



Horn of the Abyss (HotA) 1.2



Нововведения, изменения и дополнения к Памятке HoMM-III

1. Общие сведения

Новый тип города и фракция Причал (№ 9). Мировоззрение 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.

Возможность пропуска проигрыша звука перед боем.

Увеличена скорость боя. Теперь Средне – то, что раньше было Быстро, а Быстро – еще в 2 раза быстрее.

Увеличена плавность появления и исчезновения объектов (в 4 раза).

В рекордах в качестве ранга могут выступать любые существа, а не только существа из RoE.

2. Города

Зависимость отстройки жилищ. Убрана случайность отстройки жилищ в городах.

В городах игрока без форта: нет жилищ (раньше было так же).

В городах игрока с фортом: жилище 1 уровня, жилище 2 уровня (раньше было – жилище 1 уровня, с 30% вероятностью жилище 2 уровня).

В нейтральных городах: жилище 1 уровня (раньше было – жилище 1 уровня, жилище 2 уровня).

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

Стоимость постройки всех строений в городе.

Замок	Стоимость постройки							Примечание
Причал	112800	133	170	25	58	45	32	В городе недоступна гильдия магов 5 уровня

Базовый прирост войск. Цена полного улучшенного прироста замка Причала – почти самая дорогая из всех родов.

	Причал
Уровень 1	16
Уровень 2	9 (+6)
Уровень 3	7
Уровень 4	4 (+2)
Уровень 5	3
Уровень 6	2
Уровень 7	1
Цена обычн. монстров	10 080
Цена улучш. монстров	14 035 + 3 S
Цена полного улучш. прироста замка	30 300 + 6 S
Здоровье прироста, НР	2182

Цена отстройки жилищ (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, грот, порох. склад	5	8100	13	20	2	2	2	4
Скорость 6	1 – 2 – кузня – 3 – ГМ-1 – 5 – 4 – 6 (выход на 7)	8	15500	20	45	15		5	5
Скорость 5 / 7	1 – 2 – кузня – 3 – ГМ-1 – 5	6	9000	20	25	15		5	
Скорость 5 / 6	1 – 2 – ГМ-1 – 4 – 6	5	10000	5	35				5

Грааль. Даёт 5000 золота в день, увеличивает прирост монстров в замках на 50% 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).
----------------------------	--

3. Объекты на карте

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

- Склад Дровесины. Приносит 12 дерева.
- Склад Ртути. Приносит 6 ртути.
- Склад Руды. Приносит 12 руды.
- Склад Серы. Приносит 6 серы.
- Склад Кристаллов. Приносит 6 кристалла.
- Склад Драгоценных Камней. Приносит 6 драгоценных камня.
- Склад Золота. Приносит 2000 золота.

Сокровищницы монстров

Объект	Охрана (ГС – улучшенный слот)			
	35	50	65	80
Башня слоновой кости (архимаги)	35	50	65	80
приз 1050 – 2400 НР	3 чародея	6 чародеев	9 чародеев	12 чародеев
Пиратская пещера (корсары могут быть ГС – мор. волками)	45 пир + 30 корс	90 пир + 60 корс	135 пир + 90 корс	180 пир + 120 корс
приз 1125 – 4620 НР	1 Морской Змей	2 Морских Змея	3 Морских Змея	4 Морских Змея
Алая башня (огненные)	60 (48 + 12 ГС)	90 (72 + 18 ГС)	120 (96 + 24 ГС)	150 (120 + 30 ГС)
приз 2100 – 5250 НР	2 жар-птицы	3 жар-птицы	4 жар-птицы	5 жар-птиц
Черная башня (драконы)	1 зеленый	1 красный	1 золотой	1 черный
приз 180 – 300 НР	2000 + 1 Am	2250 + 1 Am	3500 + 1 Am	3750 + 1 Am
Погост	120 мертвецов (6 слотов)			
приз 1800 НР	2500 + 1 Am			
Святылище бехолдеров	50 (40 + 10 ГС)	75 (60 + 15 ГС)	100 (80 + 20 ГС)	150 (120 + 30 ГС)
приз 1100 – 3300 НР	2000 + 1A	2500 + 1A	3000 + 1A	4000 + 1A
Вертеп (василиски)	30 (24 + 6 ГС)	40 (32 + 8 ГС)	50 (40 + 10 ГС)	60 (48 + 12 ГС)
приз 1050 – 2160 НР	По 3 ед. 6-ти рес.	По 4 ед. 6-ти рес.	По 5 ед. 6-ти рес.	По 6 ед. 6-ти рес.
Особняк (лорды вампиры)	75	100	125	175
приз 3000 – 7000 НР	6000 + 5с + 5g	12000 + 8с + 8g	16000 + 13с + 13g	24000 + 17с + 17g
Храм моря	1 Аспид + 2 гидрыX + 5 мор. змеев + 8 гидр	2 Аспида + 3 гидрыX + 6 мор. змеев + 8 гидр	3 Аспида + 4 гидрыX + 6 мор. змеев + 8 гидр	4 Аспида + 6 гидрыX + 7 мор. змеев + 8 гидр
приз 3200 – 5500 НР	20000 + 1A + 1Am + 1AM	30000 + 1Am + 1AM + 1AR	40000 + 2AM + 2AR	50000 + 1AM + 3AR

Нага-Банк в качестве награды даёт самоцветы вместо серы. В сообщения при посещении хранилищ существ добавлена информация об их охране, если она доступна.

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

Прочие объекты. Новые объекты, копирующие свойства стандартных:

- Школа Магии для воды.
- Святылища с заклинаниями 1 – 3 уровня для воды.
- Двухсторонний Монолит для воды.
- Горизонтальный и вертикальный Гарнизоны для воды.
- Фонтан Молодости для воды.
- Кристальная Шахта, Золотая Шахта и Заброшенная Шахта для болота с новыми горами.
- Врата Подземного Мира, Гильдия Воров, Хижина Ведьмы, Таверна, Идол Удачи, Камень Знаний, Библиотека Просвещения, Древо Знаний и Форт на Холме для снега.

Новый внешний вид некоторых стандартных объектов. Новые декоративные объекты и препятствия.

Карты Картографов стоят 10000 вместо бывших 1000.

Добавлен новый Форт на Холме, позволяющий улучшать существ только 1 – 5 уровней.

Добавлены водная Таверна, Тюрьма и посадка героя на воде в лодку при старте сценария.

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	100	9	2–4	7	4	15	5		
Головорез		130			8	6		6		
Пират	3	225	7	2–6	8	6	15	7	4	Без штрафа рукопашной
Корсар		250			10	8		7		Атакует безответно
Морской волк		350			12	11	16	7	10	Меткий выстрел
Дух океана	4	325	4	6–9	10	8	30	9		Летает
Ассида		375		6–10	11			11		Кровожадность
Жрица моря	5	415	3	10–14	12	7	35	7	12	После выстрела колдует закл. 1 ур.

Заклинательница		465		10–16		9		8		После выстрела колдует закл. 2 ур.
Никс	6	1050	2	18–22	12	15	80	6		Игнорирует 30% атаки врага
Никс воин		1250			15	20	90	7		Игнорирует 60% атаки врага
Морской змей	7	2400	1	20–45	22	13	200	9		Отравляет ядом
Аспид		5000+3s		30–55	29	16	300	12		Месть
Монстр	Ур	Цена	рост	Урон	Ат	Зщ	Здор	Ск	Стр	Примечание
Изменения прочих монстров										
Бес, черт								5		
Орк, орк-вождь										Без штрафа рукопашной
Психич. элементаль		950							5	
Магич. элементаль		1200							7	
Жар-птица		2100	1							
Феникс		2900+1р	1							
Архидьявол										Снижает удачу на 2
Военная техника										
Пушка	5	5000		5 – 8	20	10	250	0	8	Может стрелять по укреплениям, нет морали

Улучшенный монстр, кроме указанных свойств, обладает также всеми свойствами, которые имел до улучшения. Изменены портреты некоторых монстров.

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.

Ассида (кровожадность) – аналог Двойного удара. Если при атаке было убито хоть одно существо, наносится второй удар. Наибольшая эффективность Ассид – против низкоуровневых существ.

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

Аспид (месть) – при атаке получает % прибавки к урону в зависимости от суммарного потерянного здоровья слота. Чем меньше здоровья осталось у Аспида на момент удара, относительно изначально кол-ва здоровья отряда, тем больше будет прибавка. Бонус к урону = $((\text{Суммарное здоровье в начале битвы} + 300) / (\text{Суммарное здоровье в момент удара} + 300) - 1) \times 0,5 \times 100\%$. Старость и Яд могут повлиять на рассчитываемое здоровье отряда в начале боя. +300 в формуле может и не быть*.

Пират, Корсар, Морской волк, Орки – без штрафа в рукопашной.

Корсар, Морской волк – **безответный удар.**

Врожденные неуправляемые способности.

Морские Волки (меткий выстрел) – аналог Смертельного взгляда Могучих горгон, но действует только при стрельбе и действует на неживых существ. При выстреле каждый из Морских волков дополнительно к прямому урону имеет 1% шанс мгновенно убить одно существо в целевом отряде. Кол-во убитых существ не может превысить $1 + (\text{Кол-во Морских волков}) / 5$ (с округлением вверх).

Жрица моря, Заклинательница – после выстрела накладывает на атакованный слот 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 с вероятностью в 50 % может отравить врага ядом (как Виверн монарх). Яд снижает на 10% здоровье цели от максимального здоровья существа каждый раунд (включая момент атаки). Здоровье не может упасть ниже 50% от первоначального. Яд можно вылечить и снять, но если он уже подействовал, максимальное здоровье останется уменьшенным до конца боя.

Дополнительные способности. Архидьявол – снижает на –2 удачу армии врага.

Иммунитет к заклинаниям. Нимфа, океанида – ледяная молния и кольцо холода.

Жилища монстров.

Случайные монстры. Значения такие же, как и для 8-ми основных городов (дополнительно Морские волки 8 – 14). Сопряжение (внешнее жилище) даёт +1 к приросту воздушных, водных, огненных и земляных элементарей во всех городах (а не только +1 к приросту воздушных элементарей).

Экспериментальные нововведения. Для активации в папке Data должен присутствовать HotA_Ext.lod, который нужно скачивать отдельно от сборки. Добавлено накопление существ во внешних жилищах.

Стартовое кол-во существ во внешнем жилище: от 4 / 3 до 5 / 3 прироста. Прибавка существ во внешнем жилище: от 0,5 до 0,75 прироста. В нейтральных жилищах прибавка существ в 2 раза ниже.

Накопление существ во внешних жилищах составляет фиксированный 1 прирост и не происходит для незахваченных жилищ*. Недели чумы действуют на внешние жилища, принадлежащие какому-либо игроку.

В описания количеств существ в отрядах добавлены цифры.

Месяц монстра. Новые месяцы монстров – Месяц Фей, Месяц Матросов, Месяц Духов Океана.

5. Герои

Стартовая армия героев. Герои со стартовой армией всегда имеют всё её слоты (и военную машину), без случайной возможности отсутствия какого-либо из них. Стартовая армия Бидли – Морские Волки 1–3, Морские Волки 1–3, Корсары 2–5.

Монстры, приходящие с героем						Специализация по монстрам	
Причал	нимфы	20 – 30 (15 – 22)	матросы	7 – 12 (4 – 7) или (3 – 6)	пираты	4 – 8 (2 – 4) или (3 – 6)	Кассиопея (по 15 – 25), Дерек (по 7 – 12), Анабель (по 4 – 7)

Скорость героев на старте.

Причал – Анабель (1830), Бидли (1760 – 1830), Кассиопея, Эоваций, Тарк (1760), Дерек, Лина, Мириам, Андал (1700), прочие – 1630 – 1700 МР.

Навигаторы – Коркес, Лина (1630 – 1700 / 2250 на воде).

Характеристики героев.

Класс	Герой	Специальность	Навык 1	Навык 2	Заклинание	Войска
Причал						
Капитан	Коркес	Нападение	Нападение	Навигация		
	Джереми	Пушка	Баллистика	Артиллерия		Пушка
	Иллор	Духи океана	Нападение	Тактика		
	Дерек	Матросы	Нападение	Лидерство		Матросы
	Лина	350 золотых	Навигация	Имущество		
	Анабель	Пираты	Нападение	Удача		Пираты
	Кассиопея	Нимфы	Нападение	Интеллект		Нимфы
	Мириам	Разведка	Нападение	Разведка		
Навигатор	Касметра	Жрицы моря	Мудрость	Магия воды	Снятие закл.	
	Эоваций	Клон	Мудрость	Интеллект	Клон	
	Спинт	Волшебство	Мудрость	Волшебство	Ледяная молния	
	Андал	+1 кристалл	Мудрость	Поиск пути	Слабость	
	Манфред	Огненный шар	Мудрость	Магия огня	Огненный шар	
	Зилар	Забывчивость	Мудрость	Магия воды	Забывчивость	
	Астра	Кольцо холода	Мудрость	Обучение	Кольцо холода	
	Даргем	Воздушный щит	Мудрость	Магия воздуха	Воздушный щит	
Капитан (кампании)	Бидли	Морские волки	Нападение 2			Морские волки
	Тарк	Никсы	Нападение	Защита		Никсы

Специализация героев.

Бидли – может улучшать Пиратов и Корсаров до Морских Волков.

Специализация Пушка – увеличивает атаку и защиту Пушки на 5% за каждый 5-й уровень героя.

Специализация по навыку Разведка даёт фиксированный бонус +3 к обзору вместо стандартного (Мириам).

Специализация по заклинанию Забывчивость увеличивает длительность этого заклинания вдвое (Зилар).

Специализация по заклинанию Воздушный Щит даёт +3% от процентного модификатора Воздушного Щита к этому модификатору за каждый n-й уровень героя, где n – уровень целевого слота (1 – 7).

Специализация по заклинанию Клон – первое колдовство заклинания за битву стоит в 2 раза дороже (относительно цены со всеми модификаторами), но создаёт сразу 3 клона целевого отряда. Этим свойством обладает только первое колдовство заклинания Клон – даже если маны на усиленный Клон не хватает, отказаться от эффекта специализации нельзя. Если по каким-то причинам может быть вызвано меньше 3 клонов, вызывается столько, сколько возможно, и способность считается сработавшей (Эоваций).

6. Навыки

Общие сведения. Влияние навыка Артиллерия на Пушку.

Базовый – даёт контроль над Пушкой, 50% нанесения двойного урона по слоту, прицельный выстрел с увеличенным уроном по укреплениям.

Продвинутый – даёт контроль над Пушкой, 75% нанесения двойного урона по слоту, прицельный выстрел с увеличенным уроном по укреплениям.

Экспертный – даёт контроль над Пушкой, 100% нанесения двойного урона по слоту, прицельный выстрел с максимальным уроном по укреплениям.

Вероятность получения вторичного навыка (при повышении уровня).

Артиллерия, Доспехи – мало шансов (1%) у навигатора.

Грамотность, Магия огня, Магия земли, Мистицизм – мало шансов у капитана.

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

Распределение навыков по городам.

Поиск пути – 1 (Причал).

Навигация – 2 (Причал).

Тактика – 1 (Причал).

Лидерство – 1 (Причал).

350 золотых – 1 (Причал).

1 ресурс – 1 (Причал).

Артиллерия (баллисты) – 1 (Причал).

Прокачка героя.

Капитан – атака 3, защита 0, сила 2, знание 1.

Навигатор – атака 2, защита 0, сила 1, знание 2.

Исправлено то, что Элементалисты и Навигаторы получали мудрость через 6 уровней, а магии стихий через 4, как воины, тогда как должны получать и то, и другое через 3 уровня.

7. Передвижение

Влияние местности. Родная земля Причала – Болото. Осада Причала происходит на болоте.

Исправлен баг Проноса нейтралов. Теперь при наличии нейтралов, даже только в первых слотах армии, герой никогда не может игнорировать штраф местности из-за того, что она является родной землёй каких-либо других его существ. Так же герой без существ передвигается по любой земле как по родной.

Герой, поставленный на воду, в игре появляется в лодке, если кол-во лодок на карте ещё не достигло 64. Если Таверна стоит на воде, то герой в ней покупается сразу в лодке. Если все 64 лодки уже присутствуют на карте, покупка героя в такой таверне недоступна. Если Тюрьма стоит на воде, то герой из неё появляется сразу в лодке. Если все 64 лодки уже присутствуют на карте, освобождение героя из такой тюрьмы невозможно.

Скорость монстров (для боя и похода). Причал – Никс, Головорез, **Нимфа (6)**, Пират, Корсар, Морской волк (7), **Океанида (8)**, **Дух океана (9)**, **Ассида (11)**.

8. Магия

Специфика заклинаний. Заклинание Палач базового уровня даёт бонусы против Морских змеев.

Отсутствие заклинаний в городах. Волна смерти, Слепота, Уничтожить нежить, Оживить нежить, Армагеддон – не бывает. Гильдия магии в Причале отстраивается до 4 уровня.

9. Артефакты

Общие сведения. Действие Альянса Ангелов распространяется на существ Сопряжения и Причала.

Песочные Часы Недоброго Часа нейтрализуют как положительную, так и отрицательную удачу.

Военные машины. Пушка – может стрелять как по врагу, так и по его укреплениям. Покупается в Кузнице города Причал. В бою ставится на место Баллисты. Ходит тогда же, когда и Баллиста (перед Палаткой Первой Помощи).

Урон в начале боя устанавливается на: $(5-8) \times$ (Атака героя), но не меньше 5–8. Не имеет морали.

Имеется изначально у героя Джереми.

При осаде города пушка атакует существ противника, однако под управлением героя (Артиллерия) Пушка может атаковать городские укрепления подобно Катапульте.

10. Стратегия

Формирование пробивной армии по городам. Причал отличается высокой степенью атаки существ. Параметры защиты слабоваты. Скорость средняя. По здоровью армия причала самая хилая*. Так что 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 Ассид, но почти всегда бьющих дважды, и Никсов с хорошей защитой и способностью снижать атаку нападающего.

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

Корсары / Пираты / Морские волки жёстко ограничены в кол-ве выстрелов, но неплохо проявляют себя в ближнем бою. А точный выстрел Морских волков легко поможет сразить толстых и высокоуровневых существ врага.

Ассида летают и бьют дважды, если после первого удара погибает хотя бы одно существо. Наибольшая эффективность Ассид наблюдается против низкоуровневых существ.

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

11. Тактика

Мораль и удача. Добавлена отрицательная удача. При отрицательной удаче отряд имеет шанс, зависящий от степени отрицательной удачи, нанести половинный урон. Существа в бою без героя теперь могут подвергаться эффекту удачи и неудачи.

Стрелковые башни. Стрелковая Башня теперь полностью игнорирует защиту цели. Исправлен неверный расчёт бонусов урона для Стрелковых Башен. Теперь добавочный урон Стрелковых Башен рассчитывается с учётом всех модификаторов.

12. Результаты игры

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

Баги, фишки и ошибки игры. Исправлены различные баги СоД.

Исправлен баг с неадекватностью летающих существ в быстрой битве.

Исправлен баг клонирования двухгексовых существ. Теперь клон двухгексового существа не будет появляться на нём самом.

Исправлено отображение атаки слота с учётом бонусов. Теперь всегда учитывается стрелковая атака в случае возможности стрельбы и рукопашная в случае невозможности.

Исправлена бесконечность боезапаса атакующих боевых машин (Катапульта, Баллиста, Стрелковая башня, Пушка). Теперь все боевые машины не могут стрелять при отсутствии у них флага стрельбы, а так же все боевые машины, кроме Стрелковой башни, не могут стрелять при нулевом и отрицательном количестве выстрелов. Кроме того, добавлена трата выстрела при стрельбе по стене. Если боевая машина не может выстрелить, она пропускает ход так же, как Палатка Первой Помощи, когда ей некого лечить. Стрелковая башня не тратит снаряд при выстреле.
