

**HEROES III**  
OF MIGHT AND MAGIC®  
**MASTER OF PUPPETS**



**V.3 BATTERY**

# Введение

Добро пожаловать в руководство по моды **Master of Puppets (MoP)** для игры **Heroes of Might & Magic III**.

Текущая версия мода — **v.3 Battery**. Ей предшествовали две ныне устаревшие версии — v.1 Seek & Destroy и v2. Ride the Lightning.

Несмотря на объем руководства, мы настоятельно рекомендуем прочесть его от начала до конца во избежание неверных представлений или возникновения непредвиденных ситуаций в ходе игрового процесса.

В руководстве приводятся отличия мода от аддона **In the Wake of Gods (WoG)**. Однако, за прошедшие годы, от версии к версии, мод подвергся такому множеству изменений, что перечисление их всех заняло бы на порядок больше страниц, чем здесь представлено, не говоря уже о том, что полностью перечислить отличия от оригинальной игры (Shadow of Death) почти невозможно. Посему здесь представлены лишь наиболее заметные и требующие внимания изменения.

Вы можете задать вопросы, узнать больше информации о моде и его будущем, посмотреть скриншоты и видеоролики, скачать последние патчи и т. д. на официальном сайте проекта — [mop-drew.ru](http://mop-drew.ru).

## Системные требования

Для нормальной работы мода требуется компьютер, оснащенный процессором, поддерживающим наборы инструкций вплоть до SSE2 включительно. Если вам не известно, что это такое, то расслабьтесь: подавляющее большинство современных (и не очень) компьютеров поддерживает эти инструкции.

Другие требования к параметрам конфигурации компьютера не отличаются от таковых, предусмотренных для «Shadow of Death» (SoD).

Работа мода была проверена только на Windows XP и 7. Вероятнее всего, мод играбелен на промежуточных и более ранних версиях Windows. Каких-либо гарантий стабильной работы мода на других ОС (даже в режиме эмуляции) у нас нет.

## Установка, обновление и удаление

Установка мода осуществляется простой распаковкой SFX-архива инсталляции в каталог вашей версии Heroes III. Это может быть SoD, Полное Собрание, WoG, TE и некоторые другие более поздние аддоны и модификации. При этом, будучи установленным, мод не заменяет и не удаляет чужие ресурсы, никак не мешает запуску оригинальной игры и установленных дополнений.

Недопустима установка мода на «Возрождение Эрафии» (RoE) или «Клинок Армагеддона» (AB), а также предыдущие версии самого мода.

Время от времени (особенно часто — сразу после релиза новой версии) в моде, как и в любой игре, отыскиваются ошибки и неточности. Тогда возникает необходимость в обновлении продукта. Обновление также представляет собой небольшой SFX-архив, распаковываемый вышеуказанным способом. При этом, хотя обновления имеют свои даты, это вовсе не означает, что их надо обязательно ставить друг на друга последовательно — актуальным всегда является самый поздний патч, содержащий все исправления, внесенные после релиза.

Скачать обновление (если оно уже появилось) вы можете с официального сайта из следующей директории — <http://mop-drew.ru/d/>. После установки каждого обновления в [последний раздел настоящего руководства](#) добавляется описание внесенных исправлений, маркированное датой обновления.

Также вы всегда можете посмотреть текущие версии мода и патча по правому клику на кнопке «Credits» в главном меню игры.

Если по каким-либо причинам вам потребовалось удалить мод, но при этом не затронуть оригинальную игру и другие дополнения, расположенные в том же каталоге, то стоит запустить **MoPuninstall.bat**. Это полностью удалит ресурсы мода с вашего компьютера.

## Направленность мода

Master Of Puppets (MoP) — **глобальный мод**, затрагивающий почти все элементы геймплея оригинальной игры. Порой можно услышать мнения, что это «другие Герои», «не Герои» или даже «другая игра». Что есть правда — судить не нам, хотя сохранение оригинальной атмосферы, оригинального баланса, создание классического мода и т. д. никогда не являлось для разработчиков рамками их творчества.

В основном, мод предназначен для игры на случайных картах против искусственного интеллекта (ИИ). Игра против человека возможна в режиме «Хот-сит» (сетевой режим мод, в силу его многих особенностей, не поддерживает). Также следует иметь в виду, что мод обрабатывает карты только своего формата и конвертация других карт в этот формат почти всегда будет обречена на провал из-за различия в номерах артефактов и подтипах объектов. Авторских же карт для мода пока не создано, хотя редактор для этого есть.

Мод изначально создавался на платформе In the Wake of Gods (WoG) и хотя отчасти является его продолжением в сфере количественных изменений, по сути имеет с ним мало общего. Прежде всего, это не конструктор, который любой может изменить на свой вкус, а игра со своими, часто незыблемыми правилами. Хотя возможность редактировать ресурсы игры с помощью различных программ никуда не пропала, хотя мод включает в себя [редактор существ](#), [редактор заклинаний](#) и

[редактор городов](#), хотя в нём и есть возможность подключения пользовательских плагинов — все это стоит очень далеко от тотальной опциональности WoG с возможностью использования его как базы для создания собственного мода.

Никаких особых, специальных целей, кроме одной — сделать игру интереснее и разнообразнее — перед нами не стояло. Подчас это можно назвать даже «моддингом ради моддинга». Тем не менее, даже при первом знакомстве с модом можно выделить несколько направлений, по которым велась работа.

1. Конечно, без какого-либо **баланса** ни одна игра не может быть интересной, так как заставит пользоваться раз и навсегда заученной тактикой, которая, в конце концов, надоест. В то же время, баланс — понятие растяжимое и зависит от мастерства игрока и его личных предпочтений. В общем, это настолько сложное и всезатрагивающее понятие, что никакие теории и формулы не способны дать по нему однозначных решений. Идеала здесь не достичь, да мы особо и не пытались. Как-их-то сверхсложных математических расчетов не велось, корректировки вносились «на глазок», тестировались в игре, правились снова. Были взвешены и разобраны мнения игроков, проходили дискуссии и совещания. И, в принципе, это принесло свои плоды — ведь никакие расчеты не могут сравниться с реально отыгранными партиями.

Стоит отметить, что баланс мода, в целом, представляет собой более сложное и неоднозначное явление относительно оригинала. Связано это как с самим фактом того, что мод более сложен, так и с принципами, по которым он балансировался. Вместо популярного «урезания», ослабления самых сильных вещей, в моде чаще практикуется обратный путь — усиление, «подтягивание» слабых сторон до уровня сильных.

2. Ни один мод не может обойтись без **нововведений** — того, что составляет его фундамент и квинтэссенцию, того, что отличает его от оригинала и других модификаций.

Идеи, реализованные в моде, черпались буквально отовсюду, не исключая, естественно, голов самих разработчиков. Были отобраны лучшие, с точки зрения команды, вещи. Многие идеи были творчески обработаны, уже реализованные — пересматривались и корректировались множество раз ради гармоничного внедрения новшеств и их сбалансированности.

3. После долгих лет, прошедших после выхода последней части Heroes III, изученной вдоль и поперек, хочется увидеть что-то новое на карте приключений, получить удовольствие от обладания доселе невиданной штукой или даже испытать шок от удара неизвестным заклинанием, наколдованным врагом. Говоря кратко, хочется **количественных изменений**. И тут мод предлагает очень богатый ассортимент: новые существа, артефакты, заклинания, хранилища существ, объекты, накладные ландшафты, а также некоторые другие, уникальные для мода вещи.

4. Еще один немаловажный аспект — **интерфейсные улучшения**. Человек, играющий в SoD, подчас даже не осознает, насколько беден, неудобен, непродуман и попросту недружелюбен интерфейс оригинальных Heroes III, сколько лишних телодвижений приходится совершать игроку практически ежеминутно. Отсутствуют многие элементарные, казалось бы, вещи. Естественно, обходить стороной эти проблемы мы не стали и постарались предоставить игроку максимум комфорта.

5. Играя против искусственного интеллекта на случайных картах, довольно быстро приходишь к выводу, что даже высший уровень сложности не является помехой для относительно легкой победы над ним. Победа же лишь тогда приносит удовольствие, когда она одержана над сильным противником. Поэтому **усиление ИИ** стало еще одним направлением проекта. К сожалению, сделать ИИ «умнее» почти невозможно — для этого потребовалось бы переписать большую долю кода оригинальной игры. Тем не менее, и в этом у мода есть небольшие подвижки. А вот сделать ИИ просто сильнее — задача гораздо более простая, и в моде опробованы различные методы ее решения. Часто эти методы можно назвать грубыми, но ради справедливости стоит сказать, что даже разработчики коммерческих проектов частенько прибегают к подобным ухищрениям.

6. Если графику SoD можно назвать, в целом, качественной и профессиональной для своего времени, то графический контент WoG представляет собой ворох неписывающихся в игру элементов, взятых из других игр, а также реализацию воистину ужасных методов перекраски существ и их гибридизации. У многих людей это вызывает такое сильное отвращение, что они даже не могут найти в себе силы познакомиться поближе с этой, на самом деле, замечательной модификацией. Конечно, с подобным уродством надо бороться, заниматься **улучшением графики**, а вернее — заменой ее на более подходящую. К сожалению, на данный момент в команде разработчиков нет ни художника, ни моделлера, так что замены существ, объектов и прочего осуществляются применением ресурсов, тоже взятых из других игр. Поэтому графика мода может, в свою очередь, вызвать у кого-то неприятие. На это можно сказать только то, что мы работаем согласно правилу «Если не идеально, то хотя бы лучше, чем было».

7. Наконец, одним из приоритетных направлений мода является **устранение багов** — как оригинальной игры, так и WoG, так и, естественно, своих собственных.

## Редактор карт

В связи с направленностью мода (случайные карты), работы над редактором было проведено гораздо меньше, чем над самой игрой, что сильно отразилось на недостатках редактора. Вот их перечень:

- 1) Генерация случайных карт пока не работает.
  - 2) Справка не обновлена, поэтому информация по правому клику на новых объектах часто неверна.
  - 3) Новые заклинания недоступны.
  - 4) В меню «Спецификация карты» - «Артефакты» доступны далеко не все артефакты.
  - 5) [Некротрон](#) недоступен в дереве построек Некрополиса.
- Возможны и другие недостатки.

# Интерфейс

Интерфейс мода настолько насыщен, что поначалу может вызвать ощущение сложности и перегруженности — особенно у человека, привыкшего к довольно бедной функциональности интерфейса SoD. Тем не менее, после краткого периода адаптации к новым элементам, возвращение к оригиналу становится почти невыносимым — в силу того, что мод уже очень четко дал понять, чего в игре не хватало.

При улучшении интерфейса мы прежде всего заботились о наглядности и ясности изменений в нем. Это, в частности, отразилось на том, что в моде много новых кнопок и не так много каких-то хитрых комбинаций по мышью и клавишам (по сравнению с другими дополнениями). Ведь ни для кого не секрет, что не только комбинации, но даже горячие клавиши обречены на неизвестность среди львиной доли игроков — из-за своей неочевидности. Кнопками же пользуются все, ибо они видны непосредственно.

Впрочем, интерфейс мода достаточно гибок и отдает дань личным предпочтениям игрока: часто одно и то же действие в нем можно выполнить различными способами — кликами, колесом мыши или клавишами.

Другой аспект — естественная справка. Большинство новых элементов, как и старых, снабжено подсказками, появляющимися при наведении мыши и по правому клику (ПКМ) на элементе. Это обеспечивает легкое обучение и привыкание к новым элементам, частично избавляя даже от необходимости создания данного руководства.

Некоторые общие моменты:

1) При введении текста в диалоги вы можете переключать язык в системе и вводить как русские, так и английские символы. Также вы можете вставлять текст из буфера обмена в окно ввода по нажатию **Ctrl+V**.

2) Почти все ползунки в диалогах и сообщениях можно прокручивать колесом мыши.

3) Вы можете контролировать громкость музыки по левым клавишам «-» и «+», а громкость эффектов — по правым клавишам «<-» и «>+» (цифровая клавиатура).

4) Во всех сообщениях, предлагающих выбор из двух картинок, вы можете осуществить выбор двойным кликом на нужной картинке. Также вы можете выбрать нужный навык двойным кликом при повышении уровня героя и Командира.

5) Вы можете регулировать скорость передвижения компьютерного оппонента во время его хода по клавишам 2-5.

6) Вы всегда можете вызвать данный мануал по нажатию клавиши F1, по нажатию кнопки «Help» → «On Line Manual» в меню верхнего уровня (оконный режим игры) или по кнопке "Мануал" в главном меню игры — при условии, что у вас с файлами .pdf ассоциирована какая-либо программа (скажем, **Adobe Reader** или **Foxit Reader**).

## Главное меню

При первом запуске мода вы увидите сообщение, предлагающее вам выбрать язык игры. В зависимости от вашего выбора будут использованы соответствующие файлы локализации. Однако, это не значит, что однажды выбрав язык, вы никогда более не сможете изменить его в установленной игре: язык как игры, так и редактора карт легко можно изменить в любой из трёх программ мода - [редакторе существ](#), [редакторе заклинаний](#) и [редакторе городов](#).

Начнем с того, что в главном меню появилась большая, хотя и поначалу невидимая кнопка — «System Options». Скрыта она только для красоты, чтобы не загромождать меню. Обнаружить ее легко, наведя мышью на пространство в центре меню. Диалог, открывающийся при нажатии на нее, позволяет настроить большинство общих параметров игры еще до старта карты.

На следующей вкладке при нажатии на кнопку «Campaign» сразу открывается меню выбора пользовательской кампании. Выбора кампаний WoG, RoE и AB больше нет, так как эти кампании все равно несовместимы с модом.

Кнопка "Мануал" открывает текущее руководство.

Нажав «Сетевая игра» и выбрав режим «Хот-сит», мы попадаем в улучшенный диалог многопользовательской игры. Имена игроков введены сразу, но доступны для редактирования. Внизу же видны кнопки выбора количества игроков. Если стереть одно имя в списке, то деактивируется кнопка «8», если стереть еще одно — кнопка «7» и т. д.

Выбрав режим одиночной или многопользовательской игры, переходим к настройкам карты. Сверху видим кнопку «Шаблон случайной карты», а над ней — поле ввода. Нажав на кнопку, вы увидите выпадающий список с названиями шаблонов случайных карт, находящихся в папке Data\MoP\Templates. Как в поле ввода, так и в списке шаблоны отображаются без расширения \*.txt. Оригинальный файл игры, используемый по умолчанию, называется —default—.txt. Вы можете как выбрать файл с помощью кнопки, так и ввести его название вручную. Также вы можете использовать свои подпапки в папке Templates, набрав в окне ввода, например, "MyRMG/шаблон". Максимальная длина названия файла шаблона — 18 символов. В случае, если файла не существует, игра выдаст соответствующее сообщение. Информация о файле шаблона сохраняется в игре и видна в информации о сценарии. Также она сохраняется во внешнем файле, так что при следующем открытии вкладки в поле будет последний введенный текст.

Снизу можно увидеть кнопку «Опции MoP» (горячая клавиша «O»), открывающую диалог опций мода, о котором будет рассказано в следующем разделе.

Открыв вкладку настроек случайной карты, можно обратить внимание на кнопку «Установить командные соглашения» (горячая клавиша «T»), которая открывает окно, позволяющее удобно и наглядно настроить союзы в игре.

Ниже расположены галочки выбора типов дорог. Тип дорог на карте будет выбран случайно из отмеченных. Если вы хотите выбрать какой-то один определенный тип — просто снимите галочки с двух остальных. Если хотите создать карту без дорог — снимите все галочки. Информация о выбранных типах будет сохранена во внешнем файле и загружена в диалог при следующем открытии вкладки.

ПКМ на героя, выбранном в качестве исходного, открывает окно с его [большим портретом](#) и подробной информацией

о стартовых характеристиках героя.

ПКМ на городе, выбранном в качестве исходного, открывает окно с информацией о стандартном составе обитателей города и доступных [альтернативах](#).

В отличие от других диалогов и сообщений, скроллинг ползунка «Продолжительность хода игрока» в меню дополнительных опций карты не работает. Отключен он намеренно, чтобы не мешать более полезному функционалу — скроллингу списков стартовых героев, городов и бонусов. Для этого следует просто навести курсор на необходимый список и покрутить колесо мыши. Также работает скроллинг списка карт и сохранений.

## Опции и настройки

Диалог «Опции Master Of Puppets» включает в себя управление элементами геймплея, которые, по мнению разработчиков и самих игроков, являются слишком спорными, чтобы быть намертво включенными в мод или удаленными из него безвозвратно. Кроме того, некоторые из этих вещей, будь они неотключаемыми, могли бы помешать разработке авторского сценария.

Описание каждой опции можно получить по ПКМ на ее квадратике-галочке. Но тут все же не помешают дополнительные пояснения:

**1. Опыт существ** остался в моде как наследие WoG. Принцип его работы остался тем же, только способности, получаемые существами, были исправлены и скорректированы — в целом, в сторону уменьшения количества, дабы не превращать бой в сущий хаос случайностей. Диалог опыта существ был заменен на более соответствующий игровому стилю.

Это единственная опция, для которой возможны три варианта: 1) без опыта, 2) с опытом и получением способностей, 3) с опытом, но без получения способностей.

Если выбран вариант 2 или 3, все герои со старта, включая ненаятых, будут иметь Знамя Полководца. Также в этом случае включается кнопка «Настроить» той же опции, где можно выбрать тип модификатора получения опыта.

Также при включении этой опции любые существа, не имеющие хозяина, будут иметь в битве опыт, равный (Текущий\_день-1)\*(500\*Сложность игры) до предела в миллион.

**2. Командиры** также перешли в мод из WoG и тоже почти не подверглись изменениям. Были лишь изменены способности, заменена графика, диалоговое окно заменено на более соответствующее игровому стилю (в диалоге при повышении уровня вы можете выбрать нужный навык двойным кликом по иконке). При включенной опции герои со старта будут иметь командиров, без необходимости их найма, а на карте, в зависимости от ее размеров и наличия подземелья, будет размещено от 4-х до 32-х Камней Силы.

**3. О Найме существ специалистами** подробно рассказано в [разделе «Герои»](#).

**4. Смешанные нейтралы** позволяют разнообразить и усложнить битвы против стоящих на карте отрядов существ, которые в противном случае часто сводятся к простой резне. Принципы формирования смешанных нейтралов:

- на уровнях сложности игры 80% и 100% к монстрам добавляется стек того же мировоззрения уровня -1 от исходного.
- на 130% и 160% к монстрам добавляется стек того же мировоззрения уровня -1 и стек того же мировоззрения уровня +1 от исходного.
- на 200% к монстрам добавляются 2 стека того же мировоззрения уровня -1 и -2 и стек того же мировоззрения уровня +1 от исходного.

Каждый дополнительный стек монстров добавляется из расчета 1/2 суммарной [Fight Value](#) изначального отряда. Если для изначального типа не существует «напарника» (например, -1 уровня для существ первого уровня) – дополнительный стек не появится вообще. Если [Fight Value](#) не хватает даже на одно существо дополнительного стека – он не появится, пока при естественном увеличении численности отряда на карте не будет достигнуто необходимое значение.

Появляющиеся в «месяц монстра» существа на карте также становятся смешанными нейтралами.

Дипломатией герой может присоединить лишь заглавный (изначальный) отряд смешанных нейтралов, остальные после этого исчезают.

**5. Повторное посещение мест обучения** делает соответствующие объекты для героя более полезными и значимыми, хотя в то же время усложняет герою жизнь беготней за ежемесячными бонусами. Также, при многократном посещении мест обучения в затяжной игре возрастает риск, что первичные параметры героя, перешагнув порог в 127, уйдут в минус.

**6. Раскопки** являются попыткой заменить поиск Грааля по обелискам увлекательным копанием (обычно второстепенными героями) с нахождением в земле самых различных артефактов или ресурсов. Условия копания остались теми же, с теми же затратами времени и очков хода. Шанс находки довольно невелик (всего лишь 5%), но можно как найти в один день три артефакта разными героями, так и не найти ничего, перепахивая местность три месяца подряд. Бонусы в клетках карты определяются с самого начала игры, так что вы не можете изменить что-либо перезагрузками.

Наличие у героя Лопаты Кладоискателя увеличивает шанс находки вдвое (10%).

**7. Отключение экрана загрузки карты** является в значительной мере декоративной опцией, иногда позволяющей лучше отследить изменения на карте приключений при рестарте сценария.

**8. Бродячий Волшебник** описан в разделе [«Объекты»](#).

**9. Рейд-боссы** размещаются по всей карте в каждом свободном и лишенном дорог участке размером 5x5 клеток. Такие участки встречаются довольно редко, так что и рейд-боссов на случайной карте бывает мало. Однако, по мере расчищения героями карты таких локаций может стать больше, что создаст благоприятные условия для нового появления рейд-боссов, которое происходит в последний день каждого месяца.

Рейд-боссы являются одним из самых спорных нововведений мода, чья значимость может зависеть от других условий. Подробнее о них можно прочесть в [соответствующем разделе](#).

**10. Усиления ИИ** — группа настроек, призванных сделать более тяжелой игру против компьютерных оппонентов. Включает в себя:

- 1) Множитель боевого опыта — число, на которое будет умножаться опыт, полученный ИИ-героем за битву.
- 2) Проценты от боевого опыта, получаемые героями того же игрока — кол-во опыта, начисляемого коллегам героя после битвы одного из них. То есть, раскочка одного героя ведёт к раскочке всех остальных принадлежащих игроку. Чтобы задать проценты опыта, можно как воспользоваться стрелочками, так и колёсиком мыши, так и ввести число непосредственно. Максимальное значение составляет 255% (то есть, коллеги героя получают больше самого героя). Опция связана с предыдущей: проценты опыта берутся от количества с задействованным множителем.
- 3) Множитель стартовой армии — число, на которое будет умножено количество существ во всех отрядах стартовой армии ИИ-героев.
- 4) Видение всей карты — это значит, что ИИ-игроку будет с самого начала открыта вся карта и никакие последующие её затмения ему не помешают.
- 5) Бесконечные ресурсы: каждый день количество всех ресурсов ИИ-игрока будет устанавливаться на 1.000.000, что сильно облегчает ему жизнь и может чрезвычайно усложнить игру для человека. При бесконечных ресурсах ИИ скупает всех доступных ему существ в городах и двеллингах, что может привести к огромным армиям у его героев.

**11. Накопление существ во внешних жилищах** — видоизмененная опция WoG, позволяющая нанимать существ в жилищах (8-го уровня — включительно) в любой момент времени, не беспокоясь о том, что в начале новой недели предыдущий их прирост исчезнет. Однако теперь накопление происходит только в жилищах, имеющих хозяина, что исключает обнаружение в конце игры нейтральных двеллингов с огромным запасом существ, чья покупка может кардинально изменить распределение сил.

**12. Накопление охраны во внешних жилищах** подвержено тем же критериям, что и предыдущая опция.

**13. Замена свитков на золото** позволит избавиться от обычно многочисленных и малополезных свитков с повторяющимися заклинаниями, лежащих на карте.

**14. Нет прироста от внешних жилищ** — балансирующая, хотя и непривычная опция, устраняющая нелогичную ситуацию, согласно которой одно жилище увеличивает прирост существа, обитающего в нем, во всех городах игрока. Причем суммарный прирост от жилищ в городах может перекрывать прирост в самом жилище в разы.

**15. Удаление банков существ после разграбления** избавляет игрока от необходимости перезагружаться после посещения пустого хранилища существ, на прибытие к которому были затрачены очки хода. Также оно освобождает дополнительное пространство на карте, которое может быть использовано для возведения новых городов. Однако, оно также может открыть неожиданные проходы между локациями (особенно на карте-сценарии), что чревато преждевременным началом боевых действий между игроками.

Если опция включена, после разграбления будут удаляться все объекты типа 16, а также Склеп, Покинутый Корабль, Кораблекрушение и Утопия Драконов.

**16. Особые земли** — если опция включена, то на карте будет размещено несколько «заплаток» специальных ландшафтов. Чтобы исключить появление отдельных ландшафтов, следует нажать кнопку «Выбрать» и снять соответствующие галочки.

**17. Улучшение 7-го уровня существ** позволяет вам превращать существ 7-го уровня городов в созданий 8-го уровня. Преобразование возможно лишь в Форте на Холме или в [Арке Генезиса](#).

**18. Альтернативные существа в городах** — см. [Альтернативы](#).

**19. Союз компьютеров** поможет вам в облегчении настройки союзов, если вы любите воевать в одиночку с компьютерными игроками, объединенными против вас в единую коалицию.

**20. Автосейвер** включает в себя две опции — сохранения в начале дня под шаблоном «@Имя\_игрока@\_@день\_недели@\_Begin» и сохранения в конце дня под шаблоном «@Имя\_игрока@\_@день\_недели@\_End». Вторая опция замещает собой обычное автосохранение.

Автосохранения работают лишь для игроков-людей.

**21. Запрет жилищ 4-7 уровня в городах** создаёт особые условия игры, в которых будут особо цениться внешние жилища, в том числе — нейтральные.

**22. Запрет улучшенных жилищ в городах** позволит вам играть в особых условиях, когда улучшить существ можно будет лишь в Форте на Холме или Арке Генезиса.

**23. Нейтралы не сбегают** — как ясно из названия, опция запрещает отрядам существ на карте сбегать от героя. Используйте, если вам надоело постоянное появление в игре предложения догнать струсивших врагов.

**24. Чёрный Маг** описан в разделе [«Объекты»](#).

Как и предыдущая, опция не разрушает здания, если они были выставлены городу редактором карт.

Помимо галочек опций, внизу диалога можно заметить четыре кнопки:

**1. Запрет артефактов** позволяет исключить появление в игре некоторых артефактов — в силу их дисбалансности, ненужности или просто для создания особых условий игры. Запрещенные артефакты не появятся на карте, не будут выданы герою в качестве стартового бонуса, не могут быть выкопаны, не будут встречаться в Утопиях, у Торговцев Артефактами, на Черных Рынках, в Сундуках Сокровищ и т. д. Иными словами, если артефакт не был намеренно помещен на карту ее создателем, он не встретится в игре никогда.

Вы можете запрещать артефакты как поодиночке, так и группами. А по ПКМ на артефакте вы можете посмотреть его описание.

Запрет сборных артефактов — это запрет на их сборку (сами сборники перманентно запрещены). Если на карту был помещен сборный артефакт, он будет функционировать нормально, но если его разобрать, то собрать обратно уже не получится.

Если оставить артефакт в диалоге незапрещенным, но запрещенным в настройках карты — он будет запрещен. Если артефакт запрещен в диалоге — он будет запрещен всегда.

Некоторые артефакты будут запрещаться автоматически — при условиях, делающих их применение бесполезным:

- 1) Знамя Полководца запрещается всегда, если опция «Опыт существ» отключена.
- 2) Артефакты командиров запрещаются всегда, если опция «Командиры» отключена.
- 3) Лопата Кладоискателя запрещается всегда, если опция «Раскопки» отключена.
- 4) Лампада и Каска Шахтера запрещаются всегда, если карта не имеет подземелья.
- 5) Запрет [Обручального Кольца](#) запрещает его принудительное размещение на карте (для более высокой вероятности проведения Свадьбы).

**2. Запрет заклинаний** позволяет проделывать то же самое, что описано выше, но с заклинаниями. Так как заклинаний в игре пока еще не очень много, то в диалог запрета уместились они все (кроме перманентно запрещенного Грома Титанов). Запрещенные заклинания не появятся в Гильдиях Магов, Магических Святынях, у Ученых и т. д. — если только они не были установлены создателем карты.

Заклинание Факел будет запрещено всегда, если карта не имеет подземелья.

Внизу диалога находится галочка «Запретить получение от артефактов». Если установить эту опцию, то запрещенные заклинания не смогут быть выданы артефактами. К примеру, Армагеддон не будет выдан герою ни Фолиантом Магии Огня, ни Шляпой Оратора, ни даже Клинком Армагеддона. Нельзя запретить получение от артефактов лишь тех заклинаний, которые имеют флаг «от артефакта». Такое заклинание в игре лишь одно — Гром Титанов, но вы можете исправить ситуацию с помощью [редактора заклинаний](#).

Кстати говоря, в официальной справке по Героям сказано, что заклинания, запрещенные в настройках карты, не могут быть выданы артефактами. Но на практике (по крайней мере, в SoD) этого никогда не наблюдалось. Так что введеную в мод опцию можно считать исправлением бага оригинальной игры.

Запрет слишком большого количества заклинаний может привести к вылету игры (из-за невозможности установки заклинания объектам). По-видимому, об этой проблеме знали и разработчики, и поэтому сделали так, чтобы в настройках карты невозможно было снять галочки со всех заклинаний.

**3. Инструменты модификации.** Данная кнопка открывает диалог, из которого можно запустить любой из трёх инструментов мода: [редактор существ](#), [редактор заклинаний](#) и [редактор городов](#). Все эти программы находятся в папке Data/MoP/Tools.

Если в момент запуска программы игра была в полноэкранном режиме — она автоматически перейдет в оконный режим для нормального отображения редактора. То же самое происходит при нажатии следующей кнопки.

**4. Открыть MoP.ini.** Эта кнопка открывает внешний файл конфигурации — MoP.ini из папки Data/MoP — для его редактирования с помощью обычного Блокнота. Этот файл содержит в себе некоторые дополнительные настройки и пока имеет три секции:

1) Settings — это системные опции, которые ранее игра прописывала в реестр. Теперь у мода привязки к реестру нет и в установленном состоянии его можно спокойно переносить на другой компьютер, не беспокоясь о сбросе настроек.

Из изменений в составе опций стоит отметить, что опция Animate Spellbook исчезла в связи с заменой диалога Книги Заклинаний на новый, но зато появились две новые опции — FPS Patch и Clip Cursor.

2) Chat settings — настройка цвета и шрифта для отображения чат-сообщений на карте приключений. Цвет шрифта берется из геройской палитры game.pal (например, 1 — белый, 2 — желтый и т.д.). Название шрифта (файла .fnt) необходимо указать прямо. В моде доступно более десятка шрифтов, но по умолчанию установлен шрифт chat.fnt с черным фоном — как наиболее читабельный на пестрой карте приключений.

3) AI-names — имена, предусмотренные для ИИ-игроков. Теперь слово «Компьютер» в качестве имени ИИ-игрока видно только в настройках карты, с началом новой игры все компьютерные игроки получают имена из MoP.ini.

## Карта приключений

Прежде всего, опишем назначение новых кнопок (если у кнопки есть горячая клавиша — она указывается в скобках):

 **Справка по существам (F2).** Открывает диалог, предоставляющий информацию обо всех существах мода в виде прокручиваемого списка. Помимо выбора существа из списка, в диалоге вы можете выбрать его фракцию (можно клавишами «←» и «→»), узнать, какие существа обитают к выбранному городе (правый клик на фракции), посмотреть способности опыта существа (клик на его портрете).

 **Гильдия Воров (G).** Открывает стандартный диалог Гильдии Воров, который ранее был доступен только в Таверне или соответствующем объекте.



**Информация о сценарии (I).** Открывает стандартный диалог информации о стартовых настройках карты.



**Просмотр мира (V).** Открывает стандартный диалог просмотра карты приключений в уменьшенном масштабе с выделением наиболее значимых объектов.



**Просмотр последних событий (X).** Совершает стандартное действие просмотра перемещения героев других игроков перед началом вашего хода.



**Просмотр своего хода (Y).** Показывает перемещения ваших героев, произошедшие на этом ходу. В первый день игры не работает.



**Настройка горячих клавиш заклинаний (A).** Данная кнопка становится доступной только тогда, когда игрок выбрал героя. Она открывает диалог, позволяющий ассоциировать с клавишей от 1 до 0 колдовство определенного заклина-

ния. В диалоге вы можете выбирать заклинание из списка как с помощью боковых стрелочек, так и с помощью колеса мыши, если курсор наведен на заклинание. Кроме того, диалог является своеобразной «мини-книжкой»: по ПКМ на заклинании можно посмотреть его описание, а по ЛКМ — наколдовать.

По ПКМ на кнопке будут показаны текущие настройки горячих клавиш.

Настройки являются индивидуальными для каждого игрока (не героя!). Если выход из диалога был осуществлен не по нажатию на кнопку «Отмена», установки будут сохранены во внешний файл для дальнейшего использования.



**Строительство.** Открывает диалог выбора города для его строительства на открытой местности.



**Рынок.** Открывает стандартный диалог обмена ресурсов и передачи их другим игрокам.

Следует отметить, что во вкладке передачи ресурсов Рынка появилась большая центральная кнопка, позволяющая передать все ресурсы по одному нажатию на нее.



**Раскопки (D).** Позволяет герою проводить [раскопки](#) в поисках ресурсов и артефактов.

Наведя мышью на список героев или городов, вы можете скроллить его колесиком.

Наведя мышью на конкретного героя, вы получите внизу подсказку о текущих и максимальных очках его передвижения.

По ПКМ на шкале маны героя (синяя) вы получите информацию о количестве имеющихся у него очков заклинаний. По ПКМ на шкале очков передвижения героя (зеленая) вы получите количество этих очков. Ту же информацию, но для выбранного героя, вы получите по ПКМ на кнопке «Переместить героя».

На каждом городе в их списке можно увидеть «молнию» - значок, имеющий фиолетовый, желтый или зеленый цвет. Этот значок сообщает о настроении жителей города (плохое — нейтральное — хорошее). Подробнее об этом можно прочесть в разделе [«Социальная политика»](#).

Переходим к окну статуса (окошко в правом нижнем углу панели).

Кликнув на имени героя или названии города, его можно переименовать. Если поле ввода оставить пустым, то переименования не произойдет.

Кликнув на портрете героя, можно посмотреть его [большой портрет](#). По ПКМ же откроется диалог выбора портрета.

Кликнув на изображении города, можно посмотреть информацию о размещенных в нем [городских реликвиях](#).

Кликнув на иконке Удачи или Боевого Духа героя, можно посмотреть их текущие бонусы.

Проведя комбинацию CTRL+SHIFT+ALT+левый клик (ЛКМ) над героем в списке, можно уволить его быстро и без вопросов.

Если кликнуть на отряде героя или города, он станет доступен для перетаскивания. При этом активируется кнопка «Разбить отряд», по аналогии с окном героя, города и т. д. Также, по аналогии с ними, для разделения выбранного отряда вы можете воспользоваться SHIFT+ЛКМ на нужном слоте армии. По двойному клику на слоте откроется окно существа, по ПКМ — оно же в стиле pop-up.

По ПКМ на иконке форта города можно посмотреть количество каждого из доступных в нем существ, узнать, скольких из них можно нанять за текущие ресурсы и сколько ресурсов останется после этой покупки. По ЛКМ на этой же иконке произойдет [покупка всех доступных существ](#), с учетом ресурсов и уже занятых слотов.

По клику на иконке гарнизонного героя можно открыть его окно. Соответственно, по ЛКМ — статичное, с кнопкой увольнения, по ПКМ — в стиле pop-up.

Под названием города расположена диаграмма социального напряжения. По ПКМ на ней будет показана полная статистика обстановки в городе, а по ЛКМ — окно справки по [Социальной Политике](#).

Новые горячие клавиши, не относящиеся к кнопкам:

**F5** – сохранить игру в Quicksave.gm, без вопросов.

**F11** – включить/выключить режим «Clip Cursor» (курсор не выходит за пределы экрана).

**F12** – включить/выключить FPS-патч, влияющий на скорость анимации в игре, скроллинг карты и передвижение героя.

**V** – попытаться завалить Подземный Ход (герой должен находиться во входе объекта).

**R** – скупить максимум существ во всех своих городах.

**Q** – включить/выключить режим быстрой битвы.

Следующие действия выполняются только по центральным или же «левым» клавишам. Правые (цифровая клавиатура) по-прежнему могут быть использованы для перемещения героя по всем 8-ми направлениям.

↑ – переместить выбранного героя/выбранный город на одну позицию вверх в списке.

↓ – переместить выбранного героя/выбранный город на одну позицию вниз в списке.

**Page Up** – переместить выбранного героя/выбранный город в самый верх списка.

**Page Down** – переместить выбранного героя/выбранный город в самый низ списка.

**Home** – вызвать окно обмена между текущим героем, стоящим во входе города, и гарнизонным героем.

## Экран города

Кнопки, расположенные между слотами существ, позволяют быстро перемещать отряды между гарнизоном города и героем-визитером.

Кнопки, имеющие вид широких стрелок, позволяют перемещать всю армию сразу между гарнизоном города и героем-визитером.

Список городов справа доступен для прокрутки колесом мыши.

По клику на изображении города можно посмотреть информацию о [городских реликвиях](#).

По клику на названии города его можно переименовать.

По клику на иконке городского совета можно перейти в его экран.

По клику на иконке форта можно перейти в его экран.

Клики на иконках прироста существ вызывают [быструю покупку](#) существ выбранного уровня. При наведении мыши на иконку в строке подсказки будет показано количество доступных для найма существ (через слэш — [лимит](#) их количества в городе, если в городе нет [Лембаса](#)).

Кнопка «Купить все доступные войска» имеет [такой же функционал, что и иконка форта в окне статуса города](#).

Кнопка «Улучшить всех существ» позволяет провести апгрейд максимума существ, находящихся в слотах, за текущие ресурсы. Посмотреть, какие отряды будут улучшены этим действием, можно по ПКМ на этой же кнопке: отряды будут помечены большими галочками, а значения ресурсов, чье количество уменьшится после проведения апгрейда, будут выделены на панели красным цветом.

Возле строки подсказки можно заметить диаграмму социального напряжения, имеющую [такой же функционал, что и в окне статуса города](#).

При покупке боевой машины в Кузнице города сообщение о приобретении больше не появляется.

При клике на Гильдии Магов вход в нее осуществляется даже в том случае, если игрок отказался купить герою Книгу Заклинаний.

По клику на Торговцах Артефактами диалог покупки открывается даже если в городе нет героя-гостя, что позволяет посмотреть доступные покупки в любой момент. В этом случае в диалоге отсутствуют кнопки «Купить» и «Продать артефакты».

В окне форта больше не показываются существа, которые появятся в городе после постройки соответствующих зданий. Изменение связано с введением [альтернатив](#). Оно также облегчает покупку существ в данном окне, лучше выделяя доступных существ.

Горячие клавиши:

**1-7** — открыть окно найма существ из жилища соответствующего уровня (если отстроено).

**Tab** – обменять армии героя-визитера и гарнизона/гарнизонного героя.

**B** – открыть окно Рынка.

**G** – открыть диалог Гильдии Воров.

**Home** – вызвать окно обмена героем-гостем и гарнизонным героем.

## Экран героя

Самым заметным изменением экрана героя является тот факт, что оно расширено до размеров 800x600, и теперь можно посмотреть наличие и уровни всех 28-ми вторичных навыков героя. Также в окне появилось 5 кнопок, каждая из которых открывает свой диалог. Доступна навигация — переход из одного окна в другое — между всеми этими диалогами, а для закрытия диалога можно воспользоваться его же кнопкой. Кнопка ОК, которая в каждом диалоге расположена там же, где и кнопка выхода из экрана героя, закрывает диалог вместе с окном героя. Также все эти диалоги можно открыть рор-уп по ПКМ.



**Статистика героя.** Показывает диалог, в котором отображается информация о важнейших событиях жизни героя при дворе игрока.



**Брак.** Если герой состоит в брачных отношениях с другим героем, кнопка откроет диалог информации о супруге и параметрах Брака. В противном случае появится только пустое табло с сообщением о том, что герой свободен для отношений или же, в случае потери супруга, о том, сколько дней герою еще предстоит провести в Трауре.



**Городские реликвии.** Диалог предоставляет информацию обо всех городских реликвиях, имеющихся у героя.



**Сила Армии.** Диалог предоставляет информацию о Силе Армии героя, которая является не чем иным, как суммарной Fight Value (FV) существ в его армии. Показываются значения, необходимые для разных действий, а также Сила Армии восьми других героев игрока, в порядке уменьшения.



**Быстрая настройка Знамени Полководца.** Позволяет настроить опции Знамени для всех отрядов героя, имеющих данный артефакт. Выбранная опция будет применена при начале битвы. Чтобы оставить каждому отряду индивидуальные настройки, достаточно ничего не выбрать или же выбрать последнюю опцию.

Рядом с иконками Боевого Духа и Удачи показаны их абсолютные значения в цифрах, что немаловажно в связи с [изменением механизма этих параметров](#) в моде.

Клики на портрете героя и его имени имеют [тот же функционал, что и в окне статуса](#).

Клик на иконке специальности позволяет покупать существ, если включена [нужная опция](#) и герой имеет [соответствующую специализацию](#).

В информации по ПКМ на иконке опыта показывается теперь не совокупное количество очков опыта, нужного для достижения следующего уровня, а количество, которое герою осталось для этого набрать. ЛКМ на этой же иконке показывает справочную информацию о [потере опыта](#).

Иконка командира не только позволяет открыть соответствующий диалог, но и сообщает своим внешним видом о состоянии командира. Если командир мертв, иконка будет красной, если же командира у героя нет или [соответствующая опция](#) вовсе отключена — серой.

По ALT+ЛКМ на артефакте на кукле героя он снимается и кладётся в рюкзак. По аналогичной комбинации на артефакте в рюкзаке — он надевается на героя.

Рюкзак героя доступен для его прокрутки колесом мыши.

Под рюкзаком героя находятся четыре кнопки — давно знакомые «Журнал» и «Уволить героя», а также две новые: «Рюкзак героя» и «Мешок». Первая из них открывает диалог, в котором представлены все артефакты в рюкзаке героя. По клику на артефакте в диалоге можно его поднять, а по ALT+ЛКМ — мгновенно надеть на героя (если есть подходящий свободный слот), не закрывая диалога. По ПКМ на кнопке «Рюкзак» можно также увидеть все артефакты рюкзака. Нажатие же кнопки «Мешок» вызывает диалог сброса артефактов из рюкзака в особый объект карты — [Мешок](#).

Между фигурой героя и слотом Книги Заклинаний расположена кнопка, позволяющая сбросить все (сколько возможно) надетые на героя артефакты в рюкзак. Этот способ позволяет также снять с героя Книгу Заклинаний.

Если в городе есть два героя, то, открыв окно любого из них, можно заметить под правой рукой героя иконку с изображением меча в руке. Подняв артефакт, а затем кликнув им по иконке, можно передать его другому герою, находящемуся в городе.

Возле кнопки выхода из экрана отображается текущий/полный запас очков передвижения героя.

## Экран обмена героев

Под каждым отрядом в экране обмена находится кнопка, с помощью которой можно быстро перебросить отряд от одного героя другому.

Между фигурами героев расположены три ряда кнопок, позволяющих передавать/обменивать армии или артефакты.

У каждого героя есть своя иконка командира, имеющая [тот же функционал, что и в окне героя](#).

Нажав ПКМ на портрете героя, можно посмотреть его [большой портрет](#).

Вместо иконок вторичных навыков под портретом каждого героя появилась кнопка «Вторичные навыки», открывающая подобающий диалог. Этот же диалог в стиле pop-up доступен по ПКМ на кнопке.

В зависимости от того, находится курсор по левую или правую сторону от центра окна обмена, можно прокручивать колесиком мыши рюкзак левого или правого героя.

Возле рюкзака каждого героя находится кнопка «Рюкзак», чей функционал аналогичен [таковому в окне героя](#), за исключением того, что по CTRL+ЛКМ можно передать артефакт коллеге, не закрывая диалога.

По ALT+ЛКМ на артефакте на кукле героя он снимается и кладётся в рюкзак. По аналогичной комбинации на артефакте в рюкзаке — он надевается на героя. По CTRL+ЛКМ на артефакте — как в слоте куклы героя, так и рюкзака — он передаётся коллеге.

## Экран битвы

В отличие от предыдущих описанных экранов, экран битвы не подвергся каким-либо внешним изменениям.

Вы можете просматривать окно (в стиле pop-up) любого из сражающихся героев по ПКМ на его фигурке. Армия героя будет показана как та, что имела у него в начале битвы.

Открыв меню настроек битвы, можно заметить, что из него исчезли кнопка «Начальные» (удалена за ненужностью) и опция «Анимация книги заклинаний» (в связи с заменой диалога Книги на новый). Зато теперь прямо из битвы можно загрузить игру, переиграть сценарий и выйти в главное меню. А вместо трех кнопок настройки скорости анимации в диалоге теперь — 10-балльная шкала, подобная шкале настройки громкости музыки. Это позволяет отрегулировать движения существ и эффекты в бою на индивидуальный лад — от чрезвычайно медленных до практически мгновенных.

Вдобавок к информации о предполагаемом уроне при наведении курсора на вражеский отряд отображается также предполагаемое количество юнитов, которых убьёт этот урон.

В тактической фазе вместо того, чтобы жать на кнопку "Следующий", вы можете выбрать отряд для перемещения просто по клику на нём.

Также в битве доступны горячие клавиши (1-0) колдовства боевых заклинаний — [по аналогии с колдовством заклинаний на карте приключений](#). Открыть диалог настройки клавиш можно по ПКМ на кнопке «Настройки битвы», а посмотреть текущие настройки можно по ПКМ на кнопке «Сотворить заклинание». Заклинание, сколоченное по клавише, будет наложено точно так же, как если бы вы выбрали его в книге: массовое наложится тут же, локальное потребует наведения курсора.

Как и в WoG, вы можете выбирать режим атаки существа по ПКМ на кнопке «Оборона».

Лог битвы можно прокручивать колесиком мыши.

! WoG-баг с восстановлением единицы заряда при переключении режима устранен. Новая реализация вообще не затрагивает боезапас и количество заклинаний отряда.

Горячие клавиши:

**Q** — завершить сражение (включение режима быстрой битвы, не влияет на статус соответствующей опции в системных настройках).

## Окно существа

Окно существа в моде значительно расширено, теперь его размеры составляют 400x400. Это позволило отображать в нем существ большего размера, перестать изощряться в сокращении описания способностей существа, расширить количество слотов наложенных на существо заклинаний до пяти, а также вместить 3 новых параметра, которые особенно важны при проведении боя.

**Заклинания** — отображает количество магических зарядов существа.

**Контрудары** — отображает количество раз, когда существо сможет ответить на атаку вражеского отряда.

**Fight Value** – внутриигровой объективный показатель мощи существа, также обозначаемый в моде как Сила Армии.

Параметр важен, в первую очередь, в связи с [изменением расчета опыта](#), начисляемого герою за победу в битве.

Также следует отметить, что все сообщения-подсказки, которые ранее можно было открыть только по ПКМ в стиле рор-уп, теперь можно открыть по ЛКМ с кнопкой ОК. Это, прежде всего, необходимо для просмотра бонусов Удачи и Боевого Духа, так как при большом количестве факторов, влияющих на любой из этих параметров, сообщение приобретает скроллинг.

Как и в окне героя, в окне существа на поле боя отображаются абсолютные значения Боевого Духа и Удачи в цифрах. Кроме того, в окне существа на поле боя также отображается длительность наложенных заклинаний. При этом положительные заклинания выделяются зелёным цветом, негативные — красным. Заклинания, длительность которых не поддаётся чёткому прогнозу (Разрушающий Луч, Берсерк, Корни), вместо длительности выделяются знаком «~».

## Управление отрядами

Описанные далее комбинации ЛКМ и клавиш предназначены для быстрых операций над отрядами героев или городов. Области их применения:

- 1) Окно статуса героя / города на карте приключений,
- 2) Окно города,
- 3) Окно героя,
- 4) Окно обмена героев,
- 5) Диалог Подкреплений,
- 6) Диалог Дома Ветеранов.

**ALT+ЛКМ** — объединяет в кликнутом слоте все отряды с тем же типом существ, что и в нем.

**CTRL+SHIFT+ЛКМ** — отделяет от отряда в кликнутом слоте единичку в пустой слот.

**CTRL+ЛКМ** — отделяет от отряда в кликнутом слоте единички существ в каждый пустой слот.

**SHIFT+ЛКМ** — делит отряд в кликнутом слоте на две половины, одна из которых размещается в пустом слоте.

**SHIFT+ALT+ЛКМ** — делит содержимое кликнутого слота поровну между ним и пустыми слотами.

**CTRL+SHIFT+ALT+ЛКМ** — быстро увольняет отряд, без вопросов.

## Улучшение существ

Как уже упоминалось, в городе есть кнопка «Улучшить всех существ». Однако, помимо этого, апгрейд существа в каком-либо определенном слоте армии позволяет провести комбинация **CTRL+ALT+ЛКМ** на нем, действующая в следующих областях:

- 1) Окно статуса города,
- 2) Окно статуса героя, стоящего во входе города,
- 3) Окно города,
- 4) Верхние слоты диалога Подкреплений (гарнизон города).

## Покупка существ

Быстрая покупка существ осуществляется как найм максимального их количества из доступного за текущие ресурсы.

Осуществить быструю покупку можно следующими способами:

- 1) В городе по кнопке «Купить все доступные войска» (все существа в Форте),
- 2) В городе по ЛКМ на иконках прироста существ (конкретный тип городских обитателей),
- 3) В окне статуса города по ЛКМ на иконке Форты (все существа в Форте),
- 4) По клавише «R» на карте приключений (покупка всех существ в городах, принадлежащих игроку).

Во всех случаях быстрая покупка существ подчиняется следующим правилам:

1. Если в гарнизоне города или у гарнизонного героя есть идентичные существа, происходит слияние их с новоприбывшими.
2. Если таковых нет, но они имеются в слоте у героя-гостя, происходит объединение новичков с этим слотом.
3. Если условия 1 и 2 не выполнены, нанятые существа появятся в свободном слоте гарнизона/гарнизонного героя.

Если у него нет свободных слотов – то в свободном слоте героя-гостя.

4. Если же все слоты заняты и «неподходящи» - найм просто отменяется.

5. Общая покупка происходит по принципу «сверху вниз» - сначала существа 7-го уровня, затем 6-го и т.д. В случае с глобальным наймом – сначала существа 7-го уровня во всех городах, затем 6-го и т.д.

6. Найм из Портала Вызова при общей покупке всегда производится в последнюю очередь.

## Другое

1) В Обзоре Королевства статьи дохода и расхода золота разделены. Доход показывается зеленым цветом, расход — красным. Пока в моде имеется лишь одна статья ежедневного расхода — [ассимиляция городов](#).

2) В окне покупки существа во внешнем жилище (кроме жилищ 1-го уровня) появилась кнопка «Переключение между улучшенными и неулучшенными существами», позволяющая герою выбрать устраивающий его тип существ. Если существо не имеет апгрейда, кнопка просто не работает.

Герои ИИ взамен этого проводят в своей армии бесплатный апгрейд существ, чей тип аналогичен обитателям жилища. Происходит это сразу после посещения объекта.

3) По ПКМ на внешнем жилище, принадлежащем игроку, можно получить подробную графическую подсказку о количестве существ, обитающих в нем, и их суммарную цену.

4) Окно покупки существа всегда и везде открывается с ползунком, установленным на максимум.

5) После сохранения игры сообщение об успешном его завершении выводится в строке чата.

6) Удалено навязчивое сообщение «Не хотите ли отступить?», появляющееся в бою с превосходящими силами противника.

7) Из сообщения Арены убрана кнопка «Отмена» — ненужная хотя бы потому, что при нажатии на нее герой все равно получал +2 к защите.

8) Диалог Книги Заклинаний расширен до 800x600 и теперь на ее странице умещается в два раза больше заклинаний, чем прежде (6 → 12). Вкупе с добавлением скроллинга страниц колесом мыши, это значительно облегчает перелистывание Книги.

9) Исправлены различные косметические баги оригинальных диалогов (добавлена тень и окраска в цвет игрока диалога Форта-на-Холме, исправлена тень подсказки к Гарнизону и «неправильное» обновление карты мира после открытия окна героя в нем, исправлены ошибки диалогов Университета, Рынка, Алтаря Жертвоприношений и т.д.).

10) Палитра Players.pal, с помощью которой идет окрашивание диалогов в цвета игроков, заменена на более темную.

11) По клику на иконке маны героя (окно героя, окно статуса, окно обмена героев, Обзор Королевства) показывается не только стандартное справочное сообщение, но и информация о количестве ежедневно восстанавливаемых героем баллов заклинаний (Гильдия Магов в расчет не берется).

# Герои

Количество героев в игре осталось прежним (156), однако среди них вы не найдете ни одной знакомой вам личности. Были изменены имена, портреты, классы, полы, специализации, стартовые армии, навыки и заклинания — так что от прежней системы не осталось почти ничего.

Подробно описывать каждого индивидуума здесь нет нужды, так как в мод практически встроена справка по героям. Это не что иное, как диалог, открывающийся по правому клику на героя во вкладке «Дополнительные опции» в настройках карты. То, что в SoD представляло собой чрезвычайно скудное окно, ныне показывает подробнейшую информацию обо всех характеристиках стартового героя.

**! В моде нет особых, «кампанийских» героев. Абсолютно все герои могут быть выбраны в качестве стартового.**

Поэтому в данном разделе будет уточнена лишь неясная, скрытая информация, которой не нашлось места для описания в игре.

## Специализации

Здесь уточнена информация о специальностях героев.

## Существа

1. Атака и защита существа под командованием специалиста по нему рассчитываются в оригинальной игре по следующим формулам:

$$\begin{aligned} \text{Att} &= \text{Att}(\text{bas}) * (1 + N/n * k) \\ \text{Def} &= \text{Def}(\text{bas}) * (1 + N/n * k) \end{aligned}$$

Где Att(bas), Def(bas) — базовые Атака и Защита юнита, N — уровень героя, n — уровень юнита, k — коэффициент. Эти формулы полностью справедливы и для мода, но, в отличие от SoD, k увеличен вдвое и составляет не 0.05, а 0.1.

2. Двойные специалисты (например, Дейдра) увеличивают параметры как основных монстров, так и [альтернативных](#). Если у Дейдры в армии есть Гномы, Боевые Гномы, Фавны и Сатиры — бонус получают они все.

3. Специалисты по существам увеличивают прирост этих существ во всех городах игрока. Размер прироста зависит от уровня существа: 10 для первого уровня, 6 для второго, 4 для третьего, 3 для четвертого, 2 для пятого и 1 для шестого.

Двойные специалисты увеличивают прирост существа, которое было выбрано при предложении альтернативы.

Для получения прироста герою НЕ нужно находиться в городе.

4. Также при включении [соответствующей опции](#) специалисты по существам могут нанимать этих существ за золото по клику на иконке специализации в окне героя, но только после достижения уровня, равного уровню существа. При этом предоставляется выбор между простыми существами и улучшенными. Двойные специалисты (обычное существо+альтернативное) могут нанимать сразу два типа существ. Прирост — базовый для существ, обновляется в начале недели и не увеличивается никакими факторами.

Герою-специалисту ИИ в начале каждой недели поступают два (четыре) подряд идущих предложения присоединения по следующему порядку:

- 1) улучшенные основные существа,
- 2) *улучшенные альтернативные существа*,
- 3) простые основные существа,
- 4) *простые альтернативные существа*.

Решение, каких именно существ ИИ возьмет в армию, основывается на его внутреннем алгоритме. Взвешивается сила существ, учитывается, какие слоты уже заполнены и т. д. В итоге ИИ может как нанять все 4 типа существ, так и не нанять никого.

## Вторичные навыки

Здесь приведены описания всех вторичных навыков, аналогичные игровым, но с некоторыми дополнительными пояснениями.

Общее количество навыков осталось прежним (28), но многие навыки скорректированы, некоторые — полностью изменены или получили дополнительные свойства. Чтобы улучшить восприятие информации, для отделения свойств одного навыка друг от друга используется знак «>>».

**! В моде нет ограничения на количество навыков, которые может выучить герой. Потенциально можно раскачать все 28 навыков до экспертного уровня.**

## Поиск Пути



>> Снижает затраты на передвижение по пересеченной местности на 25%.

|  |  |
|--|--|
|   | >> Снижает затраты на передвижение по пересеченной местности на 50%. |
|  | >> Снижает затраты на передвижение по пересеченной местности на 75%. |

## Меткость

|  |   |
|--|---|
|  | >> Увеличивает ущерб, вызываемый попаданием существ на расстоянии, на 10%.<br>>> Увеличивает дальность стрельбы на 1 клетку.  |
|  | >> Увеличивает ущерб, вызываемый попаданием существ на расстоянии, на 25%.<br>>> Увеличивает дальность стрельбы на 2 клетки.  |
|  | >> Увеличивает ущерб, вызываемый попаданием существ на расстоянии, на 50%.<br>>> Увеличивает дальность стрельбы на 3 клетки, а также отменяет штраф за препятствия. |

*Артефакты Меткости (Эльфийский Лук из Вишневого Дерева, Тетива из Волоса Гривы Единорога, Стрелы из Ангельских Перьев) теперь действуют, даже если герой не имеет соответствующего навыка.*

*Под дальностью стрельбы подразумевается расстояние до вражеского отряда, при котором курсор, наведенный на него, будет отображаться как прямая, а не изломленная стрела. Проще говоря, это означает отсутствие штрафа за расстояние до врага.*

## Логистика

|  |  |
|--|--|
|   | >> Увеличивает баллы перемещения героя по стране на 10%. |
|  | >> Увеличивает баллы перемещения героя по стране на 20%. |
|  | >> Увеличивает баллы перемещения героя по стране на 30%. |

## Разведка

|  |   |
|--|---|
|  | >> Позволяет герою видеть на 1 квадрат дальше под покровом.   |
|  | >> Позволяет герою видеть на 3 квадрата дальше под покровом.  |
|  | >> Позволяет герою видеть на 5 квадратов дальше под покровом. |

*Базовый радиус открытия карты на поверхности составляет 5 клеток, в подземелье — 2 клетки. Исключение составляют все герои Инферно и Темницы, которые в подземелье видят так же хорошо, как и на поверхности.*

## Дипломатия

|  |  |
|--|--|
|  | >> Позволяет вести переговоры с монстрами, которые слабее, чем армия героя.<br>>> Снижает цену капитуляции на 20%.<br>>> Ускоряет <a href="#">ассимиляцию</a> в захваченном городе на 10%. |
|  | >> Позволяет вести переговоры с монстрами, которые слабее, чем армия героя.<br>>> Снижает цену капитуляции на 40%.<br>>> Ускоряет ассимиляцию в захваченном городе на 20%.                 |

|   |  |
|---|--|
|  | >> Позволяет вести переговоры с монстрами, которые слабее, чем армия героя.<br>>> Снижает цену капитуляции на 60%.<br>>> Ускоряет ассимиляцию в захваченном городе на 30%. |
|---|--|

*Бродячие монстры теперь присоединяются только за золото. В случае смешанных нейтралов к герою присоединяется лишь изначальный (заглавный отряд).*

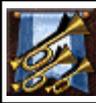
## Навигация

|  |   |
|--|---|
|  | >> Увеличивает баллы перемещения героя по морю на 10%.<br>>> Уменьшает потерю очков передвижения при посадке в лодку и высадке из нее до 500. |
|  | >> Увеличивает баллы перемещения героя по морю на 20%.<br>>> Уменьшает потерю очков передвижения при посадке в лодку и высадке из нее до 300. |
|  | >> Увеличивает баллы перемещения героя по морю на 30%.<br>>> Уменьшает потерю очков передвижения при посадке в лодку и высадке из нее до 200. |

*Без навыка потери очков передвижения составляют 600 очков.*

*Бонус специальности по Навигации не распространяется на уменьшение потери очков передвижения при посадке в лодку и высадке из нее.*

## Лидерство

|  |   |
|--|---|
|    | >> Поднимает боевой дух отрядов героя на 1. |
|   | >> Поднимает боевой дух отрядов героя на 2. |
|  | >> Поднимает боевой дух отрядов героя на 3. |

*Об изменении в работе Боевого Духа см. раздел [«Боевой Дух, Удача, Сопротивление»](#).*

## Мудрость

|  |   |
|--|---|
|  | >> Позволяет герою изучать заклинания третьего уровня.  |
|  | >> Позволяет герою изучать заклинания четвертого уровня.  |
|  | >> Позволяет герою изучать заклинания пятого уровня.<br>>> Делает доступным изучение экспертного уровня любой школы магии при повышении уровня. |

*Если у героя нет экспертной Мудрости, то экспертный уровень любой школы магии (Огня, Воздуха, Воды, Земли) никогда не будет ему предложен при повышении уровня.*

## Мистицизм

|  |  |
|--|--|
|  | >> Позволяет герою восстанавливать 10 очков маны в день. |
|  | >> Позволяет герою восстанавливать 15 очков маны в день. |
|  | >> Позволяет герою восстанавливать 20 очков маны в день. |

*О новой системе восстановления маны можно прочесть в [соответствующем разделе](#).*

## Удача

|  |  |
|--|--|
|  | >>> Увеличивает удачу героя на 1.<br>>>> Повышает шанс получения городской реликвии после битвы с бродячими монстрами. |
|  | >>> Увеличивает удачу героя на 2.<br>>>> Повышает шанс получения городской реликвии после битвы с бродячими монстрами. |
|  | >>> Увеличивает удачу героя на 3.<br>>>> Повышает шанс получения городской реликвии после битвы с бродячими монстрами. |

*Без навыка шанс получения городской реликвии после битвы с бродячими монстрами равен 1/25. От знаменателя вычитается общий показатель удачи героя ([отображающийся в окне героя](#)) + дополнительно 2/4/6 в зависимости от уровня навыка Удача. Для III от знаменателя вычитается также уровень сложности игры (0...4).*

*Шанс получения городской реликвии после битвы с рейд-боссом равен 100% (обязательное получение).*

*Об изменении в работе Удачи см. раздел [«Боевой Дух, Удача, Сопротивление»](#).*

## Строительство

|  |  |
|--|--|
|  | >>> Уменьшает цену постройки зданий на 5%, когда герой находится в городе.<br>>>> Позволяет при нападении врага защититься стенами.                                  |
|  | >>> Уменьшает цену постройки зданий на 10%, когда герой находится в городе.<br>>>> Позволяет при нападении врага защититься стенами с центральной стрелковой башней. |
|  | >>> Уменьшает цену постройки зданий на 15%, когда герой находится в городе.<br>>>> Позволяет при нападении врага защититься стенами с 3-мя стрелковыми башнями.      |

*Защита стенами аналогична таковой при осаде города. Можно сказать, что базовый уровень навыка соответствует «наличию» у героя Форта, продвинутый — Цитадели, экспертный — Замка.*

*При осаде города Строительство не учитывается и город представляет тот тип защиты, который имеет.*

*Окружение стенами не работает в боях на воде.*

## Боевая Подготовка

|  |   |
|--|---|
|  | >>> +1 контрудар всем дружественным существам.  |
|  | >>> +2 контрудара всем дружественным существам.   |
|  | >>> +2 контрудара всем дружественным существам.<br>>>> Все дружественные существа получают возможность отвечать на атаки существ, которым обычно отвечать нельзя. |

## Некромантия

|  |  |
|--|--|
|  | >>> Позволяет воскресить в виде Скелетов до 5% вражеских существ, убитых в бою, но не более остатка маны.  |
|  | >>> Позволяет воскресить в виде Скелетов до 10% вражеских существ, убитых в бою, но не более остатка маны. |
|  | >>> Позволяет воскресить в виде Скелетов до 15% вражеских существ, убитых в бою, но не более остатка маны. |

*Под остатком маны подразумевается количество очков заклинаний, оставшееся у героя по завершении битвы.*

*Артефакты Некромантии (Амулет Гробовщика, Мантия Вампира, Сапоги Гробовщика) теперь действуют, даже если герой не имеет соответствующего навыка.*

## Имущество

|  |  |
|--|--|
|  | >> +125 золота в день.<br>>> Увеличение дохода города, в котором находится герой, на 5%.   |
|  | >> +250 золота в день.<br>>> Увеличение дохода города, в котором находится герой, на 10%.  |
|  | >> +500 золотых в день.<br>>> Увеличение дохода города, в котором находится герой, на 15%. |

## Магия Огня

|  |   |
|--|---|
|  | >> Позволяет герою творить заклинания Огня по уменьшенной цене.                                 |
|  | >> Позволяет герою творить заклинания Огня по уменьшенной цене и с увеличенной эффективностью.  |
|  | >> Позволяет герою творить заклинания Огня по уменьшенной цене и с максимальной эффективностью. |

*Повысить навык до экспертного при повышении уровня героя можно только при наличии экспертной Мудрости.*

## Магия Воздуха

|  |  |
|--|--|
|   | >> Позволяет герою творить заклинания Воздуха по уменьшенной цене.                                 |
|  | >> Позволяет герою творить заклинания Воздуха по уменьшенной цене и с увеличенной эффективностью.  |
|  | >> Позволяет герою творить заклинания Воздуха по уменьшенной цене и с максимальной эффективностью. |

*Повысить навык до экспертного при повышении уровня героя можно только при наличии экспертной Мудрости.*

## Магия Воды

|  |   |
|--|---|
|  | >> Позволяет герою творить заклинания Воды по уменьшенной цене.                                 |
|  | >> Позволяет герою творить заклинания Воды по уменьшенной цене и с увеличенной эффективностью.  |
|  | >> Позволяет герою творить заклинания Воды по уменьшенной цене и с максимальной эффективностью. |

*Повысить навык до экспертного при повышении уровня героя можно только при наличии экспертной Мудрости.*

## Магия Земли

|  |   |
|--|---|
|  | >> Позволяет герою творить заклинания Земли по уменьшенной цене.                                |
|  | >> Позволяет герою творить заклинания Земли по уменьшенной цене и с увеличенной эффективностью. |

|   |  |
|---|--|
|  | >> Позволяет герою творить заклинания Земли по уменьшенной цене и с максимальной эффективностью. |
|---|--|

*Повысить навык до экспертного при повышении уровня героя можно только при наличии экспертной Мудрости.*

## Грамотность

|  |   |
|--|---|
|  | >> Позволяет героям учить друг друга заклинаниям 1-го и 2-го уровня, эффективно обмениваясь заклинаниями между книгами заклинаний.    |
|  | >> Позволяет героям учить друг друга заклинаниям вплоть до 3-го уровня, эффективно обмениваясь заклинаниями между книгами заклинаний. |
|  | >> Позволяет героям учить друг друга заклинаниям вплоть до 4-го уровня, эффективно обмениваясь заклинаниями между книгами заклинаний. |

## Тактика

|   |   |
|---|---|
|   | >> Позволяет реорганизовывать свои отряды прямо перед боем, в пределах трех рядов клеток от командующего героя. |
|   | >> Позволяет реорганизовывать свои отряды прямо перед боем, в пределах пяти рядов клеток от командующего героя. |
|  | >> Позволяет реорганизовывать свои отряды прямо перед боем, в пределах семи рядов клеток от командующего героя. |

## Артиллерия

|  |   |
|--|---|
|  | >> Дает герою контроль над Баллистой и Катапультой, позволяя сделать один выстрел с 50%-ой вероятностью нанести двойной ущерб.<br>>> Увеличивает здоровье Баллисты и Катапульты на 25% от базового. |
|  | >> Дает герою контроль над Баллистой и Катапультой, позволяя сделать два выстрела с 75%-ой вероятностью нанести двойной ущерб.<br>>> Увеличивает здоровье Баллисты и Катапульты на 50% от базового. |
|  | >> Дает герою контроль над Баллистой и Катапультой, позволяя сделать два выстрела, наносящих двойной ущерб.<br>>> Увеличивает здоровье Баллисты и Катапульты на 100% от базового.                   |

*Как видно из описания, свойства Артиллерии и Баллистики в моде сведены в одном навыке. Освободившееся место было отдано [Строительству](#).*

## Обучаемость

|  |  |
|--|--|
|  | >> Увеличивает приобретаемый героем опыт на 20%. |
|  | >> Увеличивает приобретаемый героем опыт на 30%. |
|  | >> Увеличивает приобретаемый героем опыт на 40%. |

## Нападение

|  |   |
|--|---|
|   | >>> Увеличивает прямое повреждение, наносимое отрядами героя, на 7%.  |
|  | >>> Увеличивает прямое повреждение, наносимое отрядами героя, на 14%. |
|  | >>> Увеличивает прямое повреждение, наносимое отрядами героя, на 21%. |

## Оборона

|  |  |
|--|--|
|  | >>> Уменьшает физические повреждения, наносимые отрядам героя, на 7%.  |
|  | >>> Уменьшает физические повреждения, наносимые отрядам героя, на 14%. |
|  | >>> Уменьшает физические повреждения, наносимые отрядам героя, на 21%. |

## Интеллект

|  |   |
|--|---|
|   | >>> Увеличивает нормальный максимум баллов заклинаний героя на 25%. |
|  | >>> Увеличивает нормальный максимум баллов заклинаний героя на 50%. |
|  | >>> Удваивает нормальный максимум баллов заклинаний героя.          |

## Волшебство

|  |  |
|--|--|
|  | >>> Позволяет заклинаниям героя наносить в бою дополнительные 7% повреждения.  |
|  | >>> Позволяет заклинаниям героя наносить в бою дополнительные 14% повреждения. |
|  | >>> Позволяет заклинаниям героя наносить в бою дополнительные 21% повреждения. |

## Сопrotивление

|  |   |
|--|---|
|  | >>> Наделяет отряды героя 7%-ой сопротивляемостью магии.  |
|  | >>> Наделяет отряды героя 14%-ой сопротивляемостью магии. |



>>> Наделяет отряды героя 21%-ой сопротивляемостью магии.

Об изменении в работе Сопротивления см. раздел [«Боевой Дух, Удача, Сопротивление»](#).

## Первая Помощь

|  |   |
|--|---|
|  | <p>&gt;&gt;&gt; Дает контроль над Палаткой Первой Помощи, излечивая 50 пунктов повреждения у первого подразделения в выбранной группе.<br/>         &gt;&gt;&gt; Дает контроль над Воздушным Шаром.<br/>         &gt;&gt;&gt; Увеличивает здоровье Палатки Первой Помощи, Подводы с Боеприпасами и Воздушного Шара на 25% от базового.</p>  |
|  | <p>&gt;&gt;&gt; Дает контроль над Палаткой Первой Помощи, излечивая 100 пунктов повреждения у первого подразделения в выбранной группе.<br/>         &gt;&gt;&gt; Дает контроль над Воздушным Шаром, позволяя применить Прямую Стрелу 2 раза.<br/>         &gt;&gt;&gt; Увеличивает здоровье Палатки Первой Помощи, Подводы с Боеприпасами и Воздушного Шара на 50% от базового.</p>  |
|  | <p>&gt;&gt;&gt; Дает контроль над Палаткой Первой Помощи, излечивая 150 пунктов повреждения у первого подразделения в выбранной группе.<br/>         &gt;&gt;&gt; Дает контроль над Воздушным Шаром, позволяя применить Прямую Стрелу 3 раза.<br/>         &gt;&gt;&gt; Увеличивает здоровье Палатки Первой Помощи, Подводы с Боеприпасами и Воздушного Шара на 100% от базового.</p> |

Информацию о Воздушном Шаре и Прямой Стреле см. в [соответствующем разделе](#).

## Стартовые армии

Стартовые армии теперь всегда постоянны для всех героев. В количестве монстров в слотах нет случайного разброса. Боевые машины больше не заменяют один из слотов стартовой армии, а идут в довесок.

Обычная раскладка уровней типов существ в стартовой армии — 1 - 2 - 3 (на примере Крепости: Гноллы - Ящеры - Змии). Однако для специалистов по существам дело обстоит несколько иначе:

- 1) Специалисты по 1-ому уровню имеют состав 1 - 1 - 3 (Вирана: Гноллы - Змии).
  - 2) Специалисты по 2-ому уровню имеют состав 1 - 2 - 2 (Даршен: Гноллы - Ящеры - Ящеры).
  - 3) Специалисты по 3-ему уровню имеют состав 1 - 3 - 3 (Бавкида: Гноллы - Змии - Змии).
  - 4) Специалисты по 4-ому уровню имеют в 3-ем слоте 2 существа 4-го уровня (Виглиф: Гноллы - Ящеры - Василиски).
  - 5) Специалисты по 5-ому уровню имеют в 3-ем слоте 1 существо 5-го уровня (Аброк: Гноллы - Ящеры - Горгона).
- Специалисты по 6-ому уровню имеют обычный состав стартовой армии.

## Портреты

Помимо малого и среднего размеров, которые являются по сути не портретами, а иконками, в моде появился третий, XL-размер портрета героя. Посмотреть XL-портрет можно, просто кликнув на портрете героя в его экране или в окне статуса карты приключений. Кроме того, XL-портрет видно в диалоге информации о стартовом герое и при клике на портрете героя в некоторых диалогах. По ПКМ же в упомянутых местах откроется диалог, позволяющий одним кликом сменить портрет героя (все три размера).

При наведении мыши на свободное от портретов пространство диалога, вы получите внизу подсказку, описывающую простые действия, доступные в диалоге: ЛКМ на портрете — выбрать портрет, ПКМ — показать XL-портрет, нажать ОК — выйти из диалога, оставив герою прежний портрет.

В диалоге доступно 100 каталогов портретов, 99 из которых — пользовательские. Это дает возможность практически неограниченно добавлять в мод свои портреты, о чем будет сказано ниже. В зависимости от пола героя, в диалоге будет показана мужская или женская половина каталога. Переключаться между каталогами можно как кликами на стрелках, расположенных сбоку, так и клавишами «↑» и «↓», так и колесом мыши. А чтобы в следующий раз вам не пришлось снова листать каталоги, вы можете пометить необходимый, нажав на красный крестик, находящийся чуть выше стрелок. Тогда при следующем открытии диалога будет открыт помеченный каталог. Метка каталога своя для каждого из 8-ми игроков, метки сохраняются во внешнем файле.

Все каталоги, кроме первого и последнего, доступны для переименования. Чтобы переименовать каталог, достаточно кликнуть на его названии сверху и ввести нужное название в появившееся поле ввода.

Чтобы портрет можно было установить герою, все три его размера должны присутствовать в ресурсах игры. Так что для того, чтобы добавить в мод свой портрет, вы должны создать три файла с расширением .рсх:

- 1) Малый портрет (S) — 48x32, 8-bit.
- 2) Средний портрет (L) — 58x64, 8-bit.
- 3) Большой портрет (X) — 391x437, 24-bit.

Название файла должно быть таковым:

(номер\_каталога)UH(буква\_размера)(номер портрета).рх

Номер портрета может быть от 0 до 153 — четный для мужских портретов, нечетный для женских.

К примеру, пятый портрет во втором ряду женского отделения пользовательского каталога №31 будет иметь такие названия файлов: 63UHS31.рх, 63UHL31.рх и 63UHX31.рх.

Файлы портретов следует положить в папку Data. Также вместо этого вы можете сохранить файлы в формате .bmp и запаковать в h3mp.lod с помощью MMArchive.

# Существа

Ответить на вопрос, сколько же существ было добавлено в мод, довольно непросто, так как в нем использованы номера (122, 124, 126, 128) монстров, которые не были задействованы в SoD. К тому же, некоторые особо уродливые и ненужные WoG-существа были заменены на совершенно другие. Но если уж быть абсолютно строгими, то надо отталкиваться от монстра, следующего за Драколичем (196) — последним из существ WoG. Таковым является Лорд Хаоса (RB), начинающий собой последовательность монстров, оканчивающуюся пока на Хищном Жабоиде (260). Таким образом, по самым скромным подсчетам, общее количество тор-существ равно 64.

Все новые существа (кроме запрещённых), как и оригинальные, свободно генерируются на случайной карте, не заменяя никаких объектов.

Как уже было отмечено, в моде существует встроенная [справка по существам](#). А еще более подробную информацию о них может дать [редактор существ](#). Поэтому описывать каждого нового монстра здесь нет особой нужды. Остановимся лишь на тех юнитах, чьи отличительные свойства требуют отдельного упоминания или объяснения.

Но прежде всего следует отметить изменения, произошедшие со старыми существами.

1) Все юниты Инферно наделены защитой от Огня (урон от огненных заклинаний уменьшается вдвое).

2) Многим существам, особенно воговским, была заменена графика. Из существ SoD замену графики претерпели лишь **Копейщик**, **Алебарщик**, **Орк** и **Орк-Вождь**.

3) **Дендронд-Солдат** может быть улучшен до Древняя, а **Злой Глаз** — до Гипноглаза. Улучшение можно произвести в Форте-на-Холме или с помощью [Арки Генезиса](#).

4) **Гремлины** и **Мастер-Гремлины** приобрели способность «Саботаж» - ненависть ко всем боевым машинам. Помимо этого, враждебные отношения появились еще между многими существами.

5) Стрельба **Магога** теперь имеет сходство со стрельбой Личей: снаряд всегда поражает цель, а вот расположенные рядом отряды получают урон лишь в том случае, если они родом не из Инферно.

6) **Рогатый Демон** получил дополнительный контрудар.

7) **Ифрит-Султан** приобрел способность колдовать на врагов одно из трех ударных заклинаний — Огненный Шар, Инферно, Метеоритный Дождь.

8) **Зомби** накладывают Болезнь на врага всегда, без случайного шанса срабатывания способности. То же самое применимо к любому монстру, которому выставлено этой свойство в редакторе существ.

9) **Циклопы** и **Короли Циклопов** получили иммунитет к магии Разума.

10) **Крестьяне** могут ежедневно платить налоги игроку: 1 монета за каждое существо в Сарае, а также, будучи в армии героя, от 1-ой до 3-х монет — в зависимости от уровня его Иущества.

11) **Кочевник** может быть улучшен до Мамелюка, а **Вор** — до Разбойника. Улучшение можно произвести в Форте-на-Холме, но в связи с тем, что в любом жилище есть выбор между простыми и улучшенными существами, Мамелюков и Разбойников можно и непосредственно нанять в Палатке Кочевников и Убежище Воров соответственно.

12) **Горыныч**, подобно Церберу, атакует теперь 3-мя головами вместо круговой атаки.

Помимо этого, изменения коснулись уровней, стоимости, прироста и количества существ в группе на карте приключений. Особого упоминания заслуживает сокращение прироста **Огненных Птиц** и **Фениксов** до классического (1 с Фортом, 2 — с Замком) и уменьшение скорости Фениксов с 21 до 19.

## Новые

Среди новых существ особенно выделяются **Далеки** и **Высшие Далеки** — страх и ужас мода, космические пришельцы, бесцеремонно вторгшиеся в игровой мир Героев. Имея не особо большое здоровье, но массу способностей, далеки являются одними из лучших бойцов 7-го уровня. Воевать, имея их в своей армии — одно удовольствие, а вот столкнуться с ними — тяжелое испытание. Далеки не имеют эмоций (Боевого Духа), способны летать, имеют практически неограниченный боезапас и стреляют без штрафов, почти неуязвимы для магии, внушают страх и ненавидят всех, кроме себе подобных. Их энергетическое поле дематериализует большинство приближающихся снарядов, приводя в отчаяние стрелков и вынуждая идти против далеков в рукопашную, которая для живых существ также представляет большую опасность, так как далеки способны старить врагов и восстанавливаться за счет их жизненной энергии.

Существует одна особенность, не указанная в описании этих существ: энергетическое поле далека эффективно пробивается только лучом другого далека. То есть, в этом случае защита от стрельбы не срабатывает и урон наносится полный, хотя и лишенный бонуса ненависти.

Отличительной особенностью **Шершней** является нарастание их атаки с уменьшением численности отряда. Работает это так: изначальная численность существ представляется как сумма последовательности чисел, начиная с единицы — 1+2+3+4.... После нанесения ему урона, отряд получает +1 к атаке, если его численность уменьшилась на последнее число в ряду. Следующее повышение атаки будет опираться на предпоследнее число в ряду, и т. д.

Например, для тысячи Шершней последнее число в ряду будет 45 (округление в большую сторону). Соответственно, впервые такой отряд получит +1 к атаке при потере 45-ти Шершней (хотя здоровье отдельного Шершня тоже имеет определенное значение), затем 44, затем 43 и т.д. Как видно, ярость роя возрастает по прогрессии. Когда на поле боя из всего отряда останется 1 Шершень, он будет иметь бонус атаки +37. Естественно, не имеет значения, убиваете ли вы отряд Шершней медленно или же сразу нанесли ему «высокоточный» урон, уничтоживший 999 особей.

Важно, что воскрешенные Шершни будут обладать той атакой, которая была у них перед смертью.

Свойство **Лютых Волков** атаковать стаей заключается в следующем: если рядом с клеткой, на которой стоит цель атакующего отряда Волков, находятся «морды» других отрядов Волков, союзных атакующему, они также атакуют цель с уроном в 50%. При этом не имеет значения, совершили ли они уже действие в этом раунде боя — это «кусание» не принимается за индивидуальное действие отряда.

**Назгул** является самым страшным существом мода — в буквальном смысле, ибо его способность внушать страх отличается от таковой, присущей большинству существ, и поражает даже тех, кто имеет к ней иммунитет (кроме неживых). К тому же, страх перед Назгулом возникает вдвое чаще, чем перед прочими существами. Только **Шлем Бесстрашия** позволит вашим отрядам смело действовать против этого кошмарного создания.

Каждый стек Назгулов увеличивает свое максимальное здоровье на 1 всякий раз, как вражеский отряд струсит перед ним («питание страхом»). Это не значит, что Назгул лечится — это значит, что его резервуар здоровья становится вместительнее, каждое существо в отряде становится «толще».

Не имеет значения, есть ли на одной стороне с Назгулами другие страшные существа — страх Назгулов перекрывает любой другой, так что вопрос «перед кем именно струсил существо?» не имеет смысла.

Одним из самых интересных свойств обладает **Каргул** — забияка с длинными руками, не способный удержаться от того, чтобы, проходя мимо врага, не всыпать ему с уроном в 50%. Враги при этом не способны ответить ему ударом на удар, ошеломленные дерзостью существа. Однако, подобная оголтелость может привести Каргула к неприятным последствиям, если враг имеет Огненный Щит. Тогда может случиться так, что Каргул вовсе не дойдет до намеченной цели, умерев по дороге. Другую же опасность для Каргула представляет **Росомаха**, единственное существо, способное ответить на такой тип атаки, ибо оно специализируется как раз на противоположном свойстве — бить всех врагов, что проходят мимо него.

**Пустынный Лучник** представляет собой особый тип стрелка, развившийся в условиях кочевничьих междоусобиц и ввиду этого приобретший полезный навык — быстро отвечать выстрелом на выстрел. При этом отряд не пропускает ход и не тратит контрудары, регулярно отвечая на стрелковые атаки. Тратится лишь его боезапас, который поэтому может быть исчерпан значительно быстрее, чем у остальных стрелков за то же время, хотя Пустынный Лучник отвечает лишь одним выстрелом на двойной. Так что Тележка с Боеприпасами необходима этому существу, пожалуй, как никому другому.

**Пушкарь**, подобно циклопам, способен атаковать крепостные стены — причем делая это гораздо эффективнее ввиду того, что он на голову выше одноглазых чудовищ в артиллерийском деле. Но основным свойством существа является его способность поражать отряд, расположенный за спиной цели, с уроном в 50%. Формально говоря, ядро Пушкаря слишком тяжело и инертно, чтобы остановиться от попадания всего в один отряд. Поэтому оно летит дальше и падает либо от излета, либо от попадания в следующий отряд на траектории своего полета — неважно, дружественный тот или вражеский.

Еще одним уникальным свойством обладает **Мардук**, способный ударить врага раньше, чем тот сам успеет нанести удар. Запас ответных действий отряда при этом уменьшается на единицу, поэтому особенно выгодно использование Мардука с наложенным на него заклинанием Контрудар.

Способность **Лешего** к оглушению состоит в том, что атакуемый им противник не дает сдачи, мгновенно теряет все свои контрудары и возможность совершить действие в текущем раунде (в том числе — атаковать стаей или ударить проходящего мимо врага). Вероятность, что оглушение произойдет, равна только 20%, но немаловажно, что эта способность трактуется как физическая и к ней не имеет иммунитета ни одно существо.

**Йети** обладает способностью трижды за бой колдовать **Вьюгу** на отряд противника. При этом чем больше Йети в отряде — тем больше наносимый урон, хотя и одного существа достаточно, чтобы нанести ощутимый урон слабому отряду.

Одними из самых востребованных нейтральных существ являются **Дроиды** и **Боевые Дроиды** — превосходные стрелки 6-го уровня, защищенные от стрел, бесстрашные и не подверженные влиянию Боевого Духа. Боевой Дроид, к тому же, подобно Магогам, стреляет огненным шаром. Тем большую привлекательность придает им то, что получить их можно довольно часто, разбив охрану Рухнувшего Звездолета.

**Лепрекон** — существо довольно слабое и нанимать его было бы, наверное, расточительством... если бы это было возможно. Однако, Лепрекон живёт в знакомом всем объекте — Мистическом Саду, и присоединяется к герою совершенно бесплатно в тот момент, когда тот приходит за ресурсами. Нет ресурсов — нет и Лепрекона, в противном же случае герой получает одного юнита. Несмотря на низкие боевые характеристики, Лепрекон может сослужить хорошую службу герою, так как не подвержен отрицательной Удаче, а также умеет колдовать случайным образом выбранное дружественное заклинание — Удачу, Радость или Волшебное Зеркало.

**Пожиратель** — ещё один опасный противник, являющийся абсолютным чемпионом по здоровью среди юнитов 6-го уровня. Однако, подобная тучность компенсируется крайне низкой скоростью существа, так что не забудьте наколдовать ускорение на отряд Пожирателей, чтобы он добрался до врага и показал свою мощь, выражающуюся в вампиризме и способности парализовать противника.

Также заслуживает особого внимания **Сфинкс**, который хоть и не обладает какой-то уникальной способностью, но

является переходным звеном между существами 7-го и 8-го уровней, а также «самым большим големом» игры. Сфинкс не имеет Боевого Духа, не является живым существом и иммунен к заклинаниям Разума. Обладая большим здоровьем и такими способностями, как Смертельный Взгляд и Слепление, Сфинкс является достойным противником героя и желаемым юнитом в армии. Кроме того, его не так уж и сложно заполнить, если найти Катакомбы в песках.

Несмотря на низкий прирост, высокую цену и более чем скромные боевые параметры, **Ведьма** является одним из самых желанных приобретений героя. А суть в том, что это единственный юнит, способный клонировать дружественные отряды, включая самого себя. Клоны Ведьмы также обладают этим умением, так что битва с героем, в армии которого присутствуют несколько отрядов Ведьм, может надолго затянуться, а то и быть проигранной. Так что цельтесь в Ведьм!

Уровень колдовства Ведьмы находится в прямой зависимости от уровня Магии Воды у героя-хозяина. Нейтральная Ведьма может клонировать лишь отряды уровней 1-5.

Несмотря на то, что они принадлежат к разным фракциям, **Капеллан** и **Ламия** являются, пожалуй, хорошим подспорьем любому герою, так как оба колдуют полезные заклинания трижды за битву: Капеллан — Молитву, Ламия — Бешенство. Кроме того, это единственные юниты, способные менять окружающий ландшафт, так как обладают, соответственно, Поступью Святого и Поступью Огня.

## Альтернативы

Если включена соответствующая опция, то при строительстве некоторых жилищ в городах игроку предоставляется выбор между двумя ветвями развития. В зависимости от выбора, в жилище будут обитать стандартные или альтернативные существа. Альтернативные существа обычно уступают основным по каким-либо параметрам, но превосходят по другим. На данный момент в моде доступны следующие альтернативы:

| Город    | Уровень жилища и существа | Стандартные существа                       | Альтернативные существа            |
|----------|---------------------------|--|------------------------------------|
| Замок    | 5                         | Монахи<br>Фанатики                         | Гипогрифы<br>Королевские Гипогрифы |
| Оплот    | 2                         | Гномы<br>Боевые Гномы                      | Фавны<br>Сатиры                    |
| Башня    | 2                         | Каменные Горгульи<br>Обсидиановые Горгульи | Папонты<br>Грустные Папонты        |
|          | 3                         | Каменные Големы<br>Стальные Големы         | Снежные Кошки<br>Ледяные Кошки     |
| Инферно  | 6                         | Ифриты<br>Султаны Ифритов                  | Пожары<br>Кошмары                  |
| Цитадель | 2                         | Наездники на Волках<br>Налетчики           | Кабаны<br>Вепри                    |
| Крепость | 1                         | Гноллы<br>Гноллы-Мародёры                  | Жабويدы<br>Хищные Жабويدы          |

Прирост альтернативных существ в городе увеличивается их собственными внешними жилищами.

ИИ выбирает стандартных или альтернативных существ случайным образом лишь единожды — при первой постройке определенного здания в городе определенного типа — и в дальнейшем придерживается своего выбора всю игру. Вероятность выбора альтернативы — 50%.

В городах, установленных с помощью редактора карт, альтернативы могут с вероятностью в 50% заменить стандартных существ в уже построенных жилищах. При этом одна и та же ветвь развития будет выбрана во всех городах одного типа, принадлежащих одному и тому же игроку. В нейтральных городах остаются стандартные существа.

## Рейд-боссы (RB)

Рейд-боссы — могущественные существа с огромным количеством здоровья, некоторыми способностями и различными (подчас — полными) иммунитетами к магии. Они никогда не присоединяются к герою и нигде не могут быть наняты, а на карте размещаются в единственном числе (при включении соответствующей опции). При победе над рейд-боссом герой получает опыт в размере полной Fight Value существа (которая у рейд-боссов огромна), а также — обязательно — городскую реликвию.

В отличие от обычной подсказки к бродячим монстрам, по ПКМ на рейд-боссе, стоящем на карте, открывается окно существа — чтобы игрок мог быстро, не открывая справку по существам, оценить мощь противника.

На данный момент в моде доступно 8 рейд-боссов: **Лорд Хаоса**, **Гигантский Краб**, **Древний Носорог**, **Великий Червь**, **Тсар-Тхаатл**, **Симург**, **Маахес** и **Мирсунэхум**. Последние два из них отличаются тем, что имеют два уровня охраны - четыре существа с аналогичными характеристиками, но с меньшим здоровьем и другими боевыми способностями.

# Воздушный Шар

Воздушный Шар — первая и единственная новая боевая машина мода, оказывающая неплохую поддержку стрелковым отрядам на любом этапе игры.

Единственный город, в Кузнице которого доступен для покупки Воздушный Шар — Башня, а один из ее героев даже имеет Шар в качестве стартовой машины (Вирсавия). Однако, Шар также дополняет собою арсенал Фабрики Военной Техники, где его может приобрести любой герой. То же справедливо и для [Механизма Далти-Верда](#), предоставляющего такую же функцию, что и объект. Цена Воздушного Шара — классическая, в 10 раз больше, чем боевое здоровье машины (200 \* 10 = 2000).

Помещается Воздушный Шар в слот Катапульти. Это может показаться странным, но дело в том, что для осады города наличие Катапульти как артефакта у героя не имеет значения — Катапульта все равно появляется на поле боя. Так что слот ее на кукле героя фактически всегда являлся лишним в оригинальной игре. Теперь же этот слот у всех героев очищается с начала игры — чтобы в него можно было поместить Воздушный Шар.

Способностью Воздушного Шара является «Прямая Стрела». Это не что иное, как снайперство, умение стрелять без штрафа за расстояние. Эту способность он может наколдовывать на союзный отряд, но, в отличие от обычной магии, никакие запреты в данном случае не действуют. Формально можно представить, что наблюдатель, сидящий в Шаре, сообщает стрелкам информацию о расположении врага, что помогает им взять лучший прицел.

В зависимости от развития навыка [Первая Помощь](#), Шар может наколдовать Прямую Стрелу от 1-го до 3-х раз за битву. Количество зарядов Шара — то же, что и количество магических зарядов у существа-колдуна, так что его можно посмотреть в окне существа. Шар никогда не колдует Прямую Стрелу на отряды, не умеющие стрелять, а также на природных снайперов. Зачарованный Шаром отряд выделяется желтым цветом, который тут же исчезает после того, как отряд произведет выстрел, тем самым использовав бонус Шара.

В отсутствие навыка Первой Помощи, а также в автоматической битве, Шар колдует Прямую Стрелу на стрелковый отряд с самой большой суммой FV. На стороне героя ИИ Шар ведет себя таким образом постоянно.

Вторичным свойством Шара является способность увеличивать радиус обзора героя на поверхности на одну клетку.

## Редактор существ

Редактор существ (Creatures Editor) — довольно мощный инструмент мода, позволяющий менять практически все характеристики как старых, так и новых существ, а также, при должной усидчивости, добавлять пользовательских монстров.

! Прежде всего следует сказать, что создавать инструмент для игры, разработчики которой отнеслись к моддингу если не отрицательно, то, по крайней мере, равнодушно — дело трудное и неблагодарное. Приходится основываться на знаниях, добытых с помощью обратной разработки, методы которой позволяют узнать только часть истины. Инструмент приходится приспособлять к коду готового исполняемого файла, которому уже более десятка лет. Поэтому не следует видеть что-то странное в ограниченности некоторых функций редактора и малопонятности отдельных параметров.

Программу можно вызвать прямо из игры — по нажатию [соответствующей кнопки](#) в диалоге «Опции Master Of Puppets». Сама программа располагается в папке Data/MoP/Tools/MCrEdit. В папке можно найти два исполняемых файла — MCrEdit.exe и MCrEdit(alternative).exe, представляющие собой два варианта одной и той же программы. Первый используется при вызове программы из игры, второй — альтернативная версия на вкус пользователя, со слегка измененным интерфейсом.

Программа поставляется на двух языках — русском и английском. Язык можно менять, не выходя из программы. При закрытии редактора выбранный язык запоминается для следующей сессии. От выбранного языка зависит язык названий и описаний существ в игре и редакторе карт.

Все текстовые строки программы, за исключением заголовка окна и некоторых символов вроде «+» и «-», располагаются в двух отдельных папках — rus и eng. Для перевода редактора на какой-либо третий язык достаточно пожертвовать одним из двух изначальных, переведя все файлы в его папке.

Все настройки существ (кроме названий и описаний) хранятся в файле MonstersSetup.mop. Его оригинальная версия находится в подпапке BackUp редактора и поможет вам в случае возникновения каких-либо проблем с измененными данными.

Описание всех полей и пунктов редактора:

**Существо (название)** — сюда вводится название существа в единственном числе. Здесь же можно выбрать существо для редактирования из списка. Выбранное существо будет запомнено для следующей сессии редактора.

**Множественное число** — собственно, название существа во множественном числе.

**Описание способностей** — описание отличительных свойств.

**Боевой деф** — название def-файла анимации внешнего вида существа. Для того, чтобы добавить свой def в h3morspr.lod, вы должны воспользоваться каким-либо сторонним редактором — например, MMArchive от Сергея Роженко.

**Уровень** — само собой, уровень существа (1 ... 7).

**Озвучка** — первые 4 буквы озвучки монстра в бою. Для любого существа нужны следующие звуковые файлы (где XXXX — те самые первые 4 буквы):

XXXXattk.wav — атака,

XXXXdfnd.wav — защита,

XXXXkill.wav — смерть,

XXXXmove.wav – передвижение,

XXXXwpcse.wav – повреждение.

Для стреляющих существ необходим также звук XXXXshot.wav – выстрел.

Вы можете запаковать эти звуки с помощью MMArchive в h3mpor.snd, но можете также сменить им расширение с wav. на .82m и просто положить в папку Data.

**Принадлежность** – город, с мировоззрением которого будет связано существо.

**Портрет** – здесь показывается файл jpg из папки pic, озаглавленный номером существа. Портрет нужен исключительно для лучшей визуализации существа в редакторе, его физическое наличие необязательно.

**Флаги** – 32 параметра «истина/ложь», имеющих для боя огромное значение. Подробнее:

1) «Занимает 2 клетки» – выставьте этот флажок, если существо настолько широко, что не умещается на одной позиции поля боя (например, если оно ходит на 4-х ногах).

2) «Летает» – позволяет существу игнорировать препятствия на поле боя.

3) «Стреляет» – позволяет существу стрелять. С выбором этого флажка активируются поля, предназначенные только для существ-стрелков: «Тип снаряда», «Нет штрафа преград», «Снайперство», «Стрельба влотноую» и «Ответный выстрел».

! Чтобы существо стало полноценным стрелком, должны быть установлены (как минимум) Тип снаряда и Боезапас.

4) «Атака на 2 клетки» – иначе говоря, дыхание дракона, способность поражать в ближнем бою отряд, расположенный за целью.

5) «Живое существо» – флажок определяет существо как живое со всеми вытекающими отсюда последствиями – восприимчивостью к заклинаниям, действующим на живых (например, Волна Смерти и Воскрешение), способностью увеличивать здоровье от Эликсира Жизни и [Древа Жизни](#) и т.д.

6) «Атакует стены» – позволяет существу, подобно циклопам, стрелять по стенам. С выбором этого флажка автоматически устанавливается флажок «Стреляет», активируются те же поля, что и для стрельбы + поле «Артиллерия».

7) «Боевая машина» – определяет существо как неподвижную машину на поле боя. Создание новых боевых машин сопряжено с большой долей трудности, так что этот флажок лучше оставить в неприкосновенности. С выбором этого флажка отключается поле «Контрудары».

8) «Король 1» – существо будет получать дополнительный урон от заклинания Палач.

9) «Король 2» – существо будет получать дополнительный урон от заклинания Палач не ниже продвинутого уровня.

10) «Король 3» – существо будет получать дополнительный урон от заклинания Палач не ниже экспертного уровня.

11) «Иммунен к Разуму» – делает существо иммунным к заклинаниям Разума (Берсерк, Бешенство и т.д.).

12) «Стреляет лучом» – анимация выстрела существа будет представлять собой прямой непрерывный луч (например, как у Архимагов). С выбором этого флажка автоматически устанавливается флажок «Стреляет», активируются те же поля, что и для стрельбы + поле «Цвет луча».

13) «Рукопашник» – позволяет существу-стрелку сражаться в ближнем бою с такой же силой, с какой он стреляет. Для нестреляющих существ выбор флага значения не имеет.

14) «Raid Boss» – определяет существо как рейд-босса.

15) «Иммунен к Огню» – делает существо иммунным ко всем заклинаниям школы магии Огня.

16) «Двойной удар» – позволяет существу наносить два удара подряд, а стрелкам — стрелять дважды.

17) «Безответный» – враг не будет отвечать контрударом на ближнюю атаку существа.

18) «Нет Морали» – существо будет независимым от Боевого Духа (подобно големам и элементалям). С выбором этого флажка отключается поле «Всегда + Мораль».

19) «Нежить» – флажок определяет существо как нежить со всеми вытекающими отсюда последствиями – восприимчивостью к заклинаниям, действующим на нежить (Экзорцизм, Оживление Мертвых), способностью понижать Боевой Дух всем живым союзным отрядам и т.д.

20) «Круговая атака» – позволяет существу атаковать всех находящихся рядом врагов (не работает, если включен флажок «Атака на 2 клетки»). С выбором этого флажка активируется поле «Атака 3-мя головами».

21) «Расширенная стрельба» – позволяет существу-стрелку поражать несколько целей. С выбором этого флажка автоматически устанавливается флажок «Стреляет», активируются те же поля, что и для стрельбы + поле «Расширенная стрельба».

22) «Убит» – флаг обычно устанавливается стеку, когда он умирает в бою. Выбор этого флажка в редакторе не рекомендуется, так как тогда существо будет фактически считаться умершим с начала битвы.

23) «Вызван» – определяет существо как вызванное. Этот флаг имеют обычно вызванные элементали. По окончании битвы или в случае смерти отряд исчезнет, даже если изначально присутствовал в армии. Поэтому выбор этого флажка не рекомендуется, разве что для создания эксцентричных условий.

24) «Клон» – определяет существо как клон. Отряд на поле боя имеет синий цвет и погибает от малейшего повреждения. Довольно малополезный флаг.

25) «Выпала Мораль» – указывает, что существо использовало бонус Боевого Духа в текущем раунде. Если выставить флажок, то отряд пропустит всплеск Боевого Духа в первом раунде битвы, а с началом следующего раунда флаг будет снят. Поэтому выбор этого флажка не рекомендуется ввиду малой пользы.

26) «Ожидает» – указывает, что существо ждет лучшего момента (словно игрок нажал кнопку «Ожидание» в битве). Как и в случае с флагом «Выпала Мораль», с началом следующего раунда флаг будет обнулен. Выбор флажка не рекомендуется ввиду малой пользы.

27) «Завершил ход» – указывает, что существо более не может совершить действие в текущем раунде. Как и в случае с флагом «Выпала Мораль», с началом следующего раунда флаг будет обнулен. Выбор флажка не рекомендуется ввиду малой пользы.

28) «В защите» – указывает, что существо находится в состоянии готовности к атаке врага (словно игрок нажал кнопку

«Оборона» в битве). Как и в случае с флагом «Выпала Мораль», с началом следующего раунда флаг будет обнулен. Выбор флажка не рекомендуется ввиду малой пользы.

29) «Жертва» - указывает, что существо было принесено в жертву соответствующим заклинанием. Тело существа исчезает после смерти. Может быть использовано для создания особых существ.

30) «Не меняет цвет» - указывает, что существо не будет менять свой цвет при клонировании или окаменении. Малополезный флаг.

31) «Серый» - окрашивает существо в серый цвет на поле боя. Малополезный флаг.

32) «Дракон» - делает существо чувствительным к действию Пузырька с Кровью Дракона.

**Апгрейд** — здесь можно выбрать существо, которое будет служить улучшением для редактируемого существа.

**Преобразование в Трансформаторе Скелетов** — здесь можно выбрать существо, которое будет результатом преобразования редактируемого существа в соответствующей постройке Некрополиса.

**Тип снаряда** — определяет внешний вид снаряда существа-стрелка. От типа выбранного снаряда также зависит, способно ли будет существо использовать [Яд Виверна](#).

**Цвет луча** — определяет цвет луча для существа-стрелка с установленным флагом «Стреляет лучом».

**Расширенная стрельба** — здесь можно выбрать характер поражения нескольких целей для существа-стрелка с установленным флагом «Расширенная стрельба».

**Артиллерия** — определяет уровень [Артиллерии](#) для существа-стрелка с установленным флагом «Атакуют стены».

**Контрудары** — запас ответных ударов существа в каждом раунде битвы (0 ... 255).

**Нет штрафа преград** — существо-стрелок не будет нести штрафа урона за выстрел через препятствия.

**Стрельба вплотную** — существо-стрелок будет способно стрелять, даже если рядом с ним стоит вражеский отряд.

**Снайперство** — существо-стрелок не будет нести штрафа урона за расстояние до цели.

**Ответный выстрел** — существо-стрелок будет способно ответить выстрелом на выстрел. Запас контрударов у существа остается прежним.

**Возврат после атаки** — проведя рукопашную атаку, существо вернется на исходную позицию (как гарпии).

**Превентивный контрудар** — при вражеской атаке существо будет бить врага прежде, чем он успеет нанести удар. При этом запас контрударов у существа уменьшается на единицу.

**Свойства при атаке** — здесь можно задать монстру магические способности, которые проявятся в момент его атаки.

Некоторые из способностей — со случайным шансом срабатывания.

**Магия и Заклинание** — сложнообъяснимые вещи. Рекомендуется посмотреть, каким образом установлены эти параметры у существа, уже имеющего настройки в этом плане и ближе всего подходящего по стилю колдовства к задуманному вами, скопировать настройки, а затем поэкспериментировать над ними.

**Иммунитет** — здесь можно выбрать иммунитет существа к определенным заклинаниям.

**Ненависть** — здесь можно настроить «кровных врагов» существа, которым оно будет наносить 150% своего урона. Настройка пока ограничена.

**Гномье сопротивление** — процентный шанс того, что наложение любого вражеского заклинания на существо будет проигнорировано.

**Големное сопротивление** — общее название модификаций урона, наносимого существу заклинаниями.

**Анимация** представляет собой довольно сложный раздел, где добиться хорошего результата можно либо с помощью многократного наблюдения за существом в бою, либо какими-нибудь специальными измерениями и математическими расчетами. Оптимальнее всего будет скопировать параметры анимации у другого существа (для чего в меню верхнего уровня существует специальная кнопка), а потом, если надо — поправить отдельные поля.

Большинство параметров анимации нужно для существ-стрелков. Заголовки полей анимации не переведены на русский (по причине того, что тексты вышли бы уж слишком длинными), так что они более всего нуждаются в пояснениях.

1) Upper-right Missile Offset – смещение точки, из которой существо выпускает снаряд или луч, по X и Y, при стрельбе вправо-вверх.

2) Right Missile Offset – смещение точки, из которой существо выпускает снаряд или луч, по X и Y, при стрельбе вправо.

3) Lower-right Missile Offset – смещение точки, из которой существо выпускает снаряд или луч, по X и Y, при стрельбе вправо-вниз.

4) Troop Count Location Offset – смещение прямоугольника количества существ в отряде по горизонтали.

5) Attack Climax Frame – число кадров, с помощью которого рассчитывается длительность показа каждого кадра действия на расстоянии (стрельба или колдовство). Если  $\leq 0$ , то берется реальное число кадров.

6) Time between fidgets — время между проигрываниями случайной анимации.

7) Walk Animation Time — время показа кадра анимации при передвижении существа.

8) Attack Animation Time — полное время анимации действия на расстоянии.

9) Flight Animation Distance — расстояние, на которое перемещается существо за время показа одного кадра при полете.

10) Missile Frame Angles — угол отклонения снаряда по Y для каждого кадра его файла .def. Обычно кадров бывает только 9.

**Стоимость** — цена покупки существа в различных ресурсах. Вы можете установить стоимость только в двух ресурсах — золоте и одном из остальных. Если установить несколько ресурсов, то игра в оценке стоимости все равно будет выбирать только первый из них. Например, установив все поля на значение 1, вы получите цену существа в 1 дерева и 1 золота. Если цену в золоте указать как 0 — игра будет вылетать при попытке купить существо.

**Fight Value** – параметр силы существа. Каким образом он был рассчитан разработчиками — до сих пор неясно, хотя в сети существует несколько сомнительных программ, вычисляющих его значение. К тому же, Fight Value включает в себя то,

что не поддается прямому измерению — мощь особых свойств монстра. Поэтому рекомендуется просто примериться, с каким существом из имеющихся более всего сопоставимо по силе редактируемое существо, и ввести примерно такое же значение Fight Value.

Не забывайте, что Fight Value является параметром, исходя из которого вычисляется [количество опыта, полученного за уничтожение существа](#). Также оно влияет на частоту появления жилищ существа на карте (в SoD на это влиял параметр AI Value).

**AI Value** — еще один загадочный параметр, который обычно равен или чуть больше Fight Value. Судя по названию, он определяет ценность существа для ИИ. Также он влияет на частоту появления существа на карте. Рекомендуется поступить с ним так же, как и с Fight Value.

**Прирост** — базовое количество прироста существа в городе и внешнем жилище. Если для существа в городе предусмотрено здание орды (например, Гильдия Горняков для Гномов), то следует установить и второе значение (после знака «+»).

**Здоровье, Скорость, Атака, Защита, Боезапас, Кол-во заклинаний, Урон** — основные боевые параметры существа.

**Кол-во на карте** — количество существ, среднее значение которого (между минимальным и максимальным) используется при установке существа на карту как в редакторе, так и при генерации случайной карты.

**Всегда + Мораль** — Боевой Дух существа никогда не опустится ниже +1.

**Всегда + Удача** — Удача существа никогда не опустится ниже +1.

**Магическая Аура** — существо будет добавлять 20% к способности сопротивления магии всем союзным отрядам на соседних с ним клетках.

**Волшебное Зеркало** — существо будет способно с некоторой вероятностью отразить вражеское заклинание, перенаправив его действие на случайный вражеский отряд.

**Страх** — существо будет способно нагнать страх на живые отряды врага.

**Бесстрашие** — существо никогда не будет пропускать ход от трепета перед страшными существами.

**Шпионаж** — подобно Вору, существо сможет узнавать информацию о близлежащих героях и монстрах на карте.

**Магический Канал** — подобно Черту, существо сможет добавлять хозяину 20% маны, затраченной врагом на колдовство в бою.

**Кавалерийский бонус** — подобно Кавалеристу, существо будет увеличивать силу атаки на 5% за каждую пройденную клетку на пути к цели. Кавалерийский бонус не работает на летающих существах.

**Огненный Щит** — подобно Султану Ифритов, существо будет зачаровано естественным огненным щитом, возвращающим врагу 20% нанесенного им урона.

**Атака 3-мя головами** — подобно Церберу, существо сможет атаковать до трех отрядов противника одновременно. Способность является специальным вариантом свойства существа атаковать всех стоящим рядом врагов («Круговая атака»).

**Смертельный удар** — подобно Рыцарю Смерти, существо будет способно нанести удар двойной силы, если в поле настройки указать процентный шанс срабатывания способности, отличный от нуля.

**Регенерация** — подобно Троллю, существо будет способно восстанавливать свое здоровье в начале каждого раунда. Для этого следует задать процентный шанс срабатывания способности и количество очков здоровья, которое будет восстанавливаться.

**Игнорирование защиты** — подобно Чудищу, существо будет игнорировать определенный процент защиты врага.

**Стоимость заклинаний** — здесь можно настроить влияние существа в битве на стоимость заклинаний. В графе «-» можно указать кол-во маны, на которое будет уменьшаться цена заклинаний для хозяина существа (способность Магов), а в графе «+» — кол-во маны, на которое будет дорожать цена заклинаний для вражеского героя (способность Пегасов).

Следует помнить, что цена заклинания не может упасть ниже 1 очка маны.

**Кража маны** — подобно Привидению, существо будет способно перед своим ходом уменьшать запас маны вражеского героя на определенное количество очков.

**Возрождение** — подобно фениксам, существо сможет возрождаться после гибели. «Обычное» возрождение — как у Феникса, «Всегда» — как у Священного Феникса.

**Оглушение** — подобно Лешему, существо сможет оглушить противника на раунд. Для этого следует указать процентный шанс срабатывания способности.

**Защита от стрел** — подобно далакам, существо сможет поглощать часть урона от стрелковых атак. Однако, установив отрицательный процент защиты, можно добиться и обратного эффекта, уязвимости к стрелам.

**Атака Стаей** — подобно Лютому Волку, отряды существ смогут атаковать врага сразу после того, как его атаковал дружественный отряд. В поле следует указать урон существа в процентах (-1 равнозначно отсутствию способности).

**Атака всех, мимо кого проносятся** — подобно Каргуну, существо сможет атаковать близстоящих врагов во время своего передвижения. В поле следует указать урон существа в процентах (-1 равнозначно отсутствию способности).

**Атака всех мимо проносящихся** — подобно Росомaxe, существо сможет атаковать врагов, проходящих мимо него. В поле следует указать урон существа в процентах (-1 равнозначно отсутствию способности).

**Запрещен для генерации** — установка этого флажка запрещает существу генерироваться на случайной карте, в [Дозорных Башнях](#) и отрядах смешанных нейтралов.

Меню верхнего уровня редактора включает 3 кнопки:

**Copy all states** — копирует все установки существа в буфер обмена.

**Paste all states** — вставляет все ранее скопированные установки из буфера обмена.

**Paste CrAnim** — вставляет из буфера обмена только данные полей «Анимации».

После того, как параметры существа установлены, следует нажать кнопку **«Сохранить»**.

Добавление существ в мод лучше всего производить по порядку, начиная с первого бланкового монстра. Если вы

хотите добавить свое существо, то полный порядок действий должен быть таким:

- 1) Настроить все поля в редакторе. Проще всего — скопировать их у другого существа, а затем поправить то, что надо.
- 2) Как уже говорилось — добавить [боевой деф](#) и [озвучку](#).
- 3) Добавить портреты существа в файлы MWCRPORT.def и MOPSMALL.def, находящиеся в h3mor.lod. Для этого придется разобрать эти файлы на кадры, добавить по кадру в конец, а затем собрать снова. Выполнить эти действия можно с помощью программ DefPreview и DefTool (автор которых также Сергей Роженко).
- 4) Добавить фигурку существа на карте (файлы .def, .msg и .msk) в h3mor.lod, прописать информацию о ней в файлах MAOBJTS.txt и MOPJCTS.txt, находящихся в h3morRUS.lod/h3morENG.lod.
- 5) По желанию: добавить данные способностей опыта существа в файл MCREXPBON.txt (также находится в h3mor.lod).

Изменения, осуществленные редактором, вступают в силу как при начале новой игры, так и при рестарте сценария. Однако, для смены языка имен и описаний существ требуется перезапуск мода.

Чтобы изменения, внесенные редактором, не мешали продолжению игры, сохраненной до этих изменений, большинство установок существ сохраняется в сейве. Не сохраняются лишь установки, не влияющие на свойства существ и, соответственно, на условия ведения игры — имя, описание, боевой деф и озвучка.

# Заклинания

В мод пока добавлено 7 полноценных новых заклинаний. Кроме того, еще одно новое заклинание заменяет довольно глупое и малополезное заклинание SoD — Маскировку. Это уже поллюбившиеся многим игрокам по первой версии мода **Подкрепления** — походное заклинание, позволяющее удаленно брать войска из гарнизона города.

Но прежде всего стоит отметить основные изменения, произошедшие со старыми заклинаниями:

1) **Зыбучие Пески** и **Минное Поле** теперь не видны тем вражеским существам, для которых почва поля боя является родной.

2) **Землетрясение** теперь можно колдовать в обыкновенном бою, так как у него появилось добавочное свойство — нанесение всем боевым машинам урона, высчитываемого по формуле:  $Сила * SP + (Эффект * 25)$ .

3) **Волшебная Стрела** наносит дополнительные 10 единиц урона за каждый уровень каждой школы магии героя (соответственно, максимум +120 к урону).

4) **Метеоритный Дождь** принадлежит двум школам магии — Огня и Земли.

5) Анимация **Взрыва** заменена.

6) Уничтожение Нежити теперь наносит урон не только мертвым существам, но и обитателям Инферно. В связи с этим изменилось и название заклинания (**Экзорцизм**).

7) **Антимагия**, подобно Волшебной Стреле, стала универсальным заклинанием, принадлежащим всем школам.

8) **Радость**, **Печаль**, **Удача** и **Неудача** приведены к единому стандарту —  $\pm 1/2/3$  балла к параметру с сохранением массовости на эксперте.

9) Устранен баг с массовым колдовством **Забывчивости** уже на продвинутом уровне Магии Воды.

10) Все четыре заклинания Вызова Элементалей распределены по уровням, соответствующим уровням призываемых существ:

**Элементаль Воздуха** — 2,

**Элементаль Воды** — 3,

**Элементаль Огня** — 4,

**Элементаль Земли** — 5.

10) Герои ИИ теперь могут колдовать **Берсерк**.

Кроме того, изменениям подверглись уровни, эффекты и сила заклинаний, их стоимость в мане и шанс выпадения в Гильдиях Магов различных городов.

## Походные

**Факел** — простое и дешевое заклинание, позволяющее увеличить на день радиус обзора героя в подземелье. Экспертное колдовство Факела полностью компенсирует недостаток обзора тем, кто плохо видит под землей — а это все герои, кроме героев «подземных» городов — Инферно и Темницы.

**Сбор Войск** — одно из полезнейших заклинаний, способное избавить героя от еженедельной беготни от одного жилища существ к другому. Теперь, с помощью Сбора Войск, это можно делать удаленно. С повышением уровня колдовства растут и возможности заклинания, а экспертный Сбор Войск позволяет герою покупать существ в любом внешнем жилище под флагом родного королевства. Стоит лишь навести курсор на жилище и щелкнуть мышью...

Отмена колдовства заклинания осуществляется так же, как и с Дверью Измерений — ПКМ на карте.

**Встреча Героев** — заклинание, важность которого трудно переоценить. Если Городской Портал требует перемещения героя, а Подкрепления позволяют взять из города только армию гарнизона, то Встреча Героев позволяет обмениваться всем, чем только могут обмениваться герои. При этом даже действует Грамотность. Фактически, заклинание уничтожает сложившуюся в игре тактику «цепочек» — способ доставки армий с помощью героев, находящихся в дне ходьбы друг от друга. Герой, обладающий этим заклинанием, может идти победоносным маршем по карте, не испытывая нужды в возвращении назад за подкреплениями или артефактами.

Однако, за подобную возможность приходится платить весьма немалым количеством маны, что в новых условиях ее [восполнения](#) значительно снижает эффективность использования заклинания.

## Боевые

**Притяжение** позволяет лишить вражеских существ способности к преодолению препятствий (см. флаг [«Летает»](#) редактора существ). Это может быть особенно полезно при осаде города. Заклинание, в зависимости от развития навыка героя, действует на существ до определенного уровня и всегда имеет массовое воздействие. Кроме природной способности существ к полету, оно также нейтрализует действие [Кольца Левитации](#).

**Регенерация** является магическим аналогом природной способности Троллей восстанавливать потерянное здоровье перед ходом отряда. При этом в момент наложения заклинания здоровье не восстанавливается, идет лишь установка информации, что отряд получил эту способность. Количество восстанавливаемых очков зависит от уровня колдовства. Заклинание не имеет массового воздействия (всегда накладывается на один отряд).

Количество очков восстановления суммируется с другими бонусами (природной способностью существа,

способностью опыта, бонусом [Доспехов Регенерации](#)). Восстановление здоровья становится для отряда обязательным, без случайного шанса срабатывания, который он мог иметь.

**Вызов Светлячков** является продолжением линейки вызовов элементарей в сторону понижения уровня. Это заклинание с 5%-ым шансом появления доступно в любом городе и принадлежит всем школам магии. Призываемый юнит соответствует уровню заклинания: Светлячок — слабое существо с единственной отличительной чертой — иммунитетом к заклинаниям первого уровня.

Важно, что Вызов Светлячков не мешает вызову после этого элементарей.

**Вьюга** — главное ударное заклинание Магии Воды. Наряду с Ледяной Молнией и Кольцом Холода, Вьюга входит в тройку так называемых «морозных заклинаний». Как и они, она наносит повышенный урон Огненным и Энергетическим Элементарям и, в то же время, бесполезна против Ледяных Элементарей или отрядов, защищенных [Ледяным Щитом](#).

Уникальной чертой Вьюги, отличающей ее от других ударных заклинаний, является ее массовое воздействие на экспертном уровне навыка. Это сразу делает ее мощнее в несколько раз, ибо урон, наносимый ранее лишь одному отряду, поражает каждый вражеский стек.

## Редактор заклинаний

Редактор заклинаний (Spells Editor) — еще один инструмент мода, созданный для правки параметров заклинаний. Добавлять полноценные новые заклинания в игру он не позволяет (ибо фактически для каждого нового заклинания следует писать уникальный программный код), но редактировать существующие — вполне.

Как и [редактор существ](#), редактор заклинаний оснащен возможностью смены языка. Причем файл конфигурации языка един для обеих программ и потому представляет собой скорее файл языка мода вообще. Файл этот называется просто — Lang — и расположен в папке редактора существ, который, в то же время, берет названия заклинаний из папки редактора заклинаний (Data/MoP/Tools/MSPedit). Таким образом, программы имеют двустороннюю связь между собой.

Все настройки заклинаний (кроме названий и описаний) хранятся в файле SpellsSetup.mop. Его оригинальная версия находится в подпапке BackUp редактора и поможет вам в случае возникновения каких-либо проблем с измененными данными.

Описание всех полей и пунктов редактора:

**Заклинание (название)** — собственно, название заклинания. Здесь же можно выбрать заклинание для редактирования из списка. Выбранное заклинание будет запомнено для следующей сессии редактора.

**Сокращенное название** — укороченное название заклинания, необходимое довольно в редких случаях.

**Описание** — четыре описания эффектов заклинания для каждого уровня развития соответствующей магической школы у героя. Чтобы выделить в описании название заклинания, следует заключить его в фигурные скобки.

**Флаги** — 32 параметра «истина/ложь», определяющие основные особенности заклинания. Подробнее:

- 1) «Боевое» — указывает, что заклинание может применяться в бою.
- 2) «Походное» — указывает, что заклинание может применяться на карте приключений.
- 3) «Временное» — заклинание имеет ограниченный срок действия, т.е., имеет длительность. Это применимо к различным проклятиям и благословениям, накладываемым на отряды.
- 4) «От существа» — обычно этот флаг имеют уникальные заклинания, творимые только существами.
- 5) «Цель - отряд» — означает, что заклинание может быть наколдовано лишь на один отряд.
- 6) «Цель - стрелок» — означает, что заклинание может быть наколдовано лишь на стреляющий отряд.
- 7) «Масс. на эксперте» — заклинание с таким флагом становится массовым при развитии соответствующего магического навыка до экспертного уровня.
- 8) «Цель - любое место» — заклинание не имеет привязки к колдовству на какой-либо отряд.
- 9) «Цель - препятствие» — целью такого заклинания является какое-либо препятствие на поле боя.
- 10) «Наносит урон» — заклинание наносит урон существам и, как правило, не имеет срока наложения.
- 11) «Действие на разум» — определяет, что заклинание имеет ментальное воздействие на существ и не затрагивает тех, кто имеет иммунитет к такого рода контролю.
- 12) «Друж., масс.» — заклинания с таким флагом обычно накладываются на союзных существ и имеют массовое воздействие.
- 13) «Не для машин» — боевые машины будут иметь иммунитет к такому заклинанию.
- 14) «От артефакта» — в игре есть лишь одно заклинание с таким флагом (Гром Титанов).
- 15) «Защищает» — указывает на то, что заклинание защищает отряд от причинения ему урона какого-либо типа.
- 16) «ИИ (урон врагу)» — указывает ИИ, что заклинание нанесет ущерб врагу.
- 17) «ИИ (площадное)» — указывает ИИ, что заклинание, будучи наколдованным, может задеть его собственные отряды, достаточно близко расположенные к цели колдовства.
- 18) «ИИ (бьет своих)» — указывает ИИ, что для данного ударного заклинания нет различия между войсками врага и хозяина.
- 19) «ИИ (бафф, дебафф)» — указывает ИИ, что заклинание обладает ослабляющим или укрепляющим эффектом.
- 20) «ИИ (изменчиво)» — указывает ИИ, что количество или принадлежность существ, с которыми работает заклинание, может измениться. Такой флаг характерен для Гипноза и вызовов элементарей.
- 21) «ИИ (специальное)» — такой флаг имеют некоторые заклинания, не имеющие между собой ничего общего. Флаг определяет колдовство заклинания ИИ в особых ситуациях.

Остальные флаги не установлены ни одному заклинанию в игре и, скорее всего, не имеют какого-либо значения. Возможно их использование в будущих версиях мода.

**Шанс появления в городе, %** — процентный шанс появления заклинания в Гильдии Магов для каждого типа города.

**Уровень** — уровень заклинания, определяющий его важность и расположение на определенном этаже Гильдии Магов, а также какая из частей [Короны Мага](#) будет давать это заклинание.

**Озвучка** — звук формата WAV, обычно проигрываемый при колдовстве заклинания. Для некоторых заклинаний не имеет значения, а некоторые могут использовать собственные, не указанные в этом поле звуки.

**Def** — индекс def-анимации, проигрываемой при колдовстве заклинания. Для походных и некоторых боевых заклинаний не имеет значения. Доступны анимации с 0 до 81 и с 993 до 999. -1 равносильно отсутствию анимации или применению других эффектов.

**Школы магии** — галочки, определяющие, к каким школам магии принадлежит заклинание. От них зависит, какой навык герою будет полезнее развивать, чтобы воспользоваться заклинанием эффективнее, а также какая из частей [Магического Компендиума](#) будет давать это заклинание.

Следующие параметры имеют отдельные значения для каждого из уровней развития заклинания.

**Количество маны** — количество баллов маны, затрачиваемых героем на колдовство заклинания.

**Эффект** — для разных заклинаний имеет различное значение. К примеру, урон, наносимый ударными заклинаниями, рассчитывается как  $Сила * SP + \text{Эффект}$  (SP – колдовская сила героя). А для Двери Измерений это — максимальное количество применений в день.

**AI-Value** — определяет степень значимости заклинания, когда герой ИИ выбирает, какое именно заклинание из имеющихся у него следует наколдовать.

**Тип цели** — определяет направленность заклинания. В отличие от флагов, от установки этого параметра зависит также цвет прямоугольника количества существ в отряде, на которого наложено заклинание (положительное заклинание — зеленый цвет, негативное — красный).

**Сила** — как и эффект, используется для различных целей. Для многих заклинаний не имеет значения.

**Запрещено для генерации** — установка этого флажка полностью аналогична [запрету заклинания в настройках мода](#).

После того, как параметры заклинания отредактированы, следует нажать кнопку «**Сохранить**».

В отличие от редактора существ, изменения, созданные редактором заклинаний, вступают в силу только после перезапуска игры.

# Артефакты

В мод добавлено 162 артефакта, включая 13 сборных. Общее же количество артефактов в игре на данный момент составляет 321.

Все новые артефакты, как и оригинальные, свободно генерируются на случайной карте, не заменяя никаких объектов.

По правому клику на артефакте, лежащем на карте, вы всегда можете узнать его название, описание, стоимость, а также класс (сокровище, ценный, важный, реликт).

Хотя, с целью создать новые сборники, артефакты в значительной мере подверглись перенумерации (что является одной из причин несовместимости с модом карт старого формата), большинство старых артефактов, как от SoD, так и от WoG, сохранило свои свойства. Исключения составляют лишь следующие артефакты:

1) **Грааль** из игры удален и больше не ищется по обелискам. Карты-загадки больше нет.

Причиной удаления артефакта стала его дисбалансность: артефакт, являющийся элементом авторских карт и кампаний (специальное условие победы), никак не подходит для игры на случайных картах, так как в большинстве случаев тут же дает неоспоримое преимущество игроку, его заполучившему.

О раскопках в поисках других артефактов см. [«Опции и настройки» - «Раскопки»](#).

2) **Волшебная Палочка** также была удалена из мода почти по тем же причинам. Артефакт, превращающий артефакты в другие, причем без каких-либо рамок цены или класса, не имеет с балансом ничего общего.

3) **Значок Смелости** более не дает иммунитета к вражеским заклинаниям Разума. Свойство, выделяющее его из ряда артефактов на +1 к Боевому Духу, не имело под собой особых логических оснований и перешло к новому артефакту — [Шлему-Ведру](#).

4) **Карающая Дубина Огра** приобрела дополнительное свойство — отряды героя под ее воздействием могут с 20%-ой вероятностью оглушить противника.

5) **Оковы Войны** не мешают герою сбежать от существ, не имеющих хозяина.

Другие изменения незначительны и не затрагивают сущности старых артефактов. Некоторые из них стали частями новых сборников, некоторые изменили/получили свойства в связи с изменением навыков, на которые они влияют. А, как уже было упомянуто в разделе «Вторичные навыки», артефакты Меткости и Некромантии теперь действуют без требования наличия соответствующего навыка.

В отличие от свойств, значительным изменениям подверглись цены и классы артефактов.

Далее приведен перечень всех новых артефактов.

## Простые

|            |   |   |
|------------|---|---|
| Компас     |  | Уменьшает затраты очков хода при плавании на 5%.  |
| Секстант   |  | Уменьшает затраты очков хода при плавании на 10%. |
| Астролябия |  | Уменьшает затраты очков хода при плавании на 15%. |

Действие артефактов складывается с действием *Попутного Ветра*, а также с действием [тяжелых артефактов](#). Минимальные затраты очков хода за прохождение одной морской клетки составляют 33 (по диагонали – 46).

Собрав все три артефакта, можно получить [Армиллу](#).

|                  |   |  |
|------------------|---|--|
| Шелковая Накидка |  | +1 к защите. Уменьшает повреждения от стрельбы на 5%.  |
| Гладкий Шлем     |  | +2 к защите. Уменьшает повреждения от стрельбы на 10%. |
| Круглый Щит      |  | +3 к защите. Уменьшает повреждения от стрельбы на 15%. |

Действие артефактов складывается с действием *Воздушного Щита*, а также со способностью существ «Защита от стрел». При 100%-ой защите отряд сможет получить лишь 1 балл урона.

Собрав все три артефакта, можно получить [Плащ Уклонения](#).

|                     |   |   |
|---------------------|---|---|
| Свиток Пергамента   |   | Увеличивает приобретаемый героем опыт на 5%.  |
| Перо с Чернильницей |  | Увеличивает приобретаемый героем опыт на 10%. |
| Энциклопедия Знаний |  | Увеличивает приобретаемый героем опыт на 15%. |

Собрав все три артефакта, можно получить [Диплом Магистра](#).

|                |   |  |
|----------------|---|--|
| Сапоги Волхва  |  | Позволяют использовать любые заклинания 1-го уровня. |
| Кольцо Чародея |  | Позволяет использовать любые заклинания 2-го уровня. |
| Роба Мага      |  | Позволяет использовать любые заклинания 3-го уровня. |
| Посох Мага     |  | Позволяет использовать любые заклинания 4-го уровня. |

Собрав все четыре артефакта и добавив к ним [Шляпу Оратора](#), можно получить [Корону Мага](#).

|                        |   |  |
|------------------------|---|--|
| Лечебный Клевер        |   | Усиливает эффект лечения Санитарной Палатки (+10 очков здоровья). Дает иммунитет к Болезни.  |
| Целебное Зелье         |  | Усиливает эффект лечения Санитарной Палатки (+25 очков здоровья). Дает иммунитет к Яду.      |
| Ожерелье Вечной Юности |  | Усиливает эффект лечения Санитарной Палатки (+50 очков здоровья). Дает иммунитет к Старости. |

Собрав все три артефакта, можно получить [Фиал Бесконечного Здоровья](#).

|               |   |   |
|---------------|---|---|
| Тяжелый Меч   |  | Повышает уровень Атаки на 7 баллов, но увеличивает затраты очков хода героя на 10%.           |
| Тяжелый Щит   |  | Повышает уровень Защиты на 7 баллов, но увеличивает затраты очков хода героя на 10%.          |
| Тяжелая Броня |  | Повышает уровень Колдовской Силы на 7 баллов, но увеличивает затраты очков хода героя на 10%. |
| Тяжелый Шлем  |  | Повышает уровень Знания на 7 баллов, но увеличивает затраты очков хода героя на 10%.          |

Действие тяжелых артефактов осуществляется при каждом шаге героя. При этом не имеет значения, надет артефакт или лежит в рюкзаке.

Собрав все четыре артефакта, можно получить [Тяжелый Доспех](#).

|                |   |                                    |
|----------------|---|------------------------------------|
| Подкова        |  | Повышает уровень Удачи на 2 балла. |
| Кольцо Фортуны |  | Повышает уровень Удачи на 3 балла. |

|                          |   |   |
|--------------------------|---|---|
| Дурной Глаз              |     | Снижает Удачу вражеских войск на 1.   |
| Перевернутая Подкова     |    | Снижает Удачу вражеских войск на 2.   |
| Кольцо Провала           |    | Снижает Удачу вражеских войск на 3.   |
| Генеральский Орден       |    | Повышает Боевой Дух на 2 балла.   |
| Кольцо Фельдмаршала      |    | Повышает Боевой Дух на 3 балла.   |
| Голова Огромного Буйвола |    | Снижает Боевой Дух вражеских войск на 1.  |
| Голова Дракона           |    | Снижает Боевой Дух вражеских войск на 2.  |
| Кольцо Паники            |    | Снижает Боевой Дух вражеских войск на 3.  |
| Брелок Отчаяния          |   | Снижает Боевой Дух и Удачу вражеских войск на 3.                                      |
| Колпак Шуга              |  | Повышает Удачу и Боевой Дух на 10 баллов. Герой лишается способности колдовать в бою. |
| Мифрильные Наколенники   |  | +1 к защите и Знанию. Всегда положительная Удача.                                     |
| Алмантовые Наколенники   |  | +1 к Атаке и Колдовской Силе. Всегда положительная Мораль.                            |

|                     |   |  |
|---------------------|---|--|
| Ледяная Палица      |  | Повышает Атаку и уровень Знания на 2 балла. Дает заклинание Ледяная Молния и возможность колдовать его с усиленным эффектом. Значение дополнительного урона зависит от степени развития навыка Мудрость у героя. |
| Обоюдоострая Секира |  | +2 к Атаке. Все существа в армии героя получают один дополнительный контрудар в каждом раунде битвы.   |
| Молот Тора          |  | Повышает Атаку и уровень Колдовской Силы на 3 балла. Дает заклинание "Удар Молнии" и возможность колдовать его с усиленным эффектом — урон повышается на 10% за каждый уровень Магии Воздуха.                    |
| Арбалет             |  | Все союзные отряды стрелков стреляют дважды.   |
| Ржавый Меч          |  | +1 к Атаке.  |
| Бердыш              |  | +4 к Атаке. Все отряды героя получают возможность нанести Смертельный Удар.  |

|                         |   |  |
|-------------------------|---|--|
| Посох Чернокнижника     |   | +3 к Колдовской Силе. Все существа в армии героя получают способность красть 1 очко маны врага перед своим ходом.<br>Бонус суммируется с уже имеющимся у существа. |
| Жертвенный Кинжал       |  | Носится в левой руке. Повышает Атаку на 2 балла и накладывает Кровожадность в начале битвы на всю союзную армию.   |
| Топор Подгорного Короля |  | +5 к Атаке. Накладывает Контрудары в начале битвы на всю союзную армию.  |
| Золотой Ятаган          |  | +3 к Атаке. Все существа в армии героя получают способность нанести превентивный контрудар.  |

|                            |   |   |
|----------------------------|---|---|
| Кулачный Щит Фехтовальщика |    | +1 к защите. Повышает уровень здоровья всех отрядов героя на 1 балл.                                  |
| Звездный Щит               |    | Повышает уровень Защиты на 3 балла, а также накладывает Забывчивость на вражеских стрелков.           |
| Рунный Щит                 |    | +5 к защите. Повышает сопротивляемость магии на 20%.  |
| Щит Чемпиона               |    | +4 к защите. Все отряды героя получают иммунитет к Кавалерийскому Бонусу.                             |
| Ледяной Щит                |   | Увеличивает Защиту на 3 балла. Дает иммунитет к заклинаниям Холода.                                   |
| Мифрильный Щит             |  | +2 к защите. Все существа в армии героя при вставании в оборону получают дополнительные +10 к защите. |
| Щит Светлого Паладина      |  | Повышает уровень Защиты на 6 баллов. В начале боя колдует на вражескую нечисть Экзорцизм.             |
| Щит Темного Паладина       |  | Повышает уровень Защиты на 6 баллов. В начале боя колдует на вражеские отряды Волну Смерти.           |
| Каменный Щит               |  | +1 к защите. Накладывает Каменную Кожу в начале битвы на всю союзную армию.                           |
| Туманный Щит               |  | +2 к защите. Накладывает Воздушный Щит в начале битвы на всю союзную армию.                           |

|                 |   |  |
|-----------------|---|--|
| Шлем-Ведро      |  | Понижает уровень Знания на 2 балла, но дает всем существам в армии героя полный иммунитет к заклинаниям, действующим на разум. |
| Шлем Бесстрашия |  | +2 к защите и Знанию. Делает существ героя невосприимчивыми к Страху.  |
| Мифрильный Шлем |  | Повышает уровень Знания на 6 баллов.   |
| Шлем Тьмы       |  | +10 к Знанию. Скрывает от врагов территорию, по которой движется герой, в радиусе одной клетки.                                |

|                     |   |   |
|---------------------|---|---|
| Доспехи Регенерации |   | Все отряды героя получают способность регенерировать со 100%-ым шансом. Дополнительные 50 очков восстановления. |
| Стойкая Броня       |  | +4 к Колдовской Силе. Дает всем существам в армии героя полный иммунитет к Взрыву и Разрушающему Лучу.          |
| Мифрильная Броня    |  | Повышает уровень Колдовской Силы на 6 баллов.   |

|                |   |  |
|----------------|---|--|
| Оберег Воздуха |  | Снижает урон от заклинаний Воздуха на 50%. |
| Оберег Земли   |  | Снижает урон от заклинаний Земли на 50%.   |
| Оберег Огня    |  | Снижает урон от заклинаний Огня на 50%.    |
| Оберег Воды    |  | Снижает урон от заклинаний Воды на 50%.    |

*Эффекты артефактов НЕ складываются с действием заклинаний защиты от соответствующих стихий.*

|                      |   |   |
|----------------------|---|---|
| Ионизированная Броня |   | Дает иммунитет ко всем вражеским заклинаниям Воздуха. |
| Зеленая Броня        |  | Дает иммунитет ко всем вражеским заклинаниям Земли.   |
| Закаленная Броня     |  | Дает иммунитет ко всем вражеским заклинаниям Огня.    |
| Обтекаемая Броня     |  | Дает иммунитет ко всем вражеским заклинаниям Воды.    |

|                             |   |  |
|-----------------------------|---|--|
| Сапоги Кавалериста          |  | Все пешие отряды героя получают Кавалерийский Бонус.                             |
| Легкие Сапоги               |  | Позволяют передвигаться по каменистой местности без дополнительных затрат хода.  |
| Сапоги Бедуина              |  | Позволяют передвигаться по песчаной местности без дополнительных затрат хода.    |
| Сапоги из Толстой Кожы      |  | Позволяют передвигаться по заснеженной местности без дополнительных затрат хода. |
| Сапоги из Камышовых Листьев |  | Позволяют передвигаться по болотистой местности без дополнительных затрат хода.  |
| Крылатые Сандалии           |  | Позволяют передвигаться по любой местности без дополнительных затрат хода.       |

|                    |   |  |
|--------------------|---|--|
| Изумруд            |   | Уменьшает стоимость колдовства боевых заклинаний на 1 очко маны.             |
| Кольцо с Изумрудом |  | Уменьшает стоимость колдовства боевых заклинаний на 2 очка маны.             |
| Сапфир             |  | Увеличивает стоимость колдовства боевых заклинаний для врага на 1 очко маны. |
| Кольцо с Сапфиром  |  | Увеличивает стоимость колдовства боевых заклинаний для врага на 2 очка маны. |

*Эффекты артефактов кумулятивны друг с другом, а также со способностями Пегасов, Магов и других существ, имеющих те же свойства. Однако, стоимость заклинания, как и раньше, никогда не упадет ниже 1 очка маны.*

|                         |   |  |
|-------------------------|---|--|
| Синяя Торба Строителя   |  | Уменьшает цену постройки зданий в городе на 5%.  |
| Красная Торба Строителя |  | Уменьшает цену постройки зданий в городе на 10%. |

|                      |  |   |
|----------------------|--|---|
| Кольцо Тяжелого Пути |   | Уменьшает скорость всех вражеских отрядов на 1. |
| Рог Встречного Ветра |  | Уменьшает скорость всех вражеских летунов на 1. |

*Эффекты артефактов НЕ складываются друг с другом.*

|                                |   |   |
|--------------------------------|---|---|
| Патент Гильдии Лесорубов       |  | Отнесите этот артефакт на Лесопилку, чтобы вдвое повысить эффективность ее работы.                |
| Патент Гильдии Алхимиков       |  | Отнесите этот артефакт в Лабораторию Алхимика, чтобы вдвое повысить эффективность ее работы.      |
| Патент Гильдии Рудокопов       |  | Отнесите этот артефакт в Рудоносную Шахту, чтобы вдвое повысить эффективность ее работы.          |
| Патент Гильдии Серодобытчиков  |  | Отнесите этот артефакт к Залежам Серы, чтобы вдвое повысить эффективность их работы.              |
| Патент Гильдии Шахтеров        |  | Отнесите этот артефакт в Пещеру Кристаллов, чтобы вдвое повысить эффективность ее работы.         |
| Патент Гильдии Ловцов Жемчуга  |  | Отнесите этот артефакт к Пруду Драгоценных Камней, чтобы вдвое повысить эффективность его работы. |
| Патент Гильдии Золотоискателей |  | Отнесите этот артефакт в Золотодобывающую Шахту, чтобы вдвое повысить эффективность ее работы.    |

*Артефакты удваивают количество ресурсов, производимого шахтами. Для размещения артефакта следует зайти в соответствующий рудник и нажать ОК по получении предложения об оставлении артефакта.*

*Нельзя оставить несколько патентов в одной шахте. Забрать обратно – тоже.*

|              |   |  |
|--------------|---|--|
| Перо Феникса |  | Все отряды в армии героя получают способность возродиться после смерти в кол-ве 20% от исходного.<br>Бонус суммируется с уже имеющимся у существа. |
|--------------|---|--|

*Действие артефакта не зависит от наличия и количества магических зарядов у существа. Суммирование бонусов проявляется в том, что сначала тратится воскрешение за счет Пера Феникса, а уже потом — свойственное самому существу.*

|               |   |   |
|---------------|---|---|
| Кристалл маны |  | В начале боя увеличивает количество магических зарядов всех дружественных существ на 1. |
| Пузырёк маны  |  | В начале боя увеличивает количество магических зарядов всех дружественных существ на 2. |
| Виал маны     |  | В начале боя увеличивает количество магических зарядов всех дружественных существ на 3. |

*Под магическими зарядами подразумевается количество заклинаний существа. Если герой взял, скажем, Пузырёк Маны, его Архангелы смогут воскрешать трижды, Йети будут колдовать пять раз и т.д.*

|               |   |   |
|---------------|---|---|
| Лампада       |  | Увеличивает радиус обзора героя под землей на 1 клетку. |
| Каска Шахтера |  | Увеличивает радиус обзора героя под землей на 2 клетки. |

|                    |   |  |
|--------------------|---|--|
| Обручальное Кольцо |    | Имея два таких артефакта, можно провести Свадьбу героев. |
| Свадебный Костюм   |   | Снижает жениху расходы на проведение Свадьбы на 50%.     |
| Свадебное Платье   |  | Снижает невесте расходы на проведение Свадьбы на 50%.    |

*Обручальное Кольцо может быть надето только в слот правого кольца куклы героя.*

*Уникальной особенностью свадебных нарядов является тот факт, что Свадебный Костюм может одеть только герой-мужчина, а Свадебное Платье — женщина.*

*О Свадьбе см. [соответствующий раздел](#).*

|                           |   |   |
|---------------------------|---|---|
| Кольцо Левитации          |  | Позволяет всем существам в армии героя свободно преодолевать любые препятствия. |
| Кольцо Двойной Гравитации |  | Лишает всех существ на поле боя возможности летать и игнорировать препятствия.  |

*Действие первого артефакта нейтрализуется действием второго.*

|            |   |  |
|------------|---|--|
| Яд Виверна |  | Позволяет использовать отравленные стрелы. |
|------------|---|--|

*Действие артефакта проявляется в наложении Яда на противника после выстрела в него.*

*Использовать отравленные стрелы могут только юниты, имеющие один из перечисленных далее типов снаряда: АММО\_Лучник (0), АММО\_Эльф (2), АММО\_Медуза (8), АММО\_Орк (9), АММО\_Яцер (11), АММО\_Баллиста (15), АММО\_Кентавр (17), АММО\_Капитан\_Кентавров (18), АММО\_Капеллан (21). Узнать, какой тип снаряда имеет существо, можно, открыв [редактор существ](#).*

|                  |   |  |
|------------------|---|--|
| Рубин Поглощения |  | Создает магический канал, передающий герою 20% маны, затраченной врагом на колдовство. |
|------------------|---|--|

*Свойство артефакта аналогично способности Чертей.*

|                            |  |   |
|----------------------------|--|---|
| Алая Туника<br>Воскрешения |  | Позволяет сохранить опыт и артефакты после проигранной битвы. |
|----------------------------|--|---|

*Подробнее о Тунике можно прочесть в разделе [«Потеря опыта»](#).*

|                                |   |   |
|--------------------------------|---|---|
| Зелье<br>Взрывающихся<br>Стрел |  | Позволяет вашим стрелкам атаковать огненным шаром, вызывающим площадный урон. Не работает на существах, имеющих магические снаряды. |
|--------------------------------|---|---|

|                                |   |   |
|--------------------------------|---|---|
| Зелье<br>Смертоносных<br>Стрел |  | Позволяет вашим стрелкам атаковать облаком смерти, вызывающим площадный урон. Не работает на существах, имеющих магические снаряды. |
|--------------------------------|---|---|

*Оба этих артефакта могут быть надеты лишь в слот "Разное 1", что исключает их одновременное применение.*

*Воспользоваться этими артефактами могут лишь юниты, имеющие один из перечисленных далее типов снаряда: АММО\_Лучник (0), АММО\_Эльф (2), АММО\_Мастер-Гремлин (3), АММО\_Медуза (8), АММО\_Орк (9), АММО\_Циклоп (10), АММО\_Ящер (11), Хоббит (13), АММО\_Катапульта (14), АММО\_Баллиста (15), АММО\_Кентавр (17), АММО\_Капитан\_Кентавров (18), Пушкарь (19), АММО\_Капеллан (21). Узнать, какой тип снаряда имеет существо, можно, открыв [редактор существ](#).*

|                                   |   |   |
|-----------------------------------|---|---|
| Амулет Мощи<br>Короля<br>Циклопов |  | Позволяет вашим стрелкам, имеющим магический тип снаряда, атаковать крепостные стены на уровне Экспертной Артиллерии. |
|-----------------------------------|---|---|

*Воспользоваться этим артефактом могут лишь юниты, имеющие один из перечисленных далее типов снаряда: АММО\_Монах (1), АММО\_Маг (4), АММО\_Титан (5), АММО\_Гог (6), АММО\_Лич (7), АММО\_Ледяной\_Элементаль (12), АММО\_Драколич (20). Узнать, какой тип снаряда имеет существо, можно, открыв [редактор существ](#).*

|          |  |  |
|----------|--|--|
| Скарабей |  | Запрещает действие всех артефактов, колдующих заклинания в начале битвы. |
|----------|--|--|

*Артефакт прерывает последовательность колдовства заклинаний артефактами, которая в его отсутствие выглядит так:*

- Сердце Дракона
- Альянс Ангелов
- Звездный Щит
- Хрустальный Глиф
- Перчатка Владыки Ада
- Кольцо Точности
- Магический Компендиум
- Кольцо Тысячи Бурь
- Щит Светлого Паладина
- Щит Темного Паладина
- Туманный Щит
- Заколдованные Перчатки
- Перчатки Тайного Огня
- Каменный Щит
- Жертвенный Кинжал
- Топор Подгорного Короля
- Кольцо Антимагии
- Кольцо Змеиного Взгляда
- Чётки Праведника
- Доспехи Проклятого

|                  |   |  |
|------------------|---|--|
| Воздушный<br>Шар |  | Колдует снайперство. Увеличивает обзор героя на поверхности на 1 клетку. |
|------------------|---|--|

*Подробнее о Воздушном Шаре см. в [соответствующем разделе](#).*

|                      |   |                                |
|----------------------|---|--------------------------------|
| Сапоги<br>Проклятого |  | Дают герою Поступь Проклятого. |
|----------------------|---|--------------------------------|

|                       |  |                             |
|-----------------------|--|-----------------------------|
| Магические Сапоги     |    | Дают герою Поступь Магии.   |
| Сапоги Героя Хоббитов |   | Дают герою Поступь Клевера. |
| Сапоги Адепта Дьявола |   | Дают герою Поступь Дьявола. |
| Огненные Сапоги       |   | Дают герою Поступь Огня.    |
| Сапоги Святого        |   | Дают герою Поступь Святого. |
| Сапоги Водяного       |   | Дают герою Поступь Воды.    |
| Небесные Сапоги       |   | Дают герою Поступь Неба.    |
| Сапоги Горного Короля |   | Дают герою Поступь Камня.   |
| Кровоточащие Сапоги   |  | Дают герою Поступь Крови.   |

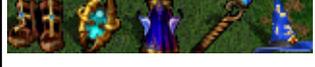
*Поступь героя выражается в том, что при движении он создаёт за собой дорожку особого ландшафта.*

|                           |   |   |
|---------------------------|---|---|
| Магическая Подвеска       |  | Дает всем существам в армии героя полный иммунитет к Волшебной Стреле.  |
| Кольцо Стихий             |  | Дает все заклинания призыва элементалей и позволяет призывать их улучшенными. Делает возможным призыв элементалей разных типов в одном бою. |
| Глаз Наблюдателя          |  | Дает заклинания Просмотр Земли, Просмотр Воздуха и Видения.   |
| Ожерелье Забытой Гробницы |  | Восстанавливает 5 очков маны каждый раунд битвы, но не более 100% от кол-ва, имевшегося в начале битвы.                                     |
| Королевский Приказ        |  | Позволяет призывать подкрепления из любого города королевства без затрат маны.  |
| Амулет Вечного Покоя      |  | Запрещает все виды воскрешения существ в битве. Подавляет Некромантию.  |
| Хрустальный Глиф          |  | Накладывает Волшебное Зеркало в начале битвы на всю союзную армию.  |
| Кольцо Отрицательности    |  | Делает существ героя невосприимчивыми к Удару Молнии.   |
| Кулон Отторжения          |  | Запрещает вызывать элементалей обеим сражающимся сторонам.  |

|                            |   |   |
|----------------------------|---|---|
| Зелье Бодрости             |     | Дает иммунитет к Параличу.  |
| Зелье Решительности        |    | Дает иммунитет к Окаменению.  |
| Связывающее Ожерелье       |    | Запрещает вызывать Клон обеим сражающимся сторонам.   |
| Ледяное Кольцо             |    | Запрещает колдовство Армагеддона обеим сражающимся сторонам.  |
| Кольцо Точности            |    | В начале боя колдует Точность на все союзные отряды стрелков.   |
| Драконья Печать            |    | Повышает Атаку и уровень Защиты на 5 баллов. Существа в армии героя становятся уязвимыми к заклинанию Палач.            |
| Сатанинский Медальон       |    | Повышает Колдовскую Силу на 5 баллов, но запрещает обладателю использовать любые дружественные заклинания.              |
| Кольцо Змеиного Взгляда    |    | В начале боя наиболее восприимчивые отряды противника подвергаются воздействию Гипноза.                                 |
| Кольцо Тысячи Бурь         |   | В начале боя накладывает на все союзные войска Ускорение.   |
| Колчан Стрел               |  | Увеличивает боезапас стрелков в начале битвы на 10.   |
| Подвеска Торопливости      |  | Дает всем существам в армии героя полный иммунитет к Медлительности.  |
| Сутана Инквизитора         |  | Запрещает колдовство заклинаний черной магии (Проклятие, Волна Смерти, Оживление Мертвецов) обеим сражающимся сторонам. |
| Мантия Предводителя Нежити |  | Запрещает колдовство святых заклинаний (Благословение, Воскрешение, Экзорцизм, Молитва) обеим сражающимся сторонам.     |
| Заколдованные Перчатки     |  | Накладывают Щит в начале битвы на всю союзную армию.  |
| Перчатки Тайного Огня      |  | Накладывают Огненный Щит в начале битвы на всю союзную армию.   |
| Кольцо Антимагии           |  | Защищает союзные отряды Антимагией в начале битвы.  |
| Чётки Праведника           |  | Накладывают Благословение в начале битвы на всю союзную армию.  |
| Лопата Кладоискателя       |  | Удваивает шанс проведения успешных <a href="#">раскопок</a> .   |
| Быстрый Лук                |  | Позволяет отрядам героя производить ответный выстрел.   |

|                    |   |   |
|--------------------|---|---|
| Брелок Проворства  |   | Позволяет вашим отрядам возвращаться на исходную позицию после атаки. |
| Кольцо Бессмертных |  | Наделяет ваши отряды Вампиризмом.                                     |

## Сборные

| Название                   | Вид   | Части   | Описание   |
|----------------------------|---|---|--|
| Доспех Древнего Ящера      |    |    | В дополнение к обычным бонусам, этот древний доспех дает +2 к Атаке и защите, +1 к Знанию и Силе Колдовства. Все существа в армии героя удваивают шансы проявить свои магические способности, основанные на опыте. |
| Золотой Гусь               |    |    | Ежедневно добавляет в вашу казну 5000 золотых.   |
| Перчатка Владыки Ада       |    |    | В начале битвы накладывает на союзные войска заклинания Бешенство и Палач. Каждый отряд героя приобретает естественный Огненный Щит.   |
| Одеяние Верховного Друида  |    |    | Наделяет отряды героя Аурой Сопrotивления и Волшебным Зеркалом.  |
| Плащ Миротворца            |   |   | Снижает цену присоединения бродячих монстров на 50%. Ускоряет ассимиляцию в захваченном городе на 50%.   |
| Тяжелый Доспех             |  |  | Помимо бонусов входящих в него частей, Тяжелый Доспех увеличивает все первичные параметры героя на 8 баллов, но снижает скорость его отрядов на 2.   |
| Фиал Бесконечного Здоровья |  |  | Содержит напиток, позволяющий Санитарной Палатке всегда полностью вылечивать отряд. Дает иммунитет к Смертельному Взгляду.   |
| Корона Мага                |  |  | Позволяет колдовать все заклинания на экспертном уровне.   |
| Сфера Хаоса                |  |  | Удваивает разрушительную силу всех заклинаний.   |
| Армила                     |  |  | Уменьшает затраты очков хода при плавании на 50%.  |
| Плащ Уклонения             |  |  | Уменьшает повреждения от стрельбы на 50%.  |
| Магический Компендиум      |  |  | В начале боя накладывает на союзные войска все заклинания защиты от стихий.  |
| Диплом Магистра            |  |  | Увеличивает приобретаемый героем опыт на 50%.  |

## Жезл Молний



Жезл Молний — артефакт, являющийся одним из главных символов мода (и уж версии Ride the Lightning — и подавно). И это при том, что сам факт существования этого артефакта идет вразрез с идеями о балансе. Это один из немногих случаев, когда в душе разработчика любовь к необычным и пугающим штуковинам взяла верх над стремлением к равновесию.

Мощь артефакта перекрывает многие сборники и сравнима с мощью Клинка Армагеддона, хотя нельзя однозначно сказать, какой из этих реликтов сильнее — все зависит от боевых условий. Сходство с Клинком Армагеддона подчеркивается тем, что бонусы к первичным навыкам у Жезла почти такие же, только Колдовская Сила и Знание обменены местами (+3/+3/+6/+3).

Артефакт дает два заклинания — Цепную Молнию и Удар Молнии. Оба они для героя становятся экспертными, вне зависимости от развития у него Магии Воздуха. Хотя второе заклинание, можно сказать, дается только для логики, так как применять его нет особой нужды — кроме случая, когда на первое не хватает маны. Цепную Молнию в присутствии Жезла можно колдовать, нисколько не опасаясь того, что она заденет союзные войска, при любой их расстановке. Кроме того, Жезл поражает не четыре и не пять, а ВСЕ вражеские отряды. Но на этом дело не заканчивается. Сила молний, испускаемых Жезлом, так велика, что она преодолевает сопротивление героя, существ и артефактов, позволяя поражать Черных Драконов, Высших Далек, рейд-боссов и т. д. Лишь Брелок Отрицательности может дать полную защиту от Жезла, а Кольцо Отрицательности избавит лишь от действия заключительного свойства артефакта — «добывающего» Удара Молнии, поражающего отряд после того, как по нему пройдет Цепная Молния.

## Городские реликвии

Городские реликвии – особые предметы, которые размещаются в городе и приносят бонусы ему или героям в нем. Городские реликвии не являются артефактами того типа, каковые присутствуют в Героях. Они не одеваются в слоты и не могут быть переданы другому герою.

Реликвию можно получить после победы над бродячими монстрами. На шанс получения реликвии влияет навык [Удача](#) и общий показатель Удачи героя. Исключением среди монстров являются [рейд-боссы](#), после победы над которыми герой получает реликвию обязательно.

Также герой-победитель получает городские реликвии героя-проигравшего, но лишь те, что не имеет сам.

Если герой одержал победу в битве и ему выпал шанс получить реликвию – будьте уверены, что он получит приз. Но здесь есть еще один момент случайности – номер реликвии, определяющий, с какой вероятностью реликвия будет выбрана для выдачи из всей их совокупности. Чем он больше — тем больше вероятность, но меньше субъективная ценность реликвии. Шанс получения определенной реликвии из числа других крайне прост в предварительной формулировке:

$$\text{Шанс выпадения} = \text{Номер реликвии} / \text{сумма номеров всех реликвий}$$

Однако самый интересный момент состоит в том, что герой не может иметь одновременно при себе два экземпляра одной и той же реликвии. Если у героя есть копия, номер генерируется повторно, и так до тех пор, пока не будет сгенерирована реликвия, которой у героя нет. Так что формулу можно уточнить до следующей:

$$\text{Шанс выпадения} = \text{Номер реликвии} / (\text{сумма номеров всех реликвий} - \text{сумма номеров реликвий, уже имеющихся у героя}).$$

Что отсюда следует? То, что герой имеет выбор: либо отнести реликвии в город, где они принесут бонусы, либо же носить их с собой, что даст ему более высокий шанс получить реликвию с меньшим номером, т. е., более мощную.

Для примера рассчитаем вероятность получения Магического Рифта — при условии, что герой уже имеет при себе Топор Великого Дальгина и Глаз Шар-бин-Тари. Информацию о номерах возьмем из приведенной ниже таблицы.

Максимальный номер реликвии в текущей версии мода равен 34. Сумма номеров всех реликвий, очевидно, равна 595. Номер Топора Великого Дальгина – 22, Глаза Шар-бин-Тари – 16, а Магического Рифта, которого герой пока не имеет – 10. Проводим расчет:  $10 / (595 - 22 - 16) * 100 \approx 1,7\%$ -ый шанс. «Негусто!» - будете разочарованы вы. Да, для данного случая – не очень. Но учтите, что по мере того, как герой получает другие реликвии, шансы оставшихся реликвий на выпадение неуклонно растут. Наконец, шанс – это сама случайность. Может случиться так, что в первой же битве с нейтральными монстрами герой неожиданно выбьет из них Шкатулку Лафинакии.

Разместить реликвии (если они есть у героя) в городе можно с помощью диалога, открываемого по клику на здании городского совета. Просто отметьте галочками те реликвии, что вы хотите разместить. Если вы не хотите размещать реликвии, а постоянное появление диалога вам надоело — заходите в городской совет по клику на его иконке. В таком случае диалог не появляется.

! Некоторые из реликвий являются заменами зданий в городах. Это значит, что они создают эмуляцию существования в городе здания, которое обычно доступно для строительства в городе другого типа. Размещение же такой реликвии в городе,

для которого здание является «родным» и уже построено — не имеет смысла. К примеру, разместив Шар Даль-ин-Линн в Замке, где уже построены Конюшни, вы не получите еще одну надбавку к очкам хода.

Информация о том, свойства какого здания и в каком городе эмулирует та или иная городская реликвия, также указана в приведенной ниже таблице.

! Размещение в городе нескольких копий одной и той же реликвии — возможно, но не имеет практической пользы.

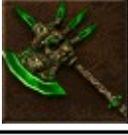
! Нельзя забирать реликвии из города, в котором они размещены. Поддержка подобной функции не введена во избежание накопления реликвий в одном городе, что сделало бы его слишком мощным.

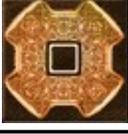
! Генерация номера реликвии имеет псевдослучайный характер, так что вы не можете изменить его перезагрузками.

Герой ИИ размещает имеющиеся у него городские реликвии при каждом посещении города, принадлежащего игроку-хозяину. Но при этом он никогда не размещает в городе реликвию, которая там уже есть, а также реликвию, чьи свойства аналогичны свойствам здания в нем (вне зависимости от того, построено уже это здание или нет).

Активно или пассивно, но ИИ пользуется всеми городскими реликвиями — за исключением Креста Бафомета.

| Название                       | Номер | Внешний вид   | Описание  | Здание с аналогичными свойствами в городе |
|--------------------------------|-------|---|---|---|
| Лембас                         | 34    |    | Обеспечивает население города неиссякаемым продовольствием, тем самым разрешая бесконечное накопление невыкупленных существ в городе. | ---                                       |
| Кольцо Ишпан-н'Рауна           | 33    |    | Позволяет покинуть город во время вражеской осады.  | Черный Ход (Цитадель)                     |
| Солнечный Круг Маликут         | 32    |    | Уменьшает вдвое затраты на <a href="#">ассимиляцию</a> населения.   | ---                                       |
| Знак Мали-Курза                | 31    |   | При осаде города следит, чтобы ваши войска всегда имели положительную Удачу.  | ---                                       |
| Кубок Дарумонга                | 30    |  | При вражеской осаде следит, чтобы ваши войска всегда имели положительную Мораль.  | ---                                       |
| Амулет Магистра Ордена Феникса | 29    |  | Во время осады создаёт на поле боя за воротами города сплошную огненную стену.  | ---                                       |
| Зеркало Калладицеи             | 28    |  | Во время осады создаёт на поле боя за воротами города сплошную стену силовых полей.   | ---                                       |
| Сонтаранская Бомба             | 27    |  | Во время осады минировать все поле за городскими воротами.  | ---                                       |
| Идол Нечистого Варраха         | 26    |  | Во время осады покрывает все поле за городскими воротами зыбучими песками.  | ---                                       |
| Книга Мудрости Астих-ду-Нила   | 25    |  | Единоразово повышает Знание любого героя-гостя на 1 балл.   | ---                                       |

|                            |    |   |   |                         |
|----------------------------|----|---|---|-------------------------|
| Искрящийся Жезл Нуозафала  | 24 |     | Единоразово повышает Колдовскую Силу любого героя-гостя на 1 балл.  | ---                     |
| Щит Хала-Н'диена           | 23 |    | Единоразово повышает Защиту любого героя-гостя на 1 балл.   | ---                     |
| Топор Великого Дальгина    | 22 |    | Единоразово повышает Атаку любого героя-гостя на 1 балл.  | ---                     |
| Изумруд Ран-ад-Тартар      | 21 |    | Дарит любому герою, посетившему город, опыт в размере <b>[абсолютный номер текущей недели * 1000]</b> .   | ---                     |
| Слуга Легиона              | 20 |    | Повышает прирост существ 4-го уровня в городе на 4.   | ---                     |
| Перстень Хак-ун-Хунн       | 19 |    | Повышает прирост существ 1-го, 2-го и 3-го уровня в городе на 5, 3 и 1 соответственно.  | ---                     |
| Стрелы Сукки-и-Сук         | 18 |   | Увеличивают урон, наносимый стрелковыми башнями при осаде, в 3 раза.  | ---                     |
| Рог Кан-ден-Кайна          | 17 |  | Перед осадой призывает отряд ополченцев - существ первого уровня численностью <b>[месячный прирост * абсолютный номер недели]</b> .<br>Отряд ополченцев появляется возле внутренней стороны ворот города.<br><b>Необходимое условие: постройка жилища первого уровня.</b> | ---                     |
| Глаз Шар-бин-Тари          | 16 |  | Увеличивает область обзора вокруг города.   | Смотровая Башня (Башня) |
| Магический Шар Сау-та-Боро | 15 |  | Раз в неделю восстанавливает 100 очков маны любого героя в городе.  | Вихрь Маны (Темница)    |
| Механизм Далти-Верда       | 14 |  | Позволяет покупать в Кузнице все боевые машины.   | ---                     |
| Темный Круг Баа-за-Дерис   | 13 |  | Создает в городе Портал Вызова, позволяющий вербовать существ из внешних жилищ.   | Портал Вызова (Темница) |
| Шар Даль-ин-Линн           | 12 |  | Обеспечивает героя свежими лошадьми, что позволяет ему ежедневно иметь бонус запаса хода (+400 МР).   | Конюшни (Замок)         |

|                               |    |   |  |   |
|-------------------------------|----|---|--|---|
| Книга Древних                 | 11 |     | Единоразово повышает уровень любого героя-гостя.   | ---   |
| Магический Рифт               | 10 |    | Создает в городе Университет, в котором любой герой за 5000 монет может обучиться базовому навыку любой школы магии.<br><b>Использование: левый клик на иконке реликвии.</b> | Университет<br>(Сопряжение)                             |
| Бесконечный Свиток Лантогриса | 9  |    | Предоставляет дополнительные заклинания для Гильдии Магов.   | Библиотека (Башня)                                      |
| Хиссу-бен-Аули                | 8  |    | Создает при Рынке Торговцев Артефактами.   | Торговцы Артефактами<br>(Башня, Темница,<br>Сопряжение) |
| Печать Скулкана               | 7  |    | Создает при Рынке Гильдию Наемников.   | Гильдия Наемников<br>(Цитадель)                         |
| Крест Бафомета                | 6  |   | Создает в городе алтарь, где герой может принести в жертву существ и артефакты в обмен на опыт.<br><b>Использование: левый клик на иконке реликвии.</b>                      | ---   |
| Арка Гenezиса                 | 5  |  | Создает в городе Форт-на-Холме, в котором можно улучшать существ без наличия в городе специальных зданий.<br><b>Использование: левый клик на иконке реликвии.</b>            | ---   |
| Знак Алраддуна                | 4  |  | Позволяет телепортировать героя в любой дружественный город.<br><b>Использование: левый клик на иконке реликвии.</b>   | Врата Замка (Инферно)                                   |
| Символ Наири-о-Наори          | 3  |  | Увеличивает базовый доход города на 2000 монет.  | ---   |
| Жернов Пазаналика             | 2  |  | Позволяет Хранилищу Ресурсов производить по единице всех ресурсов в день (кроме золота).   | ---   |
| Шкатулка Лафинакии            | 1  |  | Приносит прибыль в размере 10% от золота, имеющегося в начале недели.  | Сокровищница Гномов<br>(Оплот)                          |

# Объекты

Прежде чем перейти к новым, следует описать изменения, произошедшие со старыми объектами.

1) Мистический Сад производит любой тип ресурса, а также служит жилищем нового существа — Лепрекона. Герой получает одного Лепрекона бесплатно в тот момент, когда собирает ресурсы в Саду.

2) Внешние жилища теперь всегда имеют улучшенную охрану, в качестве балансирующего хардкора за появление в диалоге покупки существ кнопки [«Переключение между улучшенными и неулучшенными существами»](#). Кроме того, в отличие от SoD, где охранялись лишь жилища уровня  $\geq 5$ , в моде охраняются все жилища, кроме 1-го уровня.

3) Удалены дубликаты жилищ элементалей.

4) Один из вариантов Лужайки Единорогов переименован в Заколдованную Рошу и теперь является жилищем Древня.

5) В генерацию на карте добавлен дубликат Фабрики Големов, производящий только Каменных / Стальных Големов.

Сделано это как для устранения несправедливого отсутствия жилищ големов Башни на случайной карте, так и для равновесия с их [альтернативой](#).

6) Банк Наг хранит самоцветы, а не серу — как и должно было быть (ошибка разработчиков).

7) Морские Сундуки и Обломки никогда не бывают пусты, а содержат как минимум самый малый бонус.

8) Некоторые объекты будут удаляться после посещения. К ним на данный момент относятся Скелет, Погреб и Телега.

Однако, если включена [соответствующая опция](#), после разграбления с карты будут удаляться также банки существ.

9) Конюшня улучшает Кавалеристов до Чемпионов, сохраняя их опыт (в WoG опыт терялся).

10) Камень Знаний теперь дает опыт в количестве  $500 * \text{уровень героя}$ .

11) Многие объекты теперь не показывают сообщения при посещении, а если посещение было бесполезным — об этом сообщается в строке чата. Сделано для ускорения взаимодействия с картой.

12) Некоторые объекты получили графические подсказки по ПКМ (примеры: Водяное Колесо, Ветряная Мельница).

13) Охрана Утопий драконов усилена:

- В зависимости от уровня сложности игры в Утопии присутствует от одного до трёх дополнительных отрядов драконов случайных типов. В качестве случайных типов дополнительных драконов-защитников участвуют следующие существа:

Костяной Дракон

Дракон-Призрак

Лазурный Дракон

Кристалльный Дракон

Сказочный Дракон

Ржавый Дракон

Алмазный Дракон

Кровавый Дракон

Тёмный Дракон

Змей Горыныч

Драколич

- Кол-во существ в дополнительном отряде защитников равно суммарной Fight Value базовых отрядов защитников/4 и делённой на Fight Value устанавливаемого дракона. Как минимум, отряд состоит хоть из одного дракона.

- плюс ко всему, драконы в Утопии всегда имеют хороший Боевой Дух.

Битва в Утопии происходит на специальном боевом поле.

14) Игрок, посетивший Университет, по ПКМ может всегда проверить навыки, которые там предлагают.

15) По ПКМ на ресурсе вы можете увидеть его количество, по ПКМ на свитке - заклинание в нём.

Далее описаны все новые объекты мода — кроме банков и жилищ существ, не нуждающихся в каком-то особом описании. Хотя одно из жилищ все же обладает особым свойством. Это **Забытая Гробница**, жилище Костяного Голема. Первый игрок, захвативший ее, получает в награду [Ожерелье Забытой Гробницы](#).

Большинство новых объектов имеет тип 112 — то есть, они, по большому счету, являются Ветряными Мельницами, чьи свойства отключены для человека. Это обеспечивает хорошую посещаемость этих объектов ИИ-игроками, в отличие от WoG-объектов типа «Пирамида» (63), имеющих для ИИ низкий приоритет.

## Мешок с артефактами



Мешок с артефактами предоставляет лучшую замену удаленной из мода WoG-опции «Возможность оставить артефакт».

Сбросить артефакты в Мешок можно по соответствующей кнопке в экране героя. Для этого герой должен находиться на клетке карты, доступной для размещения объекта (не на море, не в городе, не во входе другого объекта). Тогда появится диалог, в котором можно перемещать артефакты между рюкзаком героя и Мешком — как поодиночке, так и всей группой. Вместимость Мешка равна вместимости рюкзака героя (64 слота). Для того, чтобы Мешок появился на карте (прямо под

героем), достаточно положить в него хотя бы один артефакт.

Сбрасывать артефакты таким образом герой может лишь раз в день. Такое ограничение установлено по причине того, что чрезмерно большое количество Мешков на карте может привести к слишком сильному отвлечению на них ИИ. Однако, размещать на карте пустые Мешки с помощью редактора карт можно сколько угодно. Объект доступен на вкладке «Сокровища».

При посещении Мешка герой может как забрать из него артефакты, так и добавить в него предметов из своего рюкзака. После взятия последнего артефакта из Мешка он удаляется.

Герои ИИ не обладают способностью сбрасывать артефакты в Мешок — ибо крайне трудно прогнозировать, когда ему это действительно необходимо. При посещении Мешка герой ИИ забирает из него сначала артефакты класса «реликт», а затем — класса «важный». Остальное содержимое герой ИИ уничтожает вместе с Мешком.

## Совет Магов



Совет Магов — один из самых простейших объектов мода, являющийся магическим аналогом Арены. При посещении герою предоставляется выбор первичного параметра (Колдовская Сила или Знание), который бы он хотел повысить на 2 балла. После этого объект для героя уже не представляет ценности, если, конечно, не включена [опция «Повторное посещение мест обучения»](#).

На карте любого типа здания Совета Магов заменяют собой каждый 10-ый Улей Змиев. Объект доступен на вкладке «Города» редактора карт.

## Древо Жизни



Обладая очень простым свойством, Древо Жизни (ДЖ), тем не менее, является одним из самых стратегически важных объектов, так как здоровье существ в бою является едва ли не самым важным фактором победы. Посетив Древо, герой увеличивает здоровье всех бойцов (кроме нежити) в своей армии на 10% от базового. При посещении следующего объекта эффект добавляется к предыдущему и, таким образом, герой может увеличить здоровье своей армии вдвое, посетив 10 деревьев. После этого посещение ДЖ уже ничего не дает («пресыщение плодами Древа») — вплоть до тех пор, пока герой не вступит в бой. После битвы бонусы здоровья с армии полностью снимаются, и герой снова может навещать ДЖ.

Бонус ДЖ привязан не к отрядам героя, а к нему самому. То есть, герой может посещать Древо, будучи совершенно без армии, а потом вернуться в город и нанять войска, на которых бонус будет воздействовать.

Древо Жизни имеет цикл обновления и восстанавливается за два дня.

На старте случайной карты ДЖ заменяют собой все Обсерватории Красного Древа и Огненные Столпы. На карте-сценарии, напротив, ДЖ ничего не заменяют. Объект доступен в редакторе карт на вкладке «Города».

## Дозорная Башня



Дозорные Башни (ДБ) заменяют все Обелиски перед началом игры — будь то случайная карта или сценарий. Такая замена сделана ввиду [удаления Грааля из мода](#). При размещении ДБ все ее слоты заполняются охраной — случайными монстрами (кроме 7-го уровня) в количестве, равном их недельному приросту. То же правило применимо к ДБ, установленным на карту в редакторе (объект доступен на вкладке «Города») — если им не было назначено ни хозяина, ни

охраны.

Технически ДБ представляет собой Гарнизон, но с некоторыми дополнительными свойствами, основное из которых — ежедневное открытие территории радиусом 15 клеток вокруг себя для игрока-хозяина и его союзников, с закрытием этой же территории для всех врагов. Открытие территории выполняется также при захвате/посещении.

Другое свойство ДБ — ежедневный доход в размере 250 золотых монет для игрока-хозяина.

Третье свойство — предоставление наутро герою, заночевавшему в ДБ, 200 очков передвижения.

При захвате ДБ в 4-ом (центральном) слоте её гарнизона появляется особый юнит — Часовой, выступающий защитником объекта от вражеских посягательств, в 3-ем и 5-ом же слотах появляются специальные боевые машины — Арбалеты. Каждую неделю количество Часовых и Арбалетов в ДБ увеличивается на одного в каждом отряде, но забрать их из гарнизона игрок **не может**, как и любые размещённые им в ДБ отряды.

При битве в ДБ её отряды защищены стенами со стрелковыми башнями — как при осаде города с Замком или при нападении на героя с экспертным [Строительством](#). Внешний вид стрелков на башнях зависит от типа почвы, на которой расположен объект.

Гарнизон ДБ всегда имеет положительный Боевой Дух.

## Идол Тин-и-Аури



Каждый из Идолов Тин-и-Аури предоставляет любому герою возможность встретиться с другим героем на расстоянии 1 раз в день. Действие объекта повторяет собою действие экспертной [Встречи Героев](#), с почти аналогичным диалогом выбора героя.

На старте случайной карты Идолы Тин-и-Аури заменяют собой все Хижины Провидцев. На карте-сценарии, напротив, Идолы ничего не заменяют. Объект доступен в редакторе карт на вкладке «Города».

## Торговец Свитками



Торговец Свитками предоставляет герою возможность купить свиток с любым заклинанием (кроме запрещенных) за относительно небольшую цену в золоте.

Цена свитка рассчитывается очень просто: Уровень заклинания \* 1000, с удвоением цены для походных заклинаний.

В диалоге прежде всего следует выбрать уровень заклинания (можно по клавишам 1-5). Затем следует выбрать само заклинание — можно кликами на боковых стрелках, можно клавишами «←» и «→», а можно и колесом мыши. По клику на заклинании можно посмотреть его описание.

Ниже расположено поле ввода, над которым виден текст «Максимум - ...». В поле ввода следует ввести количество свитков, которое вы хотите купить. Максимум свитков считается как количество артефактов, которое может еще вместиться в рюкзак героя. Если введенное значение превышает максимум, то текст над полем ввода изменится на красный «В рюкзаке не хватит места!», сообщая тем самым о невозможности сделки.

Внизу диалога расположены кнопки покупки свитков и выхода из диалога. Между ними же расположены два значения золота. Верхнее показывает суммарную цену введенного количества свитков, нижнее — текущее количество золота игрока. Если верхнее значение превышает нижнее, его текст становится красным, также сообщая о невозможности покупки.

На карте любого типа Торговцы Свитками заменяют собой каждый 10-ый Улей Змиев. Объект доступен на вкладке «Города» редактора карт.

## Дом Ветеранов



Дом Ветеранов позволяет увеличить опыт отрядов героя за золото. Диалог объекта очень похож на диалог Форта-на-Холме, но позволяет проводить не улучшение существ, а повышение ранга их опыта — как отдельного отряда, так и всей

армии. Под каждым отрядом видна цена для повышения его ранга, внизу справа — цена повышения ранга всех отрядов, а внизу слева — текущее количество золота у игрока.

Количество требуемого золота для повышения ранга отряда вычисляется по формуле:

$\text{Опыт до следующего уровня} / 500 * \text{уровень существа} * \text{кол-во существ}$

Уровень существа считается как 1 ... 7. Однако, для некоторых существ сделаны исключения:

- 1) Уровень существ «8-го уровня» и Сказочного Дракона принимается за 8.
- 2) Уровень Драколича, Кристального и Ржавого Драконов принимается за 9.
- 3) Уровень Лазурного Дракона принимается за 10.

Единственные существа, которым запрещается получать опыт в Доме Ветеранов — [детёныши драконов](#). Причина этого проста — так как детёнышам для получения высокого ранга в Доме необходимо весьма небольшое количество золота, то их прокачка с последующей метаморфозой на следующий день обойдётся игроку в сущие копейки, создав заметный перекосяк в балансе. Формально же запрет можно объяснить тем, что детёныши ещё слишком малы для обучения.

По клику на портрете существа в диалоге можно открыть его окно. Также в диалоге доступны [комбинации по управлению отрядами](#). А по клику на портрете героя можно открыть его экран.

Если включена [опция «Опыт существ»](#), каждый второй Форт-на-Холме на случайной карте будет заменен на Дом Ветеранов. На карте-сценарии, напротив, Дома Ветеранов ничего не заменяют. Объект доступен на вкладке «Города» редактора карт.

## Казначейство



Казначейство — объект, чья редкость появления в игре на случайной карте обусловлена его простым, но очень ценным свойством: объект является не чем иным, как аналогом Сокровищницы Гномов на карте, но с вдвое меньшим бонусом, и приносит хозяину прибыль в размере 5% от золота, имеющегося в начале недели.

На старте случайной карты Казначейства заменяют собой все сухопутные Картографы. На карте-сценарии, напротив, Казначейства ничего не заменяют. Объект доступен в редакторе карт на вкладке «Города».

## Бродячий Волшебник



Бродячий Волшебник (БВ) — объект мода, чье присутствие/отсутствие на карте выделено в отдельную опцию. Также это единственный объект, который ежедневно меняет свое положение на карте. Перемещения БВ имеют псевдослучайный характер, так что изменить точку его следующей локации путем перезагрузок не получится — за исключением случаев, когда после перезагрузки на позицию, куда должен переместиться Волшебник, встал герой или был размещен другой объект (например, Мешок).

Бродячий Волшебник предлагает герою на выбор экспертное колдовство любого из 10-ти заклинаний, имеющих у него в ассортименте, за золото. Заклинания, которые по объективным причинам не могут быть наколдованы, представлены в диалоге как свернутые свитки. Цена заклинаний, на оплату которых у игрока не хватает золота, выделена красным цветом. Как только заклинание выбрано/наколдовано, БВ забирает у игрока оплату и телепортируется в следующую локацию. Однако, если герой нажал кнопку «Отмена» и остался стоять во входе БВ до конца дня, тот переместиться не сможет, попав в своеобразный « плен ». Таким образом, можно стратегически задержать Волшебника в своих владениях на неограниченный срок — до тех пор, пока не понадобятся его услуги.

Если опция включена, на карте, в зависимости от ее размеров и наличия подземелья, будет размещено от 1-го до 8-ми Бродячих Волшебников. Никаких объектов при этом БВ не заменяет.

Объект доступен в редакторе карт на вкладке «Города».

## Чёрный Маг



Чёрный Маг (ЧМ) представляет собой некий вариант злого брата-близнеца Бродячего Волшебника. Однако, ЧМ является знакомом не глобальных заклинаний, а различных проклятий и благословлений. При встрече с Магом герой совершенно бесплатно получает бонус на следующую битву — экспертное заклятие, которое, в зависимости от типа цели, будет наколдовано на 3 раунда на все союзные или вражеские войска, не иммунные к данному заклинанию. Это может быть даже заклинание существ (Окаменение, Яд и др.). На Чёрного Мага не распространяется [запрет заклинаний в меню Мор-опций](#).

Существует 10%-ная вероятность, что Маг ошибётся и его заклятие будет наколдовано не на ту сражающуюся сторону (например, Ускорение на вражеских юнитов или Старость на союзных). При попытке переиграть битву ситуация не изменится.

Заклинания, даваемые Магами при многократном их посещении до вступления в битву, не повторяются. Если герой получил все возможные заклятия, ЧМ просто ничего ему не даст.

Так же, как и Бродячий Волшебник, ЧМ ежедневно перемещается по карте. Также он перемещается после посещения героем, но задержать его невозможно, так как бонус герою он даёт незамедлительно.

Так же, как и в случае с Бродячим Волшебником, присутствие/отсутствие Чёрных Магов на карте выделено в отдельную опцию. Если опция включена, на карте, в зависимости от ее размеров и наличия подземелья, будет размещено от 1-го до 8-ми Чёрных Магов. Никаких объектов при этом ЧМ не заменяет.

Объект доступен в редакторе карт на вкладке «Города».

## Гнездо Дракона



Гнездо Дракона — объект, в котором каждую неделю герой может получить за относительно небольшую цену случайного детеныша одного из 8-ми драконов. Объект в какой-то мере компенсирует нехватку внешних жилищ драконов на карте, но в то же время не позволяет собирать большие отряды драконов одного типа, так как тип детеныша в Гнезде постоянно меняется.

Шансы появления детенышей в Гнезде таковы:

- 25% - Детеныш Зеленого Дракона,
- 25% - Детеныш Красного Дракона,
- 25% - Детеныш Костяного Дракона,
- 5% - Детеныш Сказочного Дракона,
- 5% - Детеныш Ржавого Дракона,
- 5% - Детеныш Кристального Дракона,
- 5% - Детеныш Лазурного Дракона,
- 5% - Детеныш Драколича.

Хотя тип детеныша в Гнезде и случаен, он обладает недельной устойчивостью к сейв-лоаду. То есть, детеныш, нанимаемый на текущей неделе, был определен еще в начале предыдущей.

Все детеныши обладают одинаковыми параметрами и свойствами (разве что детенышы Костяного Дракона и Драколича являются нежитью) — они летают, атакуют на две клетки в направлении цели и чувствительны к действию Пузырька с Кровью Дракона. По силе они схожи с юнитами 4-го уровня, но использование детеныша в битве, где его могут убить, является довольно нерациональным шагом. Гораздо умнее оберегать детеныша или использовать его лишь в беспроигрышных ситуациях — до тех пор, пока не будет найден Форт-на-Холме или [Арка Гenezиса](#), где детеныш может быть улучшен до настоящего взрослого дракона. Однако, если вы играете с опытом существ, то по достижении 10-го ранга («асы») ваш детеныш на следующий день автоматически эволюционирует во взрослую особь. Правда, детенышам запрещено набирать опыт в [Доме Ветеранов](#).

На старте случайной карты Гнезда Драконов заменяют собой все Магические Источники. На карте-сценарии,

напротив, Гнезда Драконов ничего не заменяют. Объект доступен в редакторе карт на вкладке «Города».

## Подземный Ход



Помимо Врат Подземелья, которые хоть и изменили внешний вид, но остались с прежним обычным функционалом, на карте могут присутствовать Подземные Ходы, прохождение через которых отнимает у героя 300 очков хода, что логически объясняется тем, что армии героя требуется выстроиться гуськом, чтобы пройти по узкому туннелю. Кроме того, Подземные Ходы могут быть завалены и стать недоступными для простого прохода. Завал Хода может быть вызван как климатическими причинами (самопроизвольный завал), так и намеренным обрушением. Дни самопроизвольных завалов расписываются с самого начала игры, так что изменить что-либо перезагрузками нельзя. Для намеренного обрушения игроку необходимо встать героем во вход Подземного Хода и нажать клавишу «В». Для завала Хода герою необходимо иметь некоторые показатели, о недостатках которых будет указано в случае неудачной попытки обрушения.

Чтобы раскопать Ход, герой должен всего лишь обладать армией силой в 30000 FV (для ИИ нет и этого условия). Если герой согласился раскопать Ход, он теряет оставшиеся очки передвижения, а Ход будет расчищен к началу следующего дня и не обрушится в тот же день.

Таким образом, Подземный Ход представляет собой стратегический объект, действие которого может замедлить и даже приостановить на какое-то количество ходов передвижение героя, давая врагам время на подготовку к нападению.

Подземные Ходы генерируются на случайной карте наравне с Вратами Подземелья. Разные подтипы объекта доступны в редакторе карт на вкладках различных ландшафтов.

## Источники Силы



Источники Силы (Магии Воздуха, Воды, Огня и Земли) призваны усилить значение ударной магии в игре. Урон заклинаний соответствующих стихий увеличивается на 50% за каждый объект, находящийся под флагом игрока. Если заклинание принадлежит нескольким школам (например, Волшебная Стрела, Метеоритный Дождь) — при расчёте урона суммируются все источники силы этих стихий.

## Хранилища существ

В мод добавлено 3 новых хранилища существ (фактически же — 12, так как для реализации Катакомб использованы различные подтипы хранилищ — по одному на каждый тип города + один для песчаного ландшафта).

Все новые хранилища, как и оригинальные, свободно генерируются на случайной карте, не заменяя никаких объектов.

## Лаборатория Далек



Как можно догадаться по названию, объект охраняют [соответствующие существа](#), которые, несмотря на свою малочисленность, могут представлять собой крепкий орешек даже для хорошо раскачанного героя.

Можно сказать, что Лаборатория представляет собой ресурсный аналог Утопии драконов, так как позволяет получить ресурсы в таком большом количестве, что их вполне может хватить для [возведения нового города](#).

Охрана и награда Лаборатории приведены в сводной таблице:

| Охрана     | Шанс, % | Награда |       |        |      |           |           |        |
|------------|---------|---------|-------|--------|------|-----------|-----------|--------|
|            |         | Дерево  | Ртуть | Камень | Сера | Кристаллы | Самоцветы | Золото |
| 4 Далека   | 30      | 20      | 10    | 20     | 10   | 10        | 10        | 20000  |
| 8 Далеков  | 30      | 30      | 15    | 30     | 15   | 15        | 15        | 30000  |
| 12 Далеков | 30      | 40      | 20    | 40     | 20   | 20        | 20        | 40000  |
| 16 Далеков | 10      | 50      | 25    | 50     | 25   | 25        | 25        | 50000  |

## Рухнувший Звездолёт



Отголосок далёкого космоса в сказочном мире, Рухнувший Звездолёт представляет собой разбитый корабль пришельцев, в котором до сих пор обитают механизированные существа, пытающиеся его починить. Напав на них, герой может получить драгоценные ресурсы, а из частей поверженных противников собрать несколько хороших стрелков для своей армии - [Боевых Дроидов](#).

| Охрана                    | Шанс, % | Награда |       |        |      |           |           |               |
|---------------------------|---------|---------|-------|--------|------|-----------|-----------|---------------|
|                           |         | Дерево  | Ртуть | Камень | Сера | Кристаллы | Самоцветы | Боевые Дроиды |
| 4 Дроида,<br>6 Киборгов   | 30      | 3       | 3     | 3      | 3    | 3         | 3         | 2             |
| 8 Дроидов,<br>12 Киборгов | 30      | 6       | 6     | 6      | 6    | 6         | 6         | 4             |
| 16 Дроидов,<br>24 Киборга | 30      | 9       | 9     | 9      | 9    | 9         | 9         | 8             |
| 32 Дроида,<br>56 Киборгов | 10      | 12      | 12    | 12     | 12   | 12        | 12        | 16            |

## Катакомбы



Катакомбы, в силу перечисленных ниже особенностей, являют собой самое многообразное хранилище существ в моде.

- имеют вид, соответствующий ландшафту, на котором генерируются. При этом (в противоположность старым хранилищам, которые нарочно находятся на чужой территории и становятся в итоге мусорными) бонусное существо соответствует городу, для которого ландшафт является родным.

- охрана и бонусы определяются следующим образом:

1-ый уровень сложности: каждый отряд охраны соответствует FightValue 1-го ул. существа 7-го уровня. Бонус – одно ул. существо 7-го уровня и артефакт-сокровище.

2-ой уровень сложности: каждый отряд охраны соответствует FightValue 2-х ул. существ 7-го уровня. Бонус – два ул. существа 7-го уровня и ценный артефакт.

3-ий уровень сложности: каждый отряд охраны соответствует FightValue 3-х ул. существ 7-го уровня. Бонус – одно существо «8-го» уровня и важный артефакт.

4-ый уровень сложности: каждый отряд охраны соответствует FightValue 6-и ул. существ 7-го уровня. Бонус – два существа «8-го» уровня и артефакт-реликт.

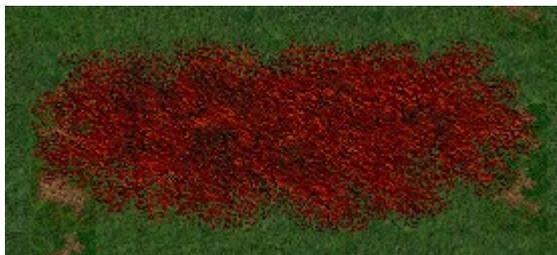
- Варианты сложности банка распределены по вероятностям так: 40/30/20/10%.

- В качестве охраны обычно выступают существа из противоположной фракции пополам с более или менее ассоциированными с ними нейтралами. Конкретная охрана генерируется случайным образом из подходящих существ на старте карты.

- Битва в Катакомбах происходит на одном из 18-ти специальных боевых полей.

Единственным видом Катакомб, не соответствующим никакому городу, являются песчаные Катакомбы. Охрана в них несколько сильнее, чем на прочих ландшафтах, что обусловлено типом и количеством бонусных существ (от одного до четырёх [Сфинксов](#)).

## Окровавленная Земля



Окровавленная Земля является новым накладным ландшафтом и доступна в редакторе карт вместе со стандартными особыми землями на вкладке "Разное". Также её появление на случайной карте можно настроить в [меню опций мода](#).

Особенности:

- после каждого действия в бою (будь то даже защита, пропуск хода или колдовство) все юниты на поле боя, кроме боевых машин и [рейд-боссов](#), теряют 1% от своего максимального здоровья (до предела в 1 НР).

- если 1% от максимального здоровья меньше единицы, внутренний счётчик вычитания здоровья будет накапливаться, пока единица не будет достигнута, после чего и произойдёт её вычитание.

- текущее здоровье отряда (последнего существа в стеке) остаётся неизменным, однако Палатка Первой Помощи лечит отряд лишь до того предела, который уменьшается с каждым действием в бою.

- на Окровавленной Земле нельзя колдовать заклинания Воскрешение, Оживление Мёртвых, призывы элементарей, [Вызов Светлячков](#), Клон и Жертва.

- особый фон поля битвы прилагается.

# Редактор городов

Программа предназначена для редактирования зависимости построек друг от друга в различных городах, а также для установки в них обитателей - основных и [альтернативных](#).

Вызвать программу можно непосредственно из игры ([меню опций мода](#)), а также из папки Data\MoP\Tools\MTwEdit.

Для редактирования вам нужно выбрать город и здание в нём. Справа в диалоге вы можете установить/снять галочки для зданий, от постройки которых будет зависеть выбранное вами здание. Если вы выбрали жилище существа, то снизу активируются поля группы "Обитатели", где вы можете изменить/установить нужных вам существ.

Чтобы сохранить настройки для текущего здания нажмите "Сохранить".

Как и в редакторах существ и заклинаний, вы можете изменить язык программы и игры в целом путём переключения между двумя флажками - "Английский" и "Русский".

Файл настроек редактора называется TownsSetup.mop. Его оригинальная версия находится в подпапке BackUp редактора и поможет вам в случае возникновения каких-либо проблем с изменёнными данными.

# Геймплей

В данном разделе описаны как модификации, так и нововведения, которые крайне трудно как-либо классифицировать, поскольку они сильно различаются между собой и охватывают разные части геймплея. Одни из них представляют собой довольно сложные глобальные системы, другие — мелкие, специализированные изменения.

## Социальная Политика

Социальная Политика представляет собой сдерживающий механизм, способный в какой-то мере замедлить неукротимый захват игроком городов на карте, дав его врагам больше времени на ответные действия. Лучшим примером, характеризующим Социальную Политику, является история практически любой империи Земли: по мере все новых и новых завоеваний, в покоренных областях вспыхивали недовольства и восстания, что приводило к хаосу, а через некоторое время — к скорому распаду государства, каким бы мощным оно не казалось. Но подобного могло и не происходить, если императоры не грабили, а освобождали страну от гнета других тиранов, вели тонкую политику, задабривая население побежденных стран богатствами и званиями, уважительно относились к их обычаям, вводили справедливые законы и т.д.

Конечно, Герои — всего лишь игра, и в ней невозможно воспроизвести всю сложность государственного управления. Однако, теперь игроку, чтобы не потерять свои владения, придется более тщательно руководить своим королевством, следить за балансом [дохода и расхода](#) и принимать меры по скорейшему успокоению недовольных горожан — ускорению **ассимиляции** (которая в данном случае представляет собой процесс «растворения» побежденного народа в народо-победителе). Чтобы уметь это делать, следует знать несколько понятий, которые показаны в информационном окне, открываемом по ПКМ на [диаграмме Социального Напряжения](#):

**Столица игрока** — конкретный город на карте, с которым игрок начал игру. Его тип совпадает с типом стартового города. Если же игра ведется на карте-сценарии, где у игрока два и больше стартовых города одинакового типа — за столицу принимается первый из них в цикле поиска.

Столицы — самые неподчиняемые города игроков, жители которых всегда остаются преданы своему истинному монарху. Даже если горожане успокоились, с приходом исконного хозяина они переметнутся на его сторону и в таком случае потери города на один ход достаточно, чтобы ассимиляцию пришлось начать сначала.

**Социальное напряжение** — параметр, ослабление которого вручную позволяет смягчить процесс ассимиляции, избежать неожиданных восстаний. Нажимая кнопку «+» рядом с диаграммой, игрок может оплатить ассимиляцию на десяток дней вперед, в течение которых он может прожить совсем без денег. Но это отнюдь не означает, что установка настроения жителей города на максимум заканчивает ассимиляцию. Жители будут просить золота каждый день, просто в случае невозможности оплаты у игрока будет запас времени, в течение которого диаграмма будет переходить от зеленого конца к красному. Однако, если с финансами у вас все в порядке, то нажимать кнопку «+» совсем не обязательно, а скорее расточительно.

При захвате обычного города социальное напряжение устанавливается на 5 баллов (нейтральное), при захвате вражеской столицы — на 10 баллов (агрессивное, готовность к бунту). Когда социальное напряжение достигает 10-ти баллов, при входе в окно города вы всегда будете слышать звук «ропота недовольства».

**Оплата ассимиляции** — количество золота, уплачиваемого игроком городу ежедневно, пока идет ассимиляция. Золото автоматически изымается у игрока в начале дня, но после получения всех ежедневных доходов. Количество этого золота практически одинаково для всех неассимилировавших городов в королевстве и растет с увеличением их количества. Формула его такова:

[Уровень сложности игры \(1... 5\) \\* количество всех городов игрока, где ассимиляция не завершилась \\* 50](#)

К примеру, на высшем уровне сложности, захватив первый город, игрок будет платить ему 500 золота. Захватив второй, он будет платить каждому из них (если первый еще не ассимилировал) уже по 750 золота. В какой-то момент тактика «блицкрига» станет невыгодной: оплата ассимиляции будет настолько большой, что игроку придется поубавить размах экспансии и подождать, пока города ассимилируют, чтобы не случилось банкротства и восстания.

Оплата ассимиляции населения во вражеской столице составляет значение, вдвое большее, чем вычисленное по формуле.

Оплата ассимиляции происходит по списку городов на панели игрока, так что вы можете контролировать этот процесс, [меняя последовательность городов в списке](#) и, если что, допуская восстание определенных городов.

[Солнечный Круг Маликут](#) позволяет уменьшить оплату ассимиляции вдвое.

**Срок ассимиляции (СА)** изначально устанавливается при захвате города как количество дней, вычисляемое по следующей формуле:

[Размер карты \(36 ... 144\) / 9 \\* Уровень сложности игры \(1... 5\)](#)

При захвате своей столицы или своего же утерянного города, который не успел покориться врагу, СА приравнивается к нулю, т. е., игроку не нужно ничего платить, а настроение жителей сразу поднимается до максимума, ассимиляция не нужна.

По завершении срока ассимиляции город признает игрока своим монархом. Игрок перестает ему платить, а когда город захватит враг — ему придется начать такой же процесс умиротворения жителей.

Важно знать, что срок ассимиляции далеко не всегда уменьшается на 1 ежедневно (если бы это было так, то игра на

больших картах или высоком уровне сложности чрезвычайно затянулась), он зависит от фактора ассимиляции.

**Фактор ассимиляции (ФА)** — очень важный параметр. Особенно потому, что, воздействуя на него, можно ускорить ассимиляцию, сократив ее срок. ФА представляет собой число с запятой, со значением которого тикает таймер ассимиляции (проще говоря, значение ФА ежедневно вычитается от значения срока ассимиляции). По дефолту значение ФА равно 1, но на него в первую очередь влияет степень родственности мировоззрения между городом и столицей игрока. Эта родственность определяется типом города. Ниже приведена простая таблица, определяющая эти взаимоотношения, где числа — значения, добавляемые к ФА.

| Тип города | Замок | Оплот | Башня | Инферно | Некрополис | Темница | Цитадель | Крепость | Сопряжение |
|------------|-------|-------|-------|---------|------------|---------|----------|----------|------------|
| Замок      | 0.5   | 0.25  | 0.25  | -0.5    | -0.25      | -0.25   | 0        | 0        | 0          |
| Оплот      | 0.25  | 0.5   | 0.25  | -0.25   | -0.5       | -0.25   | 0        | 0        | 0          |
| Башня      | 0.25  | 0.25  | 0.5   | -0.25   | -0.25      | -0.5    | 0        | 0        | 0          |
| Инферно    | -0.5  | -0.25 | -0.25 | 0.5     | 0.25       | 0.25    | 0        | 0        | 0          |
| Некрополис | -0.25 | -0.5  | -0.25 | 0.25    | 0.5        | 0.25    | 0        | 0        | 0          |
| Темница    | -0.25 | -0.25 | -0.5  | 0.25    | 0.25       | 0.5     | 0        | 0        | 0          |
| Цитадель   | 0     | 0     | 0     | 0       | 0          | 0       | 0.5      | 0.25     | 0.25       |
| Крепость   | 0     | 0     | 0     | 0       | 0          | 0       | 0.25     | 0.5      | 0.25       |
| Сопряжение | 0     | 0     | 0     | 0       | 0          | 0       | 0.25     | 0.25     | 0.5        |

Кроме того, на фактор ассимиляции влияют [Дипломатия](#), специализация по ней и дипломатические артефакты. В расчет принимаются как герой в гарнизоне, так и герой-гость.

**Восстания** возникают, когда у игрока не хватает золота на оплату ассимиляции. Восстание проявляется в переходе города под знамя игрока, который владел им изначально или ассимилировал город раньше. Если город ранее был нейтральным — он станет нейтральным. Если город ранее принадлежал игроку, который уже мертв — этот игрок возродится (всегда в виде ИИ-игрока). При восстании герой в гарнизоне города также переходит в руки исходного хозяина, герой-гость же остается верен игроку и, если у него достаточно армии, им можно напасть на бунтовщиков, чтобы подавить восстание. Бунтовщики представляют собой недельный прирост всех неулучшенных существ города, умноженный на количество восстаний, произошедших в городе за всю игру. То есть, даже если использовать бунтовщиков в качестве объекта тренировки героя, через какое-то время они все равно смогут дать ему отпор.

Если исходный хозяин является союзником игрока, бунтовщики в городе не появляются.

## Потеря опыта и воскрешение героев

По клику на иконке опыта героя дается вполне подробная информация о том, что собой представляет потеря опыта героями. Тем не менее, эту информацию стоит здесь продублировать с небольшими подробностями.

В случае, если герой проиграл битву (откуп и бегство также принимаются за поражение) происходит падение в уровне, а все достижения текущего уровня в области первичных и вторичных навыков аннулируются — вне зависимости от того, были ли они наградой за получение этого уровня или же приобретены в каких-то местах. Опыт героя устанавливается на ЕхрН-1. Например, герой 20-го уровня после поражения будет иметь 81960 опыта.

Но для чего это падение в уровне, если герой после поражения обычно умирает? В том-то и дело, что теперь герои вовсе не всегда умирают сразу. Для воскрешения проигравшего героя должны быть соблюдены всего два условия:

1) Уровень героя должен быть выше первого.

2) Возле города игрока или его союзника должна быть хоть одна свободная **Коновязь** — объект, пара которых появляется по обе стороны от врат города после строительства в нем Замка. Это место и служит местом воскрешения героя. При этом сначала ищется свободная Коновязь в королевстве игрока, а если таковой не найдено — в королевстве союзника.

Если эти условия не соблюдены, герой умирает и [обнуляется](#).

Воскресший герой теряет оставшиеся очки передвижения и не может быть атакован вплоть до следующего хода своего хозяина.

Если на проигравшего героя надета [Алая Туника Воскрешения](#), это предохраняет его от падения в уровне с соответствующей потерей навыков. Герой сохраняет даже все свои артефакты — кроме самой Туники, которая достанется врагу или же будет безвозвратно потеряна, если герой сражался с существами, не имеющими хозяина.

Если битва привела к поражению обеих сторон (например, когда колдовство Армагеддона привело к уничтожению всех существ), каждая из которых имела Тунику, герои сохраняют свои артефакты, но падение в уровне настигает обоих.

! Важно: герой, находившийся в гарнизоне захваченного города, не может воскреснуть.

## Свадьба и Брак

Между двумя героями разного пола и абсолютно любых мировоззрений могут возникнуть брачные отношения. Для этого они должны обвенчаться — встретиться, имея два [Обручальных Кольца](#) (неважно, у кого именно и в каких слотах находятся артефакты). Тогда в экране обмена героев появится большая кнопка - «Свадьба». Надев кольцо каждому герою и

нажав на эту кнопку, вы попадете в диалог свадебного предложения. Чтобы поженить героев, необходимо оплатить свадебные расходы — игроку необходимо иметь каждого из драгоценных ресурсов в количестве, равном уровню его героя. При женитьбе двух героев одного игрока — игрок платит за обоих, при женитьбе героев разных игроков — каждый платит за своего. [Свадебные наряды](#) могут вдвое сократить расходы вступающему в брак герою. Если какого-либо из ресурсов не хватает, его количество подчеркивается в диалоге красным цветом.

Если встречаются два героя, уже состоящие в брачных узах, вместо кнопки «Свадьба» в окне обмена появляется иконка с синянием определенного цвета, указывающего на уровень Брака.

После Свадьбы кольца и наряды пропадают. Герои становятся мужем и женой. При нажатии на кнопку «Брак» в окне героя выводится информация о бонусах Брака. Кроме того, в окошке информации по герою, открываемом по ПКМ на нем в списке или на карте приключений, появляется кольцо, символизирующее, что герой вступил в Брак. При нажатии ПКМ на таком же кольце в окне статуса, можно открыть окно супруга в стиле рор-уп.

Брак имеет три бонуса, которые зависят от его уровня:

| Уровень Брака | Боевой Дух | Получение % от боевого опыта супруга | Бонус Нападения или Обороны |
|---------------|------------|--------------------------------------|-----------------------------|
| 1             | +1         | 10%                                  | 5%                          |
| 2             | +2         | 20%                                  | 10%                         |
| 3             | +3         | 30%                                  | 15%                         |
| 4             | +4         | 40%                                  | 20%                         |
| 5             | +5         | 50%                                  | 25%                         |

*Примечания:*

1) Расчёт получаемого от супруга опыта происходит следующим образом:

- берётся итоговый опыт за битву (с уже применённым коэффициентом Обучаемости победителя).
- от него вычисляется от 10% до 50% - в зависимости от уровня Брака.
- затем к этому количеству применяются показатели Обучаемости супруга.
- итог расчёта добавляется супругу.

То есть, формулу можно представить как:

$$\text{Опыт\_за\_битву} * (\text{Уровень\_Брака} * 0,1) + \text{Бонус\_Обучаемости}$$

ИИ получает также надбавки, зависящие от уровня сложности игры: процент опыта за битву умножается на коэффициент от 1,2 до 2. Так что формула для ИИ несколько иная:

$$\text{Опыт\_за\_битву} * (\text{Уровень\_Брака} * 0,1) * ((\text{Уровень\_сложности} * 0,2) + 1) + \text{Бонус\_Обучаемости}$$

Немаловажно, что опыт получает не только супруг, но и его командир и вся его армия.

2) Бонус Нападения получает муж, а бонус Обороны - жена. При этом не имеет значения, есть ли у героя соответствующий навык. Также этот бонус не увеличивается специализацией героя.

Уровень Брака повышается самостоятельно — с увеличением своей продолжительности. Сразу после Свадьбы уровень Брака = 1. Достижение 2-го уровня Брака осуществляется спустя неделю после Свадьбы, 3-го — спустя две недели после достижения 2-го, и так далее — каждый раз с увеличением вдвое. Таким образом, повышение уровня Брака происходит на дни 7-ой, 21-ый, 49-ый и 105-ый после Свадьбы.

Исходя из этого, а также из размера свадебных расходов, выгоднее всего женить героев как можно раньше.

Если один из супругов умер или даже просто уволен, то второй из них впадает в состояние Траура, который также имеет свою продолжительность, равную уровню Брака, умноженному на 7 дней. Траур характеризуется снижением Боевого Духа — сначала на значение, равное уровню Брака, но с каждой неделей оно уменьшается на единицу (герой постепенно «забывает» супруга). Также, бонус Нападения/Обороны в этот период инвертирован (вдовец бьётся хуже, вдова плохо защищена).

Пока длится Траур, герой не может вновь вступать в брачные отношения.

Герои ИИ также могут венчаться между собой. Однако, для этого им не требуется ни артефакты, ни ресурсы.

В зависимости от размеров карты, в ее случайных местах размещается от 2-х до 16-ти Обручальных Колец. Сделано это для того, чтобы у игроков было больше возможности поженить героев.

## Боевой Дух, Удача, Соппротивление

Несмотря на то, что на первый взгляд в работе Боевого Духа (БД), Удачи и Соппротивления ничего не изменилось, математический расчёт шанса выпадения всех этих вещей стал совершенно другим и теперь подчиняется закону псевдослучайной последовательности.



появление в моде артефактов на антибонусы для вражеских отрядов и сделала более полезными заклинания Радость, Печаль, Удача и Неудача.

## Восстановление маны

Система восстановления маны кардинально отличается от таковой в SoD — главным образом, тем, что восстановить огромное количество очков в мгновение ока более невозможно, как невозможно и набрать маны больше, чем значение ее лимита у героя.

В городе восполняется 10 очков маны за каждый уровень Гильдии Магов. Восполнение работает:

- 1) при посещении,
- 2) при перемещении героя в город Городским Порталом,
- 3) при перемещении героя в город с помощью Врат Замка,
- 4) как и раньше – в начале дня после ночевки в городе.

После применения любого из этих способов устанавливается внутренняя информация, что герой уже восстановил ману в данном городе – что запрещает в нем использование остальных способов на том же ходу этим же героем. Если же герой и так имеет максимум маны — информация не устанавливается.

Герой без навыка Мистицизм и вне пределов города восстанавливает теперь 10 очков маны в день. Мистицизм же позволяет восстановить 10 / 15 / 20 очков в зависимости от развития навыка.

Объект Магический Колодец восстанавливает 50 очков маны.

Сборный артефакт Колодец Волшебника восстанавливает также 50 маны, но зато кумулятивен с другими источниками ежедневного восстановления (включая собственные части).

Вихрь Маны и [Магический Шар Сау-та-Боро](#) восстанавливают 100 очков маны. Действие – раз в неделю, как и ранее.

Магический Источник на случайной карте больше не появляется.

Такая система потребовалась, в основном, из-за введения новых глобальных заклинаний и пересмотра проблемы их безудержного колдовства. Вместо тех приемов, которые использовались в SoD (ограничение на оставшиеся очки передвижения, на количество применений в день) и которые смело можно назвать «костылями», используется простой и универсальный подход — естественное ограничение количества маны, которая в новых условиях стала более ценной, выдвинув Интеллект и Мистицизм из навыков-аутсайдеров в навыки первой необходимости. К тому же, такая система значительно ограничивает действие [Некромантии](#), из-за которой Некрополис слывет самым дисбалансным городом в игре.

## Усиление ИИ

Помимо [настроек в главном меню](#), существуют и неопциональные изменения, усиливающие компьютерного оппонента и способствующие сложной игре против него.

Уровни стартовых героев ИИ и количество у них вторичных навыков (базового уровня) зависят от выбранного уровня сложности игры:

| Уровень сложности | Уровень героя | Количество вторичных навыков |
|-------------------|---------------|------------------------------|
| 80%               | 2             | Обычное (2)                  |
| 100%              | 4             | 7                            |
| 130%              | 6             | 14                           |
| 160%              | 8             | 21                           |
| 200%              | 10            | 28                           |

Кроме того, в ИИ-королевстве ежедневно происходит процесс объединения сил, служащий для формирования своеобразных «ИИ-кулаков» — лидеров или главнокомандующих. Сначала определяется сильнейший (по FV) герой игрока. Затем остальные его герои подвергаются проверке на состав армии. Если в ней обнаружены существа того же типа, что и у сильнейшего — они передаются лидеру, что усиливает его еще больше.

Также стартовые ресурсы ИИ увеличиваются пропорционально сложности игры.

## Строительство городов

Одним из соблазнительных моментов мода является возможность возводить на карте новые города.

Нажав кнопку карты приключений «Строительство города», игрок попадает в диалог выбора типа города для строительства. Щелкнув на каком-либо городе, можно узнать стоимость его возведения, которая равна примерно 1/3 от суммарной стоимости всех его построек. Исключением является так называемый «случайный город», имеющий наименьшую стоимость. Тип данного города будет неизвестен игроку, пока он не заложит его фундамент.

**!** Чтобы избежать перезагрузок и жульничества перед самим собой, для каждого игрока с начала игры определяется последовательность случайных типов городов в 48 значений. Не основав хотя бы один город методом случая, невозможно перейти к следующему типу, т.е., невозможно после перезагрузки получить другой тип города.

Если у игрока хватает ресурсов для возведения, то красный крестик возле изображения выбранного города

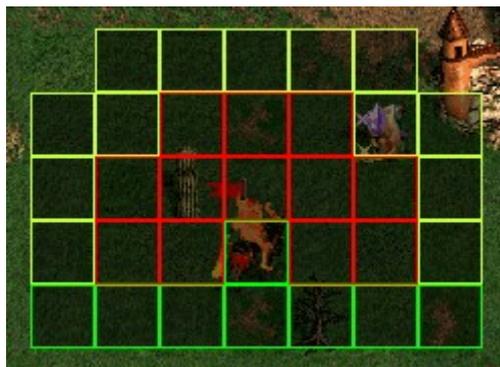
превратится в галочку, а внизу диалога станет активной кнопка «Построить выбранный город». Нажав на нее, игрок получит небольшое уведомление о том, что теперь он может выбрать местность для закладки фундамента. По ПКМ на картинке в этом сообщении можно узнать немного информации о том, как будет происходить строительство.

Чтобы просто посмотреть локации на карте, подходящие для возведения города, следует нажать в диалоге кнопку с изображением лупы.

Построить город может совершенно любой герой игрока. Для этого героя надо просто выбрать из списка, а затем нажать ПКМ на его фигурке на карте. Режим строительства, если город еще не возведен, сохраняется в течение всего хода игрока. Отключить его можно, снова войдя в диалог «Строительство города» и нажав «Отмена». Также режим строительства выключается, если при попытке основать город выяснилось, что у игрока уже не хватает ресурсов на мероприятие. На это укажет соответствующее сообщение.

Идеальным местом для строительства города является совершенно свободное от объектов пространство суши размером 7x5 клеток. Однако, настолько большие пустые области на случайной карте практически никогда не встречаются, поэтому был разработан специальный алгоритм проверки местности, позволяющий возводить города более оптимально и в то же время не сталкиваться с проблемами блокировки проходов, что могло бы привести к невозможности завершения игры.

Если местность подходит для основания города — город тут же и основывается. Если же нет — то появляется специальная полупрозрачная сетка, позволяющая понять, почему это невозможно. Выглядит она так:



На красных клетках не могут располагаться какие-либо объекты, кроме декоративных — деревьев, гор, пней и т. д. Проще говоря, фундамент города можно разместить на объектах, которые не участвуют во взаимодействии с героем.

На желтых клетках могут располагаться входы объектов.

Зеленые клетки должны быть совершенно свободными. Это относится и к клетке, на которой стоит герой и которая должна стать воротами города — в этой клетке не должно быть ничего, помимо героя.

Исходя из этих правил, попробуем разобраться, почему герой на приведенной выше иллюстрации не может заложить фундамент города на текущей позиции. Кактус — декоративный объект, его положение в пределах красных клеток не мешает строительству. Диплом Магистра — объект со входом, расположенный на желтой клетке, что тоже ничему не препятствует. Край Утопии Драконов, казалось бы, тоже располагается на желтой клетке, однако, если вы поставите Утопию на карту и нажмете в редакторе кнопку «Проходимость», то поймете, что это только видимость. Так что единственная причина, по которой герой не может основать новый город — это высохшее дерево справа-снизу от него.

Стоит отметить, что если включена опция «Рейд-боссы», локации, удобные для строительства, будут, как правило, заняты боссами. Так что возможность построить город может являться еще одним подарком за победу над могучим монстром.

Строительство ведется 3 дня, с последовательной сменой фаз внешнего вида. Все это время город не приносит дохода и в нем нельзя ничего строить. Давать название городу до конца строительства также запрещено.

В первый день возведения в городе нет ни единого здания (могут быть разве что декоративные). На следующий день появляется Кузница. Еще через день появляется жилище 1-го уровня. Несмотря на наличие этих зданий, пользоваться ими игрок все равно пока не может.

Строительство завершается только спустя еще один день. Жители нового города приветствуют игрока радостными возгласами, предлагая дать городу название. Если игрок ничего не введет в появившийся диалог, будет выбрано случайное название. В городе появляется Управа и он становится совершенно функциональным.

Алгоритм проверки местности действует при каждом шаге любого героя ИИ. Если ресурсов у ИИ как минимум в два раза больше, чем нужно для постройки города, и при этом найдена подходящая локация — основывается новый город, всегда того же типа, что и стартовый город ИИ-игрока. В отличие от человека, ресурсов ИИ при этом не тратит. Фазы строительства же для него ничем не отличаются от вышеописанных.

Фактически, ИИ является главным строителем новых городов, так как у человека обычно не хватает ресурсов на это мероприятие, а когда начинает хватать, то тут уже не до строительства — пора добывать врагов и завершать игру. Однако, в условиях длинных сроков [ассимиляции](#) возведение нового города может быть более выгодным, чем захват вражеского — особенно с учетом того, что тип нового города можно выбрать и тем самым создать не просто еще один сырьевой придаток, но и дополнительный источник подкреплений.

**!** Количество городов на карте не может превысить предела в 48. При попытке построить 49-ый город игрок-человек получит соответствующее уведомление. Игрок ИИ по достижении лимита тоже перестает строить.

# Торговцы Артефактами и Черные Рынки

Основным изменением, видимым невооруженным глазом, является то, что количество слотов доступных артефактов во вкладке покупки возросло до 16-ти. Причем в любом слоте может появиться артефакт от класса «сокровище» до класса «реликт» (прежде в 3-х верхних слотах появлялись «сокровища», в трех следующих - «ценные», а в последнем - «важный»).

Как Торговцы Артефактами (ТА), так и Черные Рынки (ЧР) обновляются теперь не каждый месяц, а каждую неделю. Это может несколько насторожить, так как иногда игрок копит ресурсы в течение нескольких недель, чтобы купить заветный предмет. Однако, в связи с сильным увеличением количества артефактов в моде, такое частое обновление позволяет меньше ждать появления нужного предмета и ухода ненужных, легче собирать сборные артефакты.

Генерация артефактов в слотах теперь, на видимый взгляд, псевдослучайна и больше не подвержена изменению через перезагрузки. На самом же деле процесс таков, что артефакты, которые игрок видит в начале новой недели, были определены еще неделю назад и, чтобы изменить что-либо, ему требуется либо провести рестарт, либо переиграть всю последнюю неделю (если у него вообще есть для этого ранний сейв).

ТА теперь свои для каждого города. Это означает, что преимущества первого ходящего игрока (кто первым ходит — тот первым и скупает) в скупке артефактов больше нет, как нет и постоянного страха, что более богатый игрок купит артефакт раньше тебя. Также это стимулирует строительство ТА в каждом городе, тогда как ранее достаточно было их наличия всего в одном.

На Черном Рынке артефакты можно не только купить, но и продать — тоже по обороту 5-ти Рынков.

В диалоге продажи устранен баг с неверными ценами артефактов, когда игрок прокрутил рюкзак. Также рюкзак теперь можно прокручивать колесом мыши.

В связи с появлением [Торговца Свитками](#), во избежание жульничества цена Книги Заклинаний, свитков и боевых машин при продаже всегда равна 0 единиц любого ресурса.

## Разное

1) Герои могут ходить без армии. Требование оставить в армии хоть одно существо повсеместно деактивировано. В случае, если герой начал битву, не имея ни армии, ни командира, за него на поле боя выступает 1 Вор.

Герой без армии в начале дня имеет запас хода в 2000 очков передвижения (не включая бонусы Логистики и объектов).

2) Лимит первичных параметров героя увеличен до 127. Ограничение в 99 не имело под собой какого-либо основания, кроме «красивости», так как с любым лимитом существует опасность того, что параметры героя, превысив его, уйдут в минус.

3) Постройка Врата Замка (город Инферно) теперь переносит героя в любой другой город игрока. То же относится и к [Знаку Алраддуна](#), предоставляющему данную функцию.

4) Цена изучения навыка в Университете равна 5000 (вместо 2000 в SoD). Это относится и к объекту на карте, и к постройке в Сопряжении, и к [Магическому Рифту](#), предоставляющему данную функцию.

5) В Форте-на-Холме теперь отсутствуют скидки за уровень существа — любое улучшение требует золота. Это относится как к объекту, так и к [Арке Генезиса](#), предоставляющей данную функцию.

6) Расчет опыта за битву ведется, отгалкиваясь не от здоровья поверженных вражеских отрядов, а от их Fight Value по формуле:

$$Exp = FV * \text{кол-во существ} / 10$$

Кроме того, за поверженного героя врага начисляется опыт в размере  $1000 * \text{уровень героя}$  (вместо перманентных 1000 очков в SoD).

7) Игрок-человек может строить здания в городах союзника за свои ресурсы. При этом у союзника сохраняется возможность строительства на своем ходу.

8) В Некрополисе появилось улучшение Трансформатора Скелетов — Некротрон, позволяющий преобразовывать Монахов, Фанатиков, Чародеев, Фанатиков Войны и Волшебниц в Личей.

9) Боевые машины кузниц Инферно и Сопряжения обменены местами. Теперь в первом можно купить Баллисту, а во втором — Подводу.

10) Минимальное количество очков опыта за принесение в жертву одного существа на Алтаре Жертвоприношений = 5. Таким образом, Крестьяне тоже могут быть пожертвованы. Это относится как к объекту, так и к [Кресту Бафомета](#), предоставляющему данную функцию.

11) Существа в городах, не имеющих [Лембаса](#), могут накапливаться только до определенного предела:

4 недельных прироста — если в городе есть только Форт,

6 недельных приростов — если в городе построена Цитадель,

8 недельных приростов — если в городе построен Замок.

«Базовый» означает, что на лимит существ в городе не влияют приросты от спец. строений, артефактов, городских реликвий и пр.

12) Герои, уволенные или погибшие после проигранной битвы, полностью обнуляются — возвращаются к первоначальным характеристикам, лишаются артефактов, городских реликвий, всех полученных бонусов и т. д. Проще говоря, герой становится таким же, каким он был в самом начале игры, так что «супергероев», увешанных артефактами, в Таверне больше не появляется. Командир героя обнуляется вместе с ним.

13) Бонус Усилителя Черной Магии снижен до 5%.

14) Во всех случаях герой может колдовать только тогда, если у него есть Книга Заклинаний или же свиток с

требуемым заклинанием.

- 15) Существа на карте никогда не боятся битвы и не убегают от героя.
- 16) Существование игрока без единого города в течение недели не вызывает его автоматического поражения.
- 17) Дороги, реки и прочие накладные объекты отображаются поверх особых ландшафтов.
- 18) На поле битвы отряды существ имеют анимацию стойки.
- 19) Каждый месяц в игре - "месяц монстра" с появлением на карте отрядов определённого существа, которым может стать любой монстр не выше 6-го уровня.

# Мододелам на заметку

Среди игроков есть особый, творческий тип людей, которым всегда недостаточно просто игры — им нужна также возможность менять её на свой вкус. Конечно, как уже было оговорено в самом начале руководства, МоР пока не является платформой для модификации, и хотя в нём есть некоторые инструменты для этого увлекательного занятия, всё же их возможности ограничены и не позволяют того, что позволял сделать на WoG скриптовый язык ERM. Впрочем, это связано и с самим фактом того, что оригинальная игра изначально никак для моддинга не приспособлена, и то, что мод стал таким, каков он есть - заслуга не только нас, но и множества людей, которые долгие годы потом и кровью расшифровывали код и ресурсы игры.

Тем не менее, моддинг МоР возможен, и не в последнюю очередь благодаря тому, что МоР - открытый проект, чьи исходные коды вы можете найти в папке **Data/MoP/Sources**. Среди файлов в этой папке основной интерес представляют собой исходники главной библиотеки мода, созданной с помощью **FASM** (flat assembler) - Werd.dll, на которой зиждется почти весь геймплей мода и исходный код которой, названный системой WERD или просто **WERD** (сокращение от Without ERM Relating Dynamic) связывает в единое целое разрозненные объекты кода, позволяя довольно быстро и удобно добавлять нововведения в игру с помощью языка ассемблера и вспомогательных макросов.

В моде присутствует также поддержка загрузки файлов \*BIN, созданных программой BinMagic (автор - Berserker) из папки **Data/MoP/LIB**. С помощью этих файлов можно вносить некоторые изменения "на лету" в программный код MoP.exe.

Если же вы поместите файл с расширением \*DLL в папку **Data/MoP/Plugins**, то добавленная вами библиотека будет автоматически подгружена в процесс при запуске игры. Также в моде есть подгрузка особых пользовательских WERD-плагинов, призванных помочь пользователю добавлять свои изменения в игру вообще без патчинга её кода или редактирования исходников. Описание этих плагинов будет приведено в следующих версиях данного руководства.

# Лог изменений

Здесь представлена хронологическая последовательность выпуска патчей к версии Battery. Для удобства она приведена в обратном порядке: самые первые обновления — в конце, последние — в начале.

Каждый выпуск патча снабжен комментариями о внесенных изменениях. При этом используются три условных обозначения:

- [ + ] — нововведения любого типа (функциональные, геймплейные и т. д.).
- [ - ] — исправления багов и недочетов.
- [ \* ] — изменения в работе той или иной игровой составляющей.

Информация, изложенная в мануале, также обновляется, если изменения, вносимые патчем, касаются ее содержимого.

Напоминаем, что патч к моду, по сути, один — просто он нарастает подобно снежному кому, вбирая в себя все изменения, внесенные после релиза, так что последовательность патчей вернее было бы назвать последовательностью версий патча. Вы можете устанавливать патчи последовательно, хотя для качественного обновления мода достаточно поставить на него патч с самой свежей датой.

## 12.01.2017

- [ - ] Устранён баг: отсутствие озвучки стрельбы у Пожирателя Душ.
- [ - ] Исправлен исходник плагина CheatDeleteObjects.asm, добавлен VAT-файл для компиляции.
- [ - \* ] Бонус Источников Силы снижен с +100% до +50% от базового урона заклинаний соответствующей стихии. Количество объектов на зону в генераторе случайных карт уменьшено вдвое (8 → 4). Также ИИ теперь активно захватывает нейтральные объекты, а не только под флагом человека.
- [ - \* ] Устранён баг: заклинания Чёрных Магов не сбрасывались после боя, а накапливались у героя, действуя в каждой битве. Также заклинания накладываются теперь лишь на 3 раунда.
- [ - ] Устаревшие файлы настроек, прилегающие к карте «Война на юге континента», заменены на свежайшие.
- [ - ] Прочие небольшие неточности, замеченные после релиза финальной версии.
- [ \* ] Названия сгенерированных случайных карт соответствуют названиям файлов с шаблонами генерации.

## 31.12.2016

- [ - ] Устранён баг оригинальной игры: не тот def кнопки «Отмена» в диалоге Таверны.
- [ - ] Устранён баг: вылет при посещении Ящика Пандоры, содержащего артефакты или вычитание ресурсов у игрока.
- [ - ] Теперь ИИ будет активно захватывать Казначейства.
- [ - ] Устранён баг: при встрече героев по клавише «Home» в городе не сбрасывалось выделение отрядов, созданное кнопкой «Разделить существ».
- [ - ] Устранён баг: существа с номерами >255 набирали опыт не в соответствии со своими лимитами.
- [ - ] Устранён баг: отказ работы двойного клика в игровых диалогах после превышения предела в 50 дней аптайма системы.
- [ - ] Устранён баг: в битвах между двумя ИИ победителю передавалась книга заклинаний и боевые машины.
- [ - ] Устранён баг: Антихрист занимал одну клетку поля боя вместо положенных двух.
- [ - ] Превентивный контрудар больше не срабатывает на атаку безответных существ — если только герой, чей отряд имеет способность первого удара, не имеет экспертной Боевой Подготовки.
- [ - ] Устранён баг: ускоренная анимация карты приключений спустя некоторое время после закрытия игрового диалога.
- [ - ] Исправлены формула и описание навыка Удача, касающиеся городских реликвий.
- [ \* ] Мод избавлен от графической оболочки, запускавшей экзешник мода и вызывавшей подозрительность антивирусов. Иконка мода прошита непосредственно в исполняемый файл.
- [ \* ] Заменен портрет Евгении.
- [ \* ] Заменена графика Взрыва.
- [ \* ] Заменена графика Разбойника.
- [ \* ] Озвучка Пожирателя Душ сменена на более подходящую.
- [ \* ] Изменена расстановка охраны в Рухнувшем Звездолёте, дабы боевые машины командиров не блокировали стрелков.
- [ \* ] Заменен диалог Венчания.
- [ \* ] Очередное изменение меню МоР-опций: вместо Окровавленной Земли в качестве фона выступает случайным образом выбранное поле битвы в Катакомбах.
- [ \* ] Убрано ограничение на 144 размещаемых жилища существ в редакторе карт.
- [ \* ] Убрано ограничение на 144 размещаемых шахты в редакторе карт.
- [ \* ] Полностью переработан концепт защитника Дозорной Башни, убрана реализация в виде клонов командира героя, имеющая целый букет недостатков. Теперь при захвате ДБ в 4-ом (центральном) слоте её гарнизона появляется особый юнит — Часовой, выступающий защитником объекта от вражеских посягательств, в 3-ем и 5-ом же слотах появляются специальные боевые машины — Арбалеты. Каждую неделю количество Часовых и Арбалетов в ДБ увеличивается на одного в каждом отряде, но забрать их из гарнизона игрок **не может**, как и любые размещённые им в ДБ отряды.

Часовой дважды отвечает на атаки, обладает большим здоровьем, големным сопротивлением магии и способностью к

регенерации.

[\*] Цены на Патенты снижены вдвое, кроме цены Патента Гильдии Золотоискателей.

[\*] Заклинание «Встреча Героев» теперь забирает у колдующего очки хода и не может быть произнесено, если их не хватает. Количество очков можно изменять в редакторе заклинаний (поля «Эффект»). На текущий момент выставлено значение 300 для всех уровней колдовства.

[\*] Fight Value всех рейд-боссов уменьшено вдвое.

[\*] Бонус Казначейства уменьшен вдвое — прибыль в размере 5% от золота, имеющегося в начале недели.

[+] В диалог «Статистики героя» добавлена информация о текущем бонусе Древа Жизни.

[+] Добавлен ещё один пример WERD-плагины в папке USER - "CheatDeleteObjects". Плагин позволяет удалять декоративные объекты по правому клику на них, что может пригодиться для исправления неудачно сгенерированной карты прямо в игре. Активация/деактивация режима удаления — через клавишу Delete.

[+] Добавлена опция «Нейтралы не сбегают».

[+] Добавлены 4 новых объекта карты приключений — Источники Силы Магии Воздуха, Воды, Огня и Земли. Свойства их просты, но сильны: урон заклинаний соответствующих стихий увеличивается на 100% за каждый объект под флагом игрока. Если заклинание принадлежит нескольким школам (Волшебная Стрела, Метеоритный Дождь) — суммируются все источники стихий этих школ.

Объекты призваны усилить как значимость ударных заклинаний, так и магических классов героев.

[+] Добавлен новый объект — Чёрный Маг. Подобно Бродячему Волшебнику, Чёрный Маг ежедневно меняет своё местоположение на карте, но занимается не глобальным колдовством, а бесплатным наложением в ближайшем бою какого-либо проклятия на врагов героя или благословения на союзные отряды. Посетить Чёрных Магов можно сколько угодно раз, но заклинания их не повторяются, а если герой уже получил на будущую битву все возможные заклятия — Маг просто ничего не делает.

Заклятия Чёрных Магов охватывают все заклинания, имеющие длительность (включая заклинания существ — Яд, Окаменение и т. д.). Заклинание накладывается на все войска противника на 50 раундов и имеет экспертный уровень, но не игнорирует иммунитеты существ.

С вероятностью в 10% заклятия Чёрного Мага может сработать в обратную сторону (например, ускорить армию противника или парализовать союзные отряды). Повторная попытка провести то же сражение ситуацию не изменит.

Присутствие Чёрных Магов на карте выделено в опцию.

[+] Добавлен артефакт класса реликт — Кольцо Бессмертных, наделяющий вампиризмом все отряды героя.

Кольцо Бессмертных добавлено также во вкладку запрета артефактов.

[ ] Обновлены исходники мода (папка Sources).

## 18.11.2016

[-] Исправлено описание специальности Белинды в английской локализации.

[-] Исправлено описание Врат Замка Инферно как в английской, так и в русской локализациях.

[-] Дополнительная фиксация появления запрещённых заклинаний в игре.

[\*] Разрешено строить здания, имеющие альтерветки, в городах союзника.

[+] Полученные от поверженного героя реликвии отображаются в виде сообщений с картинками, а не строкой в чате.

[+] Списки карт и сохранений прокручиваются колёсиком мыши.

[+] Лог битвы прокручивается колёсиком мыши.

[+] Добавлена альтернатива 1-го уровня Крепости — Жабоиды(259)/Хищные Жабоиды(260). Апгрейд обладает иммунитетом к Медлительности (способность добавлена в редактор существ).

[+] Добавлено жилище Жабоидов — Пузырь Слизи.

[+] Добавлена авторская карта от Сергея Калинина — «Вдвоём против всех».

[+] WERD-framework:

- добавлены универсальные триггеры \_ObjectEnter и \_ObjectLeave, аналогичные ERM-триггерам !?OB и !SOB.

- команды WERD поддерживают синтаксис получения (?) и оставления параметра без изменений (d).

- добавлены аналоги всех команд ERM-ресейверов !!CH, !!FR, !!GD, !!KT, !!LN, !!ML, !!SC, !!SG, !!SK, !!SR, !!SY, !!UR, !!WG, !!WH, !!WM, !!WT, !!PM.

## 23.10.2016

[-] Исправлена ошибка WERD-плагинов: перед вызовом процедуры CallWerdTrigger не сохранялся регистр ESI.

[-] Исправлена ошибка WERD-плагинов: стрельба раскоченных Кентавров и Капитанов Кентавров приводила к вылетам.

[-] Исправлено описание Арбалета в английской локализации (по описанию можно было подумать, что стреляющие дважды будут стрелять трижды).

[-] Исправлены подсказки к Университету в английской локализации (показывалась старая цена изучения навыка).

[-] Исправлен баг: не совсем те проценты опыта, получаемые за счёт Брака.

[-] Некоторая дополнительная адаптация карт под мод.

[-] Из способностей опыта Сказочного Дракона убран «Клон» (клонированию подвергались вражеские юниты).

[-] Ящики Пандоры были невидимыми в игре.

[\*] Колпак Шута добавлен во вкладку запрета артефактов.

[+] В папку USER добавлен ещё один пример плагина, при компиляции дающий всем героям двойные очки передви-

жения (как опция в WoG).

[+] Добавлено отображение длительности заклинаний в цифрах непосредственно в окне существа на поле боя. Положительные заклинания выделяются зелёным цветом, негативные — красным. Заклинания, длительность которых не поддаётся чёткому прогнозу (Разрушающий Луч, Берсерк, Корни), вместо длительности выделяются знаком «~».

## 02.10.2016

**! ВНИМАНИЕ: изменён формат сохранений ! Прежде чем устанавливать патч, строго рекомендуется завершить начатые игры !**

[-] Исправлен баг оригинальной игры: если в городе нажать кнопку «Разделить существ», а потом попытаться перейти в другой город в списке — следовал вылет.

[-] Исправлен баг оригинальной игры: не тот def кнопки «Отмена» в диалоге разделения отряда.

[-] Исправлен баг: после поиска локаций на карте для возведения города сохранялась остаточная информация о том, что герой должен построить город.

[-] Притяжение теперь колдуется только на летающих существ или тех, что находятся под действием Кольца Левитации.

[-] Из крэшлога убрана строка "The Latest Executed ERM Receiver", ненужная в связи с отсутствием в моде ERM.

[-] Убрано запрет и сообщение WoG по ПКМ на кнопке «Защита» (в режиме нападения ИИ на человека) о том, что выбор режима для существа невозможен в битвах Human vs. Human.

[-] Клавишу «Q» больше нельзя активировать в битве Human vs. Human.

[-] Заклинания Лепрекона игнорировали некоторые иммунитеты существ.

[\*] Детёнышам драконов запрещено получать опыт в Доме Ветеранов. Формальное объяснение — они ещё маленькие, практическое — с учётом того, что по достижении ранга «ас» детёныши автоматически эволюционируют во взрослые особи, такой способ получения драконов обходился в разы дешевле, чем в Форте-на-Холме.

[\*] Урон Снежных и Ледяных Кошек снижен до 5-5 и 5-6 соответственно, скорость — до 7 и 8.

[\*] Заменена графика Ящика Пандоры.

[+] Добавлен Framework – среда разработки WERD-плагинов, открывающих новую эпоху в развитии мода. Функционал пока очень сырой, документация отсутствует. Тем не менее, минимум, что может сделать рядовой пользователь — загрузить свои собственные настройки существ/заклинаний/городов — как для игры в целом, так и для определённой карты (плагин игры должен находиться в каталоге Data/MoP/Plugins, плагин карты же должен иметь то же название, что и файл карты, и находиться с ним в каталоге MoP\_Maps). Опытные же программисты хоть сейчас могут создавать продвинутые плагины, до неузнаваемости меняющие игру.

Папка «Framework» располагается в папке «Plugins», внутри же неё находится папка «USER», где лежат два демонстрационных примера-исходника.

[+] Добавлены три авторские карты от Сергея Пеньшина. К первой из них (World Enrot. War of the Continent. MoP v1.0) прилагается демонстрационный WERD-плагин, эффект которого можно увидеть сразу же в начале игры — звуки, анимация, прочие штучки-дрючки. Также этот плагин использует свои настройки существ, заклинаний и городов из папки с аналогичным карте названием.

## 26.09.2016

[-] Исправлен баг: после битвы при передаче артефактов победителю от проигравшего портились номера заклинаний в свитках.

[-] Исправлен баг: Компас не передавался от проигравшего победителю.

[-] Исправлен баг: Командиры не регенерировали, имея к этому способность.

[-] Исправлен баг: Щит Тёмного Паладина не давал +6 к защите.

[-] Исправлен баг: Змии-Драконы практически не могли снять полезные заклинания с врагов.

[-] Превентивный контрудар теперь не работает, если отряд с этой способностью пребывает в Слепоте, Окаменении или Параличе. Если же в результате превентивного контрудара на атакующего было наложено одно из этих заклинаний, его удар отменяется.

[-] Исправлено описание навыка командира "Атаковать дважды" в русской локализации (для этого требуется Мастер Урона, а не Защиты).

[-] Исправлено описание Подковы в английской локализации (не +3, а +2 к Удаче).

[-] Исправлены описания дипломатических артефактов в английской локализации (у всех почему-то было «Worn about the neck...»).

[-] Змей Горыныч исключён из охраны Катакомб Сопряжения, так как его Fight Value превосходит Fight Value бонусного существа (Феникса), что в ряде случаев приводило к появлению отряда Горынычей с нулевым количеством.

[\*] Скорость Ведьм поднята до 7.

[+] Выбор навыка при повышении уровня Командира можно осуществить двойным кликом на нужной иконке.

[+] Детёныши Драконов по достижении 10-го ранга опыта на следующий день превращаются во взрослые особи (при этом опыт отряда обнуляется).

[\* +] Капелланы и Ламии получили способность стрелять. Капеллан при этом швыряется крестом. Базовое кол-во боеприпасов лишь 1, но увеличивается при прокачке опыта.

[+] Добавлен артефакт Амулет Мощи Короля Циклопов, позволяющий стрелкам с магическим типом снаряда атаковать крепостные стены.

[+] Добавлен артефакт Чётки Праведника, накладывающий в начале битвы Благословение на всю союзную армию.

[+] Добавлены существа №257 и №258 — Нага-Танк (колдует Удар Молнии три раза на расстоянии, бесконечно — при рукопашной) и его апгрейд — Тяжёлый Нага-Танк (колдует Цепную Молнию три раза, бесконечно — при рукопашной). Оба юнита обладают иммунитетом к электричеству, который распространяется также на все союзные отряды (пропадает, когда на сражающейся стороне не остаётся нага-танков), но пробивается Жезлом Молний.

[+] Добавлено жилище Нага-Танка — Электростанция.

## 19.09.2016

[-] Исправлен баг: вылет при старте карты, если на ней нет ни одного жилища существ.

[-] Амулет Магистра Ордена Феникса и Зеркало Калладицеи теперь творят заклинания после тактической фазы.

[-] На некоторых системах не запускался редактор карт после предыдущего обновления.

[-] Землетрясение убрано из способностей опыта Циклопов и Королей Циклопов.

[-] Исправлен баг: вылет, если существо без хозяина вызывало элементарей (например, прокачанный Оборотень).

[-] Исправлен баг: редкий вылет в начале боя, когда последним действием в предыдущем бою была стрельба.

[-] Исправлен баг: информация об установленном в шахте Патенте отображалась только если объект находился на поверхности, да и то лишь при клике/наведении мыши на вход объекта.

[-] Исправлен баг: вылет в бою при ПКМ на кнопках "Опции битвы" и "Книга заклинаний", когда на ходящей стороне не было героя.

[-] Исправлен баг: вторичные навыки стартовых героев ИИ могли быть «выше» 3-ей ступени.

[-] В диалоге рюкзака теперь корректно показывается описание свитка по ПКМ.

[- ?] Возможно, исправлен баг с прокачанными Магогами, творящими Огненный Шар на противника перед атакой.

[- \*] Запрещённым заклинаниям перед настройкой карты дополнительно устанавливается флаг «От артефакта», что действительно запрещает им генерироваться не только в Гильдиях Магов и Пирамидах, но и в Ящиках Пандоры, свитках и прочих объектах.

[- +] Золотая Стрела теперь работает во всех боях с участием Стрелковых Башен, а вместо несуществующей Баллистики для успешного использования этого артефакта нужна Артиллерия.

[+] «Умный» ИИ: компьютерные игроки теперь знают о наличии живого командира у героя/коменданта в Дозорной Башне и не нападают почём зря, думая, что вовсе не встретят отпора. ИИ оценивает общую AI value командира по формуле  $AV_b * n$ , где  $AV_b$  - базовое AI Value командира как обычного существа, а  $n$  - значение, соответствующее уровню командира в последовательности треугольных чисел (1, 3, 6, 10, 15, 21...). Fight Value Командира ИИ оценивает по аналогичной формуле.

[-] Небольшая коррекция английского перевода.

## 14.09.2016

[-] Исправлен старый баг: нерегулярный вылет в Таверне при попытке посмотреть героя, доступного для найма.

[-] Исправлена информация по ПКМ на смешанных нейтралах.

[-] Исправлены тексты существ и артефактов.

[-] Новые хранилища существ получили нормальные подсказки в редакторе карт и больше не сыпят ошибками при наведении на них курсора.

[-] Исправлена работа Алой Туники Воскрешения.

[-] Герои при бегстве сохраняли армию.

[-] Перенесена альтернативка гипогрифов (ошибочно была присвоена грифонам).

[\*] Охрана Охотничьей Сторожки и Грота увеличена вдвое.

[\* - ] Исправлены ценности хранилищ существ для генератора случайных карт:

Утопия: 10000 → 12000

Консерватория Грифонов: 2000 → 4000

Тайник Бесов: 5000 → 1000

Улей Змиев: 9000 → 3500

Охотничья Сторожка: 5000 → 2000

Покрытый снегом Грот: 5000 → 1500

Грот: 5000 → 2500

Рухнувший Звездолёт: 2000 → 7500

Катакомбы (все виды): 3000 → 8000.

[\*] Разнообразие охраны Катакомб увеличено до логического предела.

[\*] В Мистическом Саду к герою присоединяется лишь 1 Лепрекон.

[\*] Имущество вновь ослаблено вдвое, до показателей предыдущей версии мода (+125/250/500 золота и увеличение дохода города на 5/10/15%).

[\*] На случайных картах вновь присутствуют Тюрьмы. Гномий Форт же, ввиду малополезности, стал исключительно объектом редактора карт.