

Днаор-вр ака Rovkov Boris



dnaor-wr@mail.ru (сейчас недоступен), dnaor@meta.ua

Памятка для HoMM III HotA



Нововведения, изменения и дополнения к Памятке HoMM-III (SoD)

Структура мануала соответствует Памятке по HoMM-3, выложенной на сайте <http://handbookhmm.ru/>, но в обновленном варианте. Приведена не вся подробная информация, а только та, которая может потребоваться в процессе игры. Памятку я делал для себя, поэтому она ориентирована на сингл. В ней отсутствует мультиплеерная составляющая и ГСК, а также последние обновления (1.42).

СОДЕРЖАНИЕ

Horn of the Abyss (HotA) 1.38

1. Общие сведения
2. Города
3. Объекты на карте
4. Монстры
5. Герои
6. Навыки
7. Магия
8. Артефакты
9. Передвижение
10. Стратегия
11. Тактика



Horn of the Abyss (HotA) 1.38



Нововведения, изменения и дополнения к Памятке HoMM-III (SoD)

1. Общие сведения

Основные изменения и нововведения

Новый тип города и фракция Причал (№ 9). Мироззрение нейтральное. Если в игре все оригинальные города (без учёта Сопряжения) доступны, то доступен и Причал.

Добавлены новые условия победы в сценариях – Победить всех монстров и Выжить определённое время. Возможность одновременного запуска нескольких процессов игры.

Убрана необходимость наличия файлов АВ для игры за Сопряжение.

Поддержка новых размеров карт Н (Huge, 180 x 180), ХН (Extra Huge, 216 x 216), G (Giant, 252 x 252).

В качестве ранга в рекордах выступают все монстры, а не только из RoE.

Новый редактор карт и генератор случайных карт.

Убраны ограничения на максимальное количество некоторых объектов.

В случайном городе в редакторе можно настроить отстройку всех строений.

Возможность ставить героев на воду сразу в кораблях.

Нововведения и исправления элементов интерфейса. Улучшены отображение и текст информации.

Изменения портретов и анимации юнитов, изменения стандартных объектов, новые объекты, декорации и препятствия на карте.

Нововведения в игровом процессе, увеличена скорость боя.

Добавлена информация во всплывающих подсказках в бою.

Добавлено отображение переменных параметров в описания некоторых заклинаний.

Добавлен новый цвет стрелок маршрута героя.

Исправлены различные баги оригинала.

2. Города

Новый город

Раса Причала

– Регна, море, пираты

Зависимость отстройки жилищ.

В таблицах ниже **цифра** – уровень монстра, **У** – его улучшение, **ГМ-1** – гильдия магии 1 уровня.

Дни	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Дополнительно	Ур.	дни
Причал			кузня	3	3У	склад				Сера	7	7
	1	2									6	4
	1У	2У	4			6	7				5	4
			4У			6У					4	3
						5						
					ГМ-1							
					ГМ-2	5У						
							7У					

Отстройка – по горизонтали, подход сразу к нескольким разным ячейкам обозначает зависимость. Улучшение – в основном по вертикали, если в одной ячейке с неулучшенным – значит произвольное (нет зависимости).

Убрана случайность отстройки жилищ в городах. В городах игрока без форта нет жилищ (раньше было так же).

В городах игрока с фортом по умолчанию жилище 1 уровня и жилище 2 уровня (раньше было – жилище 1 уровня и с 30% вероятностью жилище 2 уровня).

В нейтральных городах по умолчанию жилище 1 уровня (раньше было – жилище 1 уровня и жилище 2 уровня).

Цена отстройки жилищ (начальной пробивной армии).

Город	Цепочка	Дни	Gold	W	Or	S	M	K	G
Общие здания	Таверна – префектура / цитадель – рынок / ГМ-1	5	8000	15	10				
Причал	Дополнительно: кабак, насест, гильдия воров, порох. склад, грот*	4	5000	15	5	2	2	2	2
Скорость 5 / 6	1 – 2 – 4 – ГМ-1 – 5 – 6 (выход на 7)	6	12300	30	30			7	2
Скорость 5 / 7	1 – 2 – 4 – ГМ-1 – 5	5	8300	25	20			7	2
Скорость 5 / 6	1 – 2 – 4 – 6 – ГМ-1	5	9300	25	25			2	2
Скорость 5 / 7	1 – 2 – кузня – 3 – 4 – ГМ-1	6	7300	35	15			2	2
Скорость 5 / 7	1 – 2 – кузня – 3 – ГМ-1 – 5	6	8300	40	15			5	
Скорость 5 / 7	1 – 2 – кузня – 3 – 4 – ГМ-1 – 5	7	10300	40	20			7	2

Грот в цену отстройки не включен из-за несоответствия цены и пользы. Отстройка обязательных жилищ до выхода на 7-й уровень. Минимальная скорость всей армии / ударных слотов (выделены синим). Оранжевым выделены оптимальные варианты отстройки пробивной армии. Красным отмечен повышенный расход ресурсов.

Стоимость постройки всех строений в городе.

Замок	Стоимость постройки							Примечание
Причал	107800	195	140	20	55	34	24	В городе недоступна гильдия магов 5 уровня

Грааль.

Даёт 5000 золота в день, увеличивает прирост монстров в замках на 50% (с учётом всех дополнительных приростов, в т.ч. от внешних жилищ) и даёт доп. бонусы для города.

Причал – Путеводная звезда	Делает любой ландшафт родным для героев Причала (нет штрафов, +1 к атаке, +1 к защите, +1 к скорости, видят вражеские мины и зыбучие пески). Осада Причала остаётся на болоте.
----------------------------	--

Изменения старых городов.

Башня.

- Алтарь Желаний, Золотой Павильон, Ул. Золотой Павильон, Заоблачный Храм и Ул. Заоблачный Храм не требуют постройки Гильдии Магов 1 уровня и Башни Магов.
- Золотой Павильон требует постройки Алтаря Желаний.
- Ул. Алтарь Желаний не требует постройки Башни Магов.
- Цена Фабрики Големов уменьшена с 2000 до 1500.
- Цена Ул. Фабрики Големов уменьшена с 2000 до 1500.
- Цена Башни Магов уменьшена с 2500 до 2000.
- Цена Алтаря Желаний уменьшена с 3000 до 2500.
- Цена Ул. Золотого Павильона в золоте уменьшена с 3000 до 2000.
- Цена Ул. Заоблачного Храма уменьшена с 25000 до 20000.

Инферно.

- Ул. Провал не требует постройки Гильдии Магов 2 Уровня.
- Цена в ресурсах незначительно уменьшена для Ул. Дворца Пороков, Ул. Псарен и Серных Туч.

Некрополис.

- Цена Мавзолея уменьшена с 10 до 5 руды и с 10 до 4 серы.
- Цена в ресурсах незначительно уменьшена для Ул. Пристанища Душ и Ул. Мавзолея.
- Усилитель Некромантии добавляет 5% некромантии всем героям вместо 10%.

Цитадель.

- Из цены Пещеры Циклопов убраны кристаллы.
- В цену Ул. Пещеры Циклопов добавлено 10 кристаллов.

Сопряжение.

- Новая постройка - Погребальная Урна. Стоимость 5000 золота, 5 ртути. Увеличивает прирост Огненных Птиц и Фениксов на 1. Требования - Форт, Гильдия Магов 1 Уровня, Волшебный Фонарь, Алтарь Воздуха, Алтарь Воды, Алтарь Огня, Алтарь Земли, Алтарь Мысли, Погребальный Костёр.
- Ул. Волшебный Фонарь требует постройки Гильдии Магов 1 Уровня и Университета Магии.
- Цена Погребального Костра увеличена с 10 до 20 ртути и с 10000 до 15000 золота.
- Северное Сияние (Радуга) позволяет изучать заклинания только тех уровней, для которых в городе с ней построена Гильдия Магов.

3. Объекты на карте

Склады ресурсов

Новый тип объектов Склад. Аналог Ветряной Мельницы, Водяного Колеса и Мистического Сада. Приносит ресурсы при посещении раз в неделю.

- Склад Древесины. Приносит 10 дерева.
- Склад Руды. Приносит 10 руды.
- Склад Ртути. Приносит 6 ртути.
- Склад Серы. Приносит 6 серы.
- Склад Кристаллов. Приносит 6 кристалла.
- Склад Драгоценных Камней. Приносит 6 драгоценных камня.
- Склад Золота. Приносит 2000 золота.

Новые Сокровищницы монстров

Объект	Охрана	Здоровье	Приз
Погост	120 Мертвецов (6 слотов)	1800 HP	2500 + 1 Am
Черная башня	1 Зел.Д / 1 Кр.Д / 1 Зол.Д / 1 Черн.Дракон	180 – 300 HP	2000 + 1 Am ... 3750 + 1 Am
Святылище бехолдеров	50 / 75 / 100 / 150	1100 – 3300 HP	3000 + 1 Am ... 9000 + 1 AM
Вертеп василисков	20 / 30 / 40 / 60 (4 слота)	700 – 2100 HP	3000 ... 9000
Башня слоновой кости	35 / 50 / 65 / 80 Архимагов	1050 – 2400 HP	3 / 6 / 9 / 12 Чародеев
Алая башня	35 / 70 / 105 / 140 Огненных элемент.	1225 – 4900 HP	1 / 2 / 3 / 4 Жар-птиц
Пиратская пещера	20 / 40 / 60 / 80 Пиратов + 20 / 40 / 60 / 80 Корсаров или Волков (4 слота)	600 – 2400 HP	1 / 2 / 3 / 4 Морских Змея
Опытный Цех	50 / 100 / 150 / 200 Железных големов	1750 – 7000 HP	1 / 2 / 3 / 4 Гиганта
Застава Налётчиков	50 / 75 / 100 / 150 Налетчиков	500 – 1500 HP	4 / 6 / 8 / 12 Циклопов
Особняк вампиров (ГС)	40 / 60 / 80 / 100	1600 – 4000 HP	2500 + по 2 M,S,C,G + 1 AM ... 10000 + по 5 M,S,C,G + 1 AM
Храм моря	2 / 3 / 4 / 5 Аспидов + 3 / 4 / 5 / 6 Гидр Хаоса + 6 / 7 / 7 / 9 Морских Змеев + 8 / 8 / 8 / 10 Гидр	3830 – 6370 HP	10000 + 1A + 1Am + 1AM ... 30000 + 2AM + 2AR

Золото – без обозначения, ценные ресурсы – **M, S, C, G**. Артефакты – **A** (простой), **Am** (второстепенный), **AM** (основной), **AR** (реликт).

При посещении уже разграбленного Погоста –1 к боевому духу.

Нага-Банк в качестве награды даёт самоцветы вместо серы.

В сообщениях при посещении хранилищ монстров добавлена информация об их охране, если она доступна. В Склепе, Покинутом корабле и Кораблекрушении после посещения показывается примерное кол-во охраны. При посещении любого из этих объектов, если он был ранее разграблен, боевой дух сразу уменьшается, без окна с вопросом о посещении.

Новые объекты на карте.

- Новый **Форт на Холме**. Позволяет улучшать монстров только 1-5 уровней, но в **2 раза дороже**, чем в городе.
- **Святыня Магической Тайны**. Позволяет изучить заклинание 4 уровня.
- **Пушечный Двор**. Позволяет купить Пушку за 5000 золота.
- **Храм Лояльности**. Устраняет падение боевого духа из-за наличия монстров различных фракций в армии героя до следующего боя.

Новые объекты, по свойствам – копии существующих.

- Школа Магии для воды.
- Святилища с заклинаниями 1-3 уровня для воды.
- Двухсторонний Монолит для воды.
- Гарнизоны для воды.
- Брошенная Повозка.
- Горизонтальный и вертикальный деревянные Гарнизоны.
- Таверна для воды.
- Хижина Провидца для воды.
- Тюрьма для воды.
- Обзорная Башня для воды.
- Преобразователь Скелетов.
- 8 новых Двухсторонних Монолитов.
- 4 новых Монолита Входа и Монолита Выхода.
- Объекты для разного ландшафта.

Клетки входа большинства объектов на воде сделаны непроходимыми.

Изменения стандартных объектов.

- Карты Картографов стоят 10000 вместо бывших 1000.
- Изображение каждого города на карте соответствует его степени отстройки (нет Форта - Форт - Цитадель - Замок - Замок и Капитолий).
- Изменена графика различных объектов.

4. Монстры

Общие сведения.

Монстр	Ур	Цена 3+P	рост	Урон	Ат	Зщ	Здор	Ск	Стр	Примечание
Причал										
Нимфа	1	35	16	1–2	5	2	4	6		Телепортация, иммун. к ударным закл. магии воды
Океанида		45		1–3	6			8		
Матрос	2	110	9	2–4	7	4	15	5		
Головорез		140		3–4	8	6		6		
Пират	3	225	7	3–7	8	6	15	7	4	Без штрафа рукопашной
Корсар		250			10	8		7		Атакует безответно
Морской волк		300			12	11	15	7	10	Меткий выстрел
Дух океана	4	275	4	6–9	10	8	30	9		Летает
Ассида		325		6–10	11			11		Кровожадность
Жрица моря	5	515	3	10–14	12	7	35	7	12	После выстрела накладывает закл.
Заклинательница		565		10–16		9		8		Слабость или Разрушающий луч
Никс	6	1000	2	18–22	13	16	80	6		Игнорирует 30% атаки врага
Никс воин		1300			15	20	90	7		Игнорирует 60% атаки врага
Морской змей	7	2300+1s	1	30–55	22	16	180	9		Отравляет ядом на 3 раунда
Аспид		4000+2s			29	20	300	12		Месть
Монстр	Ур	Цена	рост	Урон	Ат	Зщ	Здор	Ск	Стр	Примечание
Нейтральные монстры										
Сатир	4	300	4	6–10	10	11	35	7		3 раза может колдовать Радость
Изменения прочих монстров										
Психич. элементаль		950								
Магич. элементаль		1200								
Лич										Изменены параметры выстрела
Главный лич										
Магог										Изменены параметры выстрела
Архидьявол										Снижает удачу на 2
Жар-птица		2000	1							Игнор. 50% урона заклинаний Огня
Феникс		3000+1p	1							
Военная техника										

Пушка	6	5000		5 – 8	20	10	250	0	8	Может стрелять по укреплениям, нет морали, нельзя заблокировать
-------	---	------	--	-------	----	----	-----	---	---	---

Улучшенный монстр, кроме указанных свойств, обладает также всеми свойствами, которые имел до улучшения.

Для старых монстров указаны только измененные параметры.

Изменены портреты некоторых монстров, а также их ценность с точки зрения ИИ.

Дополнительное улучшение Пирата и Корсара до Морского Волка – в городе Причал при наличии в нём Порохового склада или в Форте на холме, а также при помощи специализации Бидли.

Боевые способности.

Пират, Корсар, Морской волк

– без штрафа в рукопашной.

Корсар, Морской волк

– **безответный** удар.

Ассида (Кровожадность)

– аналог **двойного** удара. Если при атаке был убит хоть один монстр, наносится второй удар.

Никсы

– игнорируют часть атаки врага (30 или 60%), снижение атаки действует только на момент удара.

Аспид (Мечь)

– при атаке получает прибавку к базовому урону в зависимости от суммарного потерянного здоровья слота. Чем меньше здоровья осталось у Аспида на момент удара, относительно изначального кол-ва здоровья отряда, тем больше будет прибавка. Старость и Яд могут повлиять на рассчитываемое здоровье отряда в начале боя. Бонус к урону = $\sqrt{((\text{Суммарное здоровье слота в начале битвы} + 300) / (\text{Суммарное здоровье в момент удара} + 300) - 1) \times 100\%}$. Или:

$$\sqrt{\frac{(\text{Количество Аспидов в начале битвы} + 1) \cdot (\text{Здоровье 1 Аспида})}{\text{Суммарное здоровье сейчас} + \text{Здоровье 1 Аспида}}} - 1 \cdot 100\%$$

Магог

– может направить выстрел огненным шаром на произвольный гекс поля боя, кроме своего гекса и, при отсутствии Лука Снайпера, гексов рядом с собой. Диалог выбора цели вызывается клавишей G. Центральным гексом выстрела можно поразить монстров, иммунных к Огню.

Личи

– могут направлять выстрел облаком смерти на произвольный гекс поля боя, кроме своего гекса и, при отсутствии Лука Снайпера, гексов рядом с собой. Диалог выбора цели вызывается клавишей G.

Управляемые магические способности

Сатир – 3 раза колдует продвинутую Радость – на 6 ходов.

Врожденные неуправляемые способности.

Морской Волк (Меткий выстрел)

– аналог Смертельного взгляда Могучих горгон, но действует только при стрельбе, действует также на неживых монстров. При выстреле каждый из Морских волков дополнительно к прямому урону имеет 3% шанс убить одного монстра в целевом отряде. Кол-во убитых монстров не может превысить (количество волков в атакующем отряде) $\times 0,03$ (с округлением вверх).

Жрица моря, Заклинательница

– после выстрела накладывает на атакованный отряд Слабость (на 3 раунда), если она уже наложена – Разрушающий Луч. Жрица моря колдует на базовом уровне магии, Заклинательница – на продвинутом, с силой магии 3.

Морской змей, Аспид

– в ближнем бою после атаки с вероятностью 30% может отравить врага Ядом на 3 раунда (как Виверн монарх). Яд можно снять лечением, но если он уже подействовал, максимальное здоровье останется уменьшенным до конца боя.

Дополнительные способности.

Архидьявол

– снижает на –2 удачу армии врага (в оригинале на –1). Если в одной армии и Дьяволы, и Архидьяволы, эта способность действует только у Архидьяволов.

Иммунитет к заклинаниям.

Нимфа, Океанида

– Ледяная молния и Кольцо холода.

Жар-птица

– иммунитет к Огню заменён игнорированием 50% урона от магии Огня.

Прочие особенности монстров.

Морской змей и Аспид – в Преобразователе скелетов превращается в Костяного Дракона.

Жилища монстров.

Сопряжение Стихий даёт +1 к приросту воздушных, водных, огненных и земляных элементарей во всех городах (было только +1 к приросту воздушных элементарей).

Стартовое количество монстров во внешнем жилище – 1 прирост.

Внешние жилища копят монстров от недели к неделе. Прибавка монстров во внешнем жилище – 1 прирост. В жилищах, не принадлежащих ни одному игроку, прироста нет.

При выпадении месяца чумы в жилищах игрока прироста нет, а кол-во невыкупленных монстров снижается вдвое (с округлением вниз). Жилища, не принадлежащие ни одному игроку, чуме не подвержены.

Добавлен показ доступных для найма монстров по клику правой кнопкой мыши.

Различных монстров можно получить бесплатно, уничтожив охрану пяти типов новых **сокровищниц**. Можно получить Чародеев (3 – 12), Гигантов (1 – 4), Циклопов (4 – 12), Жар-птиц (1 – 4) и Морских змеев (1 – 4).

Базовый прирост войск.

Цена полного улучшенного прироста замка – почти самая дорогая из всех, а здоровье – одно из наименьших.

	Причал
Уровень 1	16
Уровень 2	9 (+6)
Уровень 3	7
Уровень 4	4 (+3)

Уровень 5	3
Уровень 6	2
Уровень 7	1
Цена обычн. монстров	10 070 + 1 S
Цена улучш. монстров	13 325 + 2 S
Цена полного улучш. прироста замка	29 165 + 4 S
Здоровье прироста, НР	2175

Исправлены количества некоторых монстров на карте по умолчанию.

- Морской волк: 12-18.
- Змий: было 10-20, стало 12-25.
- Ядовитый Змий (Стрекоза): было 10-16, стало 12-20.
- Василиск: было 8-16, стало 10-20.
- Великий Василиск: было 8-12, стало 10-16.
- Горгона: было 12-25, стало 8-16.
- Могучая Горгона: было 12-20, стало 8-12.
- Огненный Элементаль: было 16-25, стало 10-20.
- Элементаль Энергии: было 12-25, стало 10-16.
- Психический Элементаль: было 8-16, стало 5-12.
- Элементаль Магии: было 8-12, стало 5-10.
- Феникс: было 4-10, стало 3-8.

5. Герои

Характеристики героев.

Класс	Герой	Специальность	Навык 1	Навык 2	Заклинание	Войска
Причал						
Капитан	Коркес	Нападение	Нападение	Поиск пути		
	Джереми	Пушка	Логистика	Артиллерия		Пушка
	Иллор	Духи океана	Доспехи	Тактика		Духи океана
	Дерек	Матросы	Нападение	Лидерство		Матросы
	Лина	350 золотых	Поиск пути	Имущество		
	Анабель	Пираты	Нападение	Стрельба		Пираты
	Кассиопея	Нимфы	Нападение	Тактика		Нимфы
	Мириам	Разведка	Нападение	Разведка		
	Элмор	Навигация	Навигация 2			
Навигатор	Касметра	Жрицы моря	Мудрость	Магия воды	Снятие закл.	
	Эоваций	Клон	Мудрость	Интеллект	Клон	
	Спинт	Волшебство	Мудрость	Волшебство	Благословение	
	Андал	+1 кристалл	Мудрость	Поиск пути	Медлительность	
	Манфред	Огненный шар	Мудрость	Магия огня	Огненный шар	
	Зилар	Забывчивость	Мудрость	Сопrotивление	Забывчивость	
	Астра	Лечение	Мудрость	Удача	Лечение	
	Даргем	Воздушный щит	Мудрость	Тактика	Воздушный щит	
Кампании						
Капитан	Бидли	Морские волки	Нападение 2			Морские волки
	Тарк	Никсы	Нападение	Защита		Никсы
Новые и измененные герои						
Рыцарь	Беатрис	Разведка	Лидерство	Разведка		
Ведьма	Кинкерия	Обучаемость	Мудрость	Обучаемость	Медлительность	
Рыцарь Смерти	Ранлу	Баллиста	Некромантия	Артиллерия	Ускорение	Баллиста
Друид	Джем	Первая помощь	Мудрость	Первая помощь	Благословение	
Друид	Уланд	Лечение	Мудрость	Баллистика	Лечение	
Чернокнижник	Деемер	Метеориты	Мудрость	Разведка	Метеориты	

Желтым выделены дополнительные ресурсы или машины, зеленым выделены полезные навыки со специализацией, бирюзовым выделена полезная специализация (монстры или высокоуровневые заклинания), серым выделены бесполезные навыки и Герои без полезных навыков. Оранжевым выделены **подходящие стартовые герои**. Только на случайных картах с водой вместо Дерев (становится недоступен) будет доступен Элмор.

Беатрис и Кинкерия доступны на случайных картах только без воды (вместо Сильвии и Вой).

Джем. На случайных картах без воды стартовое заклинание Вызвать Корабль изменено на Благословение.

Уланд. Стартовый навык Мудрость понижен с продвинутого уровня до базового.

Деемер. Стартовый навык Разведка понижен с продвинутого уровня до базового.

Измененный класс героя Элементалист – Воитель Стихий.

Сэр Мюллик запрещён по умолчанию. Вместо него разрешён Лорд Хаарт.

Галтран запрещён по умолчанию. Вместо него доступен новый герой Ранлу.

Стартовая армия.

Герои со стартовой армией всегда имеют всё её слоты (включая военную машину), без случайного отсутствия ка-кого-либо из них.

Монстры, приходящие с героем (кол-во в 1 слоте)								
Причал	Нимфы	15 – 25	Матросы	6 – 9	Пираты	4 – 7	Духи океана	3 – 5

Стартовая армия Бидли – Морские Волки 1–3, Морские Волки 1–3, Корсары 4 – 7.

Стартовая армия Тарка – 3 Никса.

Скорость героев на старте.

Причал – Джереми (**1870**), Бидли, Тарк, Кассиопея (**1760**), Анабель, Дерек, Иллор (1700), прочие 1630 МР.
Навигаторы – Элмор (1630 / **3000** на воде).

Специализация героев.

Специализация Бидли – может улучшать Пиратов и Корсаров до Морских Волков.

Специализация Пушка увеличивает атаку и защиту Пушки на 5% за каждые 6 уровней героя (округление вверх).

Специализация по навыку Обучаемость увеличивает эффект навыка обучаемости вдвое.

Специализация по навыку Разведка увеличивает эффект навыка на 5% за каждый уровень героя (стандартная).

Специализация по монстрам стандартная.

Специализация по заклинанию Клон – первое колдовство заклинания за битву создаёт 2 клона целевого отряда.

Если может быть вызвано меньше 2 клонов, вызывается столько, сколько возможно, и способность считается сра-ботавшей (если маны на усиленный Клон не хватает, т.к. раньше цена заклинания была выше)*.

Специализация по заклинаниям Огненный шар, Лечение и Воздушный Щит увеличивает эффект заклинания на 3% за каждые **N** уровней героя, кратные уровню цели **n** (стандартная).

Специализация по заклинанию Забывчивость увеличивает длительность этого заклинания вдвое.

Выбор героев.

Универсальные герои-воины со специализацией (для любого замка): Элмор (навигация), Коркес (нападение).

Стартовые герои по городам.

Причал – **Коркес**, Джереми (старт), Анабель, Иллор, Элмор (на воде), а также Кассиопея, Эоваций.

Специализация по монстрам – Иллор, Анабель, Дерек, а также Тарк* и Бидли* (компанейские).

Изменение стартовых армий старых героев.

Герои Оплота.

– Количество Эльфов уменьшено с 3-6 до 2-4.

Герои Башни.

– Количество Каменных Горгулий увеличено с 3-5 до 5-7.

– Количество Каменных Големов увеличено с 2-3 до 4-5.

Герои Инферно.

– Количество Бесов увеличено с 15-25 до 20-30.

Герои Темницы.

– Количество Троглодитов уменьшено с 30-40 до 20-30.

Герои Крепости.

– Количество Гноллов увеличено с 10-20 до 15-25.

– Количество Змиев увеличено с 2-4 до 3-4.

6. Навыки

Основные навыки

У капитана и навигатора защита = 0.

При получении 2 - 9 уровня герои имеют такие вероятности повышения параметров:

Капитан – атака **45%**, знание **10%**

Навигатор – защита **10%**, сила **40%**

Вероятность выпадения прочих навыков более равномерна (15 – 35%).

Изменение Вторичных навыков

Общие навыки

Разведка – повышает радиус обзора героя на 1, 3 и 5 клеток (раньше на 1, 2 и 3 клетки).

Боевые навыки (9)

Артиллерия – даёт герою контроль также над пушкой, при этом обычный / двойной / тройной урон. По укреплениям прицельный выстрел с увеличенным / увеличенным / максимальным уроном.

Магические навыки

Чародейство (Некромантия) – количество поднимаемых Скелетов снижено вдвое – до 5%, 10% и 15% (раньше 10%, 20% и 30%) погибших монстров. Это снижение относится также к усилителям и артефактам.

Вероятность получения вторичного навыка (при повышении уровня).

Мало шансов (1%) бывает:

Грамотность, Мудрость, Мистицизм – у капитана.

Артиллерия, Доспехи – у навигатора.

Не бывает Чародейства.

Для всех прочих навыков имеется больший или меньший шанс (9 – 2%).

Наибольший шанс (9%) бывает:

Нападение, Стрельба – у капитана

Магия воды – у навигатора

Распределение навыков по городам.

Логистика – 1 (Причал).

Поиск пути	– 3 (Причал).
Навигация	– 1 (Причал).
Тактика	– 3 (Причал).
Стрельба	– 1 (Причал).
Доспехи	– 1 (Причал).
Лидерство	– 1 (Причал).
Нападение	– 5 (Причал).
350 золотых	– 1 (Причал).
1 ресурс	– 1 (Причал).
Магия Воды	– 1 (Причал).
Магия Огня	– 1 (Причал).
Артиллерия (пушка)	– 1 (Причал).

Прокачка героя.

Теперь Элементалистам мудрость и магию стихии предлагают не позже, чем через 3 уровня, как магам. Раньше мудрость предлагали через 6 уровней, а магию стихии – через 4, как воинам.

В Хижине Ведьмы на картах RoE и случайных картах могут даваться все навыки, кроме лидерства и некромантии.

7. Магия

Специфика заклинаний.

Заклинание Палач базового уровня даёт бонусы против Морских змеев.

Добавлен умный выбор позиции при колдовстве Стены Огня, Силового Поля и Телепорта. Если поставить Стену Огня, Силовое Поле или отряд на выбранный гекс нижним (задним) гексом невозможно, но возможно поставить другим гексом – будет предложен этот вариант.

Исправлен вылет после удаления Стены Огня или Силового Поля заклинанием Убрать Преграду и окончания срока их действия.

Исправлен баг клонирования. Теперь Клон двухгексового монстра не будет появляться на нём самом.

Исправлены баги действий монстров под Берсерком. Отряд всегда выбирает корректную цель (ближайший гекс) и не пропускает ход, если может идти или ударить (выстрелить).

Исправлен баг с возможностью Фениксов воскреснуть после смерти с исчезновением трупа (например, при принесении в жертву при наличии Медали Уязвимости).

Исправлены некоторые некорректные действия заклинаний.

Добавлен показ длительности заклинаний в окне просмотра отряда и во всплывающей подсказке.

Показываемый магический урон теперь учитывает эффект специализации героя, если он не зависит от параметров цели.

Отсутствие заклинаний в городах.

Гильдия магии в Причале отстраивается до 4 уровня.

Проклятье, Волна смерти, Слепота, Уничтожить нежить, Оживить нежить, Армагеддон – в ГМ не бывает.

Из прочих заклинаний наибольший шанс (89 – 98%) у Волшебной стрелы и Ледяной стрелы. Большой шанс (47 – 65%) также у Благословения, Снятия заклинаний, Ускорения, Кольца холода и Затопить корабль.

Очень маленький шанс (9 – 10%) у Огненного шара, Инферно, Берсерка, Огненного щита, Бешенства, Палача, Контрудара, Воскрешения, Печали.

Запрет заклинаний на карте.

Радуга (строение Грааля Сопряжения) не позволяет изучать запрещённые заклинания. Книги Магии Воды, Земли, Воздуха, Огня и Шляпа Оратора не добавляют герою запрещённые заклинания. Если запрещены все заклинания, которые даёт любой из этих артефактов, этот артефакт тоже автоматически запрещается.

8. Артефакты

Изменения старых артефактов.

Амулет Гробовщика добавляет 2,5% к показателю некромантии вместо 5%, Сутана Вампира – 5% вместо 10%, Сапоги Мертвеца – 7,5% вместо 15%. Плащ Короля Нежити даёт герою без некромантии 15% некромантии вместо 30%.

Оковы Войны действуют только когда у обеих сторон в бою есть герои.

Действие Альянса Ангелов распространяется на монстров Сопряжения и Причала.

Добавлено имя артефакта в окно по клику правой кнопкой мыши по артефакту на карте.

Исправлен баг с неверным отображением артефактов АВ и SoD на картах RoE.

Новые артефакты.

Реликты (сборные, 4 уровень)

- **Мантия Дипломата.** Компоненты: Медаль Дипломата, Кольцо Дипломата, Лента Посла. Позволяет герою сбегать и откупаться при обороне города, а так же откупаться в боях, в которых у врага нет героя. Увеличивает силу армии героя в глазах нейтральных монстров (при определении их желания присоединиться или убежать) и Гильдии Воров в 3 раза. Компоненты уменьшают цену откупа на 30%.
- **Кулон Отражения.** Компоненты: Колье Неприступности, Мантия Равновесия, Сапоги Противодействия. Увеличивает шанс войск сопротивляться заклинанию на 20%. Компоненты увеличивают шанс сопротивления заклинанию на 30%.
- **Железный Кулак Огра.** Компоненты: Дубина Свирепого Огра, Щит Яростного Огра, Кираса Короля Циклопов и Корона Великого Колдуна. В начале боя накладывает на все дружественные отряды на 50 раундов заклинания Ускорение, Жажда Крови, Огненный Щит и Контрудар экспертного уровня. Компоненты увеличивают атаку и защиту героя на 5, а силу магии и знания на 4.

- **Золотой Гусь**. Компоненты: Неиссякаемая Мошна Золота, Неиссякаемая Сума Золота, Неиссякаемый Мешок Золота. Приносит 4750 ед. золота в день. Компоненты приносят 2250 ед. золота в день.

Великие (Основные, 3 уровень)

- **Трезубец Могущества**. Увеличивает атаку героя на 7.
- **Щит Морской Славы**. Увеличивает защиту героя на 7.
- **Королевские Доспехи Никсов**. Увеличивает колдовскую силу героя на 6.
- **Корона Пяти Морей**. Увеличивает знания героя на 6.
- **Сапоги Странника**. Позволяют перемещаться по любой почве без штрафов.
- **Кулон Разорения**. Уменьшает боевой дух врага на 2.
- **Кольцо Забвения**. Делает все потери в бою безвозвратными. Отряды полностью исчезают после гибели, не работают заклинания Воскрешение, Поднять Мертвецов и Жертва. Вампиризм восстанавливает только здоровье, но не убитых монстров в отряде, после боя нельзя поднять нежить с помощью некромантии.
- **Накидка Молчания**. Запрещает колдовать в бою заклинания 1 и 2 уровня.

Малые (Второстепенные, 2 уровень)

- **Устрашающая Маска**. Уменьшает боевой дух врага на 1.
- **Кукла Шамана**. Уменьшает удачу врага на 2.

Сокровища (1 уровень)

- **Кольцо Подавления**. Уменьшает боевой дух врага на 1.
- **Руны Неизбежности**. Уменьшает удачу врага на 1.
- **Подкова Демона**. Уменьшает удачу врага на 1.

Объекты, содержащие артефакты.

Особняк вампиров	– основной 100%
Черная башня	– второстепенный 100%
Хранилище бехолдеров	– второстепенный 60%, основной 40%.
Погост	– второстепенный 100%
Храм моря	– второстепенный 90% (1-2 шт.), основной 100% (1-2 шт.), реликт 40% (1-2 шт.) .

Новые военные машины.

Пушка – в бою ставится на место Баллисты и ходит вместо нее (перед Палаткой первой помощи). Не блокируется стоящими рядом отрядами врага. Опыт за её уничтожение не даётся. Не участвует в бою при обороне города, а так же в хранилищах монстров. Наносит урон $(5-8) \times (\text{атака героя} + 1)$. При осаде города пушка стреляет по монстрам врага, но под управлением Героя-Артиллериста может стрелять и по городским укреплениям, как Катапульта. Имеется изначально у Джереми.

При показе возможного урона Баллисты и Пушки теперь учитывается навык артиллерии (в случаях, когда имеется 100%-я вероятность срабатывания). Добавлена трата выстрела при стрельбе по стене.

Исправлен бесконечный боезапас стреляющих машин (Катапульта, Баллиста, Пушка). Теперь военные машины не могут стрелять при отсутствии у них флага стрельбы, а также при нулевом и отрицательном запасе выстрелов.

Если машина не может выстрелить, она пропускает ход так же, как Палатка, когда ей некого лечить.

9. Передвижение

Влияние местности.

Родная земля Причала – Болото. Так как она имеет наибольший штраф, героям полезно прокачать навык Поиск пути. Новый артефакт Сапоги Странника позволяет перемещаться по любой почве без штрафов.

Исправлен баг проноса нейтралов. Теперь при наличии нейтралов, даже только в первых слотах армии, герой не может игнорировать штраф местности из-за того, что она родная для других его монстров. Но герой без монстров передвигается по любой земле как по родной.

Герой, стоящий на воде, в игре появляется сразу в лодке, если кол-во лодок на карте меньше 64. Если Таверна стоит на воде, герой в ней покупается сразу в лодке. Если Тюрьма стоит на воде, герой из неё появляется сразу в лодке. Если все 64 лодки уже присутствуют на карте, покупка или освобождение героя в этом случае невозможны.

Изменения механики Полёта и Двери Измерений.

Убрана трата маны при попытке колдовать Дверь Измерений с суши на воду или наоборот.

Если после колдовства Двери Измерений герой окажется на охраняемой клетке, теперь будет бой с охраной. При выборе целевой клетки вид курсора показывает, будет ли бой.

Чтобы в полёте посетить объект (кроме свободно проходимого, как свой гарнизон), теперь нужно сначала сесть на свободную клетку рядом с ним и сразиться с его охраной.

Скорость монстров Причала (для боя и похода).

Никс, Головорез, **Нимфа (6)**, Пират, Корсар, Морской волк (7), **Океанида (8)**, **Дух океана (9)**, **Ассида (11)**.

Новые накладные почвы.

- **Растрескавшиеся Льды**. Уменьшают защиту всех монстров в бою на 5.
- **Поля Славы**. Уменьшают удачу всех монстров в бою на 2.
- **Дюны**. На поле боя находятся 15-20 зыбучих песков, невидимых для игроков. При попадании в зыбучий песок ход монстра прекращается, и этот песок становится видимым для обоих игроков. Зыбучие пески не могут попасть на занятые гексы, а так же на 2 левых и 2 правых столбца поля боя. Зыбучие пески Дюн не исчезают при колдовстве массового снятия заклинаний, и на их видимость не влияет родная земля сражающихся монстров. Во время тактической расстановки зыбучие пески не действуют, но если после расстановки нелетающие и не телепортирующиеся монстры стоят на песках - эти пески становятся видимыми.

10. Стратегия

Формирование пробивной армии по городам.

Причал отличается высокой степенью атаки монстров. Параметры защиты слабоваты. Скорость средняя. По здоровью армия одна из самых хилых. Поэтому основная ставка идёт на быструю атаку и сильный первый удар. Особого внимания заслуживают 2 стрелка - Морской волк и Заклинательница. Первый не имеет штрафа в ближнем бою, а вторая ослабляет войска врага при каждом выстреле. Среди рукопашников можно отметить хилых, но почти всегда бьющих дважды, Ассид и Никсов с хорошей защитой и способностью снижать атаку нападающего. Магическая гильдия тяготеет к магии воды. Почти все ударные отряды имеют большой разброс урона, поэтому экспертное благословение – одно из наиболее эффективных заклинаний. Слабым по здоровью и защите монстрам магическая поддержка весьма полезна.

Отстройка города требует много древесины, серы и особенно руды, но ее нехватка может возникнуть разве что в начале игры. Дерево развития разветвляется на 2 уровне – можно отстраивать Пиратов и Заклинательниц, либо Ассид и Никсов. Для постройки Морских змеев требуются все предыдущие жилища.

Корсары / Пираты / Морские волки сильно ограничены в кол-ве выстрелов, но неплохо проявляют себя в ближнем бою. А точный выстрел Морских волков может сразить толстых высокоуровневых монстров.

Ассиды летают и бьют дважды, если после первого удара погибает хотя бы один монстр. Они наиболее эффективны против низкоуровневых монстров.

Никсы - полные противоположности Чудищам. Единственные монстры Причала, у которых защита выше атаки. К тому же они снижают атаку напавшего на них врага.

Морские змеи – средненькие воины на своем уровне. Отравляют врага и бьют сильнее после полученного урона. Для старта хорошо подходят Анабель, Коркес и Джереми. Джереми может устроить раш на второй неделе, особенно на небольших картах. Анабель будет наиболее универсальной. Могут подойти также Кассиопея и Иллор. На первой неделе надо отстроить Никсов и улучшить Пиратов. Если удастся найти внешнее жилище Змеев, то их надо отстроить и в городе.

11. Тактика

Мораль и удача.

Добавлена отрицательная удача. При отрицательной удаче отряд имеет шанс нанести половинный урон.

Песочные Часы Недоброго Часа нейтрализуют удачу только если она положительная.

В бою монстры без героя теперь могут подвергаться эффекту удачи и неудачи.

Шанс на двойной урон / половину урона равен **Удача / 24**.

Отрицательная удача (по аналогии с моралью) выпадает в 2 раза чаще, чем положительная.

+3	Вероятность двойного урона 12,5%	-3	Вероятность половины урона 25%
+2	Вероятность двойного урона 8,3%	-2	Вероятность половины урона 16,6%
+1	Вероятность двойного урона 4,2%	-1	Вероятность половины урона 8,3%

Нормальный уровень удачи в армии равен 0. При этом не выпадает ничего.

Стрелковые башни.

Стрелковая Башня имеет бесконечный боезапас.

Стрелковая Башня полностью игнорирует защиту цели.

Исправлен неверный расчёт бонусов урона для Стрелковых Башен. Теперь добавочный урон Стрелковых Башен рассчитывается верно с учётом всех модификаторов.

Военные машины.

Чит-коды. Новые монстры и Пушка добавлены в чит-меню.

Исправленные баги, фишки и ошибки игры.

В бою в подземном мире Родная земля зависит от территории, на которой проходит бой (ранее всегда была под землей).

Исправлен баг с неадекватностью летающих монстров в быстрой битве.

Исправлены ошибки некорректной работы ограниченного боезапаса. Исправлен баг, когда юнит, стреляющий дважды, стрелял дважды, когда у него оставался один выстрел.

Исправлено отображение атаки отряда с учётом бонусов. Добавлен показ возможного кол-ва убитых монстров.

Теперь всегда учитывается стрелковая атака при возможности стрельбы и рукопашная в случае невозможности.

Исправлен баг с пропуском хода летающим монстром при попытке заставить его атаковать врага, находящегося в зоне досягаемости, но заблокированного препятствиями.

Исправлен баг с включением цены военных машин в стоимость откупа.

Исправлены различные другие баги СоД.

