25 / 35 / 45 / 55% (было 20 / 30 / 40 / 45 / 50%). Изменены формулы расчета кол-ва воскрешенных воинов. Если потери малы – эффективность навыка повышается. С навыком уровня эксперт можно воскресить 1 из 1 убитых, грандмастер (ГМ) – 2 из 2 убитых, ГМ + класс Кардинал – 3 из 3 убитых. Герой, имеющий класс Кардинал, Воскрешение V уровня и артефакты Посох Святого Ранана и Крест жизни, воскрешает 100% воинов, погибших в бою.

Некромантия ослаблена (до 20 / 40 / 60 / 80 / 120 XP + 15% за ур). При этом расширился выбор поднимаемых монстров и появилось меню управления. Вид монстра, поднятого некромантом, зависит теперь от 3 факторов:

1. монстр, выбранный в меню некромантии.

2. уровень владения умением некромантии (Б – скелеты, П – зомби, Э – мумии, М – привидения и гаргульи, ГМ – вампиры и костяные драконы).

3. монстров, убитых армией некроманта в битве (1 ур. – скелеты и зомби, 2 ур. – мумии, привидения и гаргульи, 3 ур. – привидения, гаргульи и вампиры, 4 ур. – вампиры, драконы – костяные драконы. Живые мертвецы, механика и элементали невозможно поднять после битвы ни в каком виде).

Чтобы поднять после битвы костяных драконов (КД) герой должен: выбрать КД в меню некромантии, быть ГМ некромантии и убить драконов.

Вампиры – выбрать вампиров или КД в меню некромантии, [быть ГМ некромантии и убить 4-й уровень] или [быть ГМ магии смерти и убить 3-й уровень].

Привидения – выбрать привидения, вампиров или КД, быть М некромантии и убить 2 уровень.

Гаргульи – выбрать гаргульи, быть М некромантии и убить 2 уровень.

Мумии – выбрать мумии, быть Э некромантии, убить 2 уровень.

Зомби – выбрать зомби, быть А некромантии, убить 1 уровень.

Скелеты – выбрать скелеты, привидения, вампиров или КД, иметь базовую некромантию и убить 1 уровень.

Саммонинг призывает 7 / 14 / 21 / 28 / 42 XP (+10 XP – ? за класс Призывающий + 10 XP за артефакт Цепочка друида) монстров + 15% за уровень. Выбор монстров осуществляется из монстров природы 1 – 3 уровней.

Навык Призывания теперь позволяет выбрать, каких монстров призывать (либо вообще никого). Для этого необходимо перейти в оконный режим, выбрать нужного героя на карте, и в меню Equilibris выбрать, кого призывать.

Combat (Ратное дело) дает 15 / 20 / 30 / 40 / 50 (было 60) к защите героя.

Melee (Рукопашный бой) делит защиту атакуемого монстра на 1,5 / 2,0 / 2,5 / 3,0 / 3,0 (было 1,5 / 2 / 3 / 4 / 4).

С каждым повышением уровня герой получает + 1 к защите.

Герои 1 уровня стартуют со скоростью 5. С каждым пятым повышением уровня герой получает + 1 к скорости.

Собственная защита героя от магии возрастает на 3% каждые 2 уровня. Действует как плащ сопротивления, при этом эффект зависит от уровня героя.

Мана героя возрастает на 1 за каждый уровень.

Мореплавание снижает штраф на посадку-высадку с корабля (100 / 100 / 66 / 33 / 0% для Б, П, Э, М, ГМ вместо 100% на всех уровнях умения, как было раньше).

Тактик дает все больший бонус войскам при росте уровня. Каждый 2 уровень бонус к параметрам монстров растет на 5% от текущего бонуса от умений линейки тактики. То есть герой 25 ур. с тактикой 5555 даст больше бонусов к атаке, защите, скорости и инициативе войск, чем герой 15 ур. с тактикой 5555. Пример – герой 10 ур. с Э атаки даст бонус к атаке монстров $30\% * (1 + 0,05 * (10/2)) = 30\% * 1,25 = 37,5\%$.

Уменьшен коэффициент разницы силы армий для срабатывания **Дипломатии и Шарма** с 3 до 1,25. Лимит опыта героя для умения Шарм поднят до 80 / 160 / 240 / 320 / 400 (было 60 / 120 / 180 / 240 / 300) и лимит вражеской армии поднят до 20 / 35 / 50 / 70 / 90% (было 15 / 20 / 25 / 30 / 45%).

Магия

Исправлена ошибка, когда Снятие Чар (Cancellation) и Отмена Чар (Dispel) воздействовали на монстров, созданных с помощью заклинания Поднять Вампиров, Поднять мертвеца, Зов Смерти и Вызов Бесов.

Изменены заклинания

=== Порядок (Order) ===

Снятие чар	– перемещено с 1 на 2 уровень.
Трусость	– перемещено со 2 на 1 уровень.
Телепортация	– перемещено с 3 на 4 уровень, добавлено поле зрения.
Фантом	– перемещено с 4 на 3 уровень.
Ослепление	– перемещено с 4 на 3 уровень.
Врата города	– 4 уровень, запрещено к кастованию в бою.
Гипноз	– 5 уровень, добавлено поле зрения.

Зеркало боли – 5 уровень. Заклинание теперь игнорирует защиту от магии атакующего героя или отряда. Ограничено 5-ю ходами.

=== Хаос (Chaos) ===

Описание заклинаний Молния, Цепная молния, Удушение и Дезинтеграция теперь отражает тот факт, что урон зависит от удачи цели.

=== Жизнь (Life) ===

Воздаяние – перемещено со 2 на 1 уровень.
Регенерация – ограничена 15 ходами.
Выносливость – перемещена со школы Природы в школу Жизни, 3 уровень.
Массовый экзорцизм – перемещен с 4 на 3 уровень.

=== Смерть (Death) ===

Яд и Чума – ограничены 15 ходами.
Отмена чар – перемещена с 1 на 2 уровень.
Слабость – перемещена с 2 на 1 уровень.
Общая отмена чар – перемещена с 3 на 5 уровень.
Террор – перемещено с 3 на 4 уровень.
Общая слабость – перемещена с 4 на 3 уровень.
Прикосновение вампира – перемещено с 4 на 5 уровень.
Жертва – перемещена с 5 на 4 уровень.
Поднять вампиров – перемещено с 5 на 4 уровень.

=== Природа (Nature) ===

Зыбучие пески – перемещено с 2 на 3 уровень.

Добавлены новые заклинания

=== Порядок (Order) ===

Подрезать крылья, 3 уровень – цель теряет естественную способность летать, скорость и дальность передвижения цели снижаются в 2 раза.

Массовая забывчивость – отключена.

=== Хаос (Chaos) ===

Дым, 1 уровень – создает облако 3x3 м, снижающее все дистанционные атаки через него на 50%.
Здоровье Гидры, 2 уровень – увеличивает здоровье цели на 25% до конца следующего боя.

=== Жизнь (Life) ===

Воскрешение, 5 уровень – оживляет определенное количество очков здоровья убитых монстров. Эффективность заклинания повышается с ростом уровня героя, возрастая с каждым уровнем на 50% быстрее, чем раньше.

=== Смерть (Death) ===

Атака ядом, 2 уровень – атаки цели в ближнем бою становятся ядовитыми. Любая пораженная цель получит урон в 2 раза больший, чем от заклинания Яд 1-го уровня школы Смерти. Атаку ядом нельзя наложить на нежить, механику, элементарей и ядовитые отродья.

Оберег Жизни – на 50% повышает защиту против войск жизни и 50% сопротивление магии жизни.

Старение, 3 уровень – цель наносит на 25% меньше урона, ее рукопашная и стрелковая защита снижается на 20%, скорость и дальность передвижения снижаются вдвое.

Террор, 3 уровень – одна цель в пределах прямой видимости заклинателя пропускает 2 своих следующих действия.

=== Природа (Nature) ===

Выносливость, 2 уровень – увеличивает передвижение армии по карте приключений на 1 день на 3 МР.

Продвинутые классы

В описании Ведьмака убрано неверное требование магии смерти.

Бонус Мастера Гильдии изменен с "игнорировать сопротивление магии" на "уменьшать резист втрое" (ледяная стрела Мастера Гильдии на 100 HP урона заберет 67 HP здоровья у героя со 100% сопротивлением магии).

Артефакты

Щит из чешуи дракона теперь дает армии героя защиту от огня, которая не отображается на экране, но действует даже если юнит двигается.

Описание Креста жизни исправлено – он дает +10% к навыку Воскрешение, а не 5%.

Арбалет снайпера теперь дает герою и войскам способность стрелять без штрафов за расстояние и препятствия

Лук короля эльфов теперь дает дополнительный выстрел армии и дополнительный выстрел герою, если у него есть Archery или продвинутый класс Ranger. Иначе герой не может из него стрелять.

Для Кошелька Золота увеличена скидка на покупку монстров с 10% до 25%.

Стоимость бутылок Жара Ада, Манны, Кислоты повышена до 750.

Исправлен баг с Мечом Ангела. Теперь он увеличивает атаку и защиту героя на 3 и дает армии героя +50% повреждения нежити (ранее бонуса для армии не было).

Добавлены артефакты

Шлем Грифона (Relic) – дает герою неограниченные контратаки.

Дух Уныния (Major) – убирает все эффекты морали, плохие или хорошие, с поля боя. Энтузиазм, Массовое воодушевление, Печаль и Общая Печаль не могут быть применены, пока в битве присутствует Дух Уныния.

Кольцо ведьмы – дает герою возможность в бою забирать ману у вражеских героев или войск в поле зрения.

Строения

=== Общие ===

Цитадель, Замок, Караван: изменена (снижена) стоимость.

=== Порядок (Order) ===

Алтарь Грез, Сокровищница: изменена стоимость.

Для постройки жилища наг сокровищница не требуется.

Для постройки жилища Титанов требуется только цитадель.

Кузница: Зелье бессмертия, восстановления, выносливости, сопротивления огню, кислота, Телескоп, Кольчуга, Топор, Посох.

=== Хаос (Chaos) ===

Для постройки жилища драконов требуется Гильдия магов 3 уровня и пристройка магии смерти.

Кузница: Зелье бессмертия, восстановления, скорости, кислота, вязущая жидкость, Двуручный меч, Арбалет, Латы.

=== Жизнь (Life) ===

Длительность действия конюшни в замке Жизни увеличена с одной недели до двух.

Кузница: Зелье бессмертия, восстановления, кислота, лечебный отвар, вязущая жидкость, Меч, Латы, Арбалет, Телескоп.

=== Смерть (Death) ===

Мавзолей: изменена стоимость. Для строительства Мавзолея теперь требуется Трансформатор нежити.

Для строительства жилища привидений вместо Трансформатора нежити нужен Усилитель некромантии.

Усилитель некромантии влияет на поднятие войск 2 путями – увеличивает часть армии, которую способен поднять некромант и увеличивает его лимит опыта для такого поднятия. Чтобы не усложнять излишне – каждый усилитель некромантии дает герою виртуальный уровень. То есть герой 15 ур. с ГМ некромантии и 2-мя усилителями поднимает убитых врагов так же, как герой 17 ур. с ГМ некромантии и без усилителей.

Кузница: Зелье бессмертия, восстановления, разочарования, кислота, яд, Меч, Лук, Кольчуга, Щит.

=== Природа (Nature) ===

Гильдия следопытов: изменена стоимость.

Священный огонь (Фениксы) требует теперь вместо Портала призывания Консерваторию жизни.

Кузница: Зелье бессмертия, восстановления, крепости, богатыря, кислота, Лук, Кожаные доспехи, Щит, Посох.

=== Сила (Might) ===

Арсенал, Загон: изменена стоимость.

Гаситель Магии теперь действует не только на героев, но и на их армию.

Кузница: Зелье бессмертия, восстановления, выносливости, стремительности, кислота, Топор, Двуручный меч, Кожаные доспехи.

Способности монстров

Способность **Спеллкастер** позволяет монстрам колдовать массовые заклинания, если самих монстров более 5 недельных приростов в одном слоте. У некоторых монстров (в основном у кастующих одно заклинание) запас маны на 2 больше стоимости заклинаний.

=== Порядок (Order) ===

Нагам добавлено свойство Атака в три стороны (как у церберов).

Сила заклинания Изгнание Злых колдуний теперь зависит от их количества в слоте (раньше всегда было 110 хр).

=== Хаос (Chaos) ===

Орки теперь имеют шанс оглушить цель при броске топора (зависит от нанесенного урона) – способность Оглушение выстрелом.

Изменено описание спецспособности Злых глаз – они кроме проклятий школ смерти и хаоса могут колдовать также проклятия школы порядка.

Поднята вероятность блока минотавров с 30% до 40%.

Отдача от Огненного щита ифритов увеличена с 25% до 40%.

Отдача от огненного щита понижена до 33% – ?

=== Смерть (Death) ===

Заклинание Атака ядом не накладывается на Ядовитые отродья.

=== Природа (Nature) ===

Земляные элементали теперь могут передвигаться под землей – способность Телепорт. Они игнорируют зыбучий песок и другие препятствия (которые находятся НА земле а не ПОД ней).

Воздушные элементали теперь имеют способность Игнорировать первый удар.

Слабость осинового гнезда накладывается на нежить, механику и элементалей.

Вероятность ослепления единорога увеличена с 30% до 40%.

=== Сила (Might) ===

Огру-магу добавлены заклинания: Сопротивление магии, Кража энергии, Волшебные оковы, Первый удар, Искры.

Способность Огра-мага изменена с Жажда крови на Маг.

Бешенному быку добавлена способность Удар с разбега.

Способность птиц грома к удару молнией теперь также делает их иммунными к молнии.

Параметры монстров

=== Порядок (Order) ===

Дварв: атака 10 (было 11), защита 13 (было 11).

Золотой голем: урон 9 – 13 (было 8 – 12).

Маг: мана 18 (было 16).

Джин: перемещение 28 (было 30), прирост 5 (было 6), опыт 120 (было 105), сила магии 38% = 15 НР (было 45%).

Нага: перемещение 28, перемещение на карте 26 (было 20), опыт 175 (было 157).

Титан: перемещение на карте 30 (было 22).

=== Хаос (Chaos) ===

Орк: урон 2 – 3 (было 1 – 3).

Минотавр: атака 19 (было 16), защита 18 (было 15), прирост 7 (было 6).

Кошмар: мана 10 (было 6).

Гидра: перемещение 28 (было 22).

Пират: урон 1 – 3 (было 1 – 2), здоровье 12 (было 10), атака 12 (было 11), защита 8 (было 9).

Троглодит: атака 12 (было 11), прирост 25 (было 19).

Тролль: здоровье 50 (было 45), атака 14 (было 16), защита 20 (было 15).

=== Жизнь (Life) ===

Балиста: перемещение 16 (было 8).

Монах: перемещение 22 (было 19).

Крестоносец: здоровье 75 (было 65), перемещение 26 (было 18), прирост 6 (было 5).

Ангел: мана 14 (было 20), воскрешает 90 HP (было 92).

Крестьянин: налоги 2 золотых в день (было 1).

=== Смерть (Death) ===

Скелет: здоровье 10 (было 8).

Ядовитое отродье: перемещение 26 (было 18).

Вампир: атака 27 (было 30), защита 27 (было 30), перемещение 30 (было 38), опыт 275 (было 205).

Дьявол: мана 10 (было 8).

Зомби, Привидение: незначительное изменение опыта (–2 и +2 соответственно).

Мумия: Опыт 28 (было 39), здоровье 40 (было 30), защита 18 (было 16).

Темный Чемпион: кол-во маны увеличено до 24 (было 18).

=== Природа (Nature) ===

Сатир: мана 8 (было 6).

Единорог: здоровье 85 (было 80).

Осиный улей: перемещение 12 (было 8).

Феникс: мана 14 (было 12).

Спрайт: опыт 10 (было 7), прирост 16 (было 23).

Волк: опыт 9 (было 11), прирост 17 (было 16).

Земляной элементаль: опыт 65 (было 77).

Водяной элементаль: опыт 90 (было 73).

Воздушный и огненный элементали: опыт незначительно изменен (+3 и –3 соответственно).

=== Сила (Might) ===

Циклоп: атака 26 (было 30), выстрелы 7 (было 8).

Огр-маг: атака 24 (было 18), защита 22 (было 16), перемещение 24 (было 18), скорость 5 (было 4), мана 5 (было 6), опыт 130 (было 101), прирост 5 (было 6), стоимость 450 (было 350).

Исправление багов

Индикатор морали Лича на карте приключений всегда 0, отражая его мертвую сущность.

Заклинания Первый удар и Удар змеи не могут быть наложены на монстров с врожденным первым ударом.

Ошибка "неправильный файл карты" исправлена.

Заклинание Здоровье Гидры теперь показывается в списке заклинаний, применимых на карте приключений.

Больше не получится использовать баг (или даже чит) с присоединением всего слота дипломатией или шармом.

Верхний ряд просто распускается – ?

Разное

Вместо архива new.h4r для мода используется new_mod.h4r.

Вместо файла настроек current.aor редактор Equilibris использует файл equi.aor.

Меню Призыва и некромантии

Саммон управляется из игрового меню для каждого героя отдельно. Оно должно появляться в игре по Alt+E.

Если не работает – переключитесь в оконный режим и обратно.

Если меню и после этого не появляется по Alt+E, надо проделать следующее. Сначала Alt+Tab, потом нажать и удерживать Alt+E и левую кнопку мыши по Heroes-4 в панели задач. Должно появиться меню.

Продвинутые классы героев

Полное изменение бонуса

Разрушитель (Reaver)	– Волшебное зеркало.
Глава гильдии (Guildmaster)	– Игнорирует магическое сопротивление.
Ниндзя (Ninja)	– при атаке накладывает случайное проклятие.
Мертвый колдун (Lich)	– Нежить

Небольшое изменение бонуса

Следопыт (Ranger)	– способность стрельбы, стрелковая атака +10.
Военачальник (Warlord)	– рукопашная атака +10.
Кардинал (Cardinal)	– воскрешение +15%.
Ворлок (Warlock)	– максимум SP +20, восстанавливает +4 SP в день.

Горячие клавиши

Общее

F4 – переключение оконного / полноэкранного режима.

Окно карты приключений

Alt+N – новый сценарий

Alt+L – загрузить игру

Alt+C – новая кампания

Alt+S – сохранить игру

Alt+O – опции
Alt+M – главное меню
Alt+R – рестарт игры
Alt+E – меню эквилибрис
Esc – выйти
I – информация по сценарию.
M – базар
G – воровская гильдия
P – пазл-карта
K – обзор королевства
Home – центровать экран на текущем выбранном герое или цели
H – выбрать следующего героя

C – направить заклинание
D – защита
W – ожидание
F5 – выбрать рукопашную
F6 – выбрать движение
F7 – выбрать колдовство

B – покупка постройки
H – нанять героя
C – набрать монстров
M – магическая гильдия
S – разделить монстров
L – поместья
Left / Right Arrows – выбор героя / монстров в армии

C – направить заклинание
D – распустить созданий
S – разделить созданий
L – свободное построение
T – плотное построение
Q – построение каре
Left / Right Arrows – выбор героя / монстров в армии
Page Up / Page Down – выбор армии

Left / Right Arrows – переворачивать страницы
Page Up / Page Down – Перемещение по вкладкам заклинаний
D – ударные
S – призывание
U – проклятья

Z – усыпить текущего героя
W – разбудить текущего героя
T – выбрать следующий город
Enter – передвигать (отправить) армию
C – направить заклинание
D – копать
Q – лог квестов
V – смотреть мир
U – переключать наземный / подземный уровни
E – окончить (день)
Arrow Keys – передвигать выбранную армию
Ctrl+Arrow Keys – передвигать карту приключений

Окно боя

F8 – выбрать стрельбу
A – включение / выключение автобоя
O – опции боя
R – отступить
S – сдаться

Окно города

Page Up / Page Down – предыдущий / следующий город
Up Arrow – присоединить посетившую армию
Down Arrow – присоединить гарнизонную армию
Spacebar – обмен армий
Enter – OK (выбрать)

Окно армии

Shift+Page Up / Page Down – прокрутка предметов в рюкзаке
Up Arrow – присоединить посетившую армию
Down Arrow – присоединить гарнизонную армию
Spacebar – обменять гарнизонную и посетившую армии
Enter – принять, взять, согласиться

Книга заклинаний

B – благословения
L – все заклинания
A – приключения
C – бой
I – индекс
T – артефакты

Equilibris 3.55 (Список изменений)

- Окно разделения армий (дипломатия, шарм, рэйз) – второй ряд не умирает – ?
- В диалоге монстра в бою показывается магическое сопротивление.
- Заклинание «Сила дракона» – действие уменьшено до 66%, заклинание перенесено на 4 уровень.
- Заклинание «Молитва» действует на все союзные войска школ природы, жизни, порядка и силы.
- Заклинание «Нечестивая песнь» действует на все вражеские войска всех школ, кроме смерти.
- Заклинание «Прикосновение вампира» перенесено на 4 уровень.
- Заклинание «Поднять вампиров» перенесено на 5 уровень. Увеличена эффективность – герой 20 уровня поднимает 10 вампиров (в оригинальной версии – 8 вампиров).
- Описание некротрансформера для монстров 4 уровня изменено.
- Устранен баг с превращением в некротрансформере мегадраконов в вампиров. Теперь они превращаются в костяных драконов.
- Увеличен опыт Волшебных драконов до 621 (было 612). Теперь они превращаются в костяных драконов.
- Артефакт «Зелье прочности» переименован в «Зелье здоровья Гидры».

Добавлены новые артефакты

- Башмаки левитации – дает герою способность летать на поле боя.
- Амулет боли – на шее, дает герою способность отражать половину полученного вреда атакующему.
- Шлем естественности – дает герою способность снимать с врага все заклинания при ударе или выстреле.

Добавлены новые объекты на карте приключений

- крепостные стены, башни, гарнизоны; тюрьмы; сокровищницы; квест-хаты, в том числе в виде монстров; таверны; декоративные объекты; пустынная тема.