HEROES IV
of MIGHT AND MAGIC

Принципы стратегии и тактики Героев Меча и Магии IV

Памятка для Героев Меча и Магии IV

Dnaop-wr ака Rovkov Boris

dnaop@meta.ua, dnaop-wr@mail.ru (сейчас не актуален)

Автор о своем мануале.

Изначально «Памятку для HoMM-IV» я делал для себя, поэтому излишнее красочное оформление заменил информативностью. Информацию выбирал наиболее полезную, зачастую незадокументированную, отбрасывал лишние подробности и добавлял свои расчеты и выкладки. В случае противоречивой информации проводил тесты для ее уточнения. Описания с пояснениями воспринимались лучше, чем сухие цифры, поэтому к «Памятке» добавил «Принципы стратегии и тактики».

Немало информации для «Принципов стратегии и тактики» я взял из различных статей, найденных в Интернете. В них было немало хорошо разжеванной и оформленной информации с примерами, хотя встречались и вопросы, освещенные поверхностно, а о некоторых не было вообще никакой информации. Некоторые сведения были противоречивы (сколько игроков – столько тактик), некоторые потеряли актуальность или имели место только при определенных условиях, в некоторых авторы не могли ясно выразить свою мысль – приходилось тестировать непонятные и сомнительные варианты. Не все из перечисленных советов и тактик мне доводилось применять самому – иногда приходилось полагаться на слово их автора.

Больше всего информации я почерпал на сайте геройского уголка heroes.ag.ru, немало информации взял из «Советов полководцам» milord'a Vsk и из «Game Guide ALLix». Другие источники и их авторов назвать затрудняюсь, т.к. эти сведения не сохранял. Поэтому я хочу просто выразить свою благодарность всем, чьей информацией я смог воспользоваться для составления этого справочника.

Со временем, по мере получения дополнительной информации, я несколько раз обновлял свой мануал. Изменял структуру разделов, Добавлял и редактировал информацию и описания, убирал лишнюю и не актуальную, Уточнял не совсем понятную информацию, исправлял найденные ошибки, т.к. сведения из некоторых казалось бы достоверных источников не соответствовали истине. В последней версии добавлена тема, связанная с Оффлайн турнирами, основную информацию для которой я почерпал с форума Heroes Portala. «Стратегии на разных типах карт (онлайн экви)» сделал Странник. «Расчет времени на бой» сделал ЗвероБой. Расчет срабатывания окаменения медуз сделал Денис Свистун.

2019

Содержание

Принципы стратегии и тактики

1. Вступление
2. Стратегия
3. Разведка территории
4. Захват объектов
5. Дальность хода
6. Быстрое перемещение
7. Морские приключения
8. Отстройка города
9. Специфика заклинаний
10. Способности героев
11. Принципы прокачки героев
12. Повышение навыков героя
13. Жизнь и смерть героя
14. Сочетания героев в армии
15. Использование артефактов
16. Союзники
17. Общие вопросы тактики
18. Различные тактические ситуации
19. Специфика тактики
20. Тактическое построение
21. Бои с нейтралами на старте
22. Осада города
23. Хит-ран
24. Общая тактика Жизни
25. Противники Жизни
26. Существа Жизни в бою
27. Общая тактика Смерти
28. Противники Смерти
29. Существа Смерти в бою
30. Общая тактика Порядка
31. Противники Порядка
32. Существа Порядка в бою
33. Общая тактика Хаоса
34. Противники Хаоса
35. Существа Хаоса в бою
36. Общая тактика Природы
37. Противники Природы
38. Существа Природы в бою
39. Существа из Портала
40. Общая тактика Силы
41. Противники Силы
42. Существа Силы в бою
43. Баги и фишки
44. Различные советы
45. Стратегии на разных типах карт
46. Выбор приоритетов

Игра оффлайн (на скорость и очки)

47. Общие принципы игры оффлайн
48. Подготовка к игре
49. Выбор стратегии
50. Выбор навыков и заклинаний
51. Рестарт
52. Генерация
53. Нычки
54. Менеджмент хода
55. Тактика в начале игры
56. Разные варианты тактики
57. Тактика боев на ловле морали
58. Расчет времени на бой
59. Бои с различными существами
60. Захват городов
61. Результаты игры

Памятка

1. Горячие клавиши
2. Чит-коды
3. Подсчет очков за игру
4. Города (Замки)
5. Объекты на карте
6. Банки (хранилища)
7. Передвижение на карте
8. Существа (монстры)
9. Количество существ в армии
10. Охрана жилищ
11. Общие способности существ
12. Боевые способности
13. Магические способности
14. Врожденные сопротивления и эффекты
15. Сравнение юнитов в рукопашном бою
16. Герои
17. Пополнение армии
18. Характеристики героя
19. Классы героев
20. Варианты прокачки продвинутых классов
21. Выбор героев в зависимости от города
22. Повышение уровней навыков
23. Магия
24. Количественные характеристики заклинаний
25. Заклинания с постоянными параметрами
26. Специфика заклинаний
27. Сопротивление магии
28. Артефакты
29. Артефакты в кузне
30. Ударный слот и заклинания на старте
31. Построения армии
32. Осада замков
33. Мораль и удача
34. Мораль армии
35. Изменение морали
36. Передвижение и скорость в бою
37. Атака и защита
38. Поле боя
39. Сражение
40. Опыт

Балансный мод Эквилибрис (3.51)

41. Список изменений
42. Строения
43. Параметры и способности существ
44. Герои и навыки
45. Магия
46. Артефакты
47. Эквилибрис 3.55 (Список изменений)
48. Терминология

Приложения

49. Характеристики существ
50. Развитие городов
51. Немагические навыки героев
52. Магические навыки героев
53. Зависимости для прокачки навыков
54. Порядок прокачки и специализации героев
55. Заклинания
56. Характеристики артефактов
57. Артефакты из Грядущей бури

Принципы стратегии и тактики Героев Меча и Магии IV

1. Вступление.

Нередко я встречал выражение, что «компьютер туп как пробка». Это не совсем так. Компьютер (ИИ) играет по той логике, которая в нем была заложена, человек же может поступать нелогично. Многие приемы боя появились уже после выхода игры и не поддерживаются логикой ИИ. Но если бой ведется по правилам ИИ, а у игрока нет возможности играть по своим правилам (обычно в начале игры), ИИ может порвать игрока, как Тузик тряпку. А вот герои ИИ без предварительных установок действительно очень слабо развиваются, не любят рисковать и боятся нападать. Чем выше уровень игры, тем они слабее.

Существуют тактики, когда за счет многочисленных сохранений и перезагрузок (save / load) получается нужный ландшафт поля боя, при котором очень малыми силами можно победить очень сильных врагов. Однако это сродни применению чит-кодов, а кроме того бой идет однообразно и нереально долго, и в случае малейшей ошибки все надо начинать сначала. Ситуации, построенные на багах игры, на зависимости от случая, или иные неадекватные варианты мне не очень нравятся. **Основное внимание будет уделено игре с использованием армии, а не одиночного героя**.

Обычно имеется стартовый герой с родным городом и небольшой начальной армией. Но бывает, что нет ни города, ни армии, ни даже выхода с закрытой территории. Для доступа к ресурсам, артефактам, различным объектам и новым территориям необходимо победить во множестве боев с нейтралами. Возможности развития героев и тактических приемов вначале весьма ограничены, а враги растут, как на дрожжах.

На высшей сложности, особенно вначале, будет серьезная проблема нехватки ресурсов. Отстройка существ 3 уровня, составляющих основу большинства пробивных армий, возможна уже на 4 – 5 день. Но не всегда за этот срок можно набрать ресурсы на отстройку и выкуп армии. И даже выкупленной армии может не хватить для пробития нейтралов – нужно будет ее накопить. Поэтому реальный старт может оказаться более затяжной, хотя затягивать игру тоже нельзя. С появлением существ 4 уровня, высокоуровневой магии и героев, прокачанных до Грандмастера (ГМ), игра существенно облегчается, и проблемы прохождения могут быть разве что в связи с лимитом времени.

Конечно, перед каждым серьезным боем, повышением навыков, отстройкой магических гильдий, выбором пути на развилках дорог, в других ключевых моментах и перед концом дня желательно делать сейвы (сохраняться). Однако лучше играть так, чтобы этими сейвами не пришлось воспользоваться.

На сложности Чемпион возникает большая зависимость от фактора случайности, особенно для маленьких карт, и игра затягивается. Для большинства турниров и шаблонов принята сложность Магистр. Не все авторские карты можно пройти на чемпионе. Мало того, не все авторские карты можно пройти вообще из-за различных недоработок, багов и т.п. И карты, проходимые против человека, могут быть непроходимыми в сингле.

2. Стратегия.

Первое правило победы – быстрое развитие и передвижение по карте. Для этого в основной армии должны быть самые быстрые юниты из доступных. Второе правило – создание локального превосходства в силах для победы в бою с минимальными потерями. Нужно избегать переизбытка войск, ресурсов и героев, стараться обходиться необходимым и достаточным минимумом.

Быстрый старт – наиболее трудная и ответственная часть игры. Именно он вносит основной вклад в будущую победу. Быстрый захват ресурсов и артефактов позволяет быстрей отстроить и усилить армию. С сильной армией легче пробивать врагов, которые еще не успели размножиться, осваивать новые территории, захватывать ресурсы и повышать опыт своих героев.

Важно правильно расставить приоритеты – что сделать сначала (обязательно), а что потом (можно и не делать). На Чемпионе в начале игры главный приоритет – сбор ресурсов. Потом ход следует начинать с постройки в городах. Если ресурсов на постройку в начале хода не хватает, следует предусматривать запасные варианты отстройки. На более поздней стадии игры основной приоритет – ход главной армии (главного героя). Следует заранее планировать, какими юнитами куда и в какой последовательности идти и что делать, помнить их задачи и знать, кто где находится. Ход, на котором герои не решали конкретную задачу – отданный врагу день.

Побеждать надо всегда, а поражение в одном бою может привести к поражению в войне. Основная причина провала на старте – отсутствие армии, способной эффективно зачищать карту. Армия, ослабленная в одном бою, не сможет провести следующий бой без серьезных потерь. Придется выбирать, скупать все низкоуровневые войска, чтобы армия могла продолжить зачистку, или копить деньги на отстройку следующего уровня.

Так как на Чемпионе слабых нейтральных армий не бывает, следует усвоить следующее. Для эффективной зачистки территории (с малыми потерями) на начальных этапах уровень существ армии не должен быть ниже уровня нейтралов, а лучше – на 1 уровень выше. Могут, правда, быть исключения.

Раш – стратегия, при которой вместо долгосрочного развития создается боеспособная единица, способная на раннем этапе сокрушить врага. При этом не делаются лишние постройки и не выкупаются слабые сущест-

ва, если без этого можно обойтись. В результате с небольшой задержкой получается более сильная армия. Ставка делается на то, что нейтралы и вражеские армии не успеют разрастись и усилиться.

Каждый бой с равным или более сильным врагом надо продумывать заранее, в соответствии с конкретными условиями и возможностями, так как один неверный шаг может привести от победы к поражению. Да и везение нельзя не учитывать, когда случайное выпадение морали или урона может решить исход боя. Нужно правильно расставить отряды и выделить ударные слоты. Не следует вступать в бой, если нет шанса его выиграть (исключение – хит-ран одними героями). Нужно решать, есть ли смысл нападать на врага с имеющимися силами, или полученные результаты не окупят потерь. Поэтому для пробития сильных врагов иногда лучше усилить армию и получить нужную магию, чтобы выйти из боя с малыми потерями. Когда не удается пробить каких-нибудь нейтралов, подумайте, чего для этого не хватает, и что можно сделать, переиграв несколько ходов.

Часто исход боя решает мораль и скорость героев и армий. Поэтому нужно не забывать о повышалках скорости и морали на карте. Не забывайте в сложных ситуациях использовать прикрышку, которую следует подвозить в нужное место заранее.

Для прохождения сценария далеко не всегда нужно зачищать всю карту, посещать / захватывать все объекты и пробивать все проходы, уничтожая охрану. Нередко охрана может быть очень большая, да и объект неплохой, но его посещение никак не повлияет на исход игры.

Врага следует заманивать в невыгодные для него битвы. Например, выманивать из укрепленного замка на открытое место оставленным в пределах видимости слабым героем, поставив в засаду героя с сильной армией. Подставка должна быть не слишком близко и не слишком далеко от замка врага. Если далеко – может не сработать, а если близко – враг успеет вернуться в замок.

Если к вам в гости пришел герой врага с сильной армией, нужно сначала напасть на него слабым отрядом. Это позволит увидеть параметры героя и численность его отрядов, наличие и развитие его навыков, а также снимет с врага временные бонусы морали и удачи.

Если Герою предстоит бой недалеко от магического колодца или ручья, а маны для боя еще достаточно, зайти в колодец следует после боя, чтобы к концу хода у героя был полный запас маны.

Если вы гоняетесь за вражеским Героем, то чтобы не дать ему укрыться в святилище, имеет смысл самому зайти в него. Если святилище расположено недалеко от вражеского города, присутствие в нем вашего Героя с армией заставит врага все время держать в городе гарнизон.

При прохождении кампаний иногда дается задание убить определенного героя, у которого сильная армия. В этом случае не обязательно уничтожать всех. Достаточно убить одного героя и сбежать с поля боя. Победа тут же засчитывается, правда об опыте придется забыть.

Если в гильдии воров показывают, что враги превосходят вас по силе армии, еще не значит, что они реально сильнее – ведь учитываются только нанятые армии, а не те, которые еще можно нанять.

Играя на больших картах, не обязательно играть своим городом – можно захватить город другой расы и развивать уже его.

3. Разведка территории.

Со старта нужно открыть как можно больше территории. Главная задача – определить, где находятся ваши враги и имеющиеся проходы к ним. В первый же день следует отправить во все стороны одиночных существ 1-го уровня (разведчиков, или скаутов) для открытия местности и сбора свободных ресурсов и артефактов. Для этой цели лучше всего подходят бандиты (благодаря их скрытности), а также феи и бесы (благодаря их дальности хода). Хотя бандиты незаменимы для разведки и сбора ресурсов в начале игры, у них есть один недостаток – они и сами не видят чужих бандитов и могут случайно на них нарваться – тогда боя не избежать. Если вышеуказаных существ нет в родном городе, их можно нанять в полевых жилищах на открытой территории. Можно брать и других дешевых существ 1-го уровня, которые менее полезны в бою. Хотя у кентавров дальность хода больше, чем у берсерков, они более дорогие и менее плодовитые, а в бою могут оказаться не менее полезными, поэтому не стоит их терять при разведке. Несмотря на очевидные преимущества у некоторых городов, скорость разведки на первой неделе может оказаться примерно одинаковой у всех городов на карте. Многое зависит от типа местности, отрядов нейтральных существ, свободных проходов, телепортов, дорог и прочего.

В дальний рейд лучше отправить отряд из 2 – 4 скаутов. В дальнейшем отряд разделится на единицы, которые пойдут разными путями. Если старт в подземелье, то у скаутов меньше возможности разойтись для сбора ресурсов. Чем дальше сможет уйти скаут, тем выше его ценность, но лишь до того момента, пока ему будет куда идти. Ходить вначале лучше по дорогам, продвигаться надо не спеша, чтобы не нарваться на врага. При густой растительности ее нужно прощупывать более тщательно – она может скрывать проходы, объекты для сбора или врагов. Ход скаута нужно рассчитывать так, чтобы он мог взять максимальное количество ресурсов и артефактов. По окончании хода скаута не надо оставлять в желтой зоне контроля нейтралов. Ресурсы, находящиеся под ударом нейтралов, надо брать в конце хода скаутом, у которого нет артефактов. Если скаут встретит источник ресурсов (шахту), ресурсы или артефакт без охраны, подходить следует осторожно. Конечно, охраны может не быть вообще, но могут быть и бандиты.

Существа охраны могут как блуждать, так и стоять на месте. В последнем случае к ним иногда можно подходить вплотную, и они не нападают, однако в некоторых случаях, если остановиться на соседней клетке, юнит не сможет продолжать движение – он будет стоять и ждать нападения или должен сам напасть на охрану.

При подходе к вражескому герою тоже можно попасть в желтую зону, соответствующую радиусу его разведки, а видит он вас или нет – зависит от вашего навыка скрытности.

Общее число армий на карте не может быть больше 8, поэтому если объектов для сбора много, лишних скаутов надо возвращать в город или прятать в захваченные шахты, окончивших ход в зоне действия нейтралов или в тупиках – увольнять и отправлять новых. Вместо увольнения можно проводить разведку боем для определения вражеских сил на выбранном направлении. Скаутов в тупиках, возле важных проходов или объектов можно оставлять для обзора местности. Можно подойти вплотную к горе или непроходимому лесу, находящемуся справа от армии, открыть окно армии и отделить 1 скаута. Этот скаут не сможет передвигаться, но будет недоступен врагу и послужит наблюдателем. При возможности героя и остальную армию лучше временно спрятать в городе (особенно если выход из города находится в желтой зоне контроля врага).

Если на вашей территории имеется выход одностороннего портала, оттуда в любой момент могут появиться враги. Если портал скрыт туманом войны, чтобы сразу получить информацию о появлении врага полезно держать вблизи этого портала скаута. При обнаружении входа одностороннего портала надо сразу (после уничтожения охраны) отправить в него скаута, а не идти всей армией без разведки. Выход портала может вывести на свободную территорию, богатую нейтральными городами, ресурсами и артефактами, на которой нужно оказаться раньше врагов. Подобные порталы обычно охраняются только на входе, но без разведки можно потерять армию, наткнувшись на более сильную армию врага, да и направление дальнейшего движения нужно определить. Если портал двусторонний, велика вероятность встретить на выходе сильную охрану. Наличие такой охраны можно определить по появлению желтой зоны на входе. Если портал имеет несколько выходов, в каждый из них надо отправить по скауту. Если скаут погибнет, все равно появится информация о врагах и об окрестностях на выходе. Но если выход из портала завален ресурсами, воспользоваться им нельзя, т.к. юниту негде будет стать.

Кроме этого скауты должны посещать другие объекты:

- различные вышки для открытия карты,
- Окна мага для открытия территории вокруг Магических глаз,
- алтари магии и консерватории, чтобы узнать об имеющихся заклинаниях,
- хижины, военные и магические школы и университеты, чтобы узнать об имеющихся навыках,
- нанимать солдат в захваченных полевых жилищах,
- обменивать ресурсы на полевом рынке по льготному курсу,
- посещать оракулов для открытия карты клада, а также выкапывать клад,
- нанимать героя в полевой таверне,
- освобождать героя из тюрьмы,
- закупать в кузне зелья и артефакты,
- получать задания (квесты) в квестовых домах,
- строить шахты на месторождениях.

В полевой таверне можно нанять Героев, которых нет в вашей городской таверне.

При посещении оракула открывается часть карты-загадки, указывающей место нахождения Грааля.

Туннель переносит героя к ближайшему Туннелю на другом уровне. Если ближайший туннель перекрыт героем, то происходит контакт (обмен или бой). Аналогичная ситуация будет при вхождении в портал.

Перед тем, как отправлять армию в путь по территории, покрытой туманом войны, надо послать в этом направлении скаута. Информация о местности позволит точнее определить маршрут движения армии. А в случае обнаружения сильного врага можно изменить свои планы. В начале игры, когда существа и герои не способны видеть бандитов на расстоянии, чтобы не наткнуться на них, впереди армии следует пускать скаута даже на открытой территории.

При прокладке маршрута герою-вору надо идти не спеша даже по уже открытой, но затененной территории. Если на пути вора встретятся нейтралы, он может подойти к ним слишком близко, в результате чего будет атакован (обычной армии будет предложено изменить маршрут, не доходя до врага). Аналогичным образом нужно прокладывать маршрут скаутам и сборщикам ресурсов, да и не очень сильным армиям, чтобы избежать непредиденного боя.

4. Захват объектов.

После разведки близлежащей территории героя можно отправлять для захвата шахт, жилищ 1 уровня своей или родственной расы, посещения обучающих и повышающих объектов. Для скорейшего освоения территории нужно сразу же нанять второго героя. Часто это дополнение к первому герою для образования пары воин и маг, но могут быть и другие варианты.

В начале сценария источники ресурсов обычно находятся под охраной нейтралов. Однако надежность наружной охраны зависит от количества вверенных ей объектов. Если объектов несколько – кроме источника ресурса рядом с нейтралами лежит одна-две кучки каких-нибудь ресурсов, установить контроль над этим источником иногда возможно. Правда, сразу после этого охрана атакует тех, кто пролез к объекту. В захваченную шахту можно будет таким же образом посадить скаута для обзора окрестностей. Правда, выйти оттуда он уже не сможет, пока не исчезнет охрана. Некоторые из ресурсов также можно подобрать, не уничтожая охрану. Но не следует трогать ресурсы на земле до установления контроля над шахтой, иначе можно распрощаться с возможностью ее тихого захвата.

Отдельно следует остановиться на конструкции золотой шахты. Она имеет два входа: парадный и черный. Первый располагается спереди и около него находится охрана. Второй вход расположен сзади (выше изображения шахты) и не всегда контролируется охраной. Путь в него стрелками не показывается и он доступен только после того, как герой встанет возле копра с противоположной от главного входа стороны.

Для прохождения охраняемого телепорта без боя нужно подойти к нему сзади вплотную, а затем возможно войти в него (по аналогии с захватом золотой шахты).

Обычно стартовая армия не способна победить охрану ресурсов вообще или без больших потерь. Потому для захвата ресурсов надо использовать дешевого скаута. Если ресурсы доступны в желтой зоне, их можно взять, но охрана сразу после этого может атаковать вашего юнита. Артефакты, находящиеся под ударом нейтралов, надо брать героем без армии – он может сбежать, артефакты же убитого скаута заберут нейтралы. Но если артефакт находится очень близко от города (10 – 12 MP от ворот города до вражеской армии), сбежать не удастся. На большем удалении хотя бы от одного города, проход к которому не заблокирован, герой может вступать в бой с любым врагом, имея возможность сбежать (если у него будет в бою хотя бы один ход). Сундуки под ударом также лучше брать героем, т.к. в них могут быть артефакты или нужный опыт. Если герой с армией погибнет во время боя с нейтралами, оставшаяся часть армии не сможет ни сбежать, ни сдаться. Если герой не имеет ни города, ни армии, надо сразу захватить близлежащее жилище и разослать скаутов. Выхватывать артефакты у нейтралов нельзя, так как отступать некуда.

Если во время боя с охраной жилища армия победит, но все ее герои погибнут, то нанять в этом жилище существ не получится – оно останется нейтральным, хотя и без охраны. Не стоит захватывать подряд все жилища – надо брать только те, существами из которых предполагается воевать или бегать по карте. Если герой встретит жилище, принадлежащее врагу, почти всегда имеет смысл захватить его. Охрана жилища уже отсутствует, и даже если существа вам не нужны, это временно лишит врага части подкреплений. Впрочем, любым существам 4-го уровня и некоторым – 3-го найдется место в армии, даже если у вас нет родственных им городов.

В каждую захваченную шахту нужно посадить по 1 скауту для обзора местности. Возле полевого базара надо оставить 1 скаута для обмена ресурсов по льготному курсу. В последний день миссии он также может перевести в золото все остальные ресурсы, чтобы получить максимальные очки за составляющие «Золото» и «Армии». Возле внешнего жилища можно оставить 1 скаута для найма существ, чтобы отправлять их в город или прямо к месту назначения. Он не должен быть сородичем рекрутам, иначе последние могут потерять от нескольких единиц MP до 1 дня перемещения. В качестве нанимателя и обменщика лучше использовать охранников соседних шахт, расстояние до которых можно преодолеть за день – тогда они не будут увеличивать число полевых армий. Охранников можно также использовать для быстрого перемещения эстафетой могилок убитых героев и артефактов. В шахты можно прятать скелетов и других медленных существ, мешающих быстрому передвижению армии. Армия может использовать шахту в качестве временного пристанища, если необходимо сформировать еще одну армию сверх лимита.

Денег не бывает много, поэтому желательно брать все хранилища (банки), имеющиеся на карте, а также подобрать все ресурсы. Старайтесь всегда играть на карте в двух и более направлениях. Одной армией зачистить все, что хочется, просто невозможно, а возможность собрать несколько армий есть у каждого города.

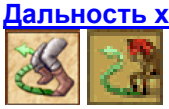
Если герой победил охрану банка, но и сам погиб вместе со своей армией, награду он не получит. Другой юнит, зашедший в этот банк, должен согласиться на бой и получить награду (банк можно захватить одними существами, без героя). Банки имеют одно полезное свойство – через месяц после вскрытия ресурсы и охрана в них снова появляются, так что не забывайте посещать их повторно.

В Гарнизоне можно оставлять своих существ и забирать их оттуда.

Чтобы освободить героя из тюрьмы на карте, надо иметь для него место на карте или в своей армии.

В городе драконов больше всего золота и крутых артефактов, поэтому иногда есть смысл захватывать их даже с большими потерями армии.

5. Дальность хода.



Самый ценный ресурс – запас хода, и его дефицит может дорого обойтись. Запас хода армии определяется запасом хода самого медленного существа, а запас хода героя определяется запасом хода самого быстрого существа в его армии. Каждому отдельному герою для ускорения надо сразу давать в спутники 1 быстрое существо 1-го или 2-го уровня, которое не имеет штрафа на данной территории. Существа со скоростью меньшей, чем у бандита, будут только тормозить героя. Существ 1-го уровня может быть и больше – их можно оставлять в захваченных шахтах для освещения территории. На случай непредвиденного боя нужно выбрать построение каре и скаута поставить в 3 слот, а героя – в 7 слот.

Для увеличения хода нужно посещать все попутные конюшни, корыта, оазисы и ямы. Каждое посещение конюшни обновляет начало действия ее бонуса. Если герой в конце дня проходит мимо корыта (или оазиса), которым не может воспользоваться, и на другой день по пути корыт не предвидится, имеет смысл заночевать возле корыта, даже не дойдя до конца (2-3) MP. Эти потери окупятся на другой день (а если у героя есть перчатки и сапоги, то корыто даст не 7, а до 14 MP). Для увеличения дальности хода героя следует постоянно обеспечивать свежим спутником (бесом, феей и др.), который посетил перед этим один из ямов (MM). Бонусы от разных повышалок суммируются, от одинаковых – нет.

Бонусы от MM распространяются только на тех, кто посещал их. Герой может иметь MP больше максимального MP существ в армии из-за бонусов MM. Иногда MP героя на 1 меньше, чем у существ. Существа, получая бонусы от разных героев, используют только максимальный бонус.

Бонусы от дорог считаются только тогда, когда армия идет по дороге. При заходе на дорогу и сходе с нее действует штраф прилегающей территории. Самое медленное существо на родной земле может оказаться быстрее самого быстрого существа со штрафом. Если на территории со штрафом к армии родных существ присоединятся чужие существа, остаток ее хода сразу же уменьшится.

При движении по территории со штрафом полезно пользоваться заклинанием Следопыт магии Природы, снимающим все штрафы на любой территории, или посетить соответствующий Ям. Навык Следопыт, в зависимости от уровня, может снимать штрафы передвижения и увеличивать ход для всей армии героя с этим навыком. Чтобы ход армии максимально увеличился, ботинки путешественника и перчатки должен носить Следопыт уровня Мастер или Грандмастер (ГМ). Эффект от сапог и перчаток действует с момента их получения.

Если у героя имеется разная обувь, надо менять ее в соответствии с местностью, по которой предстоит идти. Если в армии несколько героев, каждому можно дать свою обувь, чтобы не переобуваться. Зелье выносливости (ЗВ) однократно добавляет армии 3 МР хода, его стоит использовать, если до конца дня можно захватить объект, объединиться с подкреплением, сбежать от врага или уничтожить его.

Если в армии под действием зелья ход у существ заканчивается, а у героев еще остался, можно в слот армии добавить таких же существ с запасом хода. У всех существ станет 0 МР. Если опять выпить ЗВ, у существ появится 3 МР. Если на армию наложить заклинание Следопыт или выпить ЗВ, а потом разделить ее на несколько армий, эффект продолжит действовать на всех.

При разделении армии новый отряд появляется справа, независимо от направления движения армии. Надо не ошибиться, какой отряд отделять. Иначе новый отряд может попасть под удар врага, оказаться на перекрытой дороге или на пятачке, с которого нет выхода.

Если армия с героем проходит мимо своего города, зайти в который герою необходимо, его следует отсоединить от армии и отправить в город одного или с быстрым существом. Армия продолжит движение в нужном направлении, а герой с большей дальностью хода быстро нагонит ее. Так же следует поступать при необходимости посещения других объектов, или если армия, уничтожив охрану, не успевает захватить объект до конца дня.

Сбор ресурсов, захват и посещение шахт, городов, объединение армий и т.п. считается как обычный ход на одну клетку (с учетом направления), хотя юнит остается на месте. На любое повторное такое действие также тратится запас хода. ИИ предлагает герою самый короткий путь к объекту (с учетом штрафа местности). Однако этот маршрут строится без учета направления дальнейшего движения героя. Поэтому его следует корректировать с учетом всех планируемых посещений и конечного пункта назначения. Не следует забывать и о дорогах.

На псевдообъемной карте клетки расположены так, что длинный шаг по диагонали – 1 МР, а короткий по горизонтали или вертикали – 1,5 МР. Отход-подход к объекту можно сделать также по горизонтали / вертикали или по диагонали. В первом случае на один подход тратится 1,5 МР хода, а во втором – 1 МР.

Чтобы войти в город, достаточно встать вплотную к воротам, не поднимая коня на дыбы, и открыть окно. При двойном клике на место, где должен стоять герой, входящий в город или на верфь (а также в шахты), герой не идет туда, а открывается окно города (шахты) или предложение купить корабль. Чтобы начать бой с нейтралами, достаточно кликнуть мышкой в том месте, где появляется курсор битвы (мечи) – пусть враг сам подходит.

Чтобы получить заклинания, опыт и т.п, входить в окно города обязательно. Однако если в этом окне отстроить гильдию магов или одеть артефакт, повышающий ману, то чтобы эти изменения подействовали, надо закрыть окно и снова войти в него.

Если на карте встречаются 2 отряда, и им нужно объединиться, они теряют 2 клетки хода (с учетом направления). Первый раз – при входе в окно обмена, второй – при перемещении в другую армию. Однако если объединенную армию переместить в окне обмена вверх-вниз, 2-й потери иногда можно избежать.

Некоторые объекты имеют несколько входов, надо выбирать ближайший. У ворот города 4 клетки входа. Юнит из города всегда выходит в одну и ту же клетку (в крайнюю левую клетку, если смотреть из города). Если стоящий возле города юнит передвинуть туда, куда нужно выдвинуть армию, после чего в окне города поменять местами армию и этот юнит, армия сразу окажется на нужной клетке. При этом можно сэкономить до 3 МР. Чтобы отряд выходил из портала там, где надо, остальные клетки на выходе можно блокировать юнитами. Это бывает важно, особенно на штрафной местности.

6. Быстрое перемещение.

Заклинание Врата города мгновенно и без потери хода переносит героя с армией в ближайший доступный город как с любого места на карте, так и с поля боя. Если же необходимо отправиться в другой город, который расположен дальше, надо сделать так, чтобы ближайший город стал недоступным. Если поставить вдоль ворот города 4 отряда по 1 юниту, вход будет заблокирован и заклинание перенесет армию героя в другой город. Лишние армии при этом можно временно спрятать в города и шахты, а после перемещения армии с использованием Врат города блокировщиков следует вернуть в город, чтобы они не мешали другим армиям.

Вокруг города имеется область, из которой во время боя сбежать в этот город нельзя. Если не уничтожать всех нейтралов возле города и в нужном месте поставить блокировщиков, можно переместиться и в другие, более дальние города. Нужно учесть, что город, наиболее удаленный от героя, но расположенный на той же стороне (поверхности) карты, считается ближе, чем город, который находится прямо под героем, но в подземелье.

Для быстрого перемещения героя без армии по карте он должен напасть на нейтралов и сбежать с поля боя. Если герою при этом надо попасть не в ближайший город, ворота ближайшего города нужно заблокировать. Следует помнить, что бегство героев уменьшает их текущую дальность хода до 3 МР (и до 1 МР, если в момент бегства оставалось не более 3 МР), однако польза очевидна, если они в этот день своим ходом в город не попадут. После перемещения в выбранный город надо открыть его окно, чтобы Герой получил все возможные бонусы (магия, навыки и т.п.). Чтобы иметь возможность такого перемещения, не надо уничтожать все отряды нейтралов. Однако не стоит забывать, что для побега должен выпасть свой ход – если у врага будут скоростные стрелки, маги, или им выпадет мораль, сбежать можно и не успеть.

Аналогичным образом следует поступать, если кратчайшему сообщению между городами через телепорт препятствует армия нейтралов. Естественно, герой при отступлении попадет в ближайший город на своей стороне телепорта. Для исключения этого надо сделать ближайший город недоступным.

Можно заканчивать ход в желтой зоне контроля нейтралов, после нападения и бегства в начале следующего дня здоровье героев и запас хода восстановится полностью, да и мана частично. Однако здоровье раненого героя в момент нападения врага еще не будет восстановлено, поэтому вести бой опасно.

Если скаут в начале игры осуществит глубокий рейд по тылам врага и подберет полезные артефакты, нужно быстро вернуть его в свой город. Возвращаться уже пройденным путем опасно и займет много времени. Гораздо проще поискать вражескую армию с героем (не нейтралов) и напасть на них. Но только для того, чтобы сразу же сдаться, откупившись за небольшую плату, и оказаться в ближайшем городе. Скаут может взять возле вражеского города ценный артефакт, напасть на город и, откупившись, доставить артефакт в родной город.

Для караванов в городах запас хода составляет 30 MP в день для всех юнитов, но необходимо, чтобы дорога между пунктами была свободна. Отправив караван, вы не сможете ни отменить его отправку, ни изменить маршрут. Иногда полезнее зайти за подкреплением в жилище по пути армии, очистив заблокированный проход, чем ждать, пока караван придет в город обходным путем. Если армию, прибывшую в город в конце дня, отправить в соседний город, находящийся на расстоянии 1 дня пути, утром следующего дня она окажется уже во втором городе. Не следует забывать также, что в конце каждого месяца нейтралы обычно блокируют проходы, что мешает набирать и перебрасывать армии с помощью караванов.

Если на карте 8 армий, и прибывшему каравану не хватает места в гарнизоне, он останется у стен города. Караван невидим на карте, но виден в меню прибывших караванов. При захвате города врагом этот караван будет разбит без боя. Если на карте между мостом и входом в город нет расстояния хотя бы в 1 кл. почвы (или воды), из такого города нельзя отправлять караваны.

Если армия вышла к городу, который она сможет захватить, но не сможет удержать, все равно его следует штурмовать. И если дорога к этому захваченному городу не перекрыта, следует сразу же (если это возможно) отправить к нему караваном сильную армию. Потеря города уже не сможет помешать появлению возле него ваших войск, которые обычным способом добирались бы гораздо дольше и по дороге могли бы понести потери.

7. Морские приключения.

В случае выхода к морю и наличия корабля следует отправить 1 скаута (а лучше отряд из 5 – 6 скаутов) на разведку и сбор ресурсов на воде (особенно если на воде плавает много разных предметов). Если на карте имеется свободный корабль, его можно вызвать с помощью соответствующего заклинания магии Жизни. Существ в море обычно значительно меньше, чем на суше, однако осторожность в выборе маршрута необходима. Для сбора ресурсов на островах нужно высаживать по 1 скауту, найденные артефакты можно забирать у них на обратном пути, а их самих увольнять.

Если игра начинается на небольшом острове, следует как можно быстрее захватить или построить верфь. У верфи, которую обычно охраняет приличная армия нейтралов, 3 клетки входа. Установить контроль над верфью и купить корабль может герой-вор с соответствующим уровнем скрытности. Нейтралы часто охраняют только верфь, а купленный вором корабль появляется на воде рядом с верфью вне зоны их контроля. Это позволяет отправить на корабле любую армию.

При посадке на корабль или сходе с него теряется весь оставшийся запас хода. При посадке на пустой корабль части армии ее следует выделить заранее на берегу. Для высадки с корабля части армии следует подплыть к самому берегу, открыть окно армии и отделить отряд, сходящий на берег.

Если выпить зелье выносливости сразу после того, как армия сошла с корабля, у армии появляется 3 MP. Этого может хватить, чтобы дойти до корыта или оазиса и также получить от них бонус MP.

Шляпа Морехода позволяет садиться на корабль и высаживаться с него без потери оставшегося хода. При посадке на пустой корабль необходимо грузить всю армию, если же необходимо погрузить часть армии (и героя со шляпой), армию надо разделить на берегу до посадки. Если корабль не пустой, следует сначала высадить армию, находящуюся на корабле, и только после этого посадить армию и героя со шляпой на корабль. При высадке с корабля необходимо выгружать на берег всю армию. На берегу можно разделить армию на части, сухопутную часть отправить в поход, а морскую (со шляпой) вновь посадить на корабль и сразу же отправить в плавание. Если порядок действий нарушается, оставшийся ход теряется.

Расстояние, проходимое по морю за день, меньше, чем на суше. С помощью Секстанта и Журнала мастера мореплавания, а также захвата маяка можно значительно увеличить перемещение по морю. Герой с навыком Мореплавание увеличивает передвижение по морю до 200%. В морских боях этот навык действует как навыки Тактики, Атаки и Защиты одного уровня вместе взятые.

Быстро путешествовать по морю можно с помощью водоворотов. Они действуют подобно телепортам на земле, перенося корабль от одного водоворота к другому. Если на карте несколько водоворотов, то нельзя точно сказать, куда корабль попадет. За каждый проход через водоворот армия теряет 10% её общего здоровья для каждого слота. Герои также теряют 10% своей жизни, но не могут потерять жизнь – останется 1 HP, а вот существа в армии героя могут исчезнуть все. Поэтому при разведке в водоворот надо посылать 1 скаута или героя. Водоворот имеет вокруг себя 8 активных клеток, и чтобы войти в него, надо идти не к центру, а к ближайшей клетке входа. Выходит герой в произвольно выбранном водовороте на случайно выпавшей клетке.

Если нужно уничтожить свой корабль, чтобы враг не смог им воспользоваться, следует посадить на него 1 юнит, которого не жалко, и отправить на поиски объекта для боя. Оставлять корабль на воде просто так, уволив

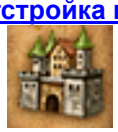
существо, нельзя, так как подплывший к пустому кораблю враг может его захватить. Если чужой герой высадился на острове, и нет иного пути выхода, кроме водного, можно украсть его корабль, выделив для этого 1 скаута. В результате враг будет заперт, пока ему не доставят другой корабль.

Если на пути корабля встретился остров или участок суши, недоступный с берега, который содержит ресурсы и другие объекты, не требующие обязательного присутствия героя, не следует высаживать всю армию. Нейтралы на берегу иногда могут быть атакованы прямо с корабля. Уничтожив охрану, можно высадить на сушу 1 скаута, который на следующий день соберет все, что можно, и принесет на корабль, после чего его можно уволить. Если высадка будет в конце дня, потери времени вообще не будет. В том случае, когда враги находятся в глубине острова, вся армия высаживается на берег за исключением 1 скаута, который поведет корабль дальше. Когда высадившаяся армия выполнит все свои задачи, корабль причалит и подберет ее в удобном для нее месте.

Для того, чтобы обеспечить транспортировку войск караваном с одного острова или материка на другой, необходимо иметь свою верфь на том острове, откуда предполагается отправка войск. Для двусторонней связи между городами нужно иметь верфи на обоих островах. И лучше, если они будут городскими – тогда связь, если только дорогу не перекроют, может оборваться лишь с потерей самого города.

При наличии жилищ пиратов на расстоянии между ними, проходимом за день, можно также организовать цепочки по сбору ресурсов и доставке артефактов и могилок. Возле захваченных жилищ поставить по кораблю с существом, которое будет нанимать пиратов, а также корабль с пиратами возле верфи. Покупается корабль, на него с корабля рядом ссаживается пират, плывёт до другого корабля с пиратами и там меняется на свежего пирата, который плывет дальше. Таким образом можно охватить большую площадь моря, собрать и передать много ценного и высадить пиратов во всех нужных местах. Очень хорошо то, что на море количество своих кораблей и отрядов на них не ограничено.

8. Отстройка города.



После разведки карты и сбора ресурсов нужно решать, по какому пути развиваться. Развитие зависит от наличия ресурсов, от разрешенных построек и от того, с кем предстоит сражаться (большое значение здесь имеют нейтральные стражи, хотя и компьютерных противников не стоит сбрасывать со счетов).

В первый день нужно строить жилище существ 2-го уровня (жилище 1-го уровня обычно имеется), либо таверну, если ее не было, при необходимости – гильдию магов 1 уровня, а для хаоса также военную академию. Жилища в городе и внешние жилища по возможности должны совпадать, так как в армии лучше иметь 1 мощный отряд, чем несколько слабых. Основа пробивной армии почти любого города – это третий уровень, поэтому их отстройка должна быть первоочередной задачей. Отстройка 4-го уровня требует значительных средств, поэтому обычно задерживается. На средней по богатству карте к середине 3-й недели обычно удается отстроить 4-й уровень в двух городах. На малых картах их отстройка может быть вообще не актуальной – сценарий закончится раньше, да и пробивной силой могут быть не существа, а герой-боец. В некоторых сценариях отстройка жилищ 4-го уровня может быть вообще отключена.

При отсутствии форта в захваченной деревне постройка жилищ зачастую нецелесообразна. Если у ИИ имеются такие же города, как и у игрока, отстройка жилищ в них происходит по противоположной ветке, так что пополнить армию любимыми существами на вражеской территории не получится.

Прочие здания строятся, если они нужны для постройки жилищ существ. Если зависимости нет, но строения дают определенный бонус – они строятся по возможности.

В городе Жизни можно построить конюшню, которая увеличит передвижение всех существ и героев, посетивших её, в течение недели. Желательно построить ее пораньше, т.к. быстрые существа в городе появляются только на 4-м уровне.

При игре за Природу друидом в первое время возникает потребность в большом количестве маны. Поэтому надо быстрее построить Гильдию рейнджеров, где ману можно купить.

Загон в городе Силы может быть полезней жилища 4-го уровня.

Грааль можно установить только в одном из ваших стартовых городов, а место тайника по умолчанию находится в окрестности последнего посещенного Оракула. Если последним наведаться к Оракулу около нужного города, то время на перемещение Грааля в этот город будет минимальным. Копать Грааль в день прибытия на место будущих раскопок нельзя. На раскопки также тратится целый день. Установка Грааля не влияет на возможность других построек в городе. В случае потери города, в котором установлен Грааль, его действие прекращается для вас до момента, пока город не будет возвращен обратно. Все это время Грааль будет работать на врага.

Вместо строительства городского центра, приносящего 250 золота в день и окупающегося за 10 дней, не считая ресурсов, лучше покупать каждую неделю лорда. Прокачав его на камне до продвинутого казначея, можно получить ежедневно 220 – 240 золота, а окупится он в родном городе за 7 дней (у варваров – за 11 дней).

Отстраивать очередной уровень гильдии магии следует после того, как герой получит этот уровень, иначе приоритет отстройки – жилища. Однако следует учесть, что магию свыше 3-го, а иногда и свыше 2-го уровня герой, отправленный в рейд, наврядли сможет изучить в стартовом городе. Поэтому иногда стоит заранее знать, будут ли полезные заклинания в гильдии, или лучше сразу после получения 2-го уровня отправить героя в рейд.

Если враг захватил один из ваших городов, который еще не отстроен, не спешите отбивать его назад (даже если вы явно превосходите врага в силе) – пусть враг отстроит его, а уж потом можно возвращать город себе.

9. Специфика заклинаний.

Из магии следует выделить такие полезные походные заклинания:
Жизнь. 1 уровень – Призвать корабль.
Смерть. 2 уровень – Трясина.
Природа. 1 уровень – Следопыт.
Порядок. 1 уровень – Видение.
3 уровень – Врата города.

Основные массовые заклинания, полезные для армии, находятся на 3 – 4 уровнях. На малых картах 5-й уровень магии герой может не получить вообще, да и отстройка гильдии в сценарии может быть ограничена.

Из магии 3 – 4 уровней для одиночки более полезными могут оказаться следующие заклинания:
Жизнь. 3 уровень – Регенерация.
Смерть. 3 уровень – Аура страха.
4 уровень – Прикосновение вампира.
Порядок. 3 уровень – Телепортация.
Хаос. 3 уровень – Волшебное зеркало.
Природа. 3 уровень – Анти-магия.
Прочую магию для одиночки неплохо сориентировать на массовое ухудшение вражеской армии, так как для своего улучшения ему достаточно магии 1 – 2 уровня.

Особенности отдельных заклинаний:
Мучеником лучше защищать юниты с большим значением защиты (или накладывать на них защиту).
Благословение и Проклятье целесообразно применять при разбросе урона не менее 3 – 5 (±25%).
Если боец может выдержать один удар существ, то после наложения Регенерации нужно побегать от них, пока здоровье не восстановится.
Ангел-Хранитель более эффективен для существ с большим здоровьем.
Для эффективности Жертвоприношения общее здоровье отряда-жертвы при сотворении заклинания должно быть в два раза меньше общего здоровья воскрешаемого отряда в начале боя. Лучше приносить в жертву большое кол-во существ с низким HP, чем небольшое кол-во существ с высоким HP.
Нельзя воскресить юнита, на клетку которого встал другой юнит.
Ударные заклинания одинаково действуют на существ всех уровней, поэтому лучше наносить удар по существам высокого уровня.
Заклинания, действующие по площади, могут подействовать на своих так же, как и на врагов, если зацепят их.

Сравнение эффективности отдельных заклинаний:
Здоровье Иллюзий стоит дешевле, чем Фантомов (больше HP на единицу затраченной манны).
Урон от Ледяной стрелы стоит дешевле, чем от Волшебного кулака.
Урон от Огненной стрелы самый дешевый; Волшебная стрела, Огненный круг (2 цели), Огненный шар (2 цели), Инферно (3 цели) – урон будет стоить немного дороже, Молния еще более дорогая.
Огненный шар, Огненный круг, Облако замешательства, зелья Облако отчаяния, Удушающий газ с покрытием 3×3 ярда при обычном построении захватывают только 2 соседних отряда (по фронту).
Инферно (адский огонь) с покрытием 5×5 ярдов при обычном построении захватывает только 3 соседних отряда.
Ослепляющий дым снижает и наносимый, и получаемый стрелковый урон, но зона захвата у него намного уже.
Вызванный слот волшебных драконов может нанести больше урона. Но стоимость урона от слота водяных элементалей будет значительно ниже.
Урон, наносимый вызовом стрелков разного уровня (для друида), может отличаться в 2 – 5 раз, но стоимость урона от одного залпа почти одинаковая.
Все это следует учитывать при дефиците манны.

10. Способности героев.

Из существующих классов героев каждый может быть полезен в определенной ситуации. Пассивные навыки – тактика, разведка, управление. Активные – ратное дело (бой) и все виды магии. При планировании развития героя надо думать о том, что он будет делать в бою, а не чем поможет, пропуская ход.

Вор и Лорд. Их стартовые навыки в бою не дают армии никакого бонуса. На малых картах их брать нет смысла – не успеют окупиться, прокачивать их можно на больших картах. Но в любом случае у них должна быть возможность прокачки не в бою, а на дармовых повышалках. Чтобы принести более-менее ощутимую пользу, их надо прокачать хотя бы до 3 уровня, для чего каждому надо посетить 2 камня.

Чем раньше нанимается Лорд, тем больше пользы он сможет принести. Лорд сможет окупить себя за 7 – 9 дней. Если спрятать лорда в гарнизон (город, шахту), бонусы от него исчезнут только в статистике, а на самом деле будут идти. Если по сценарию надо воевать лордом, для него подходящие продвинутые классы – Полководец (тактика), возможно Военачальник (бой), Кардинал (жизнь), а также Ведьмак (хаос) против нейтралов.

На больших картах Вора нужно нанимать сразу же. Но если объекты охраняются только существами 3 - 4-го уровня или охрану в проходах невозможно обойти, тогда от вора мало пользы. Вначале самое очевидное – получить уровень ГМ или хотя бы мастера скрытности. Вору можно также прокачать навыки следопыта и морехода (при необходимости), дающие бонус армии. На море один навык дает вору все тактические преимущества в бою

плюс дальность мореплавания. А дальше можно поменять класс. На богатых картах, если вор – одиночка, добавляем бой (следопыт), можно магию природы (бард). В составе армии – добавляем тактику (фельдмаршал) или магию порядка (провидец), хуже – магию жизни или хаоса. Для кампании с переходящими героями прокачанная скрытность полезна всегда, т.к. дает быстрый старт. Однако развивать вора в ущерб магическому или боевому навыку не стоит – может оказаться проще и быстрее не обкрадывать существ, а уничтожить их. Тем более банки обворовывать вообще невозможно.

Недостатки вора – медленное повышение скрытности, невозможность пройти через гарнизоны без боя или пройти квестовые ворота, не выполнив их условия, а также пройти сквозь существ, закрывающих собой проход. Вор легко может обходить всех, но его никто обходить не будет. Враг может случайно на него наткнуться, и тогда не избежать боя. Поэтому надо держаться подальше от людных мест, в т.ч. от нейтралов.

Тактики. Хотя полезность тактиков на начальных этапах спорна, качать их при возможности надо в любом случае. Эффективность тактика повышается с увеличением количества существ в армии, т.е. на больших картах. Недостатки тактика – на героев бонусы тактики не распространяются, и если в бою тактик погибнет, то все его бонусы исчезают. Тактика особенно полезна при отсутствии магии или магическом иммунитете существ. Тактика действует на суше и на море, Мореход учитывается только в морских боях.

На малых картах переход в продвинутый класс зачастую нецелесообразен. Чтобы не потерять в бою прокачанного тактика со всеми его бонусами с одного удара, лучше сразу же добавить ему броню (Генерал). На средних и больших картах для рыцаря также неплохие продвинутые классы – Крестоносец (магия жизни) и Оберегатель (магия природы). Для рыцаря смерти подходящий вариант – Иллюзионист (магия порядка). Из пассивных навыков Разведка может быть полезна при развитии поиска пути (Фельдмаршал). Управление (Полководец) оправдывает себя, если с ресурсами совсем плохо.

Бойцы. Стрелок хуже варвара – урон меньше, и при рукопашной навык ничего не дает, хотя иногда необходим. Боец способен показать себя на небольших картах. Для варваров без наличия городов с гильдиями магия проблематична. После прокачки бойца два наиболее очевидных варианта – сделать лучника магом Природы или дать бойцу навык тактики (варвару, можно и лучнику). Но класс генерал для лучника не очень удачен, лучше переходить в этот класс тактиком. Следопыт (боец + скаут) – малополезен, выгоднее за много меньший опыт раскачать вора и прицепить его к бойцу для ускорения.

Против некромантов нужно изучить магию Жизни (паладин), против хаоса – магию Хаоса (огнестраж). Изучив магию Смерти (убийца), можно получить заклинание снятия чар (Cancellation).

Маги. На небольших картах (где окончание игры происходит через месяц) практически невозможно прокачать более одной группы навыков. Получение ГМ магии на таких картах нереально, даже уровень мастера в лучшем случае сможет получить только один герой. Магам, как правило, в первую очередь нужно достигнуть вершины профессии. Дополнительный навык зачастую можно вообще не прокачивать. Исключение – навык ГМ некромантии полезнее ГМ магии Смерти. Воскрешение менее полезно, чем магия жизни высокого уровня.

Маги Порядка, Хаоса и Природы (маг, колдун и друид) почти все время заняты применением магии. У магов Жизни и Смерти свободного времени в бою чуть больше. Их можно сочетать с другими школами или с Боем, но для личного участия в драке времени будет мало. Впрочем Бой (броня и сопротивление магии) нужны для любого мага. На небольших картах можно раскачать магию до эксперта, после чего качать Броню.

Магия Порядка считается одной из самых лучших, и отсутствие мага Порядка можно оправдать только неудачными выпавшими заклинаниями Порядка. Маги Порядка и Хаоса сильны в бою, но в одиночку с армией врага им справиться трудновато. Для мага Порядка подходящий продвинутый класс – Боевой маг (бой). Для Колдуна – Огнестраж (бой) против Хаоса, Еретик (магия жизни) против Жизни, а также Огневик (разведка) и Чернокнижник (магия природы).

Маги Жизни и Порядка могут защититься от заклинаний Хаоса, изучив обе эти школы (монах). Священнику также полезны классы Крестоносец (тактика) и Паладин (бой). Священник в одиночку может выйти на поле боя, но лучше прокачивать сразу двоих, делая их паладинами, – они усиливают и лечат друг друга.

Некроманты обычно имеют смысл только при армии. На средних и больших картах для некроманта наиболее полезный класс – Убийца (бой), можно также Демонолог (магия природы). Чтобы использовать бонус Лича, надо сначала снять ответку с врага.

Друид – сам себе армия, главное – сохранить собственную жизнь, то есть прокачать броню и сопротивление магии. Только маг Порядка сумеет изгонять существ по мере их вызова, так что на него без большой армии идти не стоит. Наличие у вызываемых существ магических книг еще более увеличивает эффективность друида. Для Друида неплохие продвинутые классы – Оберегатель (тактика), Демонолог (магия смерти), Заклинатель (магия порядка), а также Призывающий (магия жизни) – некий аналог Лорда. Наличие у героя магий противоположных школ дает неплохие бонусы, но без заклинаний от самой магии будет мало толку.

11. Принципы прокачки героев.

Порядок посещения обучалок и повышалок:
1 – камень знаний, сфинкс (повысить опыт бесплатно);
2 – сундук с сокровищами (повысить опыт);
3 – хижина зверолова, ведьмина лачуга (новый навык бесплатно);
4 – школа магии, военная школа (новый навык);
5 – университет, семинария (новый вторичный навык или повысить первичный навык за счет вторичного);
6 – библиотека, гильдия ветеранов (повысить навык); можно повысить нужный навык, сделав невозможным повышение ненужных;

7 – алтарь навыка (новый навык или повысить навык бесплатно);
8 – дерево познания (повысить уровень опыта);
9 – колизей (повысить уровень опыта в бою); не каждый герой сможет одержать победу.

Надо избегать получения базовых навыков при росте уровня, поскольку их зачастую можно приобрести без затраты опыта, во всевозможных обучалках. Впрочем, зачастую приходится брать то, что дают.

В университетах предлагают вторчные навыки. Если у героя нет первичных навыков этой группы, предлагаемые вторичные навыки изменятся на первичные. Если имеется несколько навыков одной группы, изменяется первый по порядку, а при магических навыках может измениться и второй, если он отвечает за силу магии. Это нужно учесть при планировании прокачки.

Полезно вначале посещать те Семинарии и Университеты, в которых вторичные навыки Шарм, Воскрешение и Призывание заменяются первичными навыками этих школ магии. Лучше получить базовый навык магии Порядка вместо навыка Шарм, чем вместо навыков Чародейство или Колдовство.

Посещение Деревьев познания тем полезнее, чем выше уровень. Если до перехода на следующий уровень герою осталось набрать совсем немного опыта, то лучше это сделать в другом месте, а потом посетить дерево (если есть шанс сделать это позже).

При росте уровня героям предлагают навыки из имеющейся у них изначально группы плюс один новый. Варварам никогда не предлагаются магические навыки. Начальные классы героев никогда не получают магические навыки из противоположных школ. Архимаги и другие классы, имеющие магические навыки из противоположных школ, не связаны такими ограничениями. При 2-х умениях в новой группе навыков героям предлагают по одному навыку каждой группы, даже если они будут из противоположных школ. Да еще, возможно, навык новой группы, обычно броню, что уменьшает шансы на быструю прокачку одной группы навыков. Но маловероятно предложат навык, который приведет к изменению продвинутого класса.

Следует учесть, что герой редко проходит мимо каждой повышалки более 2 раз (а то и ни разу), поэтому нужно четко представлять, какому герою какой навык нужно получить, чтобы не брать лишних навыков и не замедлять прокачку. Не нужно хватать навыки в различных обучалках про запас.

Изумруды скорости в большинстве случаев лучше отдавать магу, т.к. походив в бою и сотворив заклинание первым, он может существенно усилить свою или ослабить вражескую армию. Сапфиры защиты желательно распределять между героями равномерно. Возможно, магу и тактику они нужны даже больше.

Схемы прокачки одних и тех же героев и классов у разных рас могут отличаться (подбираются для лучшего взаимодействия с другими классами в армии). Многое зависит от того, какие навыки можно приобрести и какие выпадут при повышении уровня, от расы предполагаемого противника, а для магов также от того, какие заклинания будут доступны в гильдии. Далеко не всегда нужно прокачивать всю группу навыков до уровня ГМ, некоторые вторичные навыки можно совсем не прокачивать, а некоторые – до более низкого уровня. Прокачка тактики зависит от состава армии. Некромантию и следопытство лучше прокачивать по максимуму.

12. Повышение навыков героя.

В первые дни нужно воспользоваться дармовой прокачкой героев. При игре армией в начале игры тратить сундуки на опыт нельзя – только в исключительных, оправданных случаях можно взять 1000 – 2000 XP (1 – 2 уровня), причем лучше брать большие сундуки – сундук на 2000 дает опыта в 1,5 раз больше, чем 2 сундука на 1000. Опыт из сундуков можно брать в следующих случаях:

- для повышения навыка Скрытность героя-вора до продвинутого уровня, после чего он способен самостоятельно повышать опыт.
- для начальной прокачки героя-варвара, чтобы он смог идти в бой самостоятельно (тем более если у героя еще нет стартового города, но уже много собранных ресурсов).
- если нет возможности отстроить армию, но можно неплохо прокачать героя для быстрого старта (можно и больше 1 – 2 уровней).
- если для повышения уровня герою не хватает немного опыта, а польза будет существенная.

Лучше всего сразу найти 1 – 2 камня знаний, которые дадут тот же результат бесплатно для всех героев. Чтобы получить герою 2-й уровень в бою, ему надо уничтожить 3 отряда по 100 орков (по 6 недельных приростов) и при этом выжить, без боя – посетить 1 камень. Камни весьма полезны в начале игры. В дальнейшем ценность камней снижается, и повышать опыт героям надо в боях с нейтральными армиями.

В первую очередь нужно прокачивать основной навык и не брать новые. Однако если первый навык пассивный, то второй надо брать почти сразу, и он должен быть активным. Не следует прокачивать более 2 групп навыков одновременно, лучше сначала прокачать один навык полностью или до уровня эксперта-мастера, после чего брать вторую группу. На малых и небогатых опытом средних картах переход в продвинутый класс нецелесообразен, лучше прокачивать основной навык. Перейти в продвинутый класс еще до окончания прокачки первого навыка стоит из-за бонусов, которые он дает. Магические навыки надо ориентировать на родную и соседние школы и имеющиеся в гильдии заклинания, иначе они могут оказаться малополезными.

Навык Боя (Броня) нужен любому герою, чтобы дольше держаться в бою, но в качестве дополнительного его не стоит брать раньше, чем первый (основной) навык прокачается до нужного уровня. Исключения:

- нет возможности прокачать навык или изучить заклинания высокого уровня (на малых картах)*,
- получается существенный бонус от продвинутого класса,
- навык получается бесплатно в хижине зверолова и повышается на соседнем алтаре.

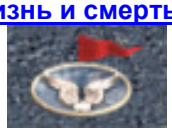
Магам и тактикам обязательно докачивать броню, независимо от навыков, определяющих класс. Ворам и лордам – не обязательно. Но в любом случае магу или тактику с прокачанным боем нужно избегать рукопашной.

После навыка боя можно добавить третий навык, который будет определять класс. Затем следует попеременно повышать все навыки и следить за тем, чтобы герой не поменял класс. Если герою необходимо получить какое-либо неродное заклинание, лучше постараться найти нужный свиток, а не брать лишний навык.

Прокачивать в бою 1 героя до большого уровня не всегда целесообразно. Например, 1 герой 14-го уровня (ГМ магии) требует опыта столько, сколько 2 героя 9-го уровня (мастер магии) + 2 героя 5-го уровня (эксперт магии), а с увеличением уровня эта разница еще больше возрастает. Для армии обычно достаточно 4-го уровня основной и 2 – 3 уровня дополнительной магии. После получения героем ГМ магии или ГМ немагических навыков (примерно к 20-му уровню) дальнейший рост его уровня за счет боевого опыта становится неэффективным. Значительно эффективнее будет вкладывать этот опыт в менее развитых героев.

Следует различать суммарный уровень навыков и уровень опыта героя, который может быть значительно ниже (герой 1-го уровня может иметь до 100 уровней навыков).

13. Жизнь и смерть героя.



Если Герой подвергся атаке более сильного врага, можно сразу (до начала боя) сдаться, откупившись, или просто сбежать, бросив армию. Навыки Шарм и Дипломатии снижают стоимость откупа при сдаче. Если же герой проиграет битву, не успев сбежать или сдаться, он теряет все войска, а его артефакты переходят к врагу. Свои навыки герой сохраняет, но попадает в тюрьму. При гибели героев пропадают бонусы для армии и весь опыт, добытый в этом бою, а в случае поражения армии – возможность бегства или сдачи.

Если в вашей армии несколько героев, в бою нужно построить живую крепость хотя бы для одного из них, лучше для самого сильно мага. Тогда в случае победы, но потери остальных героев, он получит весь опыт.

Если в армии два героя, а прокачать в предстоящем бою нужно только одного, то не обязательно выводить второго героя из армии. Можно использовать его в качестве прикрытия от стрелков врага или для снятия ответки с рукопашников. Если герой не погибнет, то под конец боя его нужно отправить в гущу схватки.

Чтобы уменьшить потери существ в бою, можно не прятать героя за спины других существ, а выставлять в качестве прикрытия от вражеских стрелков, если он способен выдержать их атаки.

После того, как герой в сценарии достигнет максимального уровня, он может взять напарника, чтобы помочь ему быстрее прокачаться. Весь заработанный в боях опыт будет получать тогда только один герой. В кампаниях любой герой, находящийся в Святилище при завершении сценария, не переходит в следующий сценарий.

Герою-магу не следует пить перед боем много бутылок с маной. Если маны будет потрачено мало, превышение запаса не позволит использовать ее ежедневное восстановление.

Если герой в начале боя хорошо усилен различными заклинаниями и зельями, ему следует больше полагаться не на ЗБ, а на различные лечения и прибавки к здоровью. Ведь после гибели герой воскреснет без всех наложенных на него усилений. Герой в бою может пить ЗБ, даже когда это заклинание уже наложено.

Желательно (в середине игры) оставлять в конце хода некоторое количество золота и других ресурсов. Если враг неожиданно окажется вблизи города, можно изменить свои планы и при необходимости употребить все ресурсы на его защиту. Если же враг нападет на героя с армией, можно будет откупиться от более сильного врага и сохранить армию.

Если вашей армии, в которой есть герои, предстоит бой с врагом (не нейтралами), результат которого предсказать трудно, надо проводить его до того как будут потрачены деньги. Тогда последний герой, в случае явного поражения армии, сможет откупиться и сохранить остальных героев и остатки армии.

Чтобы забрать могилку Героя, убитого нейтральными существами, надо подойти к ней существом 1 уровня и открыть окно соединения армий. В открытом окне нажать пробел – существо и могилка поменяются местами (существо уйдет в верхний ряд, а могилка – в нижний). Перетаскиваем могилку к существу и выходим – нейтралы не нападают, но и не дают существу уйти. После этого можно подойти другим существом, забрать могилку и уйти. Но если могилка находилась рядом с врагом, забрать ее таким образом не получится.

Без использования пробела нейтралы сразу нападут – так можно забирать могилку только героем.

Подобная ситуация бывает, когда ГМ Скрытности подходит к существам один и хочет их уничтожить, но для этого нужна армия, которая передается ему таким же способом.

Маг Порядка с заклинанием Врата города может забрать могилку, не вступая с врагом в контакт – он может сотворить заклинание прямо в окне армии.

Чтобы воскресить героя, его надо доставить в любой город или святилище. Воскресить героя в бою можно выпитым зельем бессмертия (действует до тех пор, пока героя не убьют в каком-нибудь бою), с помощью ангелов и с помощью заклинания Длань богов магии Жизни.

Для быстрого перемещения героя по карте выстраиваем цепочку к нужному месту. Убиваем героя и передаем могилку по цепочке – у трупа сохраняются его МР. Главное, чтобы в конце цепочки было Святилище или Город. В результате в нужном месте имеем героя с запасом МР.

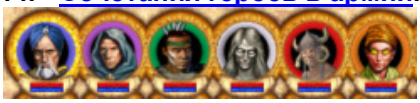
При побеге у могилки запас хода не пропадает. Если нанять в городе существ и убрать носильщика, доставившего могилку, армия с воскресшим героем в этот же день сможет пройти приличное расстояние.

Побежденный герой автоматически оказывается в тюрьме ближайшего вражеского города, переводить героев из тюрьмы в тюрьму нельзя. Если бой завершился вничью, то есть погибли и все ваши юниты, и все юниты врага, на месте боя возникнет могильный холмик. Тот из противников, кто первым успеет к могильному холмику, и заберет могилки (их, кстати, можно отбить по пути).

Если вы победили вражеского героя, а у вас нет ни одного города, то его могилка остается на месте боя и забрать ее никак нельзя. Она останется на прежнем месте и после того, как вы захватите город (герой не будет

переведен туда в тюрьму). Можно охранять эту могилку, чтобы враг не забрал ее и не воскресил своего сильного героя. Нельзя забрать могилку героя врага, убитого нейтралами.

14. Сочетания героев в армии.



Наибольшую ударную мощь армия будет иметь при сбалансированном сочетании героев и войск. Общее количество героев зависит от размера карты, но основную роль обычно будут играть 2 – 4 героя в одной армии (в начале игры 1 – 2, а в финальной битве 3 – 4 героя). На большинстве карт игра с менее чем 3-мя героями может привести к поражению. Впрочем, ИИ можно обыграть даже одним героем на карте любого размера.

Вложение всего опыта в 1 – 2 героев может быть эффективно на небольших картах. Если героев много, их нужно прокачивать в нескольких армиях, действующих на разных направлениях, с последующим их объединением перед финальной битвой. На средних картах это обычно 2 армии, на больших – 2 - 3 армии. Это позволяет быстрее осваивать территорию и прокачивать героев. Но изначально надо 1 следопыта, 1 тактика и 2 магии поделить между двумя героями в каждой армии, чтобы к финалу получить 3 – 4 героя с полным набором навыков.

Высокая эффективность бойцов отмечена на небольших картах, где оптимальное количество героев в армии 3. Для больших карт использование бойцов в составе армии менее эффективно.

При формировании команды героев следует учитывать, насколько они смогут прокачаться до конца игры. Если они смогут прокачать только одну группу навыков и немного захватить вторую, то после раскачки первой группы остальной опыт лучше вложить в Броню.

При увеличении размеров карты происходит увеличение количества героев. Наилучший эффект будет достигнут при 3 или 4 героях в армии (3 героя и отряд существ 4-го уровня или 4 героя без этих существ). Каждый из 3 – 4 героев к моменту финальной встречи с врагом может полностью прокачать одну группу навыков. Преимущество от знания нескольких школ магии имеют именно несколько героев, поскольку могут провернуть связку заклинаний за один раунд. Количество героев в армии зависит также от состава армии врага, поэтому состав своей армии следует регулярно пересматривать.

При сочетании героев надо обращать внимание на их расу, т.к. наличие в армии героев из трех соседних городов заметно снижает мораль прежде всего самих героев (на существ действует в меньшей степени). Поэтому лучше брать в армию только одну соседнюю расу. Для повышения скорости и морали существ необходимо иметь тактика. На больших картах влияние низкой морали от сочетания героев противоположных рас легче компенсировать по сравнению с малыми картами. Это достигается артефактами, повышающими мораль, наличием тактика с прокачанным лидерством, а также в случае получения заклинания Массовое рвение.

Тактику лучше поделить на 2 героев, прокачав каждому по 2 навыка – быстрее прокачка. Один из них раскачивает ее по линии тактика – защита, а другой по линии атака – лидерство (или подобные комбинации). При этом важнее не защита или нападение, а дальность хода и скорость. Два героя-тактика позволяют избежать больших проблем при гибели одного из них, а также лучше распределить артефакты. Прочие тактические навыки зависят от состава армии. Для нежити, механизмов, элементалей и иллюзий навык лидерства бесполезен. Для существ с безответным ударом, двойным ударом и ударом по площади полезнее навык атаки. Для тихоходных существ, стрелков и существ, сотворяющих заклинания, полезнее навык защиты.

В таблице Памятки показаны 2 варианта прокачки тактики для пары героев. Существует и 3-й вариант прокачки – у одного героя тактика и лидерство, у другого атака и защита, но в плане опыта это наиболее затратный вариант. Для быстрой прокачки навыки хотя бы до эксперта лучше прокачивать в разных армиях.

На больших картах группа навыков разведки должна быть у одного из героев армии в обязательном порядке. Навык следопыта полезен для снижения штрафа передвижения армии в бою и на карте. Навык морехода кроме передвижения по воде дает тактический бонус в морском бою.

Для использования навыка некромантии (или воскрешения) двумя или более героями их надо приписать в разные армии, т.к. срабатывает только один – наибольшего уровня.

15. Использование артефактов.

Если имеется несколько артефактов, претендующих на одну и ту же позицию в экипировке героя (голова, руки, торс, плечи, ноги, карманы), надо следить за своевременным перемещением таких артефактов из рюкзака в экипировку и обратно. Артефакты для передвижения одеваются в начале дня (а также при смене территории). Артефакты, повышающие запас маны, одевается в конце дня для восстановления маны и перед посещением города или объекта, дающего ману. Боевые артефакты одеваются перед боем, боевые артефакты в карманах после боя можно заменить на артефакты, приносящие ресурсы. Но снимать артефакты, полезные в бою, в конце дня безопасно только в случае, если не предвидится нападения врага после ночевки.

В случае смерти героя-носителя действие **любого из его артефактов** прекращается. Если герой убит, то пока он остается в состоянии могилки, следует просмотреть его артефакты и передать все полезные другим героям. Особенно те, которые ежедневно дают ресурсы и увеличивают дальность перемещения на карте.

Если полезных артефактов у героя больше, чем мест в экипировке, лишними артефактами надо поделиться с другими героями в армии – тогда они могут принести больше пользы. В армии из навыков Разведка, Следопыт, Мореход, Дипломат, Шарм, Некромантия, Воскрешение у разных героев действуют только максимальные уровни навыков. И усиливающие артефакты нужно давать соответствующим героям. Артефакты, принося-

щие ресурсы, а также лишние и бесполезные артефакты (свитки заклинаний, предметы, доступные в кузне и т.п.) следует передавать второстепенным героям, а бесполезные – вообще существам.

При использовании магии в походе нужно снять с героя артефакты (доспехи), повышающие расход маны, и взят артефакты (посох), снижающие ее расход. Если в бою применялось заклинание Магическая вспышка (снижает расход маны), а в этот же день планируются еще бои, то при наличии лечащих заклинаний восстанавливать здоровье героев надо в самом бою, а не после него.

В последний день миссии на переходящего героя следует надеть переходящие с ним в следующую миссию артефакты, повышающие ману.

Шлем защиты разума не позволяет накладывать усиливающие заклинания разума на своих существ, поэтому его следует одевать только против определенных врагов.

Артефакты, удваивающие силу заклинаний, для прокачанного героя добавляют не 100, а 50%.

Артефакты, дающие бонус к скорости (S) или дальности хода в бою (MB), должны быть у одного героя – тогда они суммируются. В армии на существ действует герой с наибольшим уровнем навыка Тактика и Мореход. Если у него артефакты, то на существ действует суммарный бонус навыка и артефактов, если у другого героя – тот бонус, который больше. На скорость влияют 2 шлема и кольцо, на дальность – сандалии. Кольцо скорости действует не только на существ, но и на владельца.

В армии бонус к морали определяет герой с наибольшей суммой бонуса подкласса и бонуса артефактов (артефакты, дающие бонус, должны быть у одного героя). Для существ артефакты и подкласс должны быть у героя с наибольшим навыкои Лидерства – тогда бонусы суммируются. То же справедливо для удачи.

Щиты с разными оберегами нужно разделить между разными героями в армии, чтобы действовали все.

Артефакты, повышающие атаку существам, действуют вместе с навыками Атака и Мореход, повышающие защиту – с навыками Защита и Мореход. Если в армии несколько героев с навыками Атака, Защита, Мореход, то учитываются только максимальные навыки, причем отдельно для атаки и для защиты.

Если у разных героев разные артефакты, на армию будут действовать только самые сильные артефакты (комплект артефактов), независимо от навыков. Артефакты, дающие бонус к одному из параметров, и бонус класса должны быть у одного героя, этот суммарный бонус складывается с наибольшим уровнем соответствующего навыка, причем навык Атака или Зашита может быть у другого героя. Артефакты массового действия обычно действуют только на существ, но иногда также и на героев.

16. Союзники.

На союзную территорию героя нужно отправить в первый же день. С собой надо взять только самый быстрый отряд. На союзной территории герою в первую очередь нужно заняться захватом незанятых жилищ, шахт, сбором ресурсов, артефактов и посещением алтарей навыков. После этого можно посещать обучалки и повышалки. Этот герой не скоро попадет на свою территорию, но затраты на его покупку с лихвой окупятся. А если он и в плавание уйдет быстрее союзника (чтобы и море почистить), то большего и желать нечего.

Почти все объекты, помеченные вашим союзником, становятся для вас недоступны. Союзные Герои, посещая хижины мага открывают территорию возле глаз мага всем союзникам. Посещение других объектов союзниками не дает вам никакой информации.

Заклинание Врата города не видит разницы между своими и союзными городами. То же самое будет в случае бегства героя с поля боя – ближайший доступный город может быть союзным.

Как только враги установят контроль над каким-нибудь союзным объектом, нужно попасть к нему быстрее вашего союзника и установить над этим объектом свой контроль. При игре на результат полезно отбить захваченный врагом город союзника, если даже к этому моменту этот город вам не нужен.

На союзной Верфи можно строить корабли. Маяки союзника не дают бонуса вашим героям. Корабли союзников не считаются Свободными и не призываются заклинанием.

Можно отдавать своих существ и артефакты союзным героям и в гарнизон союзного города. Можно открыть экран союзного города и героя, отдавать существ из своего гарнизона союзному герою-гостю. В союзном городе можно купить лодку, выучить заклинания, повысить навыки, опыт, посетить конюшню, университет, водоворот манны, воспользоваться Преобразователем скелетов, отправлять караваны из союзного города в свой.

Нельзя менять местами или забирать существ и артефакты у союзного героя или из союзного гарнизона, даже только что туда вами отданные, увольнять существ союзника или заменять их своими. Нельзя заходить в союзные шахты, покупать существ в жилищах союзника. Нельзя войти в гарнизон союзного города, строить здания, покупать существ, нанимать героев, забирать войска у союзного героя-гостя в вашем городе, отправлять караваны из своего города в союзный.

Если у нас есть союзник, то после победы над врагами придётся ждать ещё 3 дня до завершения игры.

17. Общие вопросы тактики.

Исход боя зависит в основном от правильно выбранной тактики. Вступать в бой следует составом армии, подобранной против конкретного врага. При этом будет легче уничтожить врага, не понеся случайных потерь.

Не следует вступать в бой без превосходства в скорости. Для этого нужно иметь в армии героя-тактика или соответствующую магию, которую нужно накладывать в первую очередь. Иногда перед боем с более быст-

рым врагом полезно посещать объекты, временно повышающие мораль, удачу, скорость и снимающие штраф на определенной территории.

Нападать следует не на месте расположения врага, а в наибольшем от него удалении – тогда в случае поражения легче забрать могилку и воскресить героя. Если желательно вести бой на определенной территории, нужно атаковать врага так, чтобы знак атаки находился на этой территории. Нападать на пехоту врага лучше на труднопроходимой для нее местности (например, на песке), нападать на врага с дистанционной атакой лучше на своей родной местности.

Если в конце хода армии удобное для нападения место окажется не в зоне атаки, но в зоне контроля врага – этого будет достаточно. Враг на своем ходу нападет сам, а следующий день начнется в этом же месте с полным запасом здоровья и хода. Существа атакуют не всегда, а только если имеют хоть какие-то шансы на победу.

После боя существа вылечиваются сразу, а раненые герои восстанавливают свое здоровье к началу следующего дня. Поэтому не следует оставлять армию с раненым героем в зоне контроля сильных нейтралов. В походе героя можно подлечить с помощью зелий, магии или посещения Святилища.

Не давайте врагу использовать свои сильные стороны. Если пеший враг добрался до ваших стрелков, это еще не повод, чтобы биться в рукопашную, уйдите от него на дистанцию. Не давайте его стрелкам обстреливать свои войска, навязывайте им рукопашный бой. Для снижения урона лучше использовать призванных существ.

Если бой с врагом в одном слоте невыгоден, нужно заставить его разделиться на несколько слотов и вступать в бой по частям. Для этого применяют заклинания осиный рой и замешательство. Песня мира для этого не совсем подходит, так как цель может передвигаться. Чтобы стрелки врага под заклинанием не отвечали на выстрелы, их следует заблокировать, поставив рядом свой юнит.

Если у вас существа с атакой по площади или заклинания массового поражения, надо заставить нейтралов разделиться на несколько слотов, чтобы увеличить их поражение. Так как магия действует на врага не всегда, желательно иметь в армии также грубую физическую силу (героя с прокачанным Боем или 1 – 2 отряда сильных существ).

Для того, чтобы избежать ненужных потерь в бою, иногда полезно убрать из армии слабых существ. Против сильного врага даже существа 2-го уровня зачастую бесполезны. Герой с песней мира или роем ос может быть намного полезнее. Слот существ более высокого уровня значительно превосходит слот низкоуровневых существ, и потери у них обычно намного меньше. Небольшая армия высокоуровневых существ может выйти из боя почти без потерь, а после усиления ее низкоуровневыми существами появятся значительные потери. Имея меньшее количество войск, можно оставить в армии только самых быстрых, тем самым увеличив скорость движения армии (особенно полезно на больших картах). Разница в силе войск легко компенсируется заклинаниями дополнительных героев-магов или воздействием героя-тактика.

При прогнозе результатов боя ИИ определяет соотношение сил видимо без учета магических и иных способностей юнитов. Уровень героя, его навыки и артефакты весьма мало влияют на прогноз. Реальная польза артефактов также не всегда учитывается. Поэтому в начале игры эти прогнозы более объективны.

- Герой прихлопнет врага – ваша сила более 140% силы врага – враг может сбежать без боя;
- Герой сильнее врага – ваша сила 110 - 140% – враг будет разбит;
- Герой примерно равен врагу – ваша сила 90 - 110% – при неправильной тактике можно понести потери;
- Герой проиграет – ваша сила 70 - 90% – могут быть значительные потери, даже поражение;
- Герой будет сокрушен – ваша сила менее 70% – без серьезной магии и артефактов лучше не лезть;

однако при этом хорошо прокачанные герои могут выйти из боя без потерь.

18. Различные тактические ситуации.

Использовать защиту в бою иногда полезнее, чем двигаться или ждать. Если отряды после ожидания не будут ходить / бить, их надо сразу ставить в защиту. Не следует ждать стрелкам, если после хода врагов они не выйдут на прямой выстрел. Если юнит стал в защиту, она будет действовать до очередного хода юнита в следующем раунде (т.е. медленный юнит выдержит атаки всех быстрых юнитов врага, имея защиту).

Если есть выбор, обменяться ударами сразу, или же после ожидания, то общее правило – лучше подождать. Если ваши войска превосходят врага в скорости, почти всегда лучше сначала ждать, а потом бить дважды – второй раз без ответа.

Если нейтралы немного быстрее вашей пехоты, может помочь выставление единички чуть вперед, так, чтобы враг не ждал, а побежал ее убивать и оказался в зоне досягаемости ваших отрядов.

Если у вас преимущество в стрелках или герой-маг с кучей маны, нужно оттянуть рукопашный контакт. Редко бывает оправданной вылазка на половину врага одного-двух отрядов, если остальные войска не смогут их поддержать.

Если используется зыбучий песок, атаковать пехоту врага дистанционно лучше на песке, т.к. в этом случае защита врага снижается. Это позволяет небольшими силами уничтожать значительные армии, не вступая с ними в рукопашную.

Феи и Гарпии – отличное оружие против медленных рукопашников. Они малыми силами без потерь могут уничтожить большой отряд врага. Им может помочь Тактика и Ускорение / Замедление. Вот только такой бой придется вести очень долго.

Если у врага имеются драконы или фениксы, ходить надо так, чтобы не допустить атаки нескольких своих юнитов. Это же относится и к своим огнедышащим существам, которые при ответе врагу могут зацепить и своих.

Чтобы пробить кучу гномов или иных существ несколькими драконами, которых нельзя лечить, их надо разбить на единички. Большой общий урон поделится между ними поровну, и можно обойтись без потерь. Тяжело раненое существо можно вывести из боя, заменив его здоровым.

В своей армии нужно иметь героев со снятием чар или отменой чар. Снятие чар, Отмена чар, Экзорцизм, и особенно их массовые варианты – очень грозное оружие, если нет Кольца постоянства.

Если вражеские армии не слишком различаются по силе, исход боя как правило решится после уничтожения вражеского мага (и тактика). Для этого основное значение имеют быстрые войска и навык тактики. У некроманта это дьяволы, у друида – фениксы. Колдун с черными драконами поспеет попозже, но драконы не пострадают от вражеских чар. Маг может применить телепортацию. Остальным придется рассчитывать на тактику. Чтобы расстрелять мага, надо ходить раньше него, и он должен быть в поле зрения. Разумеется, первым действием мага должна быть либо защита на себя, либо заклинание, выключающее вражеских стрелков. Сильно продлевают жизнь любому магу броня и сопротивления магии.

В финальной битве в первую очередь нужно уничтожать наиболее опасные отряды врага. Из них следует выбирать наиболее опасные в каждом раунде боя. Вражеские отряды нужно уничтожать по одному, сосредотачивая на каждом по очереди всю мощь армии. Если уничтожить вражеский отряд одним ударом не удается, сначала он ослабляется стрелковыми и безответными ударами, затем его ответный удар снимается единичкой, после чего его бьют уже безответно. Однако если в своей армии имеются потери, которые нельзя воскресить в текущем раунде, лучше оставить недобитые вражеские отряды на следующий раунд.

19. Специфика тактики.

Использование стрелков

Чтобы стрелки могли нанести большой урон и не гибли в рукопашной, в бою им надо обеспечить максимальную защиту. Для этого их надо ставить в 4-й слот построения каре и ограждать со всех сторон пехотой.

Возможность пройти сильных стрелков врага зависит от способности ваших существ их заблокировать. Если это не получится на второй ход – нападение может не иметь смысла из-за больших потерь. Возможность пройти летунов зависит от того, сможет ли пехота прикрыть своих стрелков.

При атаке стрелков сильными существами раненых в первом раунде следует отвести назад. Во втором раунде стрелки будут связаны здоровыми существами, и можно обойтись без потерь.

Если в вашей армии имеются сильные стрелки, против медленной пехоты можно использовать тактику заманивания, когда одиночное существо встает недалеко от вражеского отряда (но дальше его хода). Скорость приманки должна быть выше скорости пехоты.

В бою против стрелков нужно связать тот стреляющий отряд, который ходит первым. Связывать одним отрядом сразу нескольких стрелков сложно – первому из связанных отрядов обычно удается развернуть блокировщика спиной ко второму отряду, и тот сможет выстрелить. Не пытайтесь связать стрелков, прикрытых более быстрыми рукопашниками (например эльфов под прикрытием тигров).

Если стрелковый отряд выберет цель среди нестрелковых юнитов, у него будет возможность ответного удара при выстреле по нему врага. И подошедшие рукопашники получат больше урона, чем дальние стрелки.

При нападении на нейтральных стрелков закрывайте главного героя слабым юнитом, тогда нейтралы будут подходить к вам, стараясь выйти на линию прямого огня. Обычно срабатывает, если у героя слабая защита.

Поведение ИИ в бою

ИИ исправно прикрывает пехотой свои отряды с дистанционной атакой от прямой видимости вражеских магов и стрелков. Да и с пехотой он так часто проделывает, прикрывая один отряд другим.

Обычно ИИ атакует те слоты, котороые находятся в пределах его досягаемости. Когда его рукопашники не достают никого, они идут на сближение, стараясь остаться вне досягаемости вражеских рукопашников, если их скорость выше. Если же достают, то при прочих равных условиях атакуют или блокируют стрелков. Если стрелки закрыты или до стрелков рукопашники ИИ не достают – бьют тех, кого достанут. Рукопашники ИИ при движении вперед стараются прикрыть своих стрелков.

Если на поле боя много препятствий, стрелки ИИ могут пойти вперед на прямой выстрел.

ИИ бьет подставу или отман только если ее достанет, и то не всегда – если может достать основной отряд, зачастую проходит мимо подставы. Поэтому отман может сработать, если до ваших основных сил достаточно далеко. Для того, чтобы держать существ ИИ на расстоянии, лучше ставить блокировщиков узких проходов на половине врага.

Из привычки ИИ атаковать в спину можно извлечь пользу – атаковать врага со спины (или просто подвести к юниту ИИ своего) – юнит ИИ обходит его и атакует в спину. Так можно уводить врага от своих стрелков.

ИИ сам любит делать подставу, чаще летунами. Первый слот летунов ходит чуть ближе, но так, чтобы оказаться в зоне досягаемости одного слота ваших рукопашников. Если ударить его, то все остальные летуны врага достанут ваш слот, к тому же ваши стрелки и герои в следующем раунде окажутся без прикрытия.

Если герои ИИ хотят откупиться, нужно соглашаться, иначе они сбегут, не заплатив. Поэтому вражеских героев надо уничтожать в первую очередь, главное – не предоставлять им хода в раунде. Если же отряд существ врага хочет откупиться – здесь можно поступать по своему усмотрению, существа не сбегут.

Нужно не допускать бегства из боя сильного вражеского Героя, даже если прийдется понести дополнительные потери. Кроме получения в этом случае опыта и артефактов, вы надолго (если не навсегда) уберете этого героя из вражеской армии.

20. Тактическое построение.

Если у врага существа быстрее, чем ваши, нужно правильно расставить войска перед боем. Типы построения армии – свободное, плотное и каре (тоже плотное). Нумерация слотов – сверху, независимо от того, армия справа или слева. Свободный строй лучше против атак, бьющих по площадям – хаоса (ударные заклинания, драконы), силы (циклопы), природы (фениксы, драконы). В остальных случаях лучше плотный строй. Плотный строй отдаляет свои юниты от вражеских.

Если предстоит бой с юнитами, использующими магические дистанционные атаки, следует выбрать плотное построение, а в первый ряд поставить существ, полностью или частично иммунных к магии. Количество существ-защитников не имеет значения. В таких случаях враг, даже если он находился под защитой передней шеренги, пойдет к вам, стремясь обойти вашу защиту сбоку. Тактику лучше всего использовать, если в армии имеются стрелки или герои с ударной магией.

В бою против нестреляющих существ ИИ все свободные слоты нужно заполнить единичками (слабыми, но желательно быстрыми существами) и ждать подхода врага. Единички используются для снятия ответного удара, замана врага в нужное место поля боя, отмана (отвлечения) врага от своих основных сил, прикрытия ударных отрядов и героев, пробки в проходе. Существа с безответной атакой для снятия ответки не годятся – враг не будет на них реагировать. Единички должны ходить раньше основного ударного отряда. То же относится к единичкам для сотворения заклинаний.

Выпадение отдельным юнитам положительной морали не всегда полезно, так как нарушается запланированный порядок ходов, из-за чего могут возникнуть лишние потери. Нужно быть внимательным первые 4 – 5 раундов, пока врагу может выпадать положительная мораль.

Перед боем нейтральные существа при возможности разделяются на такое же число слотов, как и у врага, но с учетом типа существ. Стрелки и юниты с магической книгой всегда стоят на задней линии, остальные выдвигаются вперед. На передней линии не более 4 слотов, задней – не более 3. Распределение по слотам линии равномерное. Если у врага рукопашники и 1 отряд стрелков (или магов), стрелки останутся в одном слоте, пока рукопашники не разделятся на 4 слота.

Для простых боев не следует отделять единички, чтобы не тратить время на их действия. Но если ударный слот может драться в одиночку, хотя бы одну единичку для подстраховки нужно оставить.

Для того чтобы герой на поле боя находился как можно дальше от отрядов врага, его следует ставить в 7-й слот построения каре, двух героев в одной армии того же построения следует ставить в слоты 4 и 7. На мосту на врага зачастую лучше не нападать – нет препятствий и возможности тактического построения.

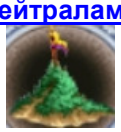
У армии, выходящей из города, будет свободное построение, независимо от того, какое было до этого, поэтому его необходимо контролировать сразу же во внешнем гарнизоне.

Нужно постоянно (перед каждым боем и в конце дня) контролировать текущее построение армии, распределение артефактов и употребление героями ЗБ. Неприятно, если враг нападет на армию и сразу же уничтожат героев и ударные слоты, которые не будут заранее защищены.

Место расположения вызываемых существ на поле боя зависит, в основном, от позиции вызывающего мага. Для армии с максимальным числом слотов, независимо от типа построения, если вызывающий маг находится во второй линии (слоты 2, 4, 6), новый отряд впереди не появится. Магу надо находиться в первом ряду и лучше всего в слоте 1. Тогда он, скорее всего, будет ходить первым и вызванные им существа появятся около него, впереди и справа. Местонахождение существа-образца не имеет значения. При построении Каре этот отряд будет также прикрывать стоящих за ним. Если же вызванный пехотинец появится сзади, в случае препятствий на поле он вообще не сможет вступить в бой.

При перезагрузке боя или его повторении в случае хит-рана разношерстная армия ИИ обычно меняет расстановку своих юнитов по слотам. Поэтому сложность и результат боя могут существенно различаться.

21. Бои с нейтралами на старте.



Бои с нейтралами на первой неделе преследуют одну цель – обеспечение доступа к объектам, которые они охраняют. Получение героями опыта в этих боях не столь важно, поскольку его за победу дают немного, и часто стоит пожертвовать в бою героем, чтобы не допустить потери войск. В некоторых случаях для снижения риска потерь можно вступать в бой совсем без героев (например феями против медленной пехоты).

Проблемы с прохождением нейтралов могут возникнуть в том случае, когда те имеют большую скорость. Более быстрая сторона не позволит более медленной провести две атаки подряд (после ожидания и на следующем ходу). Однако преимущество в скорости не всегда означает преимущество в дальности перемещения.

Как правило, враг может быть однородным или иметь в составе 2 вида существ одной расы. В боях против медленной пехоты хорошо использовать стрелков, а также фей с их безответным ударом. Иногда стоит атаковать пехоту феями в одном слоте без героев. Если у врага скорость больше, чем у фей, строить бой на тактике ударил-убежал без заклинания ускорения или замедления (или без героя-тактика) не получится. Хорошо подходит тактика с использованием отряда стрелков и нескольких летунов. Летуны водят врага за собой, не подпуская к стрелкам, а стрелки уничтожают его. Стрелки должны находится от врага дальше, чем летуны. Для этого нужно отправить своих быстрых летунов врагам за спину – нейтралы повернутся и начнут гоняться за ними, оставив стрелков и героя в покое. Но если отвлекающих летунов ставить так, что враг не сможет достать их за один ход,

он не обратит на них внимания. Мало того, враг пройдет мимо подставленной единички или слабого отряда, если сможет на этом (или следующем) ходу достать ударный слот (стрелков) или героя.

Ассортимент заклинаний неродных магов скорее всего будет ограничен одним заклинанием, поскольку на первой неделе пристроек к магической гильдии обычно еще нет. Поэтому их эффективность в бою будет зависеть от выпавшего заклинания. Если с заклинанием не повезло, маг и боец могут использоваться для прикрытия или снятия ответки. А Тактика нужно беречь – он слишком ценен для этого. Защитные заклинания нужно в первую очередь накладывать на ударный слот, а в последнюю – на героя.

В боях против летунов необходимо обеспечить превосходство в скорости, иначе в бой лучше не вступать. Нужно собрать максимальное количество войск, выделить единички для снятия ответки и построить войска так, чтобы не получить удар уже на первом ходу. Очень плохой вариант для своих стрелков, которых быстро могут заблокировать. Первый слот летунов обычно ходит не на всю дальность, и ударивший по нему отряд рукопашников попадает под удар остальных летунов врага.

Стрелков с коротким выстрелом надо атаковать стрельбой с дальней дистанции. Атаковать отряды стрелков надо неравномерно, чтобы у них в разное время кончались стрелы – тогда они пойдут в рукопашную не одновременно, а по очереди, что облегчит их уничтожение. При стрельбе они подходят ближе, когда на линии выстрела находится препятствие. Последний выстрел (без штрафа) с них лучше снимать одиночным стрелком или прикрыться одиночным существом.

В случае боя стрелков с нормальным или коротким выстрелом против вражеских стрелков без прикрытия им вместо стрельбы лучше сразу идти на сближение и остановиться за препятствием. При этом штраф за дистанцию снижается и ответный выстрел будет уже с увеличенной силой, в то время как урон, полученный от врага, снизится за счет препятствия. Стрелкам с коротким выстрелом в дальнейшем лучше идти в рукопашную.

Стрелков с длинным выстрелом атаковать наиболее опасно. Кроме неоходимости превосходства в скорости и прикрытия отряды лучше двинуть на сближение с врагом, временно останавливаясь за препятствиями на поле боя. Если на первой неделе нет особой необходимости сражаться с такими стрелками, лучше пройти мимо и атаковать их чуть позже. Избежать потерь в таком бою практически невозможно.

Вести бой против комбинированных отрядов легче, чем против однородных летающих или стреляющих армий. Если армия врага состоит из пехоты и летунов, построение вашей армии аналогично построению для боя против пехоты. Вначале надо уничтожить подлетевших летунов, а затем оставшуюся пехоту. Задача облегчается меньшей численностью отдельных отрядов, однако может оказаться, что каждый отряд будет в полном составе.

Если армия врага состоит из медленной пехоты и стрелков, атаковать их лучше двумя или тремя отрядами. При разбивке на 3 отряда стрелки останутся в 1 отряде, а пехотинцы – в 2 отрядах. Когда пехота врага идет в атаку, она одновременно прикрывает своего героя или стрелков от прямой видимости для дистанционной атаки. При атаке стрелков летунами нужно атаковать их со спины, тем самым не допуская возможной атаки медленной пехоты, которая повернет назад, чтобы защитить стрелков.

22. Осада города.

Город могут оборонять сразу две (и больше) армии. Одна армия находится в гарнизоне под защитой крепостных стен, а остальные стоят перед воротами, и бой с ними происходит в поле. Герой-гость при нападении на город может сдаться или убежать, а гарнизонный Герой – нет. Поэтому не оставляйте ценного героя в городе, который враг может захватить. Лучше оставить его во внешнем гарнизоне в качестве гостя. Если в гарнизоне нет армии, гостевая армия все равно не перейдет в гарнизон и примет бой в поле.

Если враг подошел к захваченному городу с сильной армией, город придется сдать. Если бежать некуда, а откупиться нечем, то чтобы не терять армию, можно ее эвакуировать с помощью каравана.

Если в пределах 1-2 ходов от замка ИИ нет врага, он обычно забирает армию из замка и идет по карте. Телепорты в расчет он не берет, поэтому можно захватить пустой замок из телепорта. Если это замок природы, то в портале будет много невыкупленных существ, которых можно использовать для защиты замка.

Если подойти к городу ИИ, его герой с армией обычно сразу прячется в городе, даже если он сильнее. Но если спрятать героя с армией в близлежащей шахте, враг выйдет, чтобы захватить ее.

У юнитов, которые стоят во рву с водой у стен замка, рукопашная атака и защита снижаются. Поэтому такие юниты нужно в первую очередь атаковать стрельбой и в рукопашную через стену.

Ослепить существо врага, когда оно хочет пройти через ворота, лучше, чем закрыть проход своим толстым существом. Существо защитника, стоящее напротив открытых ворот, теряет защиту от вражеских юнитов.

Если при осаде не трогать ворота – слабый гарнизон ИИ из замка не выйдет (сильный – может выйти). Зачастую армию в замке разбить легче, чем в поле. При захвате замков ИИ иногда очень помогает Яд, а также Иллюзии, Поднятие убитых, Вызывание существ.

В первую очередь надо уничтожить (нейтрализовать) стрелков, после чего спокойно заниматься заклинаниями. Если замок берется, например, бойцом без заклинаний – любым способом поставьте его на башню. Это заметно повысит его шансы.

Если рядом с вашим городом, в котором находится только гарнизон из существ, появилась вражеская армия, которая может его захватить, нужно нанять в городской таверне нового героя-мага. Он принесет определенную пользу гарнизону своей магией, а если город удастся отстоять, то герой может сразу подняться на несколько уровней.

Если вражеская армия ИИ хочет захватить ваш город, и нет уверенности, что гарнизон сможет его отстоять, можно вывести армию за ворота и самому атаковать врага. Если бросить все отряды на вражеских героев и

успеть их уничтожить, армия без героев захватить город не сможет. Врагу придется тащить могилки в ближайшее святилище, а у вас будет время для укрепления города.

Человек, в отличие от ИИ, может захватить город, если у него в армии нет живых героев, но есть могилки. Так что если героя убили, можно захватить ближайший город, где его и воскресить. После взятия города герой победителя всегда воскресает, независимо от того, был ли герой жив до начала осады. Если герой штурмовал город и погиб, но город захвачен, то при воскрешении он также получит опыт и применит свои навыки Воскрешения и Некромантии. Нужно помнить, что могилка героя может влиять на мораль армии.

Но так можно взять только тот город, в котором есть герой или войска. Пустой город таким способом тоже не захватывается. Нейтральный город или нет - значения не имеет.

Бывает так, что вражеский герой с огромной армией остался без городов, а вам надо долго копить армию, чтобы убить его. Но всё решается просто, если враг вплотную подойдет к городу, в котором находится достаточно сильный ваш герой. Нападайте на врага и уничтожайте часть его армии. После смерти своего героя сразу же оттаскивайте его в город и воскрешайте – и так до тех пор, пока хватит хода. Но если у врага есть город, это не пройдет – ваш герой у него в тюрьме окажется.

23. Хит-ран.

Использование героев в качестве армии достаточно распространено при игре за многие расы, при этом чаще всего используют бойцов (варвара или лучника). Впрочем, колдуны с сильной ударной магией или друиды с вызываемой армией могут быть не хуже. Прокачанный герой, снабженный бутылками с зельем бессмертия (ЗБ), может напасть на врага, победить которого не в силах, нанести ему максимально возможный урон, и сбежать. Терять свои войска при этом не придется. Опыта за такой бой не будет, но иногда Хит-ран (Hit & Run) – это единственный способ одержать победу.

Хит-ран целесообразен, если за первое нападение герой в состоянии уничтожить хотя бы четверть вражеской армии. Однако встречаются карты, когда уничтожение и десятой части вражеской армии – достижение, если нет выхода с закрытой территории для дальнейшего развития. Поэтому Хит-ран имеет смысл, если за один набег можно уничтожить не менее (3% кол-ва существ армии, но не менее 1 существа) × (кол-во дней хода от города до этой армии). Хит-ран слабым героем не получится, так как при малом уроне число нейтралов к моменту следующего нападения может восстановиться.

Для хит-рана герой должен иметь более-менее приличную ударную магию либо навык стрельбы и скорость желательно выше скорости врага. За 1 бой надо стараться уничтожить существ одного типа, в первую очередь летунов, стрелков или магов. Оставшуюся пехоту можно уничтожить в следующем бою основной армией.

Удобно воевать одним героем против нейтралов одного типа. Если один из типов вражеских существ – летуны, лучше иметь такой отряд в единственном числе для удобства его нейтрализации. Если в армии нейтралов два типа существ, один из которых с дистанционной атакой (стрелки или маги), нужно использовать в бою с ними армию из двух отрядов. Тогда стрелки, стоящие на задней линии, будут находиться в прямой видимости героя-мага, который сможет их нейтрализовать (передний отряд их не прикроет).

В других случаях лучше разделить армию на много отрядов. Если бойцу-одиночке трудно вынести удары большого слота нейтральных рукопашников, можно взять 6 одиночных быстрых существ-камикадзе, чтобы они разбежались по полю боя, отвлекая на себя вражеские отряды. Это экономит два-три хода, за которые герой существенно сократит число врагов, и они уже не будут убивать его на каждом ходу. Такое же разделение армии врага нужно и при наличии заклинаний массового поражения. Особенно хорош в этом случае Армагеддон.

У героя-бойца есть одна проблема, особенно заметная в Эквилибрисе. Если боец идет в одиночку на 2 – 3 слота сильных существ, а иногда и на 1 слот существ с двойным ударом, бывает ситуация, когда герой, убитый первым ударом и воскресший после ЗБ, сразу получает второй удар и уже не воскресает. Чтобы этого не случилось, надо повышать здоровье и защиту героев, или иметь в армии существ для снятия лишнего удара.

Нужно также правильно определить момент побега. Если сбежать рано – враг не будет достаточно ослаблен, если позже – можно не успеть сбежать. Оптимальный вариант – нападение двумя героями. Когда основной ударный герой погибает, другой герой с могилкой убегает, но в начале игры выделить двух героев для этого сложно. В случае хит-рана герой обычно не сможет напасть дважды в день – после побега у него остается мало хода. Если у героя мало шансов сбежать, артефакты можно оставить у свободного существа, чтобы воспользоваться ими в следующем бою. Можно не сбегать, а биться до конца, но в том случае, если рядом святилище или город. Недалеко от места боя также нужно поставить 2 скаутов, чтобы забрать могилку. Лучше нападать на врагов издалека – тогда чтобы забрать могилку может быть достаточно 1 скаута. В святилище герой воскреснет с полным запасом хода и сможет напасть повторно в течение дня.

В случае хит-рана бойцом ему в помощь хорошо подходит священник с лечащими и защитными заклинаниями. Друид становится весьма боеспособным, получив заклинания вызова элементалей. В помощь ему подходит священник, боец или тактик. Магов хаоса с ударной магией также лучше использовать в паре.

Если выход из города находится в желтой зоне контроля нейтралов, но не попадает сразу под их удар, надо оставить там героя в конце дня. В случае его гибели при нападении нейтралов при открытии окна города он сразу воскреснет. Далее он может таким образом многократно вступать в бой.

При встрече с армией врага можно убить героя и сбежать, оставив его армию без руководства перед решающим боем. Чтобы не нарваться на Оковы войны, нужно предварительно напасть на врага случайным героем и попытаться сбежать. При этом с армии врага снимутся все временные бонусы. Чтобы порвать Оковы, надо убить их носителя.

Для противодействия Хит-рану не надо оставаться со всей армией близко от города врага. И главное – нужно найти наручники. Недостаток в том, что можно самому нарваться на преждевременную финальную битву.

24. Общая тактика Жизни.

По скорости развития раса промежуточная. Лучники под прикрытием сквайров и копейщиков – основной ударный слот в начале игры. Кроме точности на лучников неплохо наложить рвение и скорость, и только потом – благословение. Для усиления пробивной мощности армию можно усилить баллистами, однако в дальнейшем их следует убрать из армии. Обереги дают хорошую защиту, однако нет оберега от варваров. Мученик – одно из лучших заклинаний. Воздаяние имеет смысл вешать только на сильных существ в гуще рукопашной, как вариант – в связке с Защитником. Ударная магия направлена только против существ Смерти. Экзорцизм – отличное средство против разных Проклятий. Благословение наиболее полезно крестоносцам и ангелам. Массовое Благословение помогает против нейтралов. Святилище позволит перестроить армию так, чтобы повысить ее эффективность и минимизировать потери. Бой нужно постараться закончить за 6 раундов (срок действия заклинания).

Магия Жизни наименее сбалансированная – очень сильная против одних врагов, она крайне уязвима для других. Слабое место Священников в том, что несколько ходов они накладывают магию (на себя или армию), и в это время активных действий не предпринимают.

Главным должен быть Священник, и развивать его стоит только по линии магии жизни до ГМ, не расходуя опыта ни на что иное. После этого священнику надо добавить тактику, чтобы он перешел в класс Крестоносец. У него будет максимальная мораль, т.е. почти наверняка он будет ходить первым и сможет наложить заклинание до того, как пойдут вражеские войска.

Второй герой должен быть тактиком, желательно, чтобы у него было лидерство на уровне эксперт, а лучше – мастер. Неплохой класс – генерал с ГМ брони. Ему обязательно надо дать хотя бы один уровень магии порядка, особенно если попадется снятие чар. Если будет телепорт или массовое снятие чар, магию порядка надо прокачать до эксперта. Но надо, чтобы он оставался в классе генерал и не перешел в другой класс.

Скорее всего Генерал будет такой: эксперт в тактике, продвинутый в защите и в нападении и желательно эксперт в лидерстве. Можно не брать экспертное лидерство или продвинутое нападение, а прокачать защиту до ГМ, но при условии, что нет нужных заклинаний магии порядка. Бой эксперт, лучше ГМ, больше в этой группе навыков ничего прокачивать не стоит. Можно прокачать магию жизни до продвинутого уровня, если есть заклинание мученик и перевязка, до эксперта же вместо порядка не стоит.

Третий герой – скорее всего маг порядка уровня эксперт с заклинаниями телепорт или массовое снятие чар. Но если ни одного из этих заклинаний нет, лучше нанять второго священника и прокачать до такого же уровня. При возможности берите в армию не одного, а 2 – 3 священников. На больших картах нужно раскачать второго мага до ГМ магии порядка.

Если святилища нет, можно не прокачивать священника до ГМ магии жизни. Тогда полезно применить общий оберег соответствующей школы. Впрочем, заклинание Ангел-хранитель не менее эффективно, если наложить его на отряд ангелов или чемпионов и усилить их другими заклинаниями. А Длань богов позволяет воскрешать героев при дефиците ЗБ.

На малых картах сильно прокачать героя не удастся. Поэтому лучше взять героя с навыком Боя – лучника. На первых 5-ти уровнях ему стабильно дают навык боя. Раскачать из родного тактика героя с ГМ боя не удастся, так как вначале ему стабильно дают тактику. Тактика 1 – 2-го уровня не слишком полезна, поэтому без героя-тактика можно обойтись. Лучше прокачать герою-священнику магию жизни до 3 уровня. Недостаток жизни – медлительность существ 1-3 уровня. Для решения этой проблемы нужно нанять друда и получить навык Призывания, чтобы призывать фей.

Возможно, более эффективный путь для Жизни – герой-одиночка, паладин (бой + жизнь). В начале боя он накладывает на себя всякие защиты, но этим дает врагу фору по времени. Поэтому в борьбе против героев врага паладин-одиночка не годится. Он хорошо воюет только против нейтральных существ. А вот в составе армии паладин – сильнейший из ваших бойцов. Да и многие заклинания Жизни работают тем лучше, чем больше у вас союзников. Крестоносец (тактика + жизнь) тоже неплох, но только в армии. При наличии паладина можно наложить на существ заклинание Мученик, которое перенесет полученные ими повреждения на героя. Хорошо выглядит пара героев (паладин с крестоносцем или два паладина) при стрелковой поддержке отряда монахов.

В самом начале боя надо просмотреть всех вражеских героев и выяснить, какую магию они потенциально могут применять. При наличии у врага эксперта в магии порядка у него может быть либо телепортация, либо массовое снятие чар. Чтобы уменьшить потери, надо использовать заклинание мученик. В качестве жертвы выбираются сквайры, защищают крестоносцев или героя с прокачанным боем. Можно в качестве жертвы выбрать самого мага, который на следующий ход добавит себе здоровье с помощью Небесного щита, после чего он либо каждый ход лечится, либо накладывает на себя регенерацию. В итоге войска вообще не теряются. А если дожить до ангелов, понятие боевых потерь уйдет в прошлое.

За исключением боя против атак по площади, построение плотное, с героями во втором ряду, в позиции 1 стоят крестоносцы, 3 – чемпионы, 5 – копейщики, 7 – арбалетчики. Против рукопашников, в т.ч. ЧД, можно выбрать построение каре и поставить в центр слот сильных стрелков, после чего наложить Святилище. Если у врага нет стрелков или магов, он ничего не сможет сделать против ваших стрелков, бьющих прямой наводкой из укрытия. Тактика не универсальная, она не годится против копейщиков, которые могут заблокировать стрелков. Желательно также иметь арбалет снайпера или более высокую скорость существ за счет тактики и артефактов, иначе

враги могут не подойти на прямой выстрел. Если враги не достанут на первом ходу, усиливающую магию лучше накладывать до наложения святилища.

В финальной битве основной герой (Крестоносец) при первой же возможности накладывает заклинание Святилище, после чего ваши войска начинают идти к врагу. Обычно вперед идут крестоносцы и копейщики. Чемпионы, лучники и три героя перестраиваются на месте. На 3-й ход копейщики и крестоносцы подойдут вплотную к врагу, но за это время враг постарается усилить свою армию. Маг накладывает массовое снятие чар, желательно, чтобы в начале этого хода на него выпала мораль – тогда он пойдет после существ врага. Следующим ходом копейщики бьют главного героя врага. Потом уничтожаем остальных героев и пускаем в бой кавалерию. Святилище также позволяет стрелкам без потерь уничтожить пехоту врага.

25. Противники Жизни.

Считается, будто у магов Жизни большое преимущество против магов Смерти. Это далеко не так. Маги Смерти и Порядка способны одним махом снять с вас все наложенные защиты. Маги Порядка могут еще и перетащить их на свою армию, уничтожив вас вашими же руками. Только Кольцо постоянства может этому помешать. Поэтому бои против Порядка и Смерти обходятся магу Жизни дороже всего. Именно против них маг Жизни должен окружать себя стеной из существ, чтобы его магия не была разрушена.

Против Смерти желательно брать баллисты и крестоносцев. Против дьяволов сражаться существенно сложнее, чем против Драконов. Для этого нужны сильные юниты ближнего боя. Против вампиров нужны обереги, а также святилище, чтобы ангелы и крестоносцы могли зайти в тыл врага и уничтожить героев, лишив вампиров тактической и магической поддержки.

Магия Порядка опасна не столь прямыми повреждениями, сколь своей изощренностью. Основная ваша цель – герой. Далее джинны. Необходимо быстро устранить их монахами, иначе они замучают ледяными стрелами и иллюзиями, для борьбы с которыми обязательно нужно иметь снятие чар. Титанов нужно быстрее заблокировать и затем уничтожить Ангелами. Хобиты представляют проблему, если они стоят на стрелковой башне. Против драконьих големов помогут баллисты и монахи, способные остановить врага на расстоянии.

Колдун магу Жизни неинтересен – после одного-двух заклинаний он бессилен, а если Жизнь отстаивает паладин, то колдун бессилен с самого начала. Нужно учесть, что Хаос может иметь заклинание снятия чар магии Смерти. Против Хаоса пригодятся баллисты. Вам нужно уничтожить прокачанного вражеского колдуна на первых ходах, ибо у Хаоса страшнее мага – только Черный Дракон. Тут нужно накладывать оберег хаоса и уничтожать его крестоносцами и Ангелами. Возможная тактика – 1-й герой накладывает мученика на чемпионов, перекладывая все повреждения на арбалетчиков, 2-й накладывает защиту от хаоса, а основной накладывает святилище.

Маги Природы представляют для Жизни угрозу, но куда меньше, чем маги Порядка, поскольку не могут снимать заклинания. Основная проблема – толпы вызванных существ, и для борьбы с Природой священнику нужно иметь Изгнание магии Порядка. Волшебные драконы и эльфы могут нанести значительный урон, так что будет работа для Ангелов. И про песнь мира не забываем. Против грифонов без монахов в задних рядах и копейщиков не обойтись. Арбалетчики займутся друидом-призывателем.

Не слишком опасны для Жизни варвары – им трудновато пробиться через многослойную защиту паладина. Не забывайте про свободное построение против циклопов. Монахи помогут всегда, ибо у варваров маловато существ, способных быстро заблокировать стрелков, разве что птицы грома. Усиливайте свои войска по максимуму и не забывайте про Песню Мира.

Если противник – другой маг Жизни, он легко подавляется небольшим количеством чар Смерти или Порядка. Священника врага надо уничтожить в первый же ход, до того, как он сделает свое дело. После Небесного щита ваши шансы резко упадут. С паладином особенно важно управиться быстро, пока он не наложил на себя все возможные защиты. Если у врага преобладают баллисты или монахи, то Ангелы и крестоносцы решат дело. Если же наоборот, то берите монахов, но Ангелы нужны в любом случае. Копейщики также берутся с учетом состава армии врага. В бою за несколько ходов нужно усилить армию, а потом начинайте накладывать Песнь мира.

26. Существа Жизни в бою.

Основная польза Сквайров в том, что они действуют как прикрытие других юнитов с наложенным на них заклинанием мученик.

Крестьяне в бою полезны разве что в качестве живого щита, но хуже сквайров. В качестве кошелька они сгодятся в случае добровольного присоединения, иначе слишком долго окупаются.

Арбалетчики не имеют штрафа при стрельбе на расстояние (но не через препятствия), но у них очень низкая скорость, а также небольшой урон. В бою их лучше ставить в живую крепость.

Несмотря на высокие параметры стрельбы, Баллисты не следует таскать в армии – их место в городе. Однако их можно использовать для зачистки близлежащей территории, если нейтралы – стрелки или тихоходная пехота. На них не действуют некоторые заклинания и они бесполезны для вампиров. Если вы строите Крестоносцев, можно подумать о баллистах.

Копейщики могут безответно бить врага через препятствия или других юнитов (кроме случаев, когда ему негде развернуться с копьем) и игнорировать первый удар. Не могут ударить рядом стоящего врага, не сходя с места, поэтому держать их в качестве прикрытия проблематично.

Если на карте большинство существ – рукопашники, или вам противостоит некромант с большой армией вампиров или дьяволов, лучше взять Крестоносцев. Если же у вас Баллисты, тоже берите Крестоносцев, ибо дожить до 4-го уровня без сносных рукопашников трудно. С вражеского отряда надо сначала снять ответку – тогда он получит от крестоносцев 2 полновесных удара. Лучше всего использовать их против сил смерти. У крестоносцев повышенная скорость и часто выпадает мораль, поэтому сначала их нужно затормозить, а затем уничтожить стрельбой или безответными атаками.

Польза от Монахов в рукопашной в 4 раза меньше, чем от крестоносцев, хотя можно развернуть нападающих и всадить им в спину полный выстрел без ответа. На дистанции на них нужно наложить Точность. Если вы построили копейщиков, то можно брать монахов.

Сила удара Чемпионов зависит от длины разбега, поэтому надо атаковать врага на предельной дальности. У них нет бонуса против копейщиков, рыцарей гоблинов и драконьих големов, игнорирующих первый удар. Заклинание полет позволяет использовать разбег по максимуму. Чемпионов проще отстроить по ресурсам, но он не слишком стоек под ударами в окружении врагов.

По наносимому урону Ангелы самые сильные после ЧД, чудищ и морских монстров, и у них почти самая высокая скорость. Ангелов сначала добавляют в основную армию, обеспечивая прохождение без потерь. Когда ангелов становится больше, герой может ходить только с ними. При возможности берите в армию ангелов – они могут воскресить убитого героя в самый неожиданный момент для врага. В бою с не очень сильной армией врага можно использовать ангелов для полного восстановления погибших существ. Для этого их надо разделить так, чтобы можно было воскресить убитых в нескольких отрядах.

Против Катапульт нужно применять только свободное построение из-за их удара по площади. У Балист и Катапульт самая низкая скорость, к тому же они почти не передвигаются на поле боя. Вражеские механизмы следует сразу идти блокировать рукопашниками, т.к. ожидание не снизит потери.

27. Общая тактика Смерти.

Выбирая войска, надо помнить об их разделении на живых и мертвых (демоны и нежить), и соответственно о наличии или отсутствии у них жизни, морали, устойчивости к обстрелам.

Некрополис вначале медленно наращивает силу армии. На малой карте и ограниченных ресурсах для быстрой отстройки лучше брать Церберов. Призраков же можно призвать в бою, и они приходят от некромантии, поэтому недостатка в них не будет. В начале игры церберов можно использовать как ударную силу, направляя их в гущу слабых врагов. В дальнейшем их можно использовать вместе со скелетами и веномами, но они не годятся против сильных существ или вражеских вампиров.

Веномы – единственные стрелки Смерти, однако с учетом их медлительности на карте против живых нейтралов лучше брать Вампиров. После этого из армии можно убрать скелетов, чтобы не тормозили на карте. Однако в бой с нежитью или неживыми существами все же лучше пускать скелетов.

Вампир-раш при правильном развитии позволяет не оставить врагу почти никаких шансов на победу. Главное при этом – темп развития. Если денег и ресурсов не хватает для отстройки вампиров, то ждем, ничего лишнего не строим. После отстройки получаем 2 вампиров (можно подождать пару дней – будет 3 вампира, они бьют порядка 100-120 существ 1 уровня). После этого нужно как можно быстрее получить ГМ некромантии – это позволит после боя поднимать вампиров, а значит из города армию брать просто нет смысла. Далее в армию можно добавить героя-тактика.

Заклинание Трясина позволяет на карте догнать врага или убежать от него без особых сложностей. Общая печаль устраняет один из главных недостатков мертвых войск – отсутствие положительной морали. Руку Смерти лучше применять против существ 4-го уровня или героя с любым здоровьем (с которого сначала нужно снять бессмертие), но следует учесть, что заклинание будет действовать не всегда из-за антимагии. Заклинание Оживить мертвецов поднимает существ с запасом маны. Можно поднять неполного ангела, который может воскрешать. Не следует накладывать его на вампиров. ИИ считает общее количество вампиров и ограничивает их самовосстановление, а после боя оживленные существа исчезают. Отличное применение Яда – наложить его на медленных нейтралов и потом бегать от них по всему полю (но бой может продолжаться очень долго).

Сама по себе магия Смерти едва ли в состоянии выиграть битву. Даже в сочетании с боевыми навыками это не составит победной комбинации. Впрочем, и бесполезной ее нельзя назвать. Но ее надо сочетать с другой магией, а не с боевыми навыками, как у магов Жизни и Природы.

В качестве дополнения магии Смерти магия Порядка предпочтительней почти на всех уровнях, а особенно на 3-м (телепорт, врата города). Отсутствие мага Порядка в основной армии можно оправдать только очень неудачно выпавшими заклинаниями. В этом случае вместо магии Порядка нужно взять магию Хаоса.

Некромант – один из стартовых героев. Отличный эффект дает использование его вторичного навыка – некромантии, особенно на уровне ГМ, позволяющего после победы над живыми вражескими существами поднять вампиров. На маленьких картах прокачать его может быть сложно. При достаточно эффективной некромантии саму магию можно развивать не очень сильно.

Вначале следует построить Преобразователь нежити и превращать в скелеты всех собранных низкоуровневых существ. Купленных существ более высоких уровней преобразовывать нецелесообразно. Уничтожать лучше существ низкого уровня, т.к. при этом подъем нежити будет по максимуму, а потери – по минимуму. Существам высокого уровня лучше позволять сбегать или присоединяться, т.к. потери в случае боя могут превысить подъем нежити.

Для рыцаря смерти самый подходящий из продвинутых классов – Генерал. Он может поднять мораль, в первую очередь своим героям, так как у основных войск морали нет, а у героев она отрицательная.

Кроме двух родных героев в армии обычно присутствует маг Порядка. Неплохой продвинутый класс – боевой маг. Колдун не часто входит в состав основной армии из-за снижения морали, но иногда очень даже полезен, например в бою против армии Смерти.

Противоположные расы (Хаос и Порядок) и нежить в одной армии сильно снижают мораль героев. Зато три школы магии очень хорошо дополняют друг друга.

На малой карте оптимально иметь 3 – 4 героя – это рыцарь смерти, некромант и 1 – 2 мага Порядка. При неудачных заклинаниях Порядка возможна замена магов Порядка на Колдунов. С увеличением размера карты количество героев увеличивается, чем богаче карта – тем больше героев. Состав основных героев может быть такой же, но с добавлением продвинутых классов (убийца, генерал, боевой маг).

28. Противники Смерти.

Наиболее удобные для Смерти враги – раса Жизни. Отмена чар с легкостью уничтожает эффект большинства защитных и усиливающих заклинаний Жизни и других школ. Сюда можно добавить Потерю жизни, которая усилит героя, и Нечестивую песнь. Лучше избегать прямых столкновений с крестоносцами. Дьявола хорошо использовать против Жизни благодаря его оберегу. Из продвинутых классов против Жизни подходит еретик.

Так как сила Смерти – в вампирах, против них надо играть теми, у кого вампиры не могут высосать жизнь. Это механизмы, нежить, элементали разных стихий и гаргульи. Поднять из них нежить после боя тоже не получится. Самые удобные расы против Смерти – Порядок и Смерть.

С магами Природы существует определенный баланс между силой армий. Если вы не успеваете подавить то, что навызывал друид, – ваше дело плохо, если же успеваете, то вампиры могут вообще не понести потерь. Впрочем, разумный друид будет вызывать в основном элементалей. Заклинание Кража магии дает перевес в затяжной дуэли, оно хорошо работает против магов Хаоса и Природы. Правда, не очень-то помогает против вызванных друидом колдующих существ.

Отсутствие каких-либо защит и общая неспешность боя затрудняет борьбу с Хаосом. Из продвинутых классов против Хаоса подходит Огнестраж.

Сравнительно несложно бороться с Порядком – его удается подавить числом и лишением маны. В целом принцип похож на борьбу против Природы, только вот магов, которых нужно подавить, слишком много. Дьявола использовать против Порядка весьма опасно из-за гипноза.

Против Смерти не стоит брать живых существ, у которых можно высосать жизнь, тем более многие заклинания Смерти действуют только на живых. Кроме того, вампиров можно замедлить и уничтожить магией и стрелками. Во всех случаях, кроме войны с Жизнью, лучше брать Костяных Драконов.

29. Существа Смерти в бою.

Скелеты в начале игры – основная ударная сила и прикрытие от стрелков. Но при их низкой скорости защита от стрел сходит на нет. На них неплохо наложить ускорение.

Бесы нужны для кражи маны у врага для своих героев, а также как поставщики скелетов через трансформер. В бою бесов следует придержать сзади. Тогда их способность красть ману и передавать ее своим магам принесет больше пользы, чем участие в рукопашной. Особенно это полезно в начале игры. При этом ману могут получить как герои, так и иллюзии существ с магической книгой. Если даже один бес утащит порцию маны у большого отряда ангелов, это не позволит тем применить воскрешение. Такая же беда ждет и других существ, у которых маны хватает только на одно заклинание (дьяволы, кошмары, фениксы и т.п.). Бесов можно применять самостоятельно перед боем для высасывания маны у вражеских героев-магов. Бесы также могут отвлекать вражескую пехоту.

Зомби имеют самую низкую скорость, однако самые живучие среди существ 1-го уровня.

Церберы бьют без ответа сразу до 3-х врагов. В начале игры они могут быть основными бойцами против существ низкого уровня. Большие отряды церберов лучше уничтожать с помощью стрелков или магии, а не в рукопашную. Если они находятся в окружении ваших существ, лучше пропустить ход.

На большой и богатой карте лучше взять Призраков. Они нужны для прикрытия, снятия ответки и старения живых врагов одиночными призраками-камикадзе. Старить лучше сильные отряды и не нападать на всякую мелюзгу. Однако если у врага Первый удар, состарить его одним ударом не получится.

Мумий лучше бить стрелками или рукопашниками с первым ударом.

Для проведения боев с живыми нейтральными армиями без потерь достаточно иметь героя и несколько Вампиров. Вампиры ждут, затем безответно атакуют один из вражеских отрядов и залетают к нейтралам в тыл, приглашая их побегать за собой.

Если в армии есть вампиры и другие существа, то при потере 1 вампира можно наложить жертву на другой отряд – вампиров станет больше начального количества, и они остаются и после боя. Так за счет случайных существ можно значительно увеличивать количество вампиров.

Вампирами лучше атаковать после того, как они сами будут атакованы, иначе не проявится их способность к самовосстановлению. Чем больше вампиров, тем они сильнее из-за резкого возрастания их восстановления. Нужно либо многократно атаковать их до полного уничтожения, либо не атаковать в рукопашную вообще. Есть критическая точка соотношения сил слота вампиров и слота врага. И если слот врага наносит слишком большой урон, вампиры не будут успевать восстанавливаться. Если после первой рукопашной атаки врага в слоте вампиров останется меньше 75%, они могут не выжить.

Веномы – самые сильные стрелки на своем уровне. Их лучше бить врукопашную существами, на которых не действует яд.

Дьяволы хороши как убийцы героев (везде достанут), а также для снятия ответки ледяными демонами. При этом нужен артефакт Щит разума, иначе если у врага есть маг порядка с гипнозом, то и своих героев можно легко потерять. Благодаря оберегу жизни дьявол может противостоять крестоносцам и монахам. Дьяволы могут перемещаться в любую точку боя. Но при наложении Замедления или его аналога и Старения радиус телепортации станет ограниченным.

На Ледяных демонов не действует ледяная стрела и они могут заморозить.

Обычно лучше брать Костяных драконов (КД) – они хорошо прикрывают от обстрела, а при атаке не получают ответки от живых юнитов, и с ресурсами проще. Паника мешает блокировать стрелков, однако помогает сго-

нять их с городских башен. Если наложить на КД или Дьяволов Прикосновение вампира, получатся сверхмощные вампиры. КД по характеристикам сильнее Дьяволов, а отряд Ледяных демонов в серьёзной битве не поможет.

Черный Рыцарь может накладывать террор 3 раза, и атака с разгона у него сильнее защиты. Надо не давать ему разогнаться и иметь сопротивление против террора.

30. Общая тактика Порядка.

Раса не слишком быстрая. Нужно использовать то, что враги медленно ходят по родной территории Порядка – снегу. Сила Порядка – в дистанционном бое. У него много колдунов среди обычных существ, но в рукопашной они слабы.

В начале испольуется армия из полурослликов и магов под прикрытием гномов и големов. Кроме точности на полурослликов неплохо наложить благословение. Однако полурослики и гномы сильно тормозят армию, поэтому с появлением джинов их нужно убрать из армии. В дальнейшем из них можно собрать отдельную армию под предводительством Лорда, чтобы решать локальные задачи без отвлечения на это главной армии.

Маг Порядка не может достаточно эффективно защитить себя, поэтому при развитии основная задача – быстро прокачать героя и дожить до джинов. Обычно джины составляют основу армии Порядка. Это самые ценные существа Порядка, и как бы ни были хороши Наги, они не в состоянии заменить отряд мощных колдунов. За счет большого урона от ударной магии джинов и от иллюзий существ армия Порядка зачастую выходит из боев вообще без потерь. В дальнейшем в армию к джинам добавляют Титанов, однако иногда полезнее Драконьи големы. Можно взять второго героя-мага (герой-тактик не очень нужен Порядку, воющему в основном при помощи магии). В помощь магу Порядка обычно подходит священник.

Классическая тактика Порядка – замедляем и нейтрализуем врага, а затем бьем его магией и стрелками. Если в магической книжке не нашлось одного заклинания, можно применить другое, хотя и менее эффективное. Ударная магия здесь не слишком полезна.

Магия Порядка ценная в первую очередь на высоких уровнях. Но прокачать сразу двух сильных магов трудно. Комбинация Гипноз+Жертва – очень мощная связка, но для нее надо быть ГМ и Порядка, и Смерти. А вот экспертом магии Жизни одновременно с ГМ Порядка стать более реально.

Перемещение наиболее полезно при осаде замков. Кроме этого весьма полезны замедление и создание иллюзий. Иллюзии являются своеобразным буфером, наносящим удары врагу и принимающим его ответные удары. Следует быть осторожным с массовым снятием чар, так как оно убирает также свои иллюзии и фантомы. Забывчивость – лучшее оружие против стрелков. Телепорт обычно применяется для отбрасывания назад подходящего врага. Можно также телепортировать вражеского героя в гущу своей армии, где и добить его. Трусость стоит накладывать на вражеских магов – тогда они не смогут напрямую атаковать магией почти все ваши отряды. Кражу энергии полезно накладывать на магических существ, имеющих маны только на одно заклинание – тогда они не смогут им воспользоваться. Врата города позволяют в любой момент сбежать с поля боя в ближайший город, причем совершенно бесплатно и сохранив всю армию. Сила гипноза практически не ограниченна, прочая магия 5-го уровня менее эффективна. Против Порядка старайтесь не использовать благословения, да и проклятия – лучше магия прямого урона.

Защитники замка обычно предпочитаются отсиживаться за его стенами, извлекая выгоду из его бонусов. Но если нападает Порядок, он может легко нейтрализовать бонусы и достать защитников магией. В этом случае замок превращается в тюрьму, из которой защитникам надо поскорее выбраться и сразиться в рукопашную.

При осаде замка надо сначала нейтрализовать мощные стрелковые отряды на башнях, предварительно оценив, какой стрелковый отряд представляет наибольшую опасность. После этого можно уничтожать врага всеми имеющимися видами магии. При штурме замка лучше всего использовать Гипноз, Берсерк и Иллюзии.

Из сторонней магии полезными будут скорость (природа) или ускорение (хаос). Неплохо, если это будут свитки – не прийдется брать лишний навык.

31. Противники Порядка.

Самый неприятный противник для Порядка – это Сила, затем Хаос. Потому что они развиваются быстрее и могут прийти в гости слишком рано. И варвар либо дракон имеет все шансы закусать мага Порядка, пока у него нет эффективной защиты. В боях против Силы сначала надо уничтожить птиц грома, затем – циклопов.

В боях против Хаоса сначала нужно уничтожить героя-колдуна. Затем сразу нужно бросить всех на Черных Драконов, но так, чтобы не подставить сразу два отряда под огненное дыхание. Следующая цель – медузы, которые могут прикончить своим взглядом любого вашего героя. После этого можно приниматься за ифритов и кошмаров. Против минотавров джинам лучше использовать Ледяную стрелу. Выстрел титанов можно заблокировать, а ледяную стрелу минотавры отразить не смогут. Против магии хаоса у Титана оберег.

Природа для Порядка – легкий противник, потому что ее сильную сторону – вызывание – нейтрализует Изгнание, а джинны довершат разгром. В магической дуэли Порядок не знает себе равных, хотя в бою против грубой силы и уступает той же Природе. В бою с Природой сначала надо уничтожить существ 4-го уровня, затем эльфов. Волшебных драконов лучше не бить магией, а уничтожать стрелками.

Со Смертью несколько хуже – хотя демонология нейтрализуется, у Смерти много плохих заклинаний, которые отразить особенно нечем. В бою со Смертью сначала нужно уничтожить вампиров, затем существ 4-го уровня. Против вампиров и КД будут весьма полезными Драконьи големы, а также замедление, телепорт, иллюзии и ледяная стрела джинов.

В бою с Жизнью в первую очередь надо покончить с ангелами, чтобы те не успели никого воскресить. Затем надо уничтожить стрелков. Усиливающие заклинания лучше не снимать, а красть.

В бою против Порядка в первую очередь нужно нейтрализовать и уничтожить джинов. Затем следуют существа 4-го уровня. Не стоит ввязываться с Драконьими големами в рукопашную. От злой колдуньи можно закрыться золотыми големами. Лучше бить ее в рукопашной, где она слаба, или стрельбой, но не магией. А еще лучше – загипнотизировать и перебить с ее помощью остальных врагов.

32. Существа Порядка в бою.

Полурослики – главная ударная сила в начале игры.

Гномы нужны только для прикрытия полурослика. Никогда не бросайте их в атаку, как только до них доходит очередь хода, ставьте их в состояние защиты.

Если игра ожидается продолжительная, берите Големов, которые будут хорошими телохранителями для джинов. Тут и их Сопротивление магии, в т.ч. яду, и для вампиров они бесполезны.

Если игра ожидается скоротечной, Маги могут быть полезнее – с их помощью можно быстрее захватить шахты в начале игры. Маги с ядом особенно полезны при атаке замков с живыми существами. Сначала они травят ядом, а потом бросают магические кулаки, зачастую 1 маг нужен для накладывания проклятья. Поднятые скелеты защитят от вражеских лучников. Вот только в бою маги мрут, как мухи.

Пока другие отряды ждут, Наги могут безответно атаковать врага, уменьшая его численность. Однако ситуации, когда джины хуже, чем наги, исключительные и специально подобранные.

Пока Джинов мало, в бою их надо разделить на единицы для накладывания заклинаний. Вначале надо замедлить вражескую пехоту и летунов, а когда они подойдут на дистанцию удара, наложить на них песню мира. На отряды с дистанционной атакой можно сразу наложить песню мира. Если в бою с нейтральной армией использовать Джинов в качестве миротворцев, следует разбросать по полю так, чтобы они могли видеть любой вражеский отряд. На пару джинов нужно наложить рвение, чтобы они всегда могли опередить те отряды врага, которым выпадет мораль. Джин может наложить трусость на чужого мага или сделать иллюзию слабого юнита для прикрытия или снятия ответного удара.

В бою с вражескими армиями, особенно нейтралами, джинам лучше заняться созданием иллюзий. Особенно если в армии имеется хотя бы один Титан. Иллюзии сражаются не хуже существ и могут обеспечить победу без потерь. Джины ИИ не могут сидеть сложа руки, и если они не могут нанести прямой урон, то сначала сотворяют рвение, потом иллюзии. Пропускать ход джины не умеют. Они сотворяют иллюзии до тех пор, пока есть мана. Для этого также надо иметь несколько единиц джинов, чтобы накладывать песню мира. Потом достаточно простого Снятия чар, чтобы удалить этот иллюзионный мусор. Ждем, когда мана у них кончится, после чего берем их голыми руками.

В бою против джинов делайте плотное построение и в первый ряд ставьте существ с сопротивлением – джины зачастую их не трогают и подлетают ближе. После того, как основной отряд джинов достигнет приличной численности, он также может быть ударным, если у него кончилась мана.

Если карта богата на ресурсы или игра затяжная, лучше выбрать Титанов. В бою с многочисленной армией врага следует беречь ограниченное количество молний титана. Поэтому не стоит тратить выстрелы на слабых врагов низких уровней, лучше биться с ними в рукопашную, на которую нет щтрафа.

Драконьи големы (ДГ) прикроют джинов лучше титанов, и армия будет состоять из самых быстрых существ. ДГ проигрывает Титану только в умении стрелять, а по всем боевым характеристикам чуть опережает, особенно по скорости и дальности хода.

Даже одна Злая колдунья может натворить много бед, а они зачастую ходят большими группами, еще и телепортируются. Но все ее преимущества связаны исключительно с применением магии взрыва и массовых негативных заклинаний. Лучше всего против Колдуньи юниты с сопротивлением или иммунитетом к магии. Из-за наличия у героя Зеркала воздаяния Колдуньи вместо того, чтобы применять Удушение, идут в рукопашную.

33. Общая тактика Хаоса.

Замок Хаоса хорош лишь для быстрого старта. Магия Хаоса сильна, но сама по себе не обеспечивает победы в бою. Поэтому рассчитывать нужно на существ. Постройка военной академии позволит всем героям сразу получить 2 уровень, а постройка вихря манны компенсирует герою-магу ее дефицит.

Хаос обычно действует не столько через колдунов, сколько через воров – они обеспечивают экономическое превосходство, которое переходит в военное. А вор имеет неплохие шансы стать мастером какой-нибудь магии. В идеале – Природы, тем более заклинания этой школы есть в его родном городе. Магия Жизни была бы не хуже, но разжиться заклинаниями намного труднее.

Если Колдуну удасться получить Благородство, получится Ведьмак, который сможет в одиночку уничтожать приличные отряды живых рукопашников. Но в бою при этом надо строго соблюдать порядок ударов.

Колдун в одиночку бой против серьезного врага не выиграет, хотя может доставить немало неприятностей. Колдуну надо управиться с врагом быстро, иначе толпы вызванных тварей либо многоэтажные защиты не оставят ему шанса. Его эффективность сильно зависит от имеющихся заклинаний – в первую очередь это Замешательство, Первый удар (и их массовые версии) и Кошачий рефлекс.

В дуэли с магом другой школы колдун должен походить раньше и убить врага первым выстрелом. Поэтому надо всеми способами увеличить их скорость. Обычно последовательность применения магии хаоса такая:

первый залп – в героев врага, если они защитились – дать всем своим войскам право первого удара, потом достреливать наиболее неприятных врагов.

Одними войсками 1-го уровня сделать почти ничего получится – они несут огромные потери, и создать армию, пригодную для боя с охраной шахт раньше, чем появятся медузы, не удастся. Выбор между медузами и минотаврами, ифритами и кошмарами почти всегда зависит от врага и личных предпочтений. Медузы и кошмары лучше против живых, их способности не действуют на нежить, механизмы и элементалей. Исходить надо из того, кто окажется полезней в боях с нейтралами. Обычно берем медуз и кошмаров. Минотавры пригодны в меньшем количестве, чем медузы. Ифриты хороши для защиты героев и подавления стрелков. Для постройки драконов как можно раньше нужно захватить серную шахту.

В начале игры армия из 1 – 2 колдунов, медуз и орков под защитой разбойников и минотавров позволяет вести дистанционный бой без больших потерь. Ману следует расходовать экономно, при возможности применять заклинание Вспышка маны, но сначала нужно прикинуть, кому оно будет более полезно – себе или врагу. Если дело дошло до рукопашной, на медуз нужно наложить Жажду крови, чтобы повысился шанс окаменения. По той же причине на медуз нужно наложить Убийцу.

После отстройки существ 3 – 4 уровня 1-й уровень удалить из армии. В свободные слоты поставить единички кошмаров, которые отлично тормозят врага, медузы и герой-маг наносят дистанционный урон, а ЧД и отряд кошмаров добивают врага. Отряд медуз под прикрытием кошмаров может уничтожить врага без потерь. Ни минотавры, ни медузы не сыграют решающей роли (в финальную битву их можно не брать), хотя медузы в ряде ситуаций более опасны для врага.

Колдун с Облаком замешательства и отряд медуз легко уничтожают любого не умеющего стрелять (и не иммунного к магии) врага – хватило бы маны. Медузы особенно сильны с Кошачьим рефлексом. Со временем место медуз с успехом занимают гидры. На атаку гидр враг не отвечает, и они тоже способны безнаказанно уничтожать вражескую армию любого размера, пока колдун накладывает замешательство.

Самое полезное осадное заклинание – цепная молния, которая особенно хороша в самом начале боя. Она не только заденет стрелков и магов на башне, но и перейдёт на тех, кто недосягаем. Полезно использовать и другие заклинания, бьющие по площади. Ворота лучше всего ломать с помощью Кошачьих рефлексов – это сократит время нахождения во рву. Желательно также оберегать юнитов-таранов путем отнятия хода у потенциально опасных существ. Можно и не ломать ворота – ЧД могут перелететь через стену и занять башню, доставив при этом врагу кучу проблем.

Обязательно берем в армию героя-тактика, которому в первую очередь прокачиваем тактику (до эксперта), затем атаку и лидерство (ради морали). О защите можно не беспокоиться, главное – уничтожать врага как можно быстрее. К тому же тактика – единственная возможность улучшить параметры ЧД, имунных к магии. Также обязательно изучение Отмены чар школы Смерти.

Из сторонней магии на начальном этапе полезными будут точность (порядок) и благословение (жизнь). Желательно получить также снятие чар или экзорцизм.

34. Противники Хаоса.

К Порядку нужно прийти в гости как можно быстрее, иначе, дожив до джиннов и высшей магии, он может дать отпор кому угодно. Сила Порядка – в магии, противостоять ему надо либо магическим иммунитетом, либо скоростью, чтобы уничтожить врага еще до того, как он начнет сотворять заклинания. Основная цель – уничтожение вражеских магов, а затем и джинов. Остальные юниты большой опасности не представляют. Для того, чтобы как можно быстрее уничтожить вражеских магов, используется весь наличный арсенал. Сначала нужно определить наиболее опасного мага и уничтожить его с первого удара. Затем идет террор кошмаров, который можно наложить как на героев, так и на джинов. Проблему может создать прикрытие из драконьих големов.

ЧД лучше всего подходят для борьбы с порядком. Лучше не использовать благоприятные заклинания, более полезна ударная магия. Также нужно, чтобы колдун имел более высокую скорость, чем маги Порядка. Если вражескому магу выпадает ход, самый ожидаемый вариант – гипноз на колдуна, менее ожидаемый – гипноз на тактика. Тут выручат кошмары, накладывающие террор на своего героя, и пусть он 2 раунда отдыхает. Этого времени может хватит, чтобы добить врага. Неплохо иметь героя с эскоризмом или снятием чар.

Юниты Хаоса не любят Силу, потому что варвары развиваются почти так же быстро, и к тому же мало уязвимы для их магии. Лучшая тактика – уклоняться от встречи, пока не будет достигнуто преимущество за счет кошмаров и драконов. Или постараться захватить вором незащищенный замок. В бою нужно уничтожить варвара, а также Птицу Грома, всё остальное не так опасно.

Магия Жизни и Смерти не имеют ни особой слабости, ни преимущества перед Хаосом. Нужно в полной мере использовать преимущество в экономике и в скорости. В боях против Жизни можно использовать Гидр. Но если в армии врага есть хороший маг Порядка, гидра – очень рискованый вариант. В боях со Смертью в первую очередь надо уничтожить вампиров, потом – существ 4-го уровня. Против вампиров нужна дезинтеграция и ифриты с огненным щитом.

В боях с Природой нужно уничтожить друида, остальное – не угроза. Природа развивается медленнее Хаоса. Надо обязательно атаковать первым и убить врага одним ударом, пока он не защищен. Для ЧД проблему может создать Богомол, а также Феникс. Для Рыцарей-гоблинов – Водяные элементали.

35. Существа Хаоса в бою.

В бою Бандитов надо поставить при плотном построении в слотах 1 – 1 – много – 1, тогда с учетом их скорости они могут ударить после снятия ответки и после ожидания.

Если вражеские стрелки без охраны, Оркам лучше идти в рукопашную. Против пехоты оркам лучше ждать, пока те не подойдут на выстрел хотя бы вполсилы, но последний выстрел может быть на любой дистанции.

Бехолдеры (Злые глаза) имеют в своей книге заклинание Отмена чар, так что перед боем с ними не стоит пить зелье бессмертия. И вообще накладывать на свою армию хорошие заклинания. Против нейтралов можно использовать несколько единиц бехолдеров, закрывающих ударный слот и накладывающих всякую гадость.

Медуз можно с успехом использовать для отстрела героев без защиты от магии. Они могут уничтожить юнита в отряде, независимо от его здоровья.

Даже 1 Минотавр может заблокировать удар отряда ЧД. Если при атаке птицы грома у минотавра срабатывает блок, он не отвечает, и гибнет от молнии (как при эффекте первого удара).

Способность Кошмаров делать отряды врага истуканами на два раунда боя позволит беспрепятственно расстреливать их и атаковать существами с безответным ударом. Момент наложения террора зависит от ситуации на поле боя. Если у врага большая скорость и нет возможности его замедлить, нужно остановить его сразу же. Медленного врага лучше подождать, пока он не подойдет на полный выстрел. Применение артефакта Магический усилитель и заклинания Магическая вспышка позволит Кошмарам накладывать Террор 2 раза.

Огненный щит Ифритов действует в рукопашной атаке при каждом ударе, в т.ч. при безответном и на расстоянии (копейщики). Они наиболее эффективны в блокировке слабых стрелков со штрафом в рукопашной. Если существо, например цербер, атакует сразу несколько слотов ифритов, ответку щита он получит от каждого. Уничтожать ифритов лучше стрельбой или магией, но на них не действуют заклинания огня.

У Рыцарей гоблинов высокая скорость и сильная защита, они игнорируют первый удар. Но несмотря на их магическое сопротивление, некоторые ударные заклинания наносят им полный урон. Лучше всего наложить на них замедление или зыбучий песок и разные негативные заклинания. Все это могут делать Водяные элементали. Главное – не лезть к ним, если не прокачан герой или нет армии.

Для дальних походов и уничтожения нейтралов Гидры, усиленные магией, могут оказаться полезнее дракона, на которого невозможно наложить усиления. Гидры с первым ударом (хорошо также наложить Кошачий рефлекс) – это оружие победы, с которым справиться сложно. Место гидр в бою – скопление вражеских отрядов. Тогда их способность безответной атаки всех соседних врагов сможет проявиться в полной мере. Поэтому вражеских Гидр окружать очень опасно, и в такой ситуации лучше пропустить ход, а не бить в рукопашную.

Черный дракон (ЧД) – самое крутое существо в игре, но и у него есть слабости. На ЧД нельзя ничего колдовать, но если у героя есть оглушающая стрела, то при стрельбе их можно оглушить. У них нет защиты от огненного щита ифритов. Но в бой с большим отрядом джинов или веномов с их ядом нужно брать драконов.

Есть у ЧД и Фениксов свойство – дышать огнем на стоящих друг за другом юнитов. Это хорошо, если за вами стоят враги. Лучше всего атаковать Драконами слабых вражеских существ, за которыми стоят более сильные, попадающие в зону атаки. Не ставьте свои юниты так, чтобы ИИ использовал подобную тактику.

Если нет возможности раскачать огнестража или добыть драконий доспех, то против ЧД хорошо применять Ифритов и Фениксов, которые меньше всего страдают от огня.

Герой также может бить с позиции, когда он стоит между двумя ЧД. Тогда ответный удар ЧД зацепит стоящего сзади врага. Нужно только запастись зельями, артефактами и заклинаниями. Единички могут быть существами с магической книжкой или героями, которые усилят ударный слот (героя) магией.

Мегадраконы обладают только 50% защитой от магии, т.е. подвержены ударным заклинаниям. Они не умеют летать, поэтому против них применяют тактику боя с пешими рукопашниками, где основная роль отводится водяным элементалям. Стоять возле них опасно, т.к. они бьют полукругом всех окружающих – и врагов, и своих.

36. Общая тактика Природы.

В целом раса Природы – медленная. Главной должна быть магия природы, с ней лучше всего сочетается магия жизни. Но иногда магия хаоса при наличии определенных заклинаний (благословений и проклятий) может оказаться полезней. Самое слабое место магии природы – невозможность снятия заклинаний с врага. Поэтому нужно получить хотя бы 1 уровень магии смерти или порядка. Против пехоты полезны Зыбучий песок в сочетании с Легкой походкой. В качестве прикрытия, для снятия ответки и наложения Мученика существ лучше призывать. Заклинание Следопыт равносильно наличию в армии героя с экспертным следопытством.

Основной ударной силой в начале игры являются феи. С Тактиком или Друидом со Скоростью феи – страшное орудие. Эльфы будут более полезны в финальной битве, тигры могут принести больше пользы на старте. Для тигров лучше разделить силы врага на несколько мелких отрядов. Выбор между ними зачастую осуществляется по экономическим соображениям. Грифонов можно строить на богатой карте большого размера. Однако в составе медленной армии, сформированной для дистанционного боя, единороги могут оказаться полезней. При быстрой игре лучше брать единорогов – дешевле отстройка.

На малых картах лучше строить Волшебных драконов, на больших – Фениксов. На больших картах возрастает вероятность того, что у героев врага будет сопротивление магии, поэтому эффективность ВД как убийц героев резко снижается. Если в армии нет тактика, лучше строить драконов (особенно если тактик есть у врага), в противном случае лучше строить фениксов. Наличие благословляющих заклинаний резко увеличивает эффективность феникса, особенно при наличии кольца постоянства. И если главная задача – защитить друида, феникс имеет преимущество за счет своей скорости.

На 3-м уровне Природа не имеет войск, способных эффективно зачищать территорию от нейтралов. Однако можно получить высокоэффективных существ из Портала, способных без потерь уничтожать многих нейтралов. Выбирать нужно только между богомолами и водяными элементалями (ВЭЛами). Для быстрой армии берите богомолов, в противном случае – ВЭЛов. При наличии героя-тактика однозначно берите богомолов.

Армия из богомола при поддержке пары героев (рыцаря, священника или друида) способна быстро зачищать территорию от нейтралов 2-го уровня. Единственное исключение – маги, они игнорируют высокую защиту богомола и довольно легко могут уничтожить его. Усиленный богомол под заклинанием Мученик способен нанести большие потери врагу, оставаясь неуязвимым. Священник может подлечить богомола, а друид – вызвать существ для отвлечения.

Армия из ВЭЛов может уничтожить любых пеших существ без дистанционной атаки. В нее может входить также сатир, феи и герой. Вместо фей можно использовать стрелков или героя-лучника. Призванных ВЭЛов хорошо использовать также при штурме замка. Зыбучий песок хорошо тормозит пехотинцев с сопротивлением замедлению или усталости.

Лучник способен показать себя на небольших картах и имеет два варианта развития. ГМ брони и рукопашной сносит все на своем пути без помощи войск, особенно он эффективен в связке со священником. ГМ стрельбы эффективно действует в составе армии. Переход в класс генерал для лучника не очень удачен, лучше переходить в этот класс тактиком.

На небогатых дармовым опытом картах раскачка лучника (в связке со священником) в ущерб отстройке города не дает хорошего результата. Лучник не скоро превращается в самостоятельную боевую единицу. Развитие природы путем быстрой отстройки портала дает лучший результат. Однако природа имеет еще одну возможность активно зачищать территорию, используя в качестве главного героя друида. Основное оружие друида – заклинания вызова существ, что позволяет армии природы зачастую обходиться без потерь. После получение экспертной магии природы и заклинания вызова элементалей друид отправляется в свободный рейд (при поддержке фей и вместе со вторым героем, хотя можно и без него). Он набирает бутылки с маной и в дальнейшем прокачивает медитацию (для увеличения призыва) и Броню. Наилучший вариант – заклинание призыва воздушных элементалей, они имеют высокие показатели защиты и большую дальность передвижения. Это позволяет им связать боем даже быстрого врага вдали от друида. Вторым героем лучше брать тактика (особенно если есть алтари магии природы). Тогда их подбирает тактик и в дальнейшем обеспечивает дополнительную поддержку магией и бонусом оберегателя. Эта тактика хорошо работает на картах, где сложно вырастить бойца, так как друид становится боеспособным быстрее воина.

При наличии кольца элементалей недалеко от города почти всегда стоит выбирать развитие через прокачку друида в ущерб быстрой отстройке портала. Недостаток один – может просто не оказаться нужных заклинаний вызова, что означает серьезное замедление в развитии.

Раскачанному друиду наличие армии часто только мешает. Он вполне способен выиграть битву даже в одиночку. ГМ магии Природы вызывает существ быстрее, чем кто-либо сумеет их отстреливать. Главное, чтобы молнией не стукнули самого мага – первым его действием часто бывает наложение Антимагии на самого себя. Ему нужно носить с собой лечебные и воскрешающие зелья. Тогда слишком рискованная тактика в первый ход боя не принесет поражения. Вражеского друида надо суметь уничтожить в первый же ход до того, как он начнет колдовать. После наложения Антимагии шансы уничтожить его резко упадут.

Навык призывания у друидов может выполнять ту же функцию, что и наличие лорда – прирост существ и денег на их выкуп. На небольших картах этот навык брать нет смысла. Чтобы друид в походе призывал определенных существ, надо иметь в армии отряд таких существ, а все остальные слоты заполнить монстирами, которые не могут призываться.

Главное достоинство священника – возможность лечить и снимать со своих войск плохие заклинания. Наиболее эффективно проявляет себя в связке с друидом. На небольших картах имеет смысл раскачивать священника только до уровня эксперт в магии жизни, после чего прокачивать Броню. В большинстве случаев 3 героя (лучник, друид и священник) в составе армии делают ее весьма эффективной при игре на небольших картах.

Колдун редко используется в составе основной армии из-за снижения морали. Он может оказаться в армии, если в гильдии выпали удачные заклинания магии хаоса, а заклинания магии жизни совсем плохие. При наличии заклинания Огненная стрела хорошо использовать для набегов группу из нескольких колдунов (особенно на небольших картах).

С увеличением размера карты роль лучника сильно снижается. И резко возрастает роль рыцаря (тактика) из-за увеличения количества войск и вора (следопыта). Также происходит рост эффективности магов. Оптимальное количество героев при игре на больших картах для армии природы 4. Если есть возможность брать в армию существ 4-го уровня из соседних городов (ангелы или черные драконы), то для финальной битвы число героев может сократиться до 3.

Из сторонней магии в случае использования стрелков полезной будет точность (порядок). Желательно получить также снятие или отмену чар.

37. Противники Природы.

Самый неприятный противник – Порядок. Заклинание Изгнания эффективно борется с самой сильной стороной Природы – вызовами. Изобилие стрелков не дает возможности подавлять вражеского мага Осиными роями. Поэтому их города и героев надо давить в первую очередь, пока они слабые. При наличии двух друидов возможна такая тактика – первым ходом главный друид вызывает ударных существ, а второй сразу же или на 2-й ход накладывает на них Антимагию. Для этого нужно, чтобы между их ходами не было хода вражеского мага. Но даже это не дает уверенности в исходе боя.

Сладить с остальными намного проще. С Хаосом главное – пережить первый ход и успеть вовремя наложить на себя Антимагию (а если у врага ЧД – то Силу дракона). Против ЧД лучше брать Богомола или Феникса, ВЭЛы здесь почти бесполезны.

Войска Силы хороши, но сопротивление магии варвара друиду не мешает, так что со временем сил природы будет больше, и победа будет за нами. Если противник – хаос или сила, лучше брать фениксов. Против фениксов опасны птицы грома с их молниями. Против ВЭЛов опасен варвар с ГМ сопротивления магии.

Жизнь мало что может противопоставить природе, а Смерть при наличии заклинания защиты от некромантии – тем более. Против вампиров особенно хороши элементали – у них нельзя высосать жизнь. Нужно брать элементалей-рукопашников – земляных или воздушных, а также ВЭЛов с ледяной стрелой, ВД с ударной магией и богомолов, которые привязывают врага к земле

Против друидов надо вызывать существ-магов (водяных элементалей и драконов), если, конечно, у нас нет заклинания Изгнания. Против ВД неплохо использовать ВЭЛов - ледяная молния на них не отражается. Против ВЭЛов нужно прикрыться также ВЭЛами.

38. Существа Природы в бою.

Феи могут уничтожать без потерь нейтральных пехотинцев, уступающих им в скорости. Они наносят удар в конце хода и убегают в начале следующего. Лучше нападать одним отрядом, чтобы враг собрался тоже в один отряд – иначе бой вести сложнее. Кроме скорости на фей неплохо наложить благословение или жажду крови. Так можно уничтожать даже медленных существ 3 – 4 уровня. Тактика боя – первым ходом феи летят в право-середину поля боя. Потом ждут, бьют самую левую часть и летят в лево-середину поля. Герой прячется в нижней части поля боя.

Волки используются на старте, построение в слотах 1 – 1 – много – 1, тогда с учетом их скорости они могут ударить после снятия ответки и после ожидания полновесным двойным ударом.

Эльфы хорошие стрелки, но держать их в составе основной армии проблематично из-за низкой скорости. Лучше использовать их для защиты города или в составе вспомогательной армии для зачистки территории и подвозить для серьезных боев.

Белые тигры обладают приличной скоростью и первым ударом. По своим характеристикам тигры сходны с кочевниками, но при этом они сильнее.

Единороги при атаке имеют шанс ослепит врага на 3 хода, т.е. не получить ответного удара. Вероятность не зависит от их количества в отряде. Иметь их в основой армии не обязательно, но доступ к ним необходим.

Полезно отправить Грифонов в самую гущу боя, чтобы они отвечали всем, атакующим их отряд. На этом свойстве основан быстрый захват вражеского города со слабым гарнизоном, состоящим из многих отрядов. На грифонов нужно наложить первый удар и ауру страха. Иногда, правда, удары до них все же доходят. Грифонов лучше не бить врукопашную слабыми существами, а уничтожать стрелками или магией.

Эффективность Волшебных драконов (ВД) в боях с существами 4 уровня объясняется именно использованием магии. В рукопашной же ВД слабы. Армия из друида и отряда ВД достаточно просто справляется с нейтралами. Призвав ВД, накладывающих конфузию, можно призвать других существ, которые смогут уничтожить врага. В бою против существ с дистанционной атакой нужно предварительно выделить 3 единицы ВД. Единички будут конфузить стрелков, а основной отряд ВД – бить их молнией.

В бой против армии ВД надо против одного отряда ВД взять двух магов (тех же ВД), накладывающих конфузию. Конфузия накладывается попеременно, так как зеркало отражает ее на накладывающего, и он тоже пропускает ход. А пока ВД пропускают ход, их нужно расстреливать.

Фениксы гораздо полезнее в качестве призванных. Призванных Фениксов запускают в гущу войск врага. Если их убивают, то они тут же возрождаются, если нет, то нужно использовать их магию восстановления, после чего повторно призвать фениксов. После каждого призыва фениксы вновь получают возможность восстановления, поэтому вскоре их накапливается немало. К тому же у Фениксов самая высокая скорость в бою. Это делает призыв фениксов очень эффективным. Фениксы против ЧД хороши при наличии героя-тактика.

Против фениксов, особенно против последних в слоте, хорошо использовать птиц грома, потому что молния ударит в уже возрожденного феникса. Тогда не надо больше никого бросать на его добивание.

Гаргантюа нужно лишить возможности стрелять, наложив забывчивость или рой ос. Против гаргантюа нельзя применять плотное построение, и если нет возможности его нейтрализовать, то нужно хотя бы заблокировать сильным рукопашником. У гаргантюа под гипнозом нужно использовать их способность стрельбы по площадям, когда область поражения может захватывать и самих стрелков.

39. Существа из Портала.

Лепреконы используются в первую очередь для наложения удачи.

Сатиры используются для наложения рвения. Если сатиры у врага, тактика боя феями не пройдет. Здесь могут помочь те же сатиры. Отряд с наложенным рвением всегда ходит в начале раунда, даже если на него наложено замедление, и может напасть на оказавшийся недалеко более быстрый отряд. Если сильному врагу выпадет мораль, он может уничтожить фей одним ударом.

Из элементалей Воздушные хорошо блокируют стрелков, Земляные защищают от магических атак, Огненные прикрывают от ударной магии огня ВД и Хаса.

Водяных (ВЭЛов) чаще не держат в армии, а призывают на месте. Чтобы с нейтральными ВЭЛами справиться без потерь, надо поставить 3 единицы ВЭЛов в первый ряд каре, а за ними поставить юниты с дистанционной атакой. На ВЭЛов не действует Ледяная стрела, а чтобы враги не успели доползти, их сначала тормозят, а затем закапывают в песке. Если снимать гадость, которую накладывают ВЭЛы врага, они начнут заново накладывать заклинания и потеряют ману.

Если есть заклинание Иллюзий или джины, и если у вас не более 3-х отрядов, ставьте их в колонну (слоты 3, 4, 7 каре). Впереди – маг порядка или джины (чтобы прикрытие появилось там, где надо), другие юниты – стрелки. Иллюзия ВЭЛов должна перемещаться, чтобы прикрывать от врага. Главное – не дать выстрелить врагу ледяной стрелой. Ваши юниты должны быть более быстрыми, чем ВЭЛы врага. В качестве прикрытия подходят и ледяные демоны. Если есть друид, но нет ВЭЛов – нужно их призвать, а дальше действовать аналогично.

Осиные ульи не следует держать в армии – их либо призывают, либо держат в городе.

В бою с медленным врагом Богомол ждет, пока на него накладывают защитные заклинания, а затем атакует дважды. Последнюю атаку нужно закончить так, чтобы его не смогли атаковать остальные отряды врага. Если это невозможно, то следует связать боем сильнейший из них. Способность связать сильного врага позволяет защитить героев. Если у врага есть стрелки, связать боем нужно именно их. В бою против комбинированных пеших и летающих отрядов вначале нужно связать летунов. Если летун или пехотинец очень быстрый, и есть риск, что он доберется до героев, ждать на первом ходу не имеет смысла. Богомолу нужно сразу лететь вперед и блокировать врага. При этом не стоит атаковать врага, достаточно просто подлететь вперед.

40. Общая тактика Силы.

Быстрая раса, обделенная магией. Поэтому герою не помешает город с магической гильдией. Можно, конечно, и полнотью отказаться от магии, но тогда надо успеть победить до того, как маги у врагов прокачаются до опасного уровня.

Герой-варвар сам по себе является мощной боевой единицей. Назначение существ в том, чтобы помочь ему быстрее раскачаться до нужного уровня и дальше разбираться со всеми нейтральными существами в одиночку. Для этого нужен герой с ГМ брони и ГМ рукопашной. Раскачивать стрелка дольше, повреждения от стрельбы меньше, и его можно заблокировать. Можно прикинуть, какие существа будут вам противостоять в ближайшие дни и скорректировать прокачку, но лучше учесть, с кем предстоит встретиться в решающих боях. Одновременно раскачать и стрельбу, и рукопашную – не лучший вариант. Если попадется стрела, накладывающая на врага какую-нибудь гадость, лучше найти для этого лук.

Если нужный боевой навык не выпадает, сойдет и сопротивление магии. Против нейтралов он нужен нечасто, но понадобится при встрече с главным врагом. Проблемой может стать кольцо большого отрицания, снимающее все MR. А вот тактику, разведку и прочее брать не стоит. Хотя эти навыки полезные, они снижают вероятность выпадения нужных боевых навыков. После прокачки 3-х боевых навыков нужно прокачать сопротивление магии (если только ваш враг не такой же варвар), а потом переходить в другой класс.

Когда два боевых навыка достигнут мастера, можно отправить героя в свободный рейд – пусть пробивает существ в одиночку. Надо построить арсенал и закупить ЗБ. Но лучше варвару выбирать врагов по силам.

Задержкой в развитии варвара жертвовать нельзя. Важнее может быть только отстройка циклопов. Особое внимание надо уделить сбору кристаллов. Перед постройкой циклопов продаем на рынке лишние ресурсы. После выкупа циклопов отстройку города можно приостановить.

Загон нужно построить как можно скорее. Вариант с загоном хорошо работает совместно с лордом 2-го уровня – прирост циклопов повышается с 3 до 5 (без лорда – до 4). Перед постройкой 4-го уровня сначала подумайте, нужен ли он вам вообще. Отстройка чудищ – лучшее решение, если основная армия нуждается в усилении. Гаситель магии строить можно только если есть лишние деньги. Чем выше сопротивление героя, тем менее он полезен.

Если на карте много ресурсов, можно отдать предпочтение не варвару, а тактику, т.к. существ 4-го уровня можно построить уже в начале 2-й недели, и наберется их к концу месяца немало. Тактика очень важна – особенно если нельзя благословить войска.

Пока главный герой будет разбираться с нейтралами в одиночку, армия под предводительством новых героев воюет на другом направлении. Ее потери должны быть минимальными, чтобы хватило войск для финальной битвой. Для предводительства армией варвара нужно сделать генералом, докачивая ему тактику. Из навыков боя нужно прокачать сопротивление и стрельбу, чтобы генерал стрелял, а не бился врукопашную. После прокачки боя и тактики можно обучить его разведке.

Можно взять отдельного тактика, лучше рыцаря смерти, поскольку главное для циклопов – сила атаки. Если же они будут заблокированы, то толку от них все равно будет немного. Со временем можно добавить тактику броню. Неродных героев лучше нанимать не в городе, а в полевой таверне – дешевле.

Чаще всего варвару доступна одна возможность использования магии – волшебные зелья. Некоторые из них очень полезны. Но варвар может стать и настоящим магом. Это наиболее вероятно, если он захватит город порядка или жизни. Без магии смерти и хаоса можно обойтись, магия жизни и природы – полезны умеренно, а вот магия порядка может быть очень полезна. Одно из заклинаний – точность, нужное для циклопов и кентавров. Изучить магию можно также на карте в школе магии или в ведьминой лачуге. Впрочем, вряд ли варвару удастся стать великим магом. Заклинания 1-2 уровня – вот его предел.

Поэтому надо обязательно нанять героя-мага. Это целесообразно на больших картах, иначе игра закончится раньше, чем герой достигнет вершин мастерства. Это может случится где-то в средине игры, а то и ближе к концу. Поэтому раскачать магию выше экспертного уровня шансов мало (речь не идет о картах XL, на которых можно раскачать нескольких магов). Если герой нанимается в таверне на карте, изучать заклинания ему придется урывками в святынях магии, поэтому нужно выбрать магию, в которой даже из нескольких доступных заклинаний найдутся полезные для армии варвара. Полезным будет захват башни из слоновой кости или священного храма.

Берсерки в качестве основной ударной силы и кентавры в качестве поддержки обеспечивают варварской армии неплохую пробивную силу в начале игры. Из существ 1-го уровня других городов с ними вряд ли кто может конкурировать. В дальнейшем армию надо усилить гапиями или кочевниками.

Против стрелков варварская армия в первые дни слаба, поэтому их лучше избегать. Если же избежать этого нельзя, то рассыпаемся свободным строем и всеми силами вперед. Но потери в любом случае будут немалые. Если герой стал экспертом или мастером брони, ставим его в первый ряд. Гарпии могут заблокировать стрелков, но это тоже не выход.

Когда армия усилится циклопами (их будет хотя бы 5), кочевников, берсерков и огров лучше убрать из армии и копить для финала. Прирост циклопов очень мал, поэтому в боях с нейтралами гибнуть они не должны. Выжидательная тактика работает на ура. Мага или тактика ставим в 7-й слот (пока Броню не прокачает).

Перед тем, как отправиться в набег на врага, прокачиваем герою Сопротивление хотя бы до эксперта. Ищем главную вражескую армию и вступаем в бой. Не отвлекаемся на героев и всякую мелочь – атакуем существ 3 – 4 уровня. Завалим несколько существ 3-го или хотя бы одно 4-го уровня – можно идти домой. Но лучше сражаться до конца, пока не кончилось ЗБ и прочие возможности. В любом случае инициатива у нас, поскольку мы можем закончить бой, когда пожелаем, а враг нет (Врата города – особый случай, тогда дело плохо).

Из магии полезными будут точность (порядок) и скорость (природа) или ускорение (хаос), а также экзорцизм (жизнь). Неплохо добыть также свиток снятие чар или отмена чар.

41. Противники Силы.

Для варвара любая финальная битва невыгодна в принципе, поскольку это значит, что все свои войска выставлены против всех вражеских войск и всей их магии. Варвары давят массой, но без магической поддержки атаковать врага всеми силами вряд ли стоит – если у вас не появится сколь-нибудь значительный маг, ваши существа могут стать легкой добычей врага.

Основная стратегия Силы – набеги главного героя-одиночки. Если набег удался и враг существенно ослаблен, в тот же день ведем к нему главную армию. Если же потери оказались незначительны – еще качнем героя, закупим ЗБ и все по новой. Помните – время работает против нас. Против больших армий под руководством ГМ магии варвар ничего не сделает.

При выборе класса в первую очередь нужно учитывать расу врага. Против некромантов нужно получить пару навыков магии жизни – герой станет Паладином. Против Хаоса, да и против природы надо изучить магию хаоса и стать Огнестражем. Из остальных классов интерес представляют Следопыт и Убийца. Бонусы Убийцы в бою получше, но изучая разведку, можно прокачать следопыта и скрытность.

Варвар с прокачанным сопротивлением лучше всего подходит против магических существ и героев-магов с ударной магией и различными проклятьями. Т.е. почти против всех рас, кроме Жизни и Силы. Магические существа в основном слабее их собратьев – стрелков и рукопашников.

В случае применения армии обязательно нужен герой-тактик, лучше генерал. Это как-то компенсирует отсутствие магии. Если предстоит битва с армией, состоящей в основном из быстрых и сильных существ, циклопы могут оказаться хуже огров. Птица грома хорошо подавляет стрелков, но даже их стая не поможет против более сильных вражеских существ. Молния не сработает при магическом сопротивлении врага, поэтому против ЧД Хаоса нужно брать чудищ. Против вампиров обязательно нужен тактик, а также загон, чтобы валить их мясом

42. Существа Силы в бою.

В начале игры почти всегда Берсерки – главная ударная сила. Они могут весьма быстро разбить существ 1 – 2 уровня. Но они не поддаются никакому контролю и всегда атакуют ближайшего врага, из-за чего несут бессмысленные потери. Чтобы избежать напрасных потерь, их надо ставить в слот 4 построения каре и окружать другими юнитами. Берсерки вступят в бой только после того, как какой-нибудь отряд откроет им дорогу. Лучше всего открыть слот 3. Отряд в слоте 3 ждет, пока враг не приблизится на расстояние удара берсерками. Тогда он бьет врага, снимая ответный удар, после чего берсерки атакуют безответно два раза. Для добивания врага берсерки – лучший существо. 3-й отряд должен иметь более высокую скорость, чем берсерки, – иначе они сделают ход на месте и в раунде уже никуда не пойдут. Часто в 3-й слот ставится герой, который имеет право более раннего хода. Вызванные магом существа могут отвлечь большой отряд берсеркеров, которые фактически потеряют ход. Заклинания разума на них не действуют.

Основное применение Кентавров – прикрытие более ценных воинов. Имея всего четыре выстрела, кентавры в начале боя должны ждать, пока враги не приблизятся на расстояние для выстрела хотя бы вполсилы. Против стрелков 1-го уровня кентаврам лучше сразу идти на сближение – они могут заблокировать врага уже на втором ходу.

На маленькой карте, если с деньгами туго, лучше строить Кочевников. Их нужно ставить в 3-й слот каре с берсерками. Они также хорошо блокируют стрелков. Но кочевники мрут, как мухи, и в конце игры вы не сможете рассчитывать на их помощь.

На большой карте лучше строить Гарпий. Преимущество Гарпий перед кочевниками очевидно, благодаря чему потери у них значительно меньше. Способность наносить урон врагу без отдачи и возвращаться назад делает Гарпий кандидатурой для построения живой крепости, защищающей героя и стрелков. Для блокировки стрелков врага можно приказать им не возвращаться после удара (это не подходит, если у врага есть пехотинцы). Гарпии ценны при осаде и особенно при обороне города. Но обычно осада замков – дело редкое.

От атаки Циклопов сложно укрыться, потому что они могут бросить камень на землю рядом с укрывшимся врагом. Если при стрельбе по врагу циклопы задевают и других, находящихся вне их видимости, то наносят этим невидимым врагам урон без штрафа за дальность, что нужно учитывать при выборе целей для стрельбы. Выбирать цель нужно так, чтобы не задеть своих юнитов и себя в том числе.

Огры могут быть полезней циклопов в единственном случае – если предстоит битва с армией, состоящей в основном из быстрых и сильных существ (например, природа с грифонами, богомолами и фениксами). Тогда вражеские летуны на втором ходу будут уже в гуще вашей армии, и перестрелка не состоится. Если снять или украсть заклинания, наложенные ограми, они пропустят ход, заново накладывая заклинания.

Птицы грома пожалуй предпочтительней, если бы не цена их отстройки. Если карта большая и богатая и важна скорость передвижения, можно взять птиц.

Если карта маленькая или туго с ресурсами, лучше взять Чудищ (Бегемотов). Чудища обычно лучше Птиц грома. Отвечая крестьянам, они могут нанести урон на 20% меньше положенного.

Русалки опасны для живых в ближнем бою из-за своего гипноза.

Морские монстры очень опасны для героев любого уровня и самых крутых существ – проглотить могут.

Бешеным гнашером можно управлять так же, как и берсерком.

43. Баги и фишки.

Баги дают дисбалансный бонус игроку, который их использует, и противоречат логике игры. Использование фишек более логично, но они тоже могут быть запрещены. И есть сбои – неуправляемые баги, которые не зависят от игрока и мешают игре. Между ними нет четких границ.

Баги. Могилки павших героев в армии могут получать навыки в университетах, как живые герои.

Мёртвые герои могут сотворять заклинания на глобальной карте (например Врата города).

Если выполнить задание провидца, сохранить игру, выйти и загрузиться снова, у провидца случается склероз и он снова выдаст награду, причём прошлая награда останется с вами.

Бывают задания, когда провидцу нужно передать каких-нибудь существ. Если не давать существам провожатого, провидец возьмет не всех, а оставит одно. Полезно, если это будет существо 3 – 4 уровня.

Если героя прокачать до ГМ Хаоса и дать ему пару уровней Боя, чтобы он стал Огнестражем, заклинание Армагеддон он будет сотворять без затрат маны.

Эльф, Гаргантюа и Герой с ГМ стрельбы могут стрелять дважды, даже если у них всего одна стрела. При этом стрел остается –1, а если сохраниться и загрузиться, то стрел становиться 65535, и снова можно стрелять.

Если несколько раз подряд наколдовать Песнь мира, а потом не совершать никаких действий, кроме пропуска хода, то враг не атакует, а просто стоит рядом. ИИ при этом не пользуется кнопками Защита и Ждать.

Бывает, что ИИ не нападает на вашего слабого бойца. Он просто стоит и смотрит, как тот в него ножичком тыкает, а когда наконец обнаружит, что уже умирает, нападает и умирает от ответного удара.

Если на карте уже имеется 8 армий, нельзя вывести из города или отделить от армии еще один отряд. Но отделить от экипажа корабля отряд для посадки на другой корабль можно. И таких кораблей с экипажами может быть столько, сколько разрешено кораблей на карте. Высадить с корабля на берег часть отряда нельзя, но можно высадить весь отряд. В результате этого на суше может оказаться не 8 армий, а намного больше. Дополнительные армии (единички) можно испольовать для построения цепочек, а еще лучше – для освоения новых территорий на больших картах. Для этог нужно отправить в плавание 2 корабля – отряд и единичку. Как только единичка сходит на берег, с другого корабля на пустой корабль садится единичка – и все повторяется.

Фишки. Если у ИИ не осталось ни города, ни героя, его армия все равно может напасть на город. Находящийся в гарнизоне герой будет убит, однако город не будет захвачен. При входе в город герой воскреснет, и бой повторится. Так может продолжаться до тех пор, пока армия ИИ не будет уничтожена или не подойдет помощь. Слабого героя можно снабдить стрелковым оружием и поставить на башню.

Если при стрельбе по врагу циклопы задевают и других, находящихся вне их видимости, то наносят этим невидимым врагам урон без штрафа за дальность.

Заклинание Убийца (в подсказке) может дать бонус некоторым существам (например арбалетчикам) не только против существ 4-го уровня.

На вызванных Бесов можно наложить Снятие или Отмену чар. Если после этого снова вызвать Бесов, они появятся в отдельном слоте. Но и те, и другие подвержены действию Изгнания.

Чтобы убить героя с Робой стража одним ударом, нужно ударить его Рукой смерти. Если он выпил ЗБ – сначала надо снять его. Если у него высокое MR (но не 100%) – заклинание может не сработать. Если у него оберег смерти – заклинатель должен иметь КМО.

Отсадка, или ползучее проникновение (с помощью разъединения / объединения армии) на территорию, куда нельзя попасть обычным способом (нет прохода) возможна только тогда, когда имеют место неплотные кусты или иная дыра, например в заборе. Через какой-нибудь тростник или горы пройти таким образом невозможно. Если 2 непроходимые клетки соединены углами, а 2 рядом свободны - пройти легко. Сначала от армии отделяются 3-5 единичек, чтобы они закрыли отход назад, следующая единичка при отделении попадает в непроходимую зону, после чего все просто присоеденяются к ней. Таким же способом в начале игры можно брать сундуки, охраняемые существами 1 ур. - окружить существ ворами и спокойно взять героем сундук.

Существо приносит гробик к городу и выгружает его. Перегораживаем вход к двум городам (3 юнита + гробик и 4 юнита). Герой с Вратами города в городе, который перекрыт гробом. Заходим в город, и гроб превращается в героя. Ничего не двигаем и колдуем врата города. Тогда армия героя с вратами наступит на ожившего героя. Колдуем еще раз – армия улетает в третий город, а оживший герой остается. Т.о. на карте будет 7 армий и оживший герой, армия с вратами города для телепорта в третий (дальний) замок – девятая.

ИИ не покупает существ из портала, хотя портал строит и деньги на выкуп существ имеет.

Если при игре за Смерть встретится город Природы с порталом, нанимайте там лепреконов и превращайте их в скелетов. Из 100 лепреконов можно получать 100 скелетов. Возможно это баг, так как 100 бесов нельзя превратить в 100 скелетов – получится немного меньше.

Если юнит стоит на зыбучем песке и действует штраф, то после сейв-лоада штраф исчезает и не появляется, если не двигаться, атака и защита также восстанавливаются.

Можно выкопать артефакт в день посещения всех оракулов, используя невидимость одного из героев и способность поднятия скелетов другого героя.

Можно получить любой запрещенный на карте навык – Шарм, Призывание, Некромантия и т.п. Для этого нужно вначале полностью прокачать герою все разрешенные в соответствующей ветке навыки, после чего взять алтарь соответствующей школы. Герою будет предложен запрещенный автором карты навык.

Сбои. Иногда нейталы могут атаковать врага, даже если он ночевал за пределами их зоны контоля. Если же один отряд ночевал в зоне их контроля, а второй – рядом, но за зоной, его атакуют всегда.

В бою стрелки могут блокироваться, даже если между ними и врагом находится свой юнит.

В подсказках не всегда правильно показывается наносимый урон с учётом бонусов (видно и в подсказке, и в наложенных заклинаниях). При обычной атаке урон в одном случае показывается например 100, в другом случае – 133 ед, фактический урон оба раза 100 ед.

На существ с врожденными способностями можно накладывать магией такие же способности.

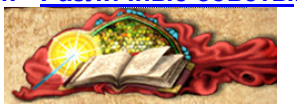
Если мост на карте стоит вплотную к воротам города или гарнизона (между мостом и входом в город нет хотя бы 1 кл.), пешие осаждающие и некоторые отряды гарнизона в бою вообще не смогут передвигаться. Обездвиженные отряды пешеходов нельзя достать, если закончились выстрелы или манна. Из такого города нельзя отправлять караваны.

Усилитель и амулет некромантии могут не давать никакого бонуса, особенно в начале прокачки.

Клинок ангела не дает армии 50% повышения урона против сил смерти.

Иногда невозможно пройти или закончить сценарий из-за неправильного написания или срабатывания скриптов (условий, событий). Возможно, такое бывает в случае несоответствия версии карты и версии игры, или из-за нарушения работы ПК.

44. Различные советы.



Бывает, что по условию прохождения сценария нужно установить в городе Грааль, доставить артефакт в определенное место или выполнить иное условие, но при выполнении условия игра не заканчивается (или заканчивается не так, как определено условием). Нужно вернуть игру до момента откапывания Грааля, получения артефакта, посещения последнего оракула или иного ключевого момента и пройти всю цепочку заново, но изменив предыдущие условия прохождения – не менять состав армии, не вступать по дороге в бой, взять артефакт определенным героем, не передать его другому герою и т.п.

После захвата вражеского города нужно сразу же посмотреть ожидаемые караваны и оставить отряд для их уничтожения. Если их сразу не уничтожить, они уйдут в туман, и найти их будет очень сложно, а игра из-за этого может не завершаться.

Если по условию прохождения сценария нужно убить определенного героя, а этот герой преждевременно погиб в бою с нейтралами, сценарий может либо преждевременно закончиться, либо не закончиться вообще. В этом случае нужно вернуть игру до момента обнаружения могилки героя, расчистить от нейтралов территорию вокруг могилки и дорогу к близлежащему вражескому городу, выставить в соседних шахтах наблюдателей и увести армию. После того, как могилку доставят в город и воскресят героя, его можно убить. К этому моменту все нужные города должны быть захвачены и объекты посещены. Вариант с воскрешением героя в соседнем святилище хуже, так как герой с кошельком может оставаться там бесконечно.

Если проход Гарнизона закрыт башней Приграничной заставы, то выход героя из города осуществляется через окно Гарнизона. Вначале надо переместить героя в один из слотов армии Гарнизона (верхние слоты) и нажать ОК. Герой окажется в Гарнизоне. Затем вновь открыть окно Гарнизона и перевести героя из армии Гарнизона во внешнюю армию (нижние слоты). После этого герой окажется за воротами города.

Можно попробовать захватить шахту, забрать ресурсы и артефакты из-под носа сильной охраны без ее уничтожения (при подвижных стражах). Возьмите 1 бойца 1-го уровня и подойдите к охране как можно ближе с той стороны, в какую нужно их отманить, но не входите в желтую зону контроля. Охрана, скорее всего, двинется в нужную сторону. Если дорога освободится, герой сможет захватить то, что нужно. Если же существа отойдут недостаточно далеко, повторите попытку – это не всегда получается с первого раза.

Существо покупает лодку 1, затем еще покупаем лодку 2, существо садится в лодку 1. Рядом находящиеся Чудища сразу его убивают. Затем герой садится в лодку 2. Чудища уже не нападают.

Маг порядка с быстрым существом может справиться с большим отрядом богомолов. Они разделяются на 2 отряда, и если на один отряд наложить Берсерк, то враги при атаке свяжут друг друга. Дальше главное – уничтожать их равномерно, чтоб один из вражеских отрядов не остался слишком сильным.

Если у вас сильный герой с регенерацией или штук 20 вампиров, берем несколько единиц слабых существ, чтобы разбить ЧД на 4 отряда. Герой или вампиры идут в угол карты. Драконы крупные, и атаковать смогут только по двое. Вместо единиц можно взять могилки.

Можно уничтожить варваром большой отряд ЧД (50+). Для этого нужно дать варвару алебарду, доспех регенерации и зелье FR. Разделить ЧД на 4 слота, для чего взять еще 3 юнита – друида, священника или колдуна и еще кого-нибудь. У них должны быть заклинания Камнекожа, Леприконы, Духовная броня или Убийца. Варвару надо успеть получить все усиливающие заклинания и выпить зелье FR. Прикинуть, хватит ли регенерации, чтобы справиться с получаемым уроном от слота ЧД. И подобрать такой ландшафт (за счет save / load), чтобы варвар мог стать в угол и к нему был подход только одного слота ЧД. Хорошо, если в углу лежит какая-нибудь коряга.

Против большой группы ЧД можно применить такую тактику. Атакуйте ЧД парой существ в свободном построении, 1-й слот – бандит, 2-й слот – ифрит. Бандит становится перед ифритом. ЧД летят вперед, убивают бандита и не задевают ифрита (ему вторичная атака не опасна). Ифрит становится между ЧД и бьет самый сильный отряд так, чтобы при ответе их огонь опалил соседний отряд. Если в атакующем слоте штук 6 ЧД, в другом слоте

1 ЧД погибнет. Ифрит за ЧД – неплохой размен. Это можно повторять неоднократно, пока поголовье ЧД не уменьшится до 10. Дальнейшее избиение ЧД их же руками невозможно – для уничтожения 1 ЧД требуется 6 ЧД.

Однако эта тактика не всегда достигает цели – например если на поле боя в месте будущей атаки окажется препятствие, в случае первого хода ЧД при выпадении им морали и неудачном расположении ЧД после их хода. Скорость юнитов, один из которых летающий, должна быть не меньше скорости ЧД (у ифритов скорость меньше), и на обновленной версии игры этот прием не проходит – не хотят ЧД становиться с интервалом.

Можно присоединить приличный отряд сильных существ почти полностью (свыше 90%). Для этого нужен дипломат (можно и шарм, но дипломат больше присоединяет) и маг порядка с Вратами города (можно взять еще вора-следопыта для ускорения процесса). Собираем сильную армию, достаточную для присоединения – это самая трудная задача. Недалеко (но не ближе 10 клеток) должен быть свой город. Последовательно нападая, присоединяя часть существ и телепортируясь в город, можно за короткое время присоединить почти весь отряд. Если набрать достаточную армию не получится, можно предварительно уменьшить отряд существ набегами героя-качка. Если присоединять существ 1 – 2 уровня, армии обычно хватает и набеги не нужны.

Если Врат города нет, забиваем все слоты своей армии и идем присоединять существ. Когда открывается окно деления армии, в новую армию сбрасываются все существа (героев сбрасывать нельзя). Эта армия не участвует в драке. Новая армия появится справа, и там не должно быть препятствиий, которые смогли бы помешать ей уйти из желтой зоны. Сбегаем, и на следующий день все повторяем, и за несколько дней все заканчиваем. Из-за потери хода при побеге применять такую тактику можно на расстоянии не более двух дней пути (лучше – одного дня) от города.

Если на поле боя были вызваны иллюзии или призваны существа, и армия с помощью заклинания Врата города сбежит, вызванное подкрепление останется на поле боя и может продолжать бой. Но даже в случае уничтожения врага он будет считаться победившим в бою, т.к. вы отступили. Вашей же армии, если город находится недалеко от места боя, можно взять подкрепление, заправить героев маной и снова атаковать врага.

Чтобы получить в бою джина для накладывания замедления или песни мира, нужны быстрые юниты с дистанционной атакой (стрелки или маги с прямым уроном) и некромант с оживлением мертвецов – и критична очередность ходов. Первым ходит юнит, убивающий хотя бы 1 джина, вторым – некромант, оживляющий джина.

Очень эффективная комбинация против нейтральных существ и некоторых героев – отряд копейщиков или костяной дракон с героем или 2-3 колдующими существами. Связка довольно легко убивает большие группы нестреляющих и нелетающих существ, даже бегемотов. Копейщик и костяной дракон отличаются тем, что их атака не только не получает ответа, но и делается через клетку. Нужно, чтобы ваш ударный отряд ходил раньше врага. В начале хода копейщик ждет, потом наносит удар, и в начале следующего хода отпрыгивает. ВЭлы могут здорово помочь Зыбучим песком. Такая связка дает настоящую пользу от способности атаковать на расстоянии.

Когда обычный юнит атакует юнит с первым ударом, то на первом ходу второй юнит нанесет удар раньше первого. Последующие удары будут наноситься одновременно. Но если первый юнит нанесет удар второму с другого ракурса (переместится перед ударом), то второй юнит снова ударит раньше первого.

Ведьмак слабоват в бою против других героев, но на нейтралах качается хорошо. В одиночку Ведьмак 5-го уровня без ЗБ может уничтожить большой отряд сильных живых существ (например 100 грифонов). У него обязательно должно быть заклинание или право первого удара и заклинание (свиток) или зелье для напожения печали. На первом ходу накладываем первый удар, на втором ходу – печаль. Держимся ближе к центру поля, чтобы врагу было куда отступать. Так как страх не дает безответку, если враг не отступил, то отступать врагу при атаке обязательно. Отряд, получивший удар и ответивший на него, в следующем раунде ответит не ранее той же фазы боя. При срабатывании морали следующий удар производится раньше, и ответного удара не будет. Т.е. мораль дает возможность сделать два удара на одну ответку. В начале каждый ход ждем и бьем на этапе отрицательной морали врага. Главное, чтобы ответный удар принимать всегда в одной и той же фазе боя. Если все делать правильно, то ведьмак может уложить большой отряд грифонов, единорогов, дьяволов и т.д. (дьяволы в таком бою ледяных демонов не вызывают).

Продавать артефакты нельзя, только через квесты. Но можно их выбросить. Для этого всё ненужное передаете существу или герою, которого увольняете (в окне героя жмите D). Груда артефактов останется на карте.

Как сделать рыцаря со стартовыми навыками варвара:

1. На карту ставим варвара. Заходим в свойства, выбираем героя и открываем вкладку Навыки.
2. Ставим птичку на Выбрать и нажимаем 2 раза ОК.
3. Опять входим в свойства и выбираем героя, но не заходим в Навыки, а выбираем базовый класс Рыцарь и нажимаем ОК. Получился рыцарь 2 уровня.

Навыки можно менять на любые. После преобразования навыки остаются от первого героя, а внешний вид (раса) – от второго героя. При этом можно будет менять второй навык, который у обычного героя изменить нельзя. Если варвару дать навыки героя другой расы, он станет героем 0-го уровня, а если любому другому герою дать навыки варвара, он станет героем 2-го уровня. У прочих героев уровень не изменяется. Стрелок будет без лука, но с мечем. С некоторыми героями из кампаний это возможно не сработает. Как только герой 0-го уровня встретится с врагом, он станет героем 1-го уровня (перед боем). Чтобы переименовать героя при покупке, курсор поставить на имя героя, Backspace-ом стереть старое имя и набрать новое.

45. Стратегии на разных типах карт (онлайн экви).

Можно рассмотреть стратегии для каждого замка на картах трех типов:

1. Рашерские карты, где не строятся жилища существ 4 уровня, либо вообще не тратятся деньги на отстройку, кроме кузницы для покупки ЗБ и прочих пузырей.

2. Мясные карты, где есть возможность накопить несколько существ 4 уровня и дюжины 3 уровня.
3. Скриптовые карты, где подход к игре почти полностью задан картостроителем (упор на специальные навыки, возможность купить массу существ 2 и 1 уровня).

По первым двум типам карт кратко приведены типичные стратегии. Здесь прокачка бегуна является обязательной. Тактик берется при наличии друидов в собственной армии для карт типа 1, и всегда берется на картах типа 2. Карты третьего типа нужно внимательно изучать и для каждой из них отрабатывать схему.

1. Рашерские карты.

Жизнь – покупается лучник, как можно скорее делается танком с ГМ рукопашной. В паре со священником и на бегуне он становится неубиваемым для нейтралов, и зачистка территории происходит весьма легко. Для разгона следующему купленному герою-друиду берется базовое призывание, и с помощь меню alt+e устанавливается ежедневный призыв фей. При возможности (эталоном может быть карта Super heroes) прокачивается максимальное число (6) героев: бегун, танк, ГМ священник, 2 ГМ друида и тактик (он берется последним, ему не нужно возвращаться в замок для изучения магии). 7-й слот остается для быстрых юнитов типа фей. Набор, пожалуй, классический, для раскладов, где нет возможностей сделать мага другой школы. Хотя за Жизнь часто в университете можно купить навыки магии порядка, и тогда красиво будет смотреться порядок + жизнь + природа, с тактиком и бегуном. Возможны любые другие комбинации. При наличии гильдий магов всех школ можно постараться получить в армии 5 разных ГМ магов. В финале такая команда дает небывалое приемущество.

Смертью на рашерских картах играть сложно. Прямого доступа к танкам нет. Спасает доступность бегуна и наличие быстрых импов. Кстати, вместе с Порядком Смерть оказывается заведомо в проигрышном положении, если не получается прокачать броню. Лучше всего некрам связываться с Хаосом. Отмены чар + магия на поражение решают исход финалки.

Порядку желательно скорее отстроить джинов, чтобы с ними летать побыстрее. Как Порядку выкручиваться без бегуна и без ратного дела – непонятно. Но ему явно нужно брать Священников. Порядок + смерть смотрится убого (магии этих школ в некотором смысле очень схожи).

У Хаоса особого выбора нет. Играют через чародеев с друидами. Бегун, танк, 2 друида, 2 чародея и тактик – крутая связка. Иногда можно делать демонологов.

Природе можно качаться в Жизнь, что приведет к описанной выше стратегии Жизни. Но часто делают союз природы с хаосом. Друиды с чародеями в финалке могут решить исход битвы уже в первых двух раундах боя. Т.е. стартуем с бегуном, танком и друидом, а далее по ходу докачиваем чародеев. Всё это, естественно, на феях.

2. Мясные карты

Жизнь играет через 5 героев и крестоносцев с ангелами.

Смерть играет через 5 героев и веномов с дьяволами. Здесь очень важен тактик. Веномы и тем более Дьяволы без тактика фактически не имеют эффекта в финальной битве. Веномы – из-за слабой стрельбы, а Дьяволы имеют самый слабый уровень атаки среди существ 4 уровня.

Играя Порядком, нужно посмотреть на врага. Если это Хаос, то надо покупать наг, если другие замки, то можно подумать - брать ли джинов. Всё-таки чаще идут наги с титанами. Наги по сути – основная ударная сила Порядка. Все остальные существа порядка легко выключаются из боя блокировкой.

Хаос играет через 5 героев и ифритов с ЧД.

Природа играет всегда через 6 героев и фениксов.

Играя за варваров - купить гарпий, набрать танков с бегуном - и скорее к врагу, пока он не сделал ГМ магов. Иначе ты труп. Когда есть возможность купить существ, то это либо циклопы с бегемотами, либо циклопы с птицами. Птиц любят из-за скорости, но лучше бегемоты, т.к. с циклопами далеко не убежишь, а в бою их надо оборонять, и бегемоты наносят сильнейший урон в игре.

46. Выбор приоритетов (онлайн).

При быстрой игре и дефиците времени важно определить приоритеты – что сделать сначала, а что потом. Получая ход, нужно четко знать, какими героями куда и в какой последовательности бежать и что делать. Расстановку для боя следует придумать заранее. Если планируется строить цепь, то точки для расстановки также следует определить еще до начала хода. Нужно помнить расположение всех юнитов, а еще лучше знать всех в лицо. Поэтому после передачи хода следует первым делом прощелкать всех и запомнить, кто где находится, с какой армией, артефактами и т.д. Это позволит обнаруживать также забытые армии и непереданные артефакты.

В начале игры ход обычно следует начинать с постройки в замках. Если ресурсов на постройку в начале хода не хватает, но они могут появиться позднее, следует предусмотреть запасные варианты отстройки. Сбор халявы на первой неделе – это второй приоритет после построек. Ход главного героя на поздней стадии игры – наиболее приоритетное действие, особенно если игра вступила в фазу контакта с врагом.

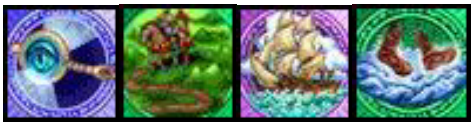
Цепи – пожалуй, наименее приоритетное действие, зачастую их можно расставлять как придется или не расставлять вовсе. Если цепи совсем разбрелись, можно даже выделить отдельный день для их восстановления. Обычно в конце хода, когда все действия уже сделаны, проверяется – не забыто ли что-нибудь. Эту привычку надо изживать нещадно.

Если вы с врагом вступили в визуальный контакт или вот-вот вступите, то показывать исходящую от вас угрозу следует в последний момент, не давая ему времени на анализ.

В бою нужно по максимуму использовать кнопки, а не тыкать на wait, def и cast. Также следует минимизировать ожидания в простых боях. Если отряды после ожидания не будут ходить / бить, надо сразу их ставить в защиту. Не следует ждать стрелками, если после хода ИИ они не выйдут на прямую стрелу.

Для цепочек или кривых траекторий вычислять точное расстояние долго, поэтому следует использовать приблизительный метод. Смотрим на траекторию, считаем общее количество ходов, потом добавляем половину диагональных. При разных территориях лучше считать ходы отдельно для каждого типа и в конце складывать.

Игра оффлайн (на скорость и очки)



47. Общие принципы игры оффлайн.

Смысл игры заключается в первую очередь в скорости прохождения. Для этого могут использоваться стратегия и тактика, а также различные приемы, не приемлимые в обычной игре. Сценарий в игровом времени проходится на порядок быстрее, чем при обычной игре. Однако обычного времени при этом может потратиться на порядок больше, каждый бой может длиться сотни раундов. Города при этом не отстраиваются. Следует учесть, что многие приемы оффлайн недопустимы для некоторых сценариев, кампаний и игры онлайн.

Весь оффлайн построен на генерации. А отсюда и широкий спектр вероятностей. Ни нычки, ни вероятность выпадения заморозки, блока минотавров, морали, отражения магии не являются чем-то невозможным – это всего лишь особенности игры.

Большие армии не нанимаются, герои сильно не прокачиваются, и бои с многократно превосходящими силами врага проводятся с использованием существ со специальными свойствами или с применением определенных заклинаний и артефактов. Для этого нужны быстрые летающие существа-рукопашники с безответным ударом – Феи, Гарпии, Вампиры. Здоровье врага при этом не имеет значения – просто будет долгий бой, который выигрывается за счёт правильной тактики.

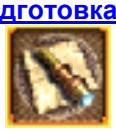
В определенных ситуациях могут представлять интерес Маги с ядом, Медузы с бесконечным запасом стрел, Копейщики с возможностью бить через препятствия и Церберы с безответной атакой. Однако основной недостаток этих существ – малый запас хода, что ограничивает их применение. Кроме того, нужно генерировать специальное поле боя с препятствиями, которые позволяют применять ту или иную тактику, при которой свои существа будут неубиваемы.

Герой может обойтись и без существ, но для этого ему нужны специальные навыки, артефакты и заклинания. Зачастую яд бывает самой простой и надежной тактикой.

В течение одного дня приходится применять генерацию территории, ловлю морали, заморозки и блока минотавров, захват города могилкой героя, отсадку армий для преодоления препятствий, плотную расстановку слотов и ещё много разных фишек.

В Эквилибрисе многие приемы оффлайн реализовать нельзя.

48. Подготовка к игре.



Для быстрого прохождения разведка – самая важная составляющая. Результат на 50 - 90% зависит от хорошей разведки и правильного выбора стратегии. Большая часть разведки проводится в редакторе карт, часть данных уточняется в стартовом сейве. Необходимо очень хорошо проанализировать карту, определить ее наполнение ресурсами, существами, объектами, артефактами, городами и событиями. Выясняем, что дают квесты, пандоры, события. Определяем местонахождение и силы врагов и охраны.

После общей оценки исходя из поставленной задачи определяется порядок действий. Определяются нужные объекты и возможный порядок их захвата. Определяем, куда, в какой последовательности и с какими силами надо идти, что отстраивать, и намечаем наиболее подходящие маршруты.

При прокладке маршрута надо учесть много факторов – охраны, квесты, заклинания, корабли и т.д. Надо отметить на карте самую далёкую точку из тех, в какие обязательно нужно попасть для победы, и определиться с героем, который побежит туда. Нужно оценить территорию – наличие дорог, врат, телепортов, застав и палаток, повышалок хода, труднопроходимой и непроходимой местности, заполнения водой. Если есть вода, вариант с плаваньем рассматривается обязательно. Но чаще всего бывает комбинированный маршрут, и нужно найти лучшую комбинацию. В этом помогут также телепорты.

При игре на очки скорость и дальность передвижении имеют наивысший приоритет, не стоит жалеть ничего ради увеличения хода. Из артефактов в первую очередь нужны те, что повышают дальность хода. Нужно прокачивать Следопытство, посещать все объекты и применять заклинания, повышающие дальность передвижения.

Для передвижения используются самые быстрые существа, в начале игры это феи и бесы. Если их нельзя купить в городе или во внешнем жилище, можно присоединить их шармом или дипломатией, или нанять друида с навыком призывания и генерировать дни так, чтобы приходили феи. Это особенно актуально для городов, в которых нет быстрых существ, т.к. мобильность героя при этом намного увеличивается.

Нужно думать, как продвинуться к победе за минимальное количество дней. Нужно представлять, хотя бы в общих чертах, подневные действия каждого юнита на много ходов вперед. Если вы чуть-чуть не добежали до какой-то контрольной точки – подумайте, как это можно исправить.

Карту любых размеров можно обойти за 1 день, если расстояния между всеми городами не длиннее запаса хода, а самих городов достаточно много. Для этого в первом захваченном городе строится таверна и покупается герой для захвата следующего города. После захвата всех городов можно достать практически любой нужный объект на карте. Теоретический минимум прохождения карты – дни, за которые герой может дойти до места финальной битвы при всех прочих идеальных условиях. Здесь не учитывается размер вашей армии и прочие сдер-

живающие факторы. Не всегда этот минимум достижим, но начинать разработку стратегии нужно с ориентировкой на него. И только потом, упершись в тупик, можно откатиться в своих запросах на день назад. Но при достаточных усилиях и фантазии зачастую все же удается пройти игру именно за это время.

После этого делаем тестовое прохождение с использованием чит-кодов. Армию и магию добавляем герою по надобности. Определяем необходимость дипломатии, начинку и охрану банков, кол-во случайных ресурсов и т.п. Иногда картостроители могут замаскировать (спрятать) что-нибудь очень ценное (золото, артефакт), и нашедший может получить серьезный бонус. Определяются контрольные точки прохождения и бои, к которым надо подготовить героя. Если для какой-то цели нужен герой с определенными навыками, раскачиваем его заранее.

Пройти карту нужно минимум 2 раза, т.к. при первом проходе часто приходят идеи, как сократить время игры. За 2 прохода обычно получается приемлимый результат с приличной разницей в днях между проходами.

Если нет возможности достичь цели одним ударом - нужно придерживаться общей стратегии развития. Это увеличение запасов золота, найм дополнительных героев, увеличение контролируемых территорий и захват шахт для устройства промежуточных пунктов смены существ для переноса артефактов и могилок героев. Все это довольно нудно и требует расчета дальности хода всех юнитов, но иногда иначе ничего не получится.

49. Выбор стратегии.

Количество действий за день напрямую связано с суммарным запасом MP ваших юнитов на карте. Отслужившие и не нужные юниты должны увольняться, а на их место приходить другие и выполнять новые задачи. Герой, выполнив свою задачу, все свои артефакты может передавать следующему герою и так далее по цепочке, пока не отходят все герои, в том числе вновь нанятые. Передача артефактов, увеличивающих дальность хода, от героя к герою увеличивает общую мобильность. Менеджмент хода – главный инструмент для экономии вашего запаса MP. Имеет значение даже то, как и каким именно юнитом сделать шаг для передачи артефакта.

Герои должны ходить по возможности в сапогах и перчатках и только с быстрыми ускоренными существами (феи, бесы, гарпии, призраки, гаргульи). Также обязательно выпиваются зелья выносливости, при возможности прокачивается следопытство. Герои-друиды после получения книги ученика должны накладывали заклинание следопыт. Зелье и заклинание накладываются на всю армию, и после разделения продолжают действовать на все отряды. Заклинание врата города сильно повышает мобильнось героев. Также героев специально убивают и в виде могилок доставляют в нужные места, чтобы после оживления они имели там дополнительный запас хода.

Далее определяем, что нужно пробить и какими силами это сделать быстрее и проще. Нужно избегать переизбытка войск, ресурсов и героев, стараться обходиться необходимым и достаточным минимумом. При этом бои нужно проводить с минимальными потерями, либо вообще без потерь.

Цель должна оправдывать средства. Если мы сливаем почти всю армию, то это должно быть что-то ценное, без чего никак не обойтись. Также помните – если с первой попытки бой проигрывается вчистую, то на 50-й попытке возможно выйти почти без потерь.

У боёв нет конкретного алгоритма действий, каждый случай индивидуален. Тут важно использовать все имеющиеся возможнсти. Разработка и тестирование сложных боев проводится еще на стадии разведки. Нужно либо готовиться к боям и прорабатывать их заранее, либо воспользоваться особенностью поля боя и вражеских существ. Правильная тактика и хорошее знание всех мелочей часто позволяют решить невозможные на первый взгляд задачи.

Главная задача героев – уничтожение врагов и расчистка проходов, а также захват объектов. Герои не должны отвлекаться на что-либо постороннее, обращать внимания на ресурсы, артефакты, жилища и прочие объекты, если это не входит в их планы. Сбором ресурсов, артефактов и расчисткой дороги от разного мусора должны заниматься скауты. Отслужившие скауты, которым некуда дальше идти, сразу увольняются, остаются те, которые пошли далеко к сундукам и артефактам. Если есть возможность нанять дополнительного героя, нанимать нужно обязательно, почти в любом случае дополнительный герой окупит потраченные на него деньги. Каждому нанятому герою должна быть поставлена конкретная задача.

По ходу маршрута героя нужно прикинуть, каким способом следует уничтожать тех или иных врагов, какие для этого нужны навыки, заклинания и артефакты, и каких дополнительных героев и существ нужно нанимать для этого. Нужно убедиться, что всех врагов, которых придётся выносить, можно вынести, потому что от самого разогнанного героя не будет толку, если нет возможности пробить армию на его пути. Если города имеют слабую оборону, их не обязательно брать прокачанным героем, задача которого - только пробить дорогу к таким городам.

Далее нужно определиться с прокачкой героя по навыкам. Особенно актуально это при необходимости прокачки героя до определенного уровня. Для этого нужно искать большие отряды, деревья познания и колизеи. Вражеских летунов можно затормозить и приземлить паутинной стрелой, но для этого нужно иметь стрелковое оружие или навык. Если на карте много воды, нужно иметь возможность построить или призвать корабль. Некромант легко затравит всех попавшихся на своём пути живых ядом. Если некроманту нужно поднять определенное количество нежити, не стоит уничтожать всех нейтральных существ – нужно заранее по возможности оставить их на пути некроманта.

Из артефактов наиболее полезные, даже обязательные – сапоги и перчатки для увеличения дальности передвижения. На штрафных территориях для этого также нужна соответствующая обувь. Для передвижения по воде нужны шляпа морехода, журнал морехода, секстант и заклинание вызова корабля.

Из зелий нужны зелье выносливости, холода, бессмертия, яд, вязкая жидкость. Могут быть полезными зелье сопротивления огню, маны, скорости, облако отчаяния. Зелья следует закупать для героя в таком кол-ве, которое должно понадобиться на все бои (можно подсчитать), и ещё по паре в запас, но не больше.

В бою нужны алебарда стражника, арбалет Вальдера или паутинная стрела, отравленная стрела или кольцо кобры, доспех или кольцо регенерации, маска ужаса или амулет страха, кольцо здоровья, душегуб, медаль За отвагу, символ неудачи, доспехи с оберегами, книги заклинаний, жезлы, дающие ударные заклинания без затраты манны, различные посохи, амулеты и накидки. Выбор нужной экипировки зависит от типа врага и способа его уничтожения. При передвижении боевые артефакты меняются на 4 всевидящих кристалла или телескопа.

На карте имеются объекты, содержащие скрытые случайные артефакты, которые можно купить или взять без боя. Зелья и предметы можно купить в кузне, а также взять в рюкзаке или в лекарской повозке (только зелья). Более полезные ценные артефакты имеются у скелета, а также могут выпасть в сундуке с сокровищами. На море такие артефакты соответственно имеются у жертвы кораблекрушения и в морском сундуке. Это **секстант**, **паутинная стрела**, **книга магии 1-го уровня**, кольцо здоровья, кольчуга эльфов, мешочек с золотом (500). Малый артефакт имеется в сундуке мага. Это **перчатки**, **журнал морехода**, **книга магии 2-го уровня**, **алебарда стражника**, **арбалет Вальдера**, **10 типов жезлов**, 5 типов обуви для разной местности, накидка MR 50%, игнорирующая накидка, мантия мага, мешок золота (750), **отравленная стрела**, кольцо кобры / элементалей / скорости / постоянства / лепрекона, **амулет страха**, **маска ужаса**, магический усилитель, шлем сера Мюлича, медаль чести (славы) и еще 3 брелка (призыв / шарм / дипломатия).

50. Выбор навыков и заклинаний.

Магия природы.

- Вызов фей
- Скорость
- Зыбучий песок (позволяет не генерировать, а создавать свою местность)
- Легкая походка (для местности со штрафом, особенно для зыбучего песка)
- Вызов ВЭЛов (зыбучий песок и усталость)
- Рой ос (для вспомогательного героя)
- Вызов волшебных драконов (конфузия)
- Вызов сатиров (мораль)
- Следопытство (на территории со штрафом применять обязательно)
- Вызовы различных существ (если хватает маны).

Магия жизни. Лучшее применение – вспомогательный герой при бойце.

- Вызов лодки
- Перевязать рану (для героя в качестве стартового)
- Святое слово (может пригодиться)
- Лечение (снимает яд и чуму, помогает против магов).
- Песнь мира (для вспомогательного героя)
- Рвение (даст право 1-го хода)
- Различные обереги (могут пригодиться)
- Регенерация (для бойца).

Магия порядка. Отличный вспомогательный герой.

- Замедление, Общее замедление
- Создать иллюзию (обычно для прикрытия от стрелков)
- Полет
- Забывчивость
- Врата города
- Телепорт (в бою со смешанными отрядами, если есть чем закрываться. Пока у врага есть выстрелы/мана, ходоков телепортируем подальше. Пригодится при взятии замка).
- Берсерк
- Слепота
- Гипноз (сильнейшее заклинание, можно выносить огромные армии).

Магия смерти.

- Яд
- Усталость (не действует на нежить и механизмы)
- Оживление мертвецов (они имеют полный набор заклинаний)
- Печаль (может устранить необходимость save/load)
- Украсть жизнь (может пригодиться герою-бойцу)
- Страх (наложить на бойца, чтобы безответно бил сильные войска)
- Вызов привидений (для старения)
- Прикосновение вампира (неплохой боец станет просто непобедимым)

Магия хаоса. Ударная магия редко применяется при прохождении.

- Ускорение
- Замешательство (для вспомогательного героя), Массовое замешательство
- Неудача (снижает защиту цели), Массовая неудача
- Кошачий рефлекс (для бойца, а еще лучше для слота сильных существ)

Бой. Если нет нужной магии для прохождения некоторых существ, или это слишком долго, лучший выбор – герой-боец. Достаточно эксперта боя и ГМ рукопашной или стрельбы, однако ГМ стрельбы редко применяется. Несколько ЗБ - и выносится почти все. Проблемы могут возникнуть только в бою с большой армией (не успеет выпивать ЗБ, или ЗБ не хватит). Его можно хорошо усилить артефактами. Против магических юнитов нужно прокачать сопротивление.

Разведка. ГМ следопытства увеличивает дневной запас хода в 1,5 раза и снимает штрафы местности. При плавании нужно мореходство. Скрытность наврядли будет полезна.

Тактика. При прохождении врядли сильно поможет (разве что увеличит скорость феям в бою).

Благородство. Лишние существа и ресурсы не помешают, но врядли будут критичны при прохождении.

51. Рестарт.

Рестарт, или save / load (s/l) нужен для получения нужного объекта, территории, ресурса, события, действия и вообще всего, что может выпадать с определенной вероятностью.

Рестарт позволяет получить нужное начальное заклинание в книжке у покупаемого героя. Однако не все заклинания 1-го уровня данной школы можно получить. Нельзя получить заклинания для карты приключений (вызов корабля, видение, поиск пути), а также заклинания отмены (диспел, кансел, экзорцизм). Обычно нужны яд, вызов фей, перевязать рану и другие, по ситуации.

После одного сейва давать всегда будут одно и то же (причем героям мужского и женского пола могут давать разные заклинания). Чтобы расклад изменился – достаточно сделать сейв и запустить его. Аналогичным образом можно получить нужное заклинание, получая новую школу магии.

Также рестарт используется для получения героем нужных навыков. Чтобы после боя не получить ненужный навык, и наоборот, получить нужный, нужно сохраняться перед последним раундом или ударом в бою, чтобы не пришлось переигрывать весь бой.

Навыки, получаемые при повышении, и заклинания выпадают случайным образом, и при перезагрузке должны меняться. Но обычно предлагается только 1 – 2 варианта навыков или заклинаний, а на алтарях – только один навык, причем для разных героев – разные и не меняющиеся в течении дня. Некоторые разрешенные навыки и заклинания при этом могут не выпадать вообще. С артефактами в квестах (к ним не относятся кладбища и сокровищницы драконов), которые с помощью save / load могут меняться в любой момент игры, никакой закономерности не просматривается.

При повышении уровня или взятии алтаря нужные навыки не всегда получаются с помощью save / load. Часто помогает последовательность save1 - save2 - load1 – генерация новых навыков в алтарях и повышалках.

Иногда никакие действия в игре не выдают на алтаре нужный навык. Нужно, чтобы между Героем и алтарем было несколько шагов. Делаем 1 шаг, save / load и берем Алтарь. Если не выпало то, что нужно, снова load, делаем еще шаг, save / load и снова берем Алтарь – где-то на 3-5 шаге выпадет то, что надо. В особо проблемных случаях можно немного изменить траекторию подхода.

Чтобы повторно посетить объект или событие без потери хода, нужно проделать следующее:

1. Стоя на нужной клетке делаем сэйв.
2. Загружаем полученный сэйв.
3. Заходим в меню героя.
4. При выходе из меню происходит повторное посещение клетки объекта, на которой стоит герой.

Размер сэйва в конце дня прямо пропорционален кол-ву действий в этот день. При рестартах в бою сильно грузится память, поэтому для очистки памяти надо циклов через 20 перезапустить игру или загрузить сэйв вне боя / проиграть бой. Перед ведением боев с рестартами (на ловле морали) надо из папки games временно убрать все сэйвы, кроме нужных в бою, потому что каждый раз при рестарте игра читает ВСЕ сэйвы в этой папке.

Просмотр сэйвов окончания дня. Во время реплэя можно делать паузу пробелом, и рассматривать что угодно мышой, можно зайти в опции и выставить удобную для просмотра скорость армии, после чего возобновить реплэй повторным нажатием пробела. Alt+Tab тоже можно нажимать – реплэй не отменяется, но при нажатии любых других клавиш отменится без всяких предупреждений.

52. Генерация.

На карте имеется немало случайных элементов, меняющихся при рестарте. И можно подобрать комбинацию артефактов, заклинаний и навыков, нужную для прохождения. Не все нужные артефакты и заклинания могут выпасть при генерации, главное – получить более-менее подходящий набор. Для рестарта достаточно нажать Alt+R. В случае кампании рестарты таким способом делаются на порядок быстрей, чем совершение каждый раз победного действия на предыдущей карте, и очки, набранные на предыдущих картах, не изменяются.

Желательно, чтобы нужные элементы генерировались в соответствующих местах по пути следования героя, иначе они могут оказаться бесполезными. После генерирования нужных артефактов смотрим расклад по существам на карте. Если на пути следования, а также в охране нужных мест стоит много опасных нейтралов (стрелки, летуны, маги), а в повозках и скелетах не выпало ничего ценного, то ALT+R, и генерируем по новой.

Еще нужно сгенерировать хороший набор заклинаний в гильдиях стартовых городов, которые могут оказаться полезными при прохождении. В бою с охраной перед убийством последних существ генерируем нужные

вещи в башне, которую будем захватывать. В башне слоновой кости из семи свитков и пергаментов 2 всегда случайные. Вызов фей или яд получается ещё проще – достаточно пары рестартов при покупке героя. Несколько перезагрузок позволят получить в каждом из имеющихся на карте сундуков по 2000 золота или 1500 опыта.

Для генерации требуемых рандомных элементов жмем Alt+R, пока не появится нужный элемент (например, алтарь навыка), сохраняемся и пробиваем отряд нейтралов (в настройках нужно поставить быстрый бой), если при взятии алтаря попалось нужное заклинание - сохранямся в другой сейв, если нет – продолжаем нажимать Alt+R. Допустим, попалось нужное заклинание. Тогда просматриваем карту читом, и если попались нужные артефакты – хорошо, если нет – значит не судьба. На всё это может уйти примерно полчаса.

Сгенерировать на карте нужный артефакт можно достаточно быстро, если нужные рандомные артефакты со старта в пределах видимости. Мажорным артефактом как раз могут оказаться необходимые сапоги. Нужно только перебирать варианты сочетанием Alt+R и ждать, пока они выпадут. Учитывая, что мажоров всего 50, при быстром нажимании сапоги могут выпасть за минуту генерации. При желании можно подобрать ещё какой-нибудь полезный артефакт в сундуке мага - ждём расклада с сапогами и сэйвимся, а потом проверяем сундук. Если не повезло – продолжаем до победного, если повезло – играем с сэйва. При большом количестве рандомных артефактов на карте можно достаточно быстро подобрать нужный комлект.

Бывает очень важно сгенерировать то или иное событие. Будь то действия компьютера или неделя какого-нибудь существа. Но бывают карты, на которых сгенерировать что-то практически нереально.

53. Нычки.

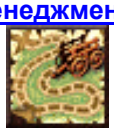
Нычка - такая область на поле боя, окруженная преградами, куда может залететь свой юнит, и враг не сможет добраться до него никаким образом. Нычка – это естественный, но редкий элемент полян. Сгенерировать нычку для фей можно за полчаса, в крайнем случае за час на лесной местности. Но есть типы местности, на которых сгенерировать нычку гораздо труднее, а кое-где вообще невозможно. На некоторых полях, где к примеру есть падаль в виде скелетов, можно сгенерировать нычку для фей, а на зелени никак не получается. Но нередко никаких нычек генерировать не надо, достаточно обычного препятствия на карте (генерируется за 3-4 захода), чтобы было где водить хоровод.

Создание нычки:

1. Размещаем юнит в 3-й слот при свободном построении, чтобы на поле боя он был как можно дальше от угла.
2. Делаем сейв и нападаем на врага.
3. С включенным показанием дальности хода осматриваем поле боя. Нычки обычно получаются в нижнем правом углу, немного реже посередине внизу, еще реже - прямо за спиной в левом нижнем углу. Если среди кучи камней, деревьев, кустов есть дырка, и преграда ее окружает примерно на 1 см – это нычка. Бывает, что внизу карты генерируется длинный узкий проход, но такая неглухая нычка встречается еще реже.
4. Если местность не понравилась, загружаем сейв, делаем шаг любым другим юнитом и пересохраняемся. Нападаем – местность другая. Если пересохраняться без дополнительного шага, местность обычно не изменяется. При изменении направления атаки метность не меняется, если не изменился тип территории. Запуская игру с одного и того же сейва, всегда будем получать одно и то же. Для изменения нужно сохраниться и снова запустить. На анализ поля боя уходит пара секунд, основное время занимает сэйв-лоад.
5. Проверяем, достает ли враг до вас в нычке, если надо, загружаем этот нужный сэйв и переставляем юнит в более близкий к нычке слот, чтобы он успел добежать до нычки. Нычка не исчезнет, главное - не пересохранять сейв, на котором она сгенерировалась. Накидка стража позволяет добежать до нужного участка поля боя с препятствием, где можно долго и безопасно бегать от врага.
6. Сейв готов, можно бить врага. Нужно только сохраняться – в начале боя, в середине и в конце.

Нычки позволяют использовать в боях разные приемы. Например герой может отравить врага ядом и погибнуть, но вызванная им фея укроется в нычке и переждет потравку врагов – и будет победа без ловли морали. Можно сгенерировать нычку и для более крупных юнитов, и вместо феи телепортировать в нычку любого бойца. Нычки бывают глухие и не глухие (щелястые) – из таких можно бить не выходя, а просто немного отлетая.

54. Менеджмент хода.



Существа обязательно должны посещать по пути все корыта, оазисы, конюшни, различные ямы и флажки для повышения дальности хода. Т.к. на карте ограничено кол-во армий, ускоренных существ можно прятать в гарнизоны. Если у героя с бонусами передвижения ускоренное существо выдыхается раньше героя, ему нужно дать новое ускоренное существо. Для обмена нужно брать только ускоренных существ и при обмене не перемещать героя – тогда запас хода героя не теряется. При этом текущий запас хода ускоренных существ не имеет значения – важен только базовый. Существ, у которых заканчивается запас хода, нужно выводить из армии, и либо прятать в гарнизоны, либо увольнять.

Если у существ не хватает запаса хода, можно захватить жилище быстрых существ по пути. В случае присоединения по пути существ, уже имеющихся в армии, не ставить их в один слот, чтобы не терять запас хода. Если у героя закончился ход, а у существ еще остался – их можно вывести из армии и отправить на выполнение иных задач.

Герои нередко специально убиваются на нейтралах и передаются существами по цепочке в виде могилок для экономии хода. Но после воскрешения у героя запаса МР будет столько, сколько было в момент гибели (а не полностью восстановится). Перед убиванием героев на существах у них забираются все артефакты.

Если герой пройдет по ускорялкам вместе с быстрым существом, максимальный запас хода у них будет одинаковый, даже если герой не посетит ни одной ускорялки. Если же герой или его могилка после окончания хода существ посетит ускорялки, которые он раньше не посещал, у него появится дополнительный запас хода. Поэтому вначале надо стараться не заходить героем в города с конюшнями и не посещать прочих ускорялок. При последующем посещении ускорялок героем повышается не максимальный запас хода, а текущий, который у сопровождающих существ уже закончился. Могилки ход не теряют. За счет двойной подкачки хода можно получить за день примерно до 200 МР.

Запас хода героя при различных комбинациях его повышений

МР / бонус	–	Ангел	3 арта	9 ММ	Ангел + 3 арта	Ангел + 9 ММ	3 арта + 9 ММ	Ангел + 3 арта + 9 ММ
Герой	22,5	30	45	56	60	63,5	112	127
ГМП	33,5	45	56	84	75	95	140	158,5
Могилка	23,5	26,5	47	**4 ММ**	53			
Могила ГПМ	35	39	58,5	**4 ММ**	66			

Базовый запас хода повышают 9 разных ускорялок (ММ), однако если у убитого героя не осталось запаса хода, текущий запас могилки повышают только 4 ММ, а ямы повышения не дают. Зелье выносливости (ЗВ) повышает только текущий запас хода, в зависимости от имеющихся бонусов на 3 – 7,5 МП. Если у героя имеется быстрое существо, то после ЗВ у него может стать на 1 МР больше, чем у существа, причем на эту единицу влияет и ГМП (следопытство). В подсказке МР округляются вниз, до единиц.

По пути можно подрезать углы для экономии хода существам, но Герой при такой подрезке выигрыш хода не получит, т.к. при подрезке угла тратятся базовые МР, и эффект ускорения от более быстрых существ не учитывается. Поэтому при большом ускорении с ГМП или артефактами подрезка углов становится невыгодной.

Можно разъединять армию, чтобы более быстрый отряд обошел припятствие и присоединил к себе остальную армию через непроходимый участок.

Артефакты и могилки героев передаются по заранее (в конце дня) расставленным цепочкам. Существ, нужных для организации цепочек, лучше посадить в захваченные шахты. За счет этого можно охватить больше территории, и при выходе из шахт можно выиграть немного хода. Если у существа не хватает хода для передачи артефакта, оно может оставить артефакт прямо на земле, а само уволиться.

Если у героя не хватает запаса хода для того, чтобы захватить город, можно по пути в таверне нанять для этого нового героя. Или освободить героя из находящейся по пути тюрьмы. Или захватить город существами с могилкой героя. При необходимости героя можно воскресить не в городе, а заранее, в близлежащем святилище.

Для получения свежих существ без жилищ есть несколько способов:

1. Воскрешение (навык или артефакт). При нападении на врага в армии должны погибнуть все существа одного типа. После воскрешения они будут иметь полный запас хода. Погибнуть должны все, иначе воскресшие смешаются с оставшимися, и эффекта не будет. Но такой способ сильно влияет на очки за армию.
2. Привлечь нейтральных или вражеских существ с помощью шарма или дипломатии. Но для этого нужна армия в 3 раза ценнее по опыту, чем та, на которую нужно напасть, поэтому придется предварительно уничтожить часть врагов. В результате потерь по армии нет, но за бой будет меньше опыта.
3. Некромантия. Можно достаточно быстро прокачать этот навык до нужного уровня. К тому же некромантия добавит очки за армию. Но в армии не должно быть существ поднимаемого типа – их нужно заранее выделить из армии или они все должны погибнуть в бою.

55. Тактика в начале игры.

Тактика для прокачки героев начального уровня без какой-либо поддержки. С помощью яда можно бить не только медленных пешеходов 1-2 уровня, а и таких существ, как гидры, наги, огры, бегемоты. Если их скорость не меньше, чем у героя, и приличная дальность передвижения, нужно подобрать соответствующую местность. Идеальная местность - наличие большого сплошного препятствия посреди поля боя, длина кратчайшего пути вокруг которого должна быть не менее утроенного передвижения существ. Лучше всего подобрать шаги так, чтобы герой и существа бегали вдоль препятствия взад-вперед. До тех пор, пока суммарное НР врага не уменьшится на 10%, желательно делать сохранения во время боя на случай выпадения врагу морали. В случае с копейщиками нужно помнить о том, что они бьют через препятствие. С однородными группами существ справиться значительно проще, чем со смешанными. Нужно просто сгенерировать любое препятствие и бегать вокруг него. Бой может продолжаться до 40 минут.

Если у героя есть усталость или замедление, можно также выносить крестоносцев, чемпионов, тигров, единорогов, кошмаров, рыцарей-гоблинов, кочевников. Также можно попытаться вынести летунов, и хотя это сложнее, но при грамотном выборе местности возможно. Если у героя есть паутинная стрела (и он может стрелять) или аналогичное зелье, это можно сделать и с летунами, на которых действует яд. Если у героя есть скорость или ускорение, то быстрых бегунов (тигры, кошмары и т.д.) можно травить и без усталости, но только тех, чья скорость при этом станет ниже. Для этого так же надо подобрать большое сплошное препятствие, или иную подходящую местность. Вообщем геморрой еще тот.

Феями или вызовом фей вынести можно практически всех тех же, что и ядом, но это будет намного дольше. Бьем после задержки, поэтому скорость фей должна быть больше, чем у врага. Для этого нужно иметь уско-

ряющее заклинание. Техника боя в случае вызова фей напоминает яд – существа практически не реагируют на вызванный отряд (если не могут до него дойти), а бегают за героем. В случае боя отрядом фей враг разделится на 2 слота. Феям нужно сразу улететь в правый нижний угол, потом через задержку бить существ и лететь в левый верхний, и т.д. Преимущества фей перед ядом - ими можно бить и нежить с элементалями. А если есть паутинная стрела или зелье - то и воздушных элементалей, горгулий, вампиров и КД.

Вызов фей хорошо использовать в бою против стрелков / магических юнитов. Но при этом нужно иметь достаточно маны. Сначала феями нужно закрываться от выстрелов, а когда у врага закончатся выстрелы / мана, бить их, как обычных пешеходов. Не проходит как прикрытие против медуз с их бесконечным боезапасом и против циклопов - феями нужно не прикрывать героя, а подлетать ближе к циклопам. Также должна быть подходящая территория, т.к. иногда вражеские юниты начнут подходить до того, как у них кончатся выстрелы или мана. И придется от них бегать, держа фей на линии выстрела. В бою против ВЭЛов нужно иметь диспел / экзорцизм, т.к. не имея возможности ударить стрелой, они будут накладывать всякую гадость. Если ее снять - они снова будут накладывать. В бою против джинов желательно иметь диспел / кансел, чтобы убирать вызванные ими иллюзии и рвение с самих джинов.

56. Разные варианты тактики.

Способ уничтожения выбирается исходя из восприимчивости к нему врага и из возможностей героя. Если герою приходится выдерживать удары врага, неплохо поможет доспех регенерации. С душегубом тактики особой нет – враг умирает почти добровольно. Для боя с заморозкой нужен варвар с прокачанным на сундуках 3-м уровнем рукопашного боя – чтобы был первый удар. Обычно несколько стандартных вариантов эффективны против большинства врагов. Самый лучший способ зачистки карты - поднятые некромантией вампиры.

На врагов обычно лучше нападать, чтобы они были в одном слоте, и мораль у героя была хорошая. Поэтому перед каждым боем герою надо скидывать могилки и отсаживать лишних существ. В первую очередь это нужно в боях с летунами, стрелками и магами. Летунам лучше сразу же подрезать крылья, после чего они становятся обычными пехотинцами. Если нет возможности наложить на стрелков забывчивость, можно от их выстрелов закрыться призванными существами или иллюзиями, пока у них не кончится боезапас. Орки или кентавры могут не стрелять, а идти на сближение – в этом случае их нужно затормозить зыбучим песком. От магии прямого урона можно закрыться таким же способом и ждать, пока у врага не закончится мана. После этого враги замедляются и уничтожаются любым из возможных способов – травятся ядом, расстреливаются жезлом с ударными заклинаниями, бьются призванными феями или алебардой стражника с зельем холода и т.п.

Чтобы воевать феями, на них лучше сразу наложить мораль. Для этого феям можно добавить джина или на поле боя вызвать сатира. Можно взять героя с моральным артефактом и пожертвовать им во время боя. Тогда мораль не нужно будет ловить, т.к. она будет выпадать каждый ход. Мораль необходима для получения первого хода. И естественно нужна нычка. С моралью даже дракона можно забить быстро. Но если не будет нычки, то дракона уже не одолеешь. Бой идет очень долго, в ручном режиме, и его время зависит от кол-ва фей в отряде. Можно брать Утопии драконов и без наложения рвения, но тогда феям придется ловить мораль на s/l.

В бою феями против волшебных драконов хорошо иметь защиту от огня (доспех, или класс огнестраж). Тогда они не будут бить огненным шаром, а будут бить фей прикрытия молнией. Хотя иногда они и без сопротивления огню бьют прикрытие молнией, так что можно рискнуть. Но чтобы их побить малыми силами, нужна еще и паутинная стрела, т.к. они летят далеко.

Аналогично феям можно использовать вампиров и гарпий, а также любых летунов, если на них наложить заклинание Страх и использовать против тех, на кого он действует.

5 гарпий убивают 20 Ледяных демонов за 12-15 минут боя. Чтобы вынести ЧД гарпиями, нужно получить нычку на поле боя, посадить туда гарпию и включить автобой (на несколько часов). Тут вся сложность только в генерации местности с нычкой.

В бою против магов герой может ловить момент сопротивления магии (шанс 10% при 1 гасителе магии).

ЧД можно выносить минотавром с помощью s/l. Ход минотавра – жмем D. Ход ЧД – атакует минотавра, минотавр полностью отражает атаку, нанося ЧД ответным ударом небольшой урон. Если минотавр не отражает атаку, используем s/l.

Исключения – существа с безответным ударом, ифрит (огненый щит), ледяной демон (заморозить может), магические существа (маги, джины, вэлы) – минотавры не отражают магию.

Также с помощью минотавров можно разряжать большинство стрелков, исключения - медуза (не разряжаемая, еще и окаменение) и с двойным выстрелом (эльф, гаргатюа). Существует лишь небольшая возможность отразить сразу два выстрела / удара. Тем не менее в течение боя минотавры могут блокировать удар даже 5-6 раз подряд, поэтому отразить двойной удар вполне возможно.

Использование Минотавров, блокирующих удар, или Ледяных Демонов, которые могут заморозить, можно приравнять к читерству, т.к. в случае значительно превосходящих сил врага бой выигрывается только путем подгона выпадения случайностей к 100% за счет s/l. Ни о какой тактике здесь речь не идет.

57. Тактика боёв на ловле морали.

Бои феями, основаные на подборе нычки и ловле морали, являются самыми долгими и нудными. Ускорение и благо на фей и друида и W, D, D, удар, возврат, D, D, W, D, D, удар, возврат, D, D… И так до потери пульса.

Перед ударом ловить мораль лучше всего, нажимая защиту (кнопку D). Это позволяет поймать мораль перед атакой быстро и без сэйв-лоадов. Как только выпала мораль, нажаь вэйт (можно кнопку W). Скорость боя лучше выставить пониже, например 4, чтобы при выпадении морали в спешке не нажать защиту вместо вэйта. При этом обязательное условие – чтобы мы поймали мораль, а враги нет. Затем ждем, враги делают свой ход, сохраняемся (a), Фея вылетает из нычки и бьет врага. И тут ей опять должна выпасть мораль, иначе убьют. Если убили, грузим сохранение (a) и делаем s/l, и т.д. Т.е. мораль придется ловить дважды. При отлёте после удара, в случае невыпадения морали придется перезагружаться.

Изначально мораль Феи равна +1. А когда врага подраним, мораль Фей ещё вырастет. Выпадение морали должно быть каждый ход, чтобы в одном раунде ударить после ожидания, а в следующем - отлететь в нычку. В случае с живыми врагами самое трудное – начало боя, когда у них мораль +1 и 0. Как мораль упала до –1, всё становится гораздо проще – можно ловить не только мораль фей, но и дизмораль врага, и при дальнейшем падении морали врага скорость его истребления возрастает.

Если вражеских отрадов несколько и некоторые из них имеют скорость равную или большую, чем у фей, желательно подбирать щелястую нычку, как в бое фей с вампирами, призраками и скелетами. Щелястая нычка должна позволять бить по врагам, не выходя из неё, поэтому она должна иметь тонкие стенки с одной-двух сторон, через которые и будут атаковываться враги, но она должна быть чуть большего размера, чтобы феям было куда отлетать, и враги не смогли прибить их через эти тонкие стенки. Возможность атаковать, не выходя из нычки, сэкономит очень много времени. Связано это с особенностью очерёдности ходов.

Пример боя в вампирятнике: у вампиров скорость 8, у призраков и фей 6. Когда у фей перед ударом выпала мораль и она ждёт, все враги естественно переходят в защиту, после чего фея бьёт. После вэйта фея бьёт по призракам, а не по вампам, и в начале следующего раунда очерёдность ходов такая: вампиры - феи - призраки. Но суть в том, что феи били из нычки, и вампиры до них добраться не могут, хотя и ходят раньше фей. А после вампиров ходят феи, и они отодвинутся обратно, чтобы не получить удар от призраков.

При таком раскладе для прибития призраков надо ловить мораль только перед ударом, что легко и быстро. А если нычка глухая, фея вынуждена вылетать, и тогда надо ловить мораль на обратный ход, чтобы после удара у неё сработала мораль, и она успела вернуться в нычку до того, как её прибьют вампиры. Со скелетами даже не пришлось ловить мораль, т.к. у них скорость меньше, чем у фей. И кроме того, вампиров нельзя было бить в первую очередь потому, что после их прибития самым быстрым отрядом становятся призраки, и очерёдность ходов изменится - после удара фей призраки будут ходить первыми, и придётся на них ловить мораль не только перед ударом, но и перед отлётом.

Лучше всего таким способом бить живых - пока убивается первый отряд, у второго - быстроходного - мораль падает, и когда очередь дойдёт до его истребления, сделать это будет намного проще, т.к. можно будет ловить как мораль фей, так и дизмораль врага.

Против вампиров мораль перед нанесением удара ловилась по вышеописанной схеме, а мораль после удара - по другой. Как выпала мораль перед ударом - ждем и сохраняемся. Дальше делаем пару сэйвов (1 и 2). Дальше сэйвим сэйв (1) и жмем защиту. Если после нажатия защиты выпала мораль - загружаем сэйв (2) и нападаем, будучи уверенным, что после удара сработает мораль, и феи успеют сбежать в нычку. Если после нажатия защиты мораль не сработала - грузим сэйв (1), и все по новой.

Т.е. при НЕсрабатывании морали после нажатия защиты грузим верхний сэйв (в порядке их текущего расположения), сэйвим нижний и по-новой; при срабатывании морали грузим нижний и нападаем, будучи уверенными, что после удара у фей снова выпадет мораль, и они успеют сбежать. Преимущество такой схемы - работает значительно быстрее, недостаток - циклов через 20 надо перезапустить игру или загрузить сэйв вне боя / проиграть бой, чтобы очистилась память.

Но подобные бои с ловлей морали всё равно остаются очень долгими и нудными даже при использовании всех возможных приёмов. Проводить такие бои стоит только в том случае, когда никакого другого варианта нет, а без этого получаются недопустимые потери по времени или очкам.

58. Расчет времени на бой.

Бой 12 фей против 40 воров и 60 троглодитов. Для боя подбирается глухая нычка, скорость фей 6, воров – 7, троглодитов – 5, поэтому чтобы прибить воров, нужно подбирать феям мораль на отлет после удара. Общее здоровье всех воров 400 HP, феи наносят 13-26 HP урона за удар (в среднем около 20 HP, т.е. по 2 вора). Чтобы прибить воров, нужно поймать мораль 19 раз (при ловле морали она будет выпадать в среднем 1 раз в 1-3 минуты). Последних двух воров можно бить без морали – они уже не нанесут феям критического урона. После воров прибить троглодитов – дело нескольких минут. Общее время такого боя:

30-60 минут на генерацию поляны с глухой нычкой (возьмем 45 минут);

19 раз поймать мораль – 19-57 минут (возьмем 38 минут);

нанести 45-50 ударов по троглодитам – 5-10 минут.

Итого 45 + 38 + 10 = 93 минут. Такой бой можно провести без проблем.

После того, как число существ уменьшится на 20%, их мораль станет отрицательной (–1). И появиться возможность ловить дизмораль, что увеличит скорость ловли морали примерно на одну треть. Возьмем 50 воров. Мораль нужно поймать 24 раза. Для первых 10 воров (100 HP) нужно поймать мораль 5 раз (5-15 минут). Оставшиеся 19 раз (19-57 минут) можно снизить примерно на треть - будет 13-38 минут. Всего получится 18-53 минуты (всреднем 36 минут). Без учета дизморали было бы всреднем 48 минут.

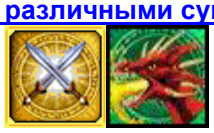
В реальности бой может занять на 30-50% больше времени, т.к. вы будете отвлекаться от игры.

Чтобы пробить таким же составом 50 тигров, потратится 330 минут (около 6 часов), а в реальном времени – 9-12 часов. Если взять одну фею, бой будет продолжительнее в 9 раз, т.к. 12 фей наносят 9 HP урона, но одна – не меньше 1 HP. Бой 1 феи против 1 ЧД будет продолжаться примерно 800 минут (12-13 часов). И если фее нужно забить 200 ЧД, то на это не хватит всего турнирного времени.

Тот же бой с тиграми можно выиграть феями без нычки, но игроку придется генерировать особую поляну с длинным препятствием, которое тигры не смогут оббегать за два хода, но сгенерить нычку будет проще. Поляны с длинными препятствиями или с узкими проходами могут быть сгенерены для любых нелетающих дальноходных существ, и выиграны феей за счет перелета и сокращения этим пути обхода.

Количество бойцов во время таких боев нужно рассматривать на предмет разумности и логичности. Например 1 фея против 20 ЧД – это явный перебор. А 1 фея с моралью +10 против 20 ЧД – легко пробить за несколько часов. Ловля морали занимает очень много времени от времени всей битвы, включая генерацию нычки.

59. Бои с различными существами.



Описаны не сами бои, а указаны приемы, применяемые в этих боях, и многие подробности отпущены.

В бой лучше брать 1 призрака. Он старит врага и погибает. Его оживляют жезлом Мертвецов, и он снова старит. Таким образом, поднятые новые призраки всегда будут свежими.

Жезл мертвецов пригодится против вампиров. Надо сгенерировать удобную территорию. Бегая вокруг препятствий и изредка постреливая по вампирам, убиваем одного из них. Оживляем его жезлом мертвецов, и далее вампиры бегают за героем, а наш вампир потихоньку их уничтожает.

Некромант нападает на сатиров. Призраки нападают на слот сатиров с таким расчетом, чтобы после удара 1 остался для старения второго слота сатиров. Герой травит и бегает от состаренных сатиров.

Подбирается абсолютно глухая нычка на некрогрунте для защиты своего импа от вражеских. Герой травит 2 отряда бесов, бесы его убивают, имп прячется в нычку и спокойно ждёт смерти бесов.

Против призраков и зомби яд и амулет страха бесполезны, а морозить зельем холода 2 слота слишком долго, учитывая, что навык боя у героя еще не раскачан. Поможет в этом обычная магическая стрела. Она наносит всего 54 HP урона. Для экономии маны понадобится посох и артефакты, добавляяющие ману и урон. Т.о. при уроне 82 HP и 25-и ед. маны можно нанести 2050 HP требуемого урона.

Для боя с медузами нужен жезл ударных заклинаний, ибо их не получится завалить алебардой врукопашную - подойти не дадут.

В бою против бехолдеров очень пригодился джин. Он создает иллюзию бехолдеров, которая, стреляя, накладывает забывчивость на стрелков.

Герой с книгой порядка напал на бехолдеров с ифритами. Вязкость на ифритов, забывчивость на бехолдеров + иллюзии бехолдеров накладывают всякую гадость на врагов + герою полёт + жезл льда + телепортация.

Герой с магией порядка 3 ур. нападает на сквайров с баллистами. Если регенерации не хватает, чтобы держать все выстрелы баллист, а броня не прокачана, нужно прикрываться иллюзиями. Пока у баллист не кончатся выстрелы, сквайров желательно телепортировать подальше, чтобы не мешали.

Если герой с алебардой и заморозкой нападает на циклопов, ему нужно прокачать броню, т.к. нужно будет выдержать 2 выстрела, прежде чем он добежит до циклопов.

Чтобы при помощи яда завалить орков или кентавров, герою нужно сначала выдержать их выстрелы. Для того, чтобы выдержать выстрелы около сотни орков, достаточно иметь начальный навык боя.

Чтобы герой смог выбить стрелы у сильного отряда стрелков и сэкономил половину ЗБ, надо, чтобы он мог выдерживать 1 выстрел отряда и гибнуть на втором с последующим воскрешением. Для этого надо с помощью артефактов увеличить герою защиту. Расчет нужно сделать с учетом всех факторов – разброса урона, расстояния, препятствий, постановки героя в защиту, возможного выпадения врагу морали и т.п. Если средний урон будет больше здоровья, будет сложно ловить минимальный урон рестартами, и мораль при этом будет сильно снижаться, поэтому можно не успеть выпивать ЗБ.

Можно купить одного бешеного гнашера, и он в одиночку пробивает стоящих недалеко магов.

Против вэлов полезно замедление, кража энергии и вызов фей, которых вначале используют для прикрытия, а потом – для битья вэлов.

На бой с джиннами понадобится 8 ЗБ и склянка вязкости. Как джины отстрелялись - вязкость, яд и бегаем. Если сразу наложить кражу энергии, может хватить и 4 ЗБ. Если есть магия Порядка 1-2 уровня, то в зависимости от действий джинов можно применять диспел против страха и иллюзий.

1 джин и 10 фей уничтожают друида. Он навызывал 500 волков, но это ему не помогло – друида убиваем, а волков не трогаем, т.к. после боя они пропадут.

Тактика против мегадракона простая – подбираем местность со щелью, через которую проходит герой, но не проходит дракон, которому приходится оббегать вокруг, и травим его. Так же можно вынести Чемпионов. Воров вынести подобным способом гораздо сложнее.

Наг можно сносить ядом без ловли морали - на снегу очень часто генерируется много препятствий, а наги потолще героя, и бой выигрывается просто убеганием.

На переходе хода на фей нападают морские монстры с русалками. Поле боя (корабль) нужно сгенерирровать так, чтобы была нычка для фей, где их достать не смогут. Можно встать на берегу так, чтобы при нападении существ бой проходил на песке, и все селедки сразу будут тормозить.

Блоки трех минотавров и герой с жезлом против единорогов с огневиками – бой занимает полтора часа.

Чтобы затравить ядом 20 ангелов, нужна паутинная стрела или флакон вязкой жидкости, и нужно сгенерить поляну с камнями по углам, а потом просто бегать много кругов вокруг камней, и отравленные приземленные ангелы вас не догонят, но на это уйдет много времени. Вместо яда можно призвать фей, в остальном бой будет проходить так же.

Против ЧД берем 4 единички кентавров, чтобы разбить драконов было максимальное количество слотов. Нужно сгенерировать ландшафт, чтобы в углу можно было принимать драконов по одному. Герой надевает кольцо жизни, регенерации, выпивает зелье прочности, а лучше сопротивления огню, и еще ЗБ.

Фениксы с земляными элементалями выносятся алебардой с заморозкой и кольцом кобры. Зелье холода позволяет морозить земляных. Вязкая жидкость не позволяет фениксам летать. Обязательно взятый Имп выкачивает из фениксов ману, лишая их возможности возродиться. Кольцо кобры травит фениксов при ударе алебардой, и дальше оставалось только бегать от них.

При нападении на Колдуний и Драконьих големов Герой тормозит ДГ, и пока они пытаются добраться, дерется с колдуньями, периодически выпивая ЗБ, и ждет удобного момента. Как только ДГ оказываются в зоне досягаемости героя, он пьет зелье холода, добегает до ДГ и замораживает их. Ранее употреблять заморозку нельзя – весь бой пойдет по другому пути, колдуньи будут снимать все заклинания с героя. Далее важно поймать следующий момент – колдуньи бьют героя и тоже замерзают. Потом важно как можно быстрее уничтожить колдуний, т.к. при их малом количестве они начинают снимать с героя ЗБ, а ДГ на тот момент еще очень сильны. После уничтожения колдуний герой с помощью ЗБ уничтожает Драконьих големов.

Для пробития ДГ нужно замедление и вызов фей. Для замедления можно взять джина. Можно это сделать и другим способом, но для этого нужен герой с прокачанным боем, чтобы смог выдержать удар слота ДГ. Для этого нужно разделить ДГ на 4 слоа + вызов фей + подбор нычки для фей. Бой основан на том, что при раненом герое феи вызываются с "+" моралью. Надо чтобы ДГ почти убили героя своим ударом, после чего герой вызовет фей, и мораль у них будет весьма высокая (до +5 …+6). После этого будет обычный долгий и нудный бой феями из нычки с подбором морали.

При нападении на Титанов с ДГ нужно наложить забывчивость на титанов, замедление на ДГ, и забить их всех вызванными феями. Можно также найти нычку для героя, разрядить выстрелы титанов призванными феями, и у героя должна быть тактика (можно лидерство, но это хуже), чтобы у фей хватило скорости для боя с големами, иначе их не добить. Проблему представляет долгий подбор местности. Вместо прокачки тактики можно использовать замедление или взять джина.

Чтобы победить варваров 25-35 уровня, надо мощные артефакты. Самые ценные - адамантовый доспех и кольцо большого отрицания. Кроме этого нужен арбалет вальдера и пара жезлов огня и льда. С таким комплектом даже герой 1-го уровня в состоянии забить таких варваров.

60. Захват городов.

В случае нападения слабой армией на очень сильный гарнизон замка героя нужно спрятать за слабыми существами, чтобы ни стрелки, ни летуны до него не достали, даже ЧД с их атакой в глубину. При этом стрелки не стреляют, а летуны не вылетают. Тут действует логика ИИ. Слабое существо по сравнению с героем будет просто игнорироваться. Стрелки начинают бегать в поисках позиции, чтобы зацепить приоритетную цель, а летуны просто стоят в ожидании появления доступа к герою. Герой в 7 слоте каре с существами в 2, 4, 6 слотах, или в 4 слоте, прикрытый существами со всех сторон. Армия может передвигаться, прикрывая героя существами.

Если в городе нет стрелков и магических существ, можно подвести единички привидений к стене, подальше от ворот, и при нападении на них защитники сами состарят себя. Не проходит для нежити и механизмов. Также не годится для существ с первым, дистанционным или безответным ударом – их надо атаковать самому, перелетев через стену, причем на слот существ с первым ударом надо 2 единички. Пока враги не будут заторможены, их лучше не выпускать из города.

После торможения защитников можно разбить ворота. Стрелков и юнитов с ударной магией надо отвести в сторону, чтобы они могли бить врага через проем ворот. Если у стрелков имеется штраф стрельбы, врагов надо выманить из города за линию ворот, а еще лучше – в ров, подставляя единички. Таким же образом можно выманить врагов из дальних углов города на линию огня.

На штурм замка с гарнизоном из 35 ангелов и разной мелочи герой взял с собой жезл иллюзий и 3 феи (плотное построение, феи в слотах 2, 4, 6, герой – в слоте 7). Первым ходом одна из фей постучалась в ворота замка. После этого защитникони стояли в ожидании. Только арбалетчики, отказывавшиеся стрелять по феям, бегали от башни до ворот. Благодаря затишью арбалетчиков лишили стрел их же иллюзиями, а потом иллюзиями ангелов всех уничтожили.

На штурм замка с гарнизоном из 80 драконьих големов, 200 джинов и разной мелочи герой взял для прикрытия 3 скелета. Принцип выноса защитников практически не поменялся. Фея опять постучала в ворота, защитники опять стояли и ждали. Когда у полуросликов кончились камни, а у магов – мана, их атаковали иллюзиями.

На штурм города жизни пошли герой, джин и 4 единички фей. Задача фей - как можно дольше задержать гарнизон внутри замка, встав в воротах. За это время герой наложил забывчивость на монахов и арбалетчиков, потом с помощью джина затормозил всех и затем затравил. На себя герой наложил скорость и полет, а джин наложил рвение, после чего пришлось долго бегать от гонявшихся за ним врагов.

Феи подпирают ворота, защитники травятся ядом, удерживаясь за стенами. Также страхуемся сейв / лоадом, причем сейв обязателен, а вот лоад нежелателен, потому что после нескольких лоадов отравленные вдруг начинают пытаться выйти за ворота.

Сначала джин накладывает на арбалетчиков песню мира, арбалетчики выходят за ворота и бьются вампирами. Герой с помощью арбалета вальдера и огненной стрелы сначала всех замедляет. После выноса арбалетчиков бьются сквайры, потом уже крестоносцы и чемпионы (бег и удары вампирами через задержку).

Чтобы сквайры не выходили из форта, время от времени бес встает около стены, и сквайры идут к нему, чтобы ударить через стену. Скелеты и бесы атакуют баллисты. Когда остается одна, они отступают (чтобы баллиста перекрыла сквайрам выход из города). Сквайры травятся, но когда они готовы выйти из форта, бесы подлетают к стене, и сквайры возвращаются.

Герой 5 ур. штурмует некрополис, взяв амулет страха, кольцо здоровья, Огненный жезл (урон 75 HP), двух воров-смертников, выпив ЗБ и подобрав туннельную нычку (где к герою может подходить лишь один отряд врагов). Герой подпустил к себе 60 бесов и прикрываясь ими как щитом, снес костяных Драконов, Вампиров и остальных существ Жезлом огня, один раз еще выпив ЗБ.

На штурм города пошли герой 14 ур. и 6 минотавров, которые стали в каре, чтобы героя никто не мог достать. Гарнизон - 150 медуз, 300 орков, 75 ифритов, 9 ЧД. Прикрываясь минотаврами, перемещаемся в угол. Жертвуем одного минотавра на отравление выстрелом медузы (заблокировать выстрел можно, а окаменение - нет). По очереди отравляем выстрелами два слота орков, блокируя ответку минотаврами. Пока стрелки бегают и мрут от яда, герой пьет зелье защиты от огня и зелье удачи для боя с ЧД. Далее просто жмем защиту и ждем, пока передохнут орки. Когда орки начинают стрелять в минотавров - блокируем.

Когда из стрелков остаются только медузы и мораль защитников падает, становимся по диагонали к воротам, так же делаем коробочку из минотавров, на случай если летуны решат вылететь. Но, как правило, после потери определенного количества войск, летуны остаются в замке, пока не сломают ворота. Далее ловим момент, когда в результате беготни воров и медуз откроются ворота, травим ифритов, и ждем, пока не передохнут оставшиеся медузы и ифриты. После того, как в живых остаются только ЧД, отводим минотавров подальше от замка. Герой разбивает ворота и становиться на башню, откуда легко сносит ЧД.

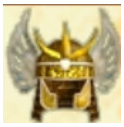
Бой с последним гарнизоном орков надо проводить слабым героем, чтобы набрать максимум очков за битву, у этого героя должен быть вызов фей + маны не меньше 14 очков (6 вызовов фей для разрядки выстрелов и 7-й для самого боя).

61. Результат игры.

Для набора максимальных очков за игру нужно учитывать все факторы и возможности их достижения.
1. Время на карту жестко ограниченно, и потери по очкам за него будут невосполнимы. Даже при идеальной выборке всех остальных параметров результат будет хуже.
2. Территория – иногда всю открыть просто невозможно.
3. Города – их количество на карте не зависит от игрока.
4. Золото – зависит от карты, но его можно изменить.
5. Артефакты – зависит от карты.
6. Уровень героя – обычно достижим. Исходя из объектов, дающих опыт, нужно выбирать путь главного героя. Брать опыт или деньги из сундуков нужно по ситуации. Вначале из максимальных сундуков выгоднее брать опыт, т.к. очки повышаются за каждый уровень опыта быстрее, чем за золото. Но в дальнейшем опыт следует брать только если его хватит для получения следующего уровня, иначе выгоднее брать золото.
7. Ценность войск – с этим могут быть большие проблемы, даже с учетом их отстройки и скупки. К тому же многие существа погибнут в боях или будут уволены. Иногда только Некромантия может решить этот вопрос, если на карте достаточно существ для подъема нежити. Необходимые войска скупаются перед последним боем.
8. Квесты – обычно нельзя выполнить более одного, т.к. после рестарта параметр обнуляется. Иногда артефакты, требуемые в квестах, можно сгенерировать, и тогда некоторые из квестов можно выполнить после прохождения боев с рестартами.
9. Битвы – после рестарта параметр обнуляется. Максимум очков за финальный бой получается, если наша армия не мене чем в 3 раза слабее вражеской. Для этого можно уничтожить всех существ в армии врага, а у его героя оставить 1 HP здоровья, чтобы его могли убить 2 юнита 1-го уровня (2 – на случай первого удара). Неплохо проходить карту вообще без рестартов, и перед финалом провести несколько боев слабой армией.

Сэйв необходимо делать перед каждым значимым событием. Пройдя до последнего действия (после которого происходит победа), необходимо вновь сохраниться. Финальный сэйв должен удовлетворять условию победы в одно действие, что не позволяет набрать очки более чем за одну битву или один квест. Но на сэйвы окончания карт в кампании это не распространяется, и ничто не мешает провести без перезагрузки 2-3 боя, посетить все квесты, и уже потом провести финальный бой. Так на всех картах, кроме последней, набирается максимум очков за бои и немало очков за квесты.

Вторичным критерием может быть сумма первичных навыков (ближняя / дальняя атака + ближняя / дальняя защита) стартового героя без учёта надетых на него артефактов.



Памятка для Героев Меча и Магии IV

1. Горячие клавиши.

Окно карты приключений

F4 – полноэкранный / оконный режим
Ctrl + Keys ←↑↓→ – промотать карту
Keys ←↑↓→ – двигать героя или армию
Alt + L – загрузить игру (лоад)
Alt + M – главное меню
Alt + O – опции (настройки)
Alt + S – сохранить игру (сейв)
Alt + X – выход (из игры)
Alt + N – новый сценарий
Alt + C – новая кампания
Alt + R – рестарт игры
Alt + E – меню эквилибрис
Alt + Tab + Space – пауза при реплее
Home – центрировать экран на выбранном герое или цели
Enter – передвигать (отправить) армию
Esc – снять выделение героя / города или выйти

A – активные караваны
D – искать (выкопать) Грааль
E – закончить ход (день)
G – гильдия воров
H – выбрать следующего героя
I – информация по сценарию
K – обзор королевства
L – повтор (запуск)
M – рынок
P – паззл-карта (головоломка)
Q – лог квестов (список заданий)
R – торговать
T – перейти к (следующему) городу
U – подземный / наземный уровень
V – вид сверху (смотреть мир)
W – пробудить армию
Z – усыпить армию

Окно армии

Left ← / **Right** → – выбор героя / существ в армии
Pg Up / Pg Dn – выбор армии
Shift + Pg Up / Pg Dn – прокрутка предметов в рюкзаке
Up ↑ – присоединить гостевую армию
Dn ↓ – присоединить гарнизонную армию
Space – обменять гарнизонную и гостевую армии

Enter – принять, взять, согласиться
C – направить заклинание
D – уволить героя или существ
L – свободное построение
Q – построение каре
S – разделить созданий
T – плотное построение

Окно города

Left ← / **Right** → – выбор героя / существ в армии
Pg Up / Pg Dn – предыдущий / следующий город
Up ↑ – присоединить посетившую армию
Dn ↓ – присоединить гарнизонную армию
Space – обмен армий
Enter – OK (выбрать)

B – покупка постройки
C – набрать существ
H – нанять героя
L – поместья
M – магическая гильдия
S – разделить существ

Окно боя

F5 – выбрать рукопашную
F6 – выбрать движение
F7 – выбрать колдовство
F8 – выбрать стрельбу
A – включение / выключение автобоя
C – направить заклинание

D – защита
O – опции боя
R – отступить (сбежать)
S – сдаться
W – ожидание

Книга заклинаний

Left ← / **Right** → – переворачивать страницы
Pg Up / **Pg Dn** – переход по вкладкам заклинаний
A – приключения
B – благословения
C – бой
D – ударные

I – индекс
L – все заклинания
S – призывание
T – артефакты
U – проклятья

2. Чит-коды (тестирование на технические баги).

Во время игры нажмите **Tab**, введите **код** и **Enter**:
nwcPrometheus – открыть всю карту и убрать туман войны
nwcSphinx – вскрыть Паззл-карту (до этого необходимо посетить хотя бы одного оракула)
nwcAmbrosia – дает +200,000 золота и по +300 каждого остального ресурса
nwcHermes – дает выбранной армии неограниченный запас движения по карте сроком на 1 ход
nwcGoSolo - компьютер играет сам с собой (за вас тоже ходит)
Коды для прокачки героя (герой должен находиться в 1-м слоте выбранной армии)
nwcThoth - повысить уровень героя
nwcAthena - можно выбрать для героя любой навык любого уровня

Добавляет 5 существ в выбранную армию (должен быть свободный слот или слот с теми же существами)
nwcFafnir – черные драконы
Вводится на экране города
nwcCityOfTroy – сделать в городе все постройки
Вводится на экране сражения
nwcAphrodite – превращает выбранного героя в стильного рокера с дубиной (+100 к обоим видам атаки), разъезжающего на мотоцикле (+50 к дальности хода).
Чтобы отменить действие какого-либо чит-кода, надо ввести его повторно (если он действует постоянно).
Меню чит-кодов
nwcImAGod – включить чит-меню,
В свойствах ярлыка, в поле Объект, вставьте nwcImAGod - через пробел, heroes4.exe" nwcImAGod
Чтобы пользоваться, надо перейти в оконный режим. В правой панельке Системного меню и Меню игры тоже появляется несколько строк из этого меню.
Если запустить режим **gosolo**, ИИ будет играть за себя и за вас, а вы только наблюдаете. Это даже не чит, а аналог быстрой битвы, только для хода. Незаменимая вещь для картостроителей, чтобы посмотреть, как ведет себе ИИ. В режиме gosolo ИИ может делать то, чего не смог бы сделать человек в нормальной партии. Чтобы вернуть себе управление, нажмите Esc.

Чит-меню

Автоигра
Свободные ресурсы
Создать артефакт (6 шт.+ предм.)
Создать существ (6 рас)
Получить навык
Повысить уровень
Узнать все заклинания
Неограниченный ход

Выиграть / проиграть бой
Проиграть сценарий
Выиграть сценарий
Сбросить образ карты
Проверка внешних ограничений
Продолжить анимацию
Приостановить анимацию
Отобразить / снять пелену

Дополнительные меню 1:
Свободные ресурсы
Сбросить профиль времени
Проверка внешних ограничений
Дополнительные меню 2:
Узнать все заклинания
Неограниченный ход
Повысить уровень

Для игры в режиме hot-seat.
Запустить новую игру, выбрать сценарий и жать далее. На следующей панели квадратики напротив надписей Компьютер или Игроки – по ним надо щелкать, выбирая игроков. Сценарий должен допускать многопользовательску игру. Первым будет ходить тот, чей цвет в опциях расположен выше (по умолчанию – красный).

3. Подсчет очков за игру.

Сложность игры

Уровень и сложность, %	Новичек (66)	Ученик (100)	Мастер (150)	Магистр (200)	**Чемпион (300)**
Золото	20000	15000	10000	5000	**0**
Дерево и руда	20	15	10	10	**10**
Ценные ресурсы	10	7	5	5	**5**

Сложность (%, но фактически - очки) – зависит от размера карты и уровня сложности игры.

Игра / Карта	Легкий (66%)	Средний (100%)	Жесткий (150%)	Экспертный (200%)	Невозможный (300%)
S	50	100	200	400	750
M	75	125	225	420	700
L	90	150	250	440	650
XL	100	200	300	450	600

Карта (%) – сложность карты, которую выставляет картостроитель. Может составлять 50 / 75 / 100 / 125 / 150 %.
Время (недель) – время прохождения считается по неделям. И 1 день, и 7 дней считаются неделей.
Выигранных битв (побед) – максимум 72 очка. За победу над вражеской армией в зависимости от размера карты и сложности игры начисляется (измеряется с отражением коэффициента).

Игра / Карта	Легкий (**1 / 3**)	Средний (**1 / 2**)	Жесткий (**2 / 3**)	Экспертный (**1 / 1**)	Невозможный (**3 / 2**)
S	60	40	30	20	10
M	45	30	25	15	8
L	30	20	15	10	5
XL	30	20	10	8	3

Бои засчитываются лишь при превосходстве врага по соотношению войск (в XP) на начало боя. Учитываются также соотношение сил, и при победе героя с уровнем ниже минимального очков за бой дают больше.
После загрузки сэйва **обнуляются очки за бои** (только если сэйв не сделан во время последнего победного боя) **и за квесты**. В некоторых версиях игры очки за квесты и бои не обнуляются. В результате при переигрывании последнего дня очки могут изменяться. Возможно это не баг игры, а специально рассчитано так, чтобы получать дополнительный бонус за проведение нескольких боев подряд, без сохранения.
Задания (выполнено) – максимум 96 очков, в зависимости от размера карты соответственно 2 / 4 / 8 / 12 квестов. Квестом является любое событие, выполняемое в квестовом доме. При этом условий может быть несколько (цепочка из нескольких заданий), и квест считается выполненным, когда выполняется вся цепочка.
Уровень войск (ценность) – стоимость оставшихся войск в золоте, без учета ресурсов, максимум 24 очка – в зависимости от размера карты соответственно 24 / 48 / 96 / 192 тыс. золота.
Богатство (золото) – все оставшиеся ресурсы переводятся в золото по цене внешнего рынка, максимум 48 очков – в зависимости от размера карты соответственно 24 / 48 / 96 / 192 тыс. золота.
Исследовано – при 100% открытии территории максимум 12 очков, меньше – очки пропорционально снижаются.

Артефакты (собрано) – максимум 76 очков, оцениваются в зависимости от размера карты: treasure – 10 / 5 / 1 / 0, minor – 20 / 10 / 5 / 3, major – 40 / 20 / 10 / 8, relic – 76 / 45 / 45 / 30 очков.
Лучший герой (уровень) – максимум 76 очков, в зависимости от размера карты соответствует 11 / 17 / 21 / 32 уровню. Считают 10 / 6 / 5 / 3 / 2 (XL с подземельем) очка за уровень. Уровни 3 / 4 / 5 / 6 / 7 и ниже не учитываются.
На первых двух неделях (циклах) за Артефакты и Героя дают 76 очков, потом они возможно снижаются.
Города (захвачено) – максимум 120 очков, в зависимости от размера карты соответственно 4 / 8 / 12 / 12 городов. Учитывается и стартовый город.
Всего (очков) и ранг (существо). **Очки (Points) = Время (Time) + Прочее (Extens)**.
Время – определяется из заданной сложности карты и выбранной сложности игры. При расчете очков учитываются временные циклы, в зависимости от размера карты 1 цикл составляет 1 / 2 / 4 / 6 недель. На 1-м цикле учитывается 100% + бонус 250 очков, на 2-м цикле – 100% + 100 очков, на 3-м цикле – 100% + 50 очков, с 4-го по 8-й цикл – 100% (стабильная площадка на 5 циклов), далее каждый последующий цикл снижается на 5%.
Время = Карта / 100 × (Сложность из таблицы × % цикла + бонус цикла). Напр. 150% / 100 × (750% × 100% + 250) = 1,5 × (750 + 250) = 1500. Максимальное значение **Прочего** = 524. Всего 1500 + 524 = 2024.
Очень большая зависимость очков от сложности карты, которую выставляет картостроитель, что может быть весьма субъективно. Возможно этот параметр предусмотрен для компенсации большого времени на прохождение сложной карты.

Сложность игры / карты	Новичок (50%)	Ученик (100%)	Мастер (200%)	Магистр (400%)	Чемпион (750%)
Карта Новичок (50%)	674	699	749	849	**1024**
Карта Ученик (75%)	749	768	861	**1011**	**1274**
Карта Мастер (100%)	824	874	974	**1174**	**1524**
Карта Магистр (125%)	899	961	**1086**	**1336**	**1774**
Карта Чемпион (150%)	974	**1049**	**1199**	**1499**	**2024**

Макс. очки, которые можно набрать на карте **S**. На картах **M / XL / XL** будет соответственно **1949 / 1874 / 1799**.
Ранг Черный дракон **980 – 993**, Царь-дракон **994 – 2024**, прочие существа ниже рангом.

Ранг существ в очках за игру

Ранг в виде изображения существа, который дают за игру при наборе определенного количества очков. В более ранних версиях игры может быть немного другое соответствие очков рангу существ.

№	Существо	**10**	Морской монстр	**20**	Чемпион	**30**	Крестоносец
1	Царь-дракон	**11**	Костяной дракон	**21**	Вампир	**31**	Единорог
2	Черный дракон	**12**	Ангел	**22**	Циклоп	**32**	Монах
3	Темный чемпион	**13**	Гидра	**23**	Веном	**33**	Улей
4	Бешеный гнашер	**14**	Титан	**24**	Ифрит	**34**	Джинн
5	Катапульта	**15**	Богомол	**25**	Рыцарь-гоблин	**35**	Огр-маг
6	Гаргантюа	**16**	Дьявол	**26**	Нага	**36**	Земляной элементал
7	Колдунья	**17**	Волшебный дракон	**27**	Ледяной демон	**37**	Огненный элементал
8	Драконий голем	**18**	Феникс	**28**	Грифон	**38**	Воздушный элементал
9	Бегемот	**19**	Птица грома	**29**	Кошмар	**39**	Водяной элементал

4. Города (Замки).

Строение	Стоимость постройки							Назначение
Единые для всех городов строения								
Поселковый центр	Построено по умолчанию							Приносит 500 золота в день
Форт	5000	20	20					Требуется для строительства многих зданий
Грааль-структура	Бесплатно							Приносит 3000 золота в день; повышает силу заклинаний на 50% (кроме Заповедника); в некоторых городах может дать дополнительные бонусы
Всего (единые)	31500	92	60		0	5	5	
Специфические строения Academy (Академия)								
Всего (в зависимости от жилищ существ)	50750	12	16				4	Университет, Сокровищница. Грааль дает в магической гильдии 1 ур. заклинания до 5 ур, а также повышает запас манны героев больше нормы
	51000	24	44	5	5	9	**33**	
Asylum (Пристанище)								
Всего	43250	17	17	6	9	3	1	Вихрь манны, Военная академия, Воровское подворье
		41	43	**31**	**38**	7	4	
Haven (Обитель)								
Всего	48750	46	51			4	4	Семинария, Аббатство, Конюшни
		85	84			27	16	
Necropolis (Некрополис)								
Всего	42750	16	40	10	14		8	Преобразователь нежити, Некро-усилитель. Грааль также повышает на 50% навык некромантии
	43000	34	54	24	29	17	12	
Preserve (Заповедник)								
Всего	49000	52	24	9	7	7	6	Портал существ, Радуга, Священная роща. Грааль повышает силу закл. на 25%
		60	40	22	10	18	19	
Сразу после постройки в Портале существ можно нанять доп. существ на 350 XP. Каждый последующий день до-								

бавится 100 XP. Через 3 дня в Портале существ будет 650 XP (хватит на 1 богомола).								
Stronghold (Крепость)								
Всего	50250	32	68			7		Борцовские арены, Ристалище, Гаситель магии, Загон. Грааль дает прирост существ +100%, а в других ваших городах Stronghold + 25%
	50500	56	**92**	18	6	**34**	1	

Магическая Гильдия 1 и 2 уровней дает по 3 закл. школы, 3 и 4 уровни – по 2 закл, 5 уровень – 1 закл. Пристройки дают по 2 закл. 1-3 уровней и по 1 закл. 4-5 уровней. Герой, заглянувший в замок, частично восстанавливает свой запас маны – в завимости от уровня Гильдии соответственно 35 / 50 / 65 / 80 / 100%.
Эффекты от нескольких построек **Грааля** в одинаковых городах не суммируются (кроме прихода золота).
Грааль в городе Силы даёт 25%-бонус не только в других городах Силы, но и во всех других ваших городах.
Самый быстрый и дешевый по отстройке существ 3 и 4 уровня – Некрополис.
В **трансформере нежити** драконы трансформируются не в вампиров, а в костяных драконов.
Усилитель некромантии в начале прокачки может не давать ничего.
В Обзоре королевства не показывается доход от юнитов, находящихся в гарнизонах (герои, крестьяне).

5. Объекты на карте.

Псевдообъемная карта имеет не прямоугольную, а диагональную систему координат. Координаты по оси X идут по диагонали от правого верхнего (координаты **1, 38/39**) к левому нижнему углу (**76, 38/39**), по оси У – от левого верхнего (**38/39, 1**) к правому нижнему углу (**38/39, 76**). При крайних координатах по диагонали 76 / 152 / 228 / 304 фактические размере карты **38 × 38** / **76 × 76** / **114 × 114** / **152 × 152**. **x** **y**. Отсюда и шаг по диагонали – 1 MP, по вертикали / горизонтали – 1,5 MP. Чтобы найти на карте место с определенными координатами, надо первую координату отложить по оси **X** ↙, вторую по оси **У** ↘, после чего провести через них линии, параллельные осям координат. Точка пересечения линий будет искомым местом.
Ресурсы – **G** (золото), **w** (дерево), **o** (руда), **s** (сера), **m** (ртуть), **c** (кристаллы), **g** (самоцветы).
7 объектов (шахт) дают ресурсы ежедневно + дополнительно 8 объектов дают разные ресурсы еженедельно.
Еженедельно – 500 gold или 10 простых / 5 ценных ресурсов, мельницы – 4 - 6 случайных ресурсов / 1000 gold.
Случайные ресурсы – золото – 400 – 800 / древесина, руда – 4 – 8 / ценные ресурсы – 2 – 4.
Костер – случайный ресурс (простой – 6 - 10 / ценный – 3 - 5) + золото 300 - 500.
Сундук с сокровищами – на выбор золото (1000 - 2000) / **опыт** (500 - 1500) или артефакт Treasure (ценный).
Лекарская повозка – 2 - 3 зелья.
Рюкзак – одно зелье или один артефакт Item (предмет).
Скелет – один артефакт Treasure (ценный).
Сундук мага – один артефакт Minor (малый).
Обломки – золото, дерево.
Сундук – 1000 - 2000 золота или артефакт Treasure (ценный).
Жертва кораблекрушения – артефакт Treasure (ценный).
Ценные ресурсы обмениваются на рынке по курсу 1 / 3. В торговом посту (полевом рынке) на карте более выгодный курс – 1 / 2.
Кузница – случайные 4 артефакта Item и 5 зелий.
Таверна – можно нанять любого героя за 2000 через каждые семь дней.
Тюрьма – по умолчанию – случайный герой 1 уровня.
Святилище – восполняет здоровье живым, оживляет мертвых. Находящийся в нем Герой не может быть атакован. Для вывода армии из святилища дважды кликнуть по нему мышкой. В кампании любой герой не переходит в следующий сценарий, если в момент завершения сценария он находился в Святилище.
В Консерватории магии продаются по 2 свитка для закл. 1, 2, 3 и 4 уровня и 1 свиток с закл. 5 уровня. Стоимость свитков: 1 уровень – 250, 2 – 500, 3 – 750, 4 – 1000 и 5 – 1500.
Реликты – закопанные артефакты. В редакторе по умолчанию цвет оракула соответствует артефакту.
Золотой – открывает местоположение Грааля.
Красный – Горящая стрела.
Синий – Кодекс архимага.
Белый – Корона великого мага.
Чёрный – Неуязвимость Нинера.
Зелёный – Лук короля эльфов.
Фиолетовый – Меч богов.
Оранжевый – Кольцо большого отрицания.
Жёлтый – Скарабей.
Сизый – Рунный топор.
Серебряный – Адамантовые латы.
Бронзовый – Адамантовый щит.
Палаток, двусторонних или односторонних порталов может быть до 6 типов (цветов), а оракулов – до 12 типов.
Страж прохода (Хранитель вопроса) требует не пароль, а выполнение какого-либо задания или условия.
Шкатулка Пандоры – все, что угодно. Может содержать какой-либо существенный бонус, но и очень серьёзную охрану.
Хижина провидца – герой может получить задание (квест), но не всегда награда адекватна заданию.
Заброшенную лесопилку ораняют бандиты или волки, лабораторію алхимика – орки или бесы, остальные заброшенные шахты – троглодиты, тролли или гаргульи. Охрана может состоять также из скелетов с приведениями.

Постройка лесопилки или шахты руды стоит 2500 золота, лаборатории алхимика – 5000, золотой шахты – 15000 и по 20 дерева и руды, остальных шахт – 4000 и 10 дерева.

6. Банки (хранилища).

Банки – охраняемые объекты, в которых хранится приз (ресурсы, артефакты) – всего 18 объектов.
Количество охраны и ресурсов зависит от сложности игры и времени взятия объекта. В начале игры приз генерируется случайным образом, в одинаковых банках появляется разное количество охраны, приз также зависит от этого. Сила охраны пропорциональна ценности приза. Через месяц после вскрытия банка в нем снова появляется маленькая охрана. При этом приз сразу становится таким же, как был при первом вскрытии.
Артефакты со временем не меняются, а прибавляются новые. Там, где артефакты никогда не выпадали – они также не выпадут, где иногда выпадали - выпадут почти всегда, где всегда выпадали – их ценность будет значительнее. Предметы и зелья по выпаданию равноценны. Реликты и артефакты из Грядущей Бури по рандому не выпадают никогда*.

Город Драконов	– Черные драконы	- золото, артефакты (0-1* больших и 2* малых).
Схрон	– Воры	- золото.
Мистический сад	– Лепреконы, феи	- золото, кристаллы.
Лесистая лощина	– Тигры, волки	- золото, дерево.
Кладбище	– Зомби	- золото, иногда* артефакт (ценный).
Мавзолей	– Скелеты, привидения, вампиры	- золото, артефакт* (малый, повторно возможно большой).
Гнездо гарпий	– Гарпии	- золото, ртуть.
Тайник бесов	– Бесы (Импы)	- золото, сера.
Грифоново гнездо	– Грифоны	- золото, дерево.
Башня слоновой кости	– Маги	- золото, 3* свитка и 4* пергамента (7 шт).
Башня	– Копейщики, арбалетчики	- золото, 3* зелья, артефакты (2* предмета).
Логово	– Бехолдеры	- золото, зелья, артефакты (1* предмет или зелье и 1* ценный) (2 шт).
Лабиринт	– Минотавры	- самоцветы, артефакты (1-2* ценные).
Пирамида	– Мумии	- золото, артефакты (1* малый, повторно возможно большой, и 2* ценных).
Рудник Красных гномов	– Гномы	- золото, руда.
Руины	– Орки	- золото.
Священный храм	– Монахи	- золото, 2* зелья, 3* свитка и 2* пергамента (7 шт).
Брошенный корабль	– Водяные элементали	- золото, артефакты (0-1* малый, повторно возможно большой, и 1-2* ценных).
Разбитый корабль	– Привидения	- золото, иногда артефакт (ценный).
Пиратские острова	– Пираты	- золото, самоцветы.

Охрана банков растет с такой же скоростью, как охрана жилищ или нейтральные армии.
В утопиях артефакты меняются (или добавляются) при каждом рождении нового нечетного дракона. Т.е. если в утопии изначально было 6 драконов, то смена / добавление артефактов произойдет, когда их станет 7. Если их было 7 - смена произойдет, когда их станет 9.
В других банках иная закономерность. Например в пирамидах артефакты меняются или добавляются, когда кол-во мумий увеличивается кратно 50. Т.е. если мумий было 50, то смена произойдет, когда их станет 100.

7. Передвижение на карте.

Формула для подсчета МР на суше: (Base + ΣММ) x (100% + бонус навыка + бонусы артефактов),
где Base – базовый МР юнита, ΣММ – сумма посещенных модификаторов перемещения.
Формула для подсчета МР на воде: 15 x (100% + бонус навыка + бонусы артефактов) + ММ маяка.
Изначально любой герой имеет 22,5 МР. Это значение не меняется с ростом уровня.
Герои и существа могут увеличивать МР, посещая ММ (отсчет идет не с начала недели, а со дня посещения):

Один из 5 домов	+2 МР на 7 дней, снимает штраф на определенной почве;
Флаг единения	+1 МР на 28 дней;
Конюшни	+5 МР на 7 дней;
Корыто	+7,5 МР на 1 день;
Оазис	+10 МР на 1 день;
Ботинки путешественника	+50% МР;
Перчатки всадника	+25% МР (герой может иметь 2 пары);
Судовой журнал	+50% МР (на море, в описании +25%);
Секстант	+50% МР (на море; герой может иметь 4 секстанта);
Маяк	+10 МР. Маяка достаточно одного.

Скорость передвижения медленных существ 1 – 3 уровня 18 – 19 МР почти у всех городов. Герой с навыком ГМ следопыта и артефактами повышает дальность хода на 150% (в 2,5 раза), после посещения всех повышалок может получить дополнительно 25,5 МР x 2,5 = 63,5 МР.
Дальность хода на суше для героя, посетившего 5 разных ММ – 48 МР, героя с артефактами и ГМ следопыта – 56 МР, все вместе – 120 МР (в армии с медленной балистой – 101 МР).

Дальность хода на море для героя с 2 артефактами и маяком – 40 MP, ГМ морехода – 45 MP, все вместе – 70 MP. С 5-ю артефактами максимальный ход составит 92,5 MP.
На движение по разным территориям тратится больше / меньше MP, чем на движение по траве.
Расход MP для перемещения на 1 клетку: Base x (% территории – Бонус навыка),
где Base – это 1 или 1,5 MP в зависимости от направления хода (прямо или по диагонали).
На карте за счет ромбических клеток движение по диагонали – 1 MP, а по вертикали или горизонтали – 1,5 MP.

Территория	Трата MP	Родная для	Относительно
Мосты, дорога каменная или булыжная	**75%**		1,33
Трава сухая или зеленая	100%	Life & Nature – 100%	1
Грубые или выжженные скалы	125%	Might – 100%	0,8
Лава холодная или горячая	125%	Death – 100%	0,8
Лед и снег	175%	Order – 125%	0,57 (0,8)
Болото мелкое или глубокое	**200**%	Chaos – 150%	0,5 (0,67)
Вода мелкая или глубокая	100%	Ship – 100%	1
Водная река	150%	Ship – 100%	0,67
Дорога грунтовая, Земля, Подземелье, Мох	100%		1
Магический сад, Магическая равнина	100%		1
Очарованные камни, Луг жизни	100%		1
Проклятая и Выжженная земля, Поле славы	125%		0,8
Ледяная река	150%		0,67
Песок прибрежный или пустыня	150%		0,67
Лавовая река	Движение невозможно		0

Ботинки исследователя – снимают штраф на любых территориях, кроме Проклятой, Выжженной земли и Поля славы. Еще 5 типов обуви снимают штраф только на определенных территориях (ледяная река – это не лед).
Шляпа моряка – позволяет сходить с корабля и садиться в него без потери хода. Для этого нужно:
– разделить армию перед посадкой, а не при посадке;
– грузить армию на пустой корабль, предварительно высадив с него других юнитов;
– выгружать армию с корабля целиком, после чего разделить на земле (и часть возвратить на корабль).
Проценты от Дорог считаются только тогда, когда армия идет по дороге.
Можно ходить по воде, если ее ширина до 1 кл, и плавать на корабле, если ширина воды больше 1 кл.
Родной территория считается только тогда, когда она родная для всех юнитов в армии. У героя без существ нет родной территории. Самое медленное существо без бонусов пройдет по болоту только 6,5 MP.
На отсоединение от армии или на присоединение к ней тратится столько же, сколько и на перемещение в этом направлении. То же самое с артефактом Шляпа моряка и кораблем. Сбор ресурсов, захват и посещение шахт, городов и прочее считается как обычный ход на одну клетку (с учетом направления).

8. Существа (монстры).

Всего 67 существ – 56 обитают в городах и 11 бесхозных. В первом и втором дополнениях – соответственно 4 и 3 новых существа. Всех, кроме Русалок, Морских монстров и Мегадраконов, можно нанимать в жилищах на карте. Среди них 4 механизма, 5 элементалей и 7 существ нежити, остальные – живые.
Скорость роста нейтральных армий. Прирост отрядов нейтралов, если он разрешен, составляет примерно 10% в неделю к текущему количеству для каждого слота. Если есть несколько слотов с одинаковыми существами, прирост всё равно считается для каждого слота отдельно. Увеличение отряда в 1,5 раза происходит примерно на 30-й день, в 2 раза – на 51-й день. Но если в слоте 1 существо, прироста не будет. После того, как слот достигнет 10 недельных приростов этих существ, у него будет обычный недельный прирост. Такой же прирост у внутренней охраны банков и жилищ. Начальное число существ в отряде зависит от уровня сложности игры. На уровне Грандмастер он составит 300% по сравнению с уровнем Ученик. Прирост не зависит от уровня сложности.
Возможность двигаться для нейтралов определяется из двух условий – выбором подвижности перед игрой и настройками передвижения, заложенными при создании карты. Если выбраны неподвижные стражи, а в настройке существа было задано перемещение, оно все равно будет двигаться в заданном радиусе, когда получит ход. Если выбраны подвижные стражи, то все неподвижные существа получают возможность двигаться в желтой зоне контроля, в пределах которой они могут напасть на врага.

Размер существ.

Герои и большинство существ имеют размер 4 x 4 фута. Существа с другими размерами указаны в таблице.

7 x 7	Баллиста, катапульта, драконий голем, морской монстр, волшебный, костяной, гидра, черный и мегадракон
6 x 6	Чемпион, ангел, нага, титан, кентавр, бегемот, птица грома, веном, темный чемпион, единорог, грифон, феникс, богомол, земляной и огненный элементаль
5 x 5	Крестоносец, орк, кошмар, кочевник, огр-маг, цербер, дьявол, тигр, улей, гаргантюа, воздушный и водяной элементаль
3 x 3	Гном, хобит, джин, ифрит, зомби, привидение, фея, лепрекон

9. Количество существ в армии.

Кол-во	Название	Перевод Буки	Варианты переводов
1 – 4	Few	**Мало**	Мало, немного, несколько
5 – 9	Several	**Немного**	Несколько, некоторые
10 – 19	Band	**Группа**	Отряд, группа, банда, шайка, стая, стадо

20 – 49	Dozens	**Дюжины**	Дюжины, множество, масса
50 – 99	Scores	**Десятки**	Множество, счет
100 – 249	Company	**Свора**	Общество, компания, группа
250 – 499	Hundreds	**Сотни**	Сотня, масса, множество
500 – 999	Host	**Много**	Масса, куча, толпа, войско, тьма
1000 – 2499	Legion	**Полчища**	Легион, тьма (множество)
2500+	Thousands	**Тысячи**	Тысячи, множество, масса

Случайные существа на карте

13-20	Кентавры	11-16	Золотые големы	7-10	Вампиры	2-3	Цари драконов
22-33	Волки	11-17	Медузы		Циклопы	3-4	Черные драконы
24-37	Зомби		Минотавры	7-11	Ядовитые твари	3-5	Чемпионы Тьмы
	Орки		Тролли	9-13	Ифриты	4-7	Катапульты
27-41	Арбалетчики		Белые тигры	9-14	Ледяные демоны		Гаргантюа
31-46	Гномы		Кочевники		Наги		Бешеные гнашеры
	Троглодиты	12-18	Бехолдеры		Рыцари-гоблины	5-7	Колдуньи
	Берсерки	14-21	Баллисты		Грифоны	6-9	Ангелы
35-53	Сквайры		Церберы	10-15	Кошмары		Костяные драконы
	Полурослики		Эльфы	12-18	Крестоносцы		Дьяволы
	Пираты	15-23	Мумии		Единороги		Драконьи големы
	Феи		Сатиры	13-20	Монахи		Титаны
	Лепреконы		Гарпии	14-21	Джинны		Гидры
41-62	Скелеты	16-23	Русалки		Ульи		Фениксы
	Разбойники	16-24	Горгульи	14-22	Огры маги		Волшебные драконы
49-74	Бесы		Маги	19-28	Земные элементали		Богомолы
62-93	Крестьяне	17-26	Копейщики	19-29	Огненные элементали		Чудища
		18-28	Призраки	20-30	Воздушные элементали		Морские монстры
					Водяные элементали	9-14	Громовые птицы
						12-18	Чемпионы

Количество существ зависит от сложности игры (66 / 100 / 150 / 200 / 300 %), а также от диапазона установленной силы, выраженной в крестьянах. Если случайный отряд состоит из двух слотов разных существ, не стоит надеяться, что каждый из слотов будет вдвое меньше.
В случае объявления месяца какого-либо существа они выбираются только из сил (рас), задействованных в игре, и могут быть любого уровня, вплоть до 4-го. Они появляются на местах уничтоженных стражей. Однако если местность под стражем была покрыта, к примеру, растительностью (травой), существа на ней не появятся.

10. Охрана жилищ.

Число слотов охраны 2 – 4 уровня такое же, как и у врага, но не более 3 или 4 (в зависимости от типа существ), так как охранники всегда строятся только в одну линию. Смена флага захваченного ранее жилища – без боя. После захвата жилища прирост составляет 50% городского (100% прирост за 2 недели). В жилищах 4 уровня новое существо появляется обычно на 7 день, а черный дракон – на 14 день. Прирост птиц грома – 1,5 в неделю, кавалеристов – 2 в неделю. Отсчет начинается со дня захвата жилища.

50 / 100 / 150 / 200 / 300 %	в зависимости от уровня сложности игры
2 / 3 / 4 / 6 / 9	Бехолдеры, медузы, тролли, минотавры, големы, тигры, кочевники
2 / 4 / 6 / 8 / 12	Баллисты, маги, эльфы, сатиры, мумии, церберы, гаргули, гарпии
3 / 5 / 7 / 10 / 15	Копейщики, привидения
2 / 4 / 6 / 8 / 12	Вампиры, ядовитые твари, циклопы
3 / 5 / 7 / 10 / 15	Кошмары, ифриты, наги, грифоны, ледяные демоны
4 / 6 / 9 / 12 / 18	Крестоносцы, единороги
4 / 7 / 10 / 14 / 21	Монахи, джины, ульи, огры
5 / 10 / 15 / 20 / 30	Водяные, земляные, огненные, воздушные элементали
1 / 2 / 3 / 4 / 6	**Черные драконы**
2 / 3 / 4 / 6 / 9	Гидры, титаны, драконьи големы, ангелы, волшебные драконы, фениксы, богомолы, дьяволы, костяные драконы, бегемоты
3 / 5 / 7 / 10 / 15	Чемпионы, птицы грома

Стоимость выкупа недельного прироста существ 1 – 3 уровней в городе

Порядок – 5590 – 5850 золота
Хаос – 5584 – 5844
Жизнь – 5638 – 5708
Смерть – 5591 – 5661
Природа – 5566 – 5626, в портале дополнительно 2400 – 3375
Сила – 3720 – 3890, с загоном – 5580 – 5835

11. Общие способности существ.

13 существ накладывают заклинания, 16 – стреляют; 17 – обладают различным врожденным сопротивлением, 12 существ имеют различные врожденные эффекты; 13 существ накладывают или имеют шанс наложить на врага заклинание (эффект) при нанесении урона в бою; 18 существ летают и 2 телепортируются.
FR – сопротивление магии огня 100%, урон от атак огнем 50%, юнит не получает урон, являясь 2-й целью.
CR – сопротивление магии холода 100%, урон от атак холодом 50%.
Оберег (Ward) – дает +50% защиты от магии Школы, +50% MD и RD при отражении атак юнитов Школы.
На нежить и механизмы не действует мораль, а также заклинания и специальные навыки, действующие на живых. На элементалей мораль действует.
Урон при стрельбе снижается в 2 раза, если цель находится на расстоянии св. 40 кл.
Короткий выстрел – урон снижается в 2 раза уже на расстоянии св. 20 кл., а на расстоянии св. 40 кл. – еще в 2 раза. Длинный выстрел – его сила не зависит от расстояния до цели.
Различные препятствия на поле боя – стены замка, растения, камни и т.п. – также снижают урон при стрельбе в 2 раза. Некоторые юниты не имеют штрафа при стрельбе через препятствия или крепостные стены.
В рукопашной стрелки наносят урон в 2 раза меньше, но некоторые не имеют штрафа в рукопашной.
Последний выстрел стрелков, не имеющих штрафа в рукопашной, всегда наносит полный урон, независимо от расстояния и препятствий.
Атака по площади позволяет поразить несколько целей (даже своих), которые хотя бы частично попали в зону поражения, в том числе находящихся вне линии огня (недоступные для прямой атаки).
Свойство первого удара позволяет юниту наносить врагу удар (в ближнем бою) первым, независимо от того, нападает он или защищается, и только после этого получать ответный удар.
Первый удар не работает, если у врага тоже есть это свойство или свойство Игнорировать первый удар (снимает право первого удара врага, но свое право – если есть – действует).
При двойном ударе или выстреле второй удар следует после ответа врага на первый.
Если герой с рукопашным боем 5-го уровня первым ударом заморозит врага, второй удар он не наносит. Если он бъет уже замороженного врага, то наносит только 1 удар.

12. Боевые способности.

Стрелки

У Катапульты и Баллисты нет штрафа расстояния и препятствий, в т.ч. стен, у Арбалетчиков – только расстояния.
У Орков и Кентавров короткий выстрел и нет штрафа в рукопашной.
Медузы, Титаны и Гаргантюа также не имеют штрафа в рукопашной.
Полурослики наносят двойной урон существам 4 уровня.
У Медуз бесконечный запас стрел.
У Эльфов двойной выстрел, первый выстрел идет до получения ответа.
Циклопы бьют по площади 11x11 без ответа. Катапульта бьет по площади 17x17, огнем. Гаргантюа бьют по площади 11x11, двойной выстрел.
Урон в стрелковом бою из-за дистанции и препятствий может снижаться для Орков и Кентавров в 8 раз, для других стрелков – в 4 раза.

Рукопашники

Дьяволы и Злые колдуньи телепортируются в любую точку поля боя.
Каждый Крестьянин ежедневно приносит 1 золотой.
Бандиты имеют навык Скрытность продвинутого уровня – невидим на соседней клетке для существ 1 ур. и героев без навыка разведки, невидим на расстоянии (в зоне контроля) для существ 2 ур. и героев с базовой разведкой.
Пираты – в боях на море атака и защита повышаются на 50%, скорость S и перемещение MB – на 2 (6 кл.).
Минотавры с вероятностью 30% могут блокировать удар и не понести урона.
Чемпионы и Темные чемпионы – урон повышается на 2,15% (15 / 7) за каждую клетку разгона.
Берсерки и Бешеные гнашеры неуправляемы в бою – каждый ход они сами идут к ближайшему врагу. При осаде замка, пока внутри нет врага, Берсерки-защитники находятся в состоянии Защиты. На берсерков не действуют заклинания и эффекты группы Страха.
Морские монстры – после нанесения урона каждый может с вероятностью 10% поглотить 1 любой юнит врага. Кол-во проглоченных не может превышать 10% от текущего кол-ва Монстров в отряде. Проглоченные юниты после боя не восстанавливаются (вампиризмом, воскрешением и т.п.).
У Зомби повышенное здоровье.
Бегемоты (Чудища) наносят повышенный урон.
Грифоны отвечают на все атаки.
Черные драконы и Фениксы могут атаковать огнем сразу несколько целей. Зона поражения – равнобедренный треугольник с основанием и высотой по 12 кл. Цель (и враги, и свои) получает урон, если попала в зону поражения хотя бы частично.
Мегадракон пускает огонь не треугольником, а веером.
Номады, Белые тигры, Богомолы, Драконьи големы, Чемпионы имеют право первого удара.
Копейщики, Драконьи големы и Рыцари гоблины игнорируют первый удар.
Волки, Берсерки и Крестоносцы бьют дважды, второй удар – после ответа на первый.
Копейщики бьют на 6 клеток, без ответа. Но от вражеского копейщика или алебарды стражника, а также в ближнем бою ответ будет.
Гарпии бьют без ответа и возвращаются на место вылета.
Церберы бьют без ответа до 3 целей перед собой.
Гидры бьют без ответа все цели вокруг себя.
Костяные драконы бьют живых без ответа за счет Страха.

Феи, Наги, Вампиры также бьют без ответа.

13. Магические способности.

Существа, творящие заклинания, имеют собственную магическую книгу и запас маны.

Маг – 16 SP, урон 4,8 HP; на выбор (Марево, Волшебный кулак, Проклятье, Яд, Проднять скелетов). 1 маг может нанести урона 38 HP, отравить до 19 HP или поднять 13 скелетов.

Джин – 24 SP, урон 18 HP; на выбор (Трусость – на 3 хода, Создать иллюзию, Ледяная стрела, Замедление, Рвение, Песня мира). 1 джинн может нанести урона или создать иллюзий 144 HP.

Волшебный дракон – 40SP, урон 65,8 HP и 37,6 HP; на выбор (Замешательство, Огненный круг, Огненный шар, Молния). 1 дракон может нанести урона молнией 526 HP, а шаром или кругом – до 602 HP.

Водяной элемент – 24 SP, урон 11,6 HP; на выбор (Ледяная стрела, Слабость, Усталость, Зыбучие пески полоса 22 кл.). 1 ВЭЛ может нанести 93 HP урона.

Злая колдунья – 50 SP, имплозия 90 HP, изгнание 110 HP; на выбор (Изгнание, Общее замедление, Общ ая отмена чар, Удушение). 1 Колдунья может нанести 540 HP урона. Любой слот колдуний может изгнать 1100 HP призванных существ.

Ангел – Воскрешение (ур. 5; 20 SP – воскрешает 92HP убитых). Ангелы воскрешают до 40% своего количества, т.е. остаток HP в слоте для самовосстановления – не менее 71%. Если в слоте ранено толстое существо, и при воскрешении порог его здоровья не преодолен, то и воскрешения не получится. Поэтому раненое существо нужно предварительно подлечить.

Дьявол – Призвать Ледяного демона (ур. 4; 8 SP).

Кошмар – Террор (уровень 2; 6 SP – на живых, на 2 хода).

Лепрекон – Удача (3 SP).

Сатир – Рвение (6 SP).

Феникс – Возрождение (ур. 5; 12 SP – 55HP, т.е. 20%). После уничтожения всего слота срабатывает автоматически, если у отряда достаточно SP; сила заклинания не уменьшается с уменьшением количества существ. Можно использовать заклинание в случае получения в бою частичного урона. Грааль повышает возрождение с 20% до 30%.

Огр-маг – Жажда крови (6 SP).

Темный чемпион – Террор (ур. 2, 18 SP – на живых, на 2 хода).

Бес – каждый ход ворует 2 ед. маны у магических юнитов врага и отдает ближайшему своему магу. Чтобы украсть ману бес должен видеть вражеского мага.

14. Врожденные сопротивления и эффекты.

Существа с врожденным сопротивлением

Монахи, Крестоносцы – Оберег смерти (WD).

Дьяволы – Оберег жизни (WL).

Титаны – Оберег хаоса (WC).

Ледяные демоны, Водяные элементали – Сопротивление холоду (CR).

Огненные элементали – Невосприимчив к заморозке*. Сопротивление огню (FR) снижает наносимый огненными элементалями урон.

Ифриты, Фениксы, Огненные элементали – Сопротивление огню (FR). Армагеддон на Ифрита действует.

Черные драконы, Бешеные Гнашеры – Иммунитет к магии (Immune To Magic).

Гномы, Земляные элементали, Рыцари Гоблины, Мегадракон – 50% сопротивление магии (MR)

Золотые големы – 75% сопротивление магии (MR)

Троглодиты – Иммунитет к ослеплению, окаменению (Blind, Stone Gaze).

Существа с врожденными эффектами

Волшебные драконы, Злые колдуньи – Магическое зеркало (Magic Mirror). Зеркало не отражает заклинания, если его не на кого наложить.

Ифриты – Огненный щит (Fire Shield) – 25% урона, не зависит от MR.

Ледяные демоны – Холодящая атака (Freezing Att.). Шанс 30% заморозить на 2 хода.

Призраки, Воздушные элементали – Без субстанции (Insubstantial). Нельзя связать. Удвоенная защита.

Тролли, Темные чемпионы – Регенерация (Regeneration). Тролль 50HP, Чемпион 25%.

Скелеты, Костяные драконы – Стрелковая защита (Skeletal).

Гаргули, Рыцари гоблины – Каменная кожа (Stone Skin).

Существа, накладывающие заклинание или эффект на врага при нанесении урона в бою.

Сквайры – Оглушение (Stun) – на живых, не зависит от MR (физический эффект), вероятность = (% нанесенного отряду урона – 5%). Оглушенный не отвечает на атаки и в течение 1 хода не может ничего сделать.

Призраки – Старение (Aging) – на живых (–25% A, –20% D, –50% S и MP).

Мумии – Проклятье (Curse).

Вампиры – Потеря жизни (Life Draining) – на живых, 50% урона забирает на восстановление.

Веномы – Яд, атака ядом (Poison) – на живых (+25% дополнительный урон).

Костяные драконы – Паника (Fear) – на живых, зависит от MR. При страхе (панике) удар без ответа.

Единороги – Слепота (Blinding) – кроме нежити. Шанс 30% ослепить на 3 хода.

Осиные ульи – Слабость (Weakness).

Богомолы – Связывание (Binding) – кроме Призраков и Воздушных элементалей, не зависит от MR (физический эффект). Ответная атака связанного снижается вдвое.

Русалки – Гипноз (Hypnotize) – на живых, зависит от MR, шанс на 3 хода.

Птицы грома – Молния (Lightning Attack) – дополнительный урон 30HP.

Бехолдер (Злой глаз) – без книги; при атаке автоматически накладывается случайное из 9 негативных заклинаний Порядка, Хаоса или Смерти (Трусость, Забывчивость, Неудача, Проклятье, Слабость, Отмена чар, Усталость, Ослабляющий луч, Печаль). Заклинание накладывается при каждом выстреле, и, кроме всего прочего, атаку и защиту вражеского юнита можно ослабить в 2,72 – 5,86 раз.

Медузы – Окаменение (Stone Gaze) – на живых. При атаке каждая медуза может окаменить врага с вероятностью 25 / 10 / 5 / 2% соответственно для существ 1 / 2 / 3 / 4-го уровня. При этом минимально необходимое количество медуз в отряде для возможности окаменения – соответственно 2 / 5 / 10 / 25. При меньшем количестве медуз окаменение не произойдет. Шанс окаменить одно существо для такого отряда 43 – 39 %.

На вероятность окаменения и на минимальное кол-во медуз в отряде влияет магическое сопротивление цели MR. При 30% MR цели медуз потребуется на 42% больше, при 50% – вдвое больше. Если цель защищена Оберегом смерти, кольцо малого отрицания не снимает эффект от оберега.

Минимальное количество медуз в отряде, необходимое для возможности окаменения героя, составляет (H + 10) × (1 + MR / 100%) с шансом окаменения (5 / (H + 10)) × (100% – MR), где H – текущий уровень героя. Фактически медуз требуется чуть больше расчетного кол-ва. Вначале шанс окаменения у них меньше расчетного, но с увеличением кол-ва медуз шанс приближается к 100% даже при неполном MR.

Для окаменения героя 1 / 10 / 20 / 30 уровня без MR потребуется не менее 12 / 20 / 32 / 42 медуз. Для варвара 1 уровня с MR 30% потребуется не менее 17 медуз.

По упрощенному расчету отряд медуз может окаменить всреднем примерно 0,5 × (кол-во медуз в отряде / минимально необходимое кол-во медуз) существ соответствующего уровня.

Можно также пользоваться эмпирической зависимостью – если отряд медуз может убить за удар одно существо (или имеет шанс нанести существу не менее 50% урона), большой шанс окаменить еще одно.

Вероятность уменьшается с ростом уровня существ или героев врага. Она не зависит от штрафа расстояний, препятствий и разброса урона, а также от дополнительных физических защит.

15. Сравнение юнитов в рукопашном бою.

В общем случае для сравнения юнитов по силе атаки берется соотношение их параметров (урон × MA) или (урон × RA), в зависимости от вида атаки. Для сравнения по силе защиты – соответственно (HP × MD) или (HP × RD). Показана максимальная атака, которую может выдержать 1 высокоуровневое существо или герой от случайных существ на карте. Урон определяется для рукопашной атаки, без влияния навыков, артефактов, морали, удачи и магии. Урон, наносимый случайными существами, максимальный, а наносимый героем или высокоуровневым существом – минимальный. В качестве случайных существ взяты наиболее сильные существа 1 уровня. Берсерки в длительном бою слабее кентавров, но имеют более мощную атаку за счет двойного удара. Количество случайных существ может незначительно отличаться (максимум на 1 – 2 ед.) за счет округления расчетов. Для продолжительного боя, рассчитанного на уничтожение врага, количество случайных существ может быть в несколько раз меньше.

Юнит	Кентавры	Берсерки	Для продолжительного боя	Примечание
Герой 1 уровня	20	14	4 – 5 кентавров	Без навыка боя
Герой 1 уровня	120	83	13	С навыком боя 5 уровня (ГМ)
Грифон	36	26	9	
Ифрит	36	26 (29)	9	Действует огненный щит
Вампир	45	32 (41)	32	Действует вампиризм
Рыцарь-гоблин	62	44	12	
Чемпион	78	56	23	Без учета разгона
Птица грома	102	74	30	
Волшебный дракон	127	90	23 (35)	Без применения магии
Дьявол	138	100	36	Без призывания ледяного демона
Богомол	148 (291)	107 (206)	43 (59)	Сниж. атаки вдвое при связывании
Феникс	154	111	40 (44)	Без учета возрождения
Драконий голем	155	112	45	
Ангел	156	113	40	
Темный чемпион	160	115	54	Без учета разгона, с регенер. 50HP
Костяной дракон	165	119	59	Страх на берсерков не действует
Черный дракон	320	230	78	
			8 крестоносцев	
			6 кошмаров	
			5 наг	
			5 ифритов	Действ. защита от огня и огнен. щит
			5 рыцарей гоблинов	
			3 вампира	Действует вампиризм

16. Герои.

Город	Доступные классы героев			
Жизнь	**Рыцарь**	Тактика, Защита	Стрелок	Лорд
	Священник	Магия жизни, Целительство	Друид	Маг
Смерть	**Рыцарь смерти**	Тактика, Атака	Вор	Лорд
	Некромант	Магия смерти, Оккультизм	Чародей	Маг

Порядок	**Лорд**	Благородство, Казначей (Поместья)	Рыцарь	Рыцарь смерти
	Маг	Магия порядка, Чародейство	Священник	Некромант
Хаос	**Вор**	Разведка, Скрытность	Стрелок	Рыцарь смерти
	Чародей	Магия хаоса, Заклинатель	Друид	Некромант
Природа	**Стрелок**	Ратное дело, Стрелковый бой	Вор	Рыцарь
	Друид	Магия природы, Знахарство	Чародей	Священник
Сила	**Варвар**	Ратное дело, Рукопашный бой, Устойчивость к магии	Стрелок, Лорд, Вор, Рыцарь, Рыцарь смерти	

Всего 9 первичных навыков и к каждому по 3 вторичных навыка 1 – 5 уровня (Basic, Advanced, Expert, Master, Grandmaster).
Группа Тактика (Tactics) дает бонусы только существам армии героя, но не ему самому или другим героям.
Группа Бой (Combat) усиливает боевые характеристики только героя, но не его армии.
Группа Разведка (Scouting) дает разведку, скрытность (только для самого героя), дальность хода по карте и мореходные навыки (для всей армии).
Группа Благородство (Nobility) увеличивает прирост ресурсов и существ в одном городе.
Остальные группы навыков – магические, определяют доступность и эффект закл. 5 школ: Жизни, Смерти, Порядка, Хаоса и Природы. Первичный навык Магии позволяет получить закл. соответствующего уровня одной из школ. При получении этого навыка автоматически дается 1 закл. 1 ур.
Из вторичных навыков 1-й отвечает за запас маны героя (SP) и ее восстанление, 2-й повышает эффект заклинаний данной школы, 3-й повышает эффект навыка, чаще не связанного с магией, не требует заклинаний и маны.

Первичный навык и связанные с ним вторичные навыки

Тактика	Атака, Защита, Лидерство
Ратное дело	Рукопашный бой, Стрелковый бой, Сопротивление магии
Разведка	Следопыт, Мореход, Скрытность
Благородство	Казначей, Горняк, Дипломат
Жизнь	Целительство, Мистицизм, Воскрешение
Смерть	Оккультизм, Демонология, Некромантия
Порядок	Чародейство, Колдовство, Шарм
Хаос	Заклинатель, Пиромансия, Ворожба
Природа	Знахарство, Медитация, Призывание

Если в армии 2 героя с навыкои **Воскрешения**, **Некромантии**, а также **Шарма** или **Дипломатии**, срабатывает только один, наибольший уровень навыка, при равных уровнях – у героя, который стоит первым, независимо от уровня героя.
Шарм не действует на Нежить, Элементалей и Механизмы, **Шарм** и **Дипломатия** – также на Русалок и Морских монстров. Эти навыки также снижают стоимость откупа при сдаче.
Дипломатия или **Шарм** позволяют из слабых нейтральных армий нанять тех существ, которые недоступны для своей расы. Это имеет смысл для существ с магической книжкой, которые полезны и в малом количестве.
Если на карте у игрока 8 армий, в случае присоединения существ за счет **Шарма** или **Дипломатии** существа, которым нет места в армии, исчезнут. Всплывающей подсказки об этом нет.
Шарм, Дипломатия и **Призывание** могут быть полезны для быстрого прохождения, но насобирать приличную армию таким образом не получится и против сильных армий врага они бесполезны.
Если герой с навыком **Скрытность** может находиться на соседней клетке с чужой армией, он получает опыт, равный 25% от суммарного опыта этой армии (цена героя = (уровень+1) x 100).
Усиление армии (атаки и защиты) от совокупности трех **Тактических** навыков 1 / 2 / 3 / 4 / 5 ур. – в 1,3 / 1,66 / 2,09 / 2,59 / 3,18 раз.
Для героя с навыком **Казначей** процент прибавки золота идет за каждый уровень свыше первого. Так же считается процент прибавки подъема нежити для **Некромантии** и перевербовки для **Шарма** и **Дипломатии**.

17. Пополнение армии.

Некромантия.
Количество поднимаемой нежити зависит от уровня навыка некромантии, уровня героя, артефакта и усилителей некромантии в Некрополисе.
Количество призываемых существ в зависимости от уровня героя

Ур. героя	нежить	Нормальный подъем		1 ур.	10 ур.	20 ур.	40 ур.	70 ур.
Некро 1 ур.	Скелеты	2 ур.	7	7	–	–	–	–
Некро 2 ур.	Скелеты	3 ур.	16	13	25	39	65	–
Некро 3 ур.	Призраки	5 ур.	5	4	7	11	18	–
Некро 4 ур.	Призраки	6 ур.	7	5	9	14	24	–
Некро 5 ур.	Вампиры	10 ур.	2	1	2	3	5	8

Нормальный уровень – необходимый для получения навыка за счет опыта (а не на повышалках навыков).
При остатке XP менее 50% XP существа подъема не будет, свыше 50% – будет еще 1 существо.
2 вампира поднимаются при переходе героя на 7-й уровень, 3 – при переходе на 17-й.
Амулет некроманта повышает навык некромантии на 10%, а в случае отсутствия у героя этого навыка действует как навык некромантии 1-го уровня. Однако если герой получает навык некромантии (1 уровня), бонус амулета перестает действовать. Усилитель некромантии также не дает ничего. Т.е. в начале прокачки героя-некроманта и Усилитель, и Амулет бесполезны.

Бонусы от Усилителя и Амулета начинают действовать после того, как подъем нежити достигнет определенного уровня. Это 35 скелетов (210 XP), 8 призраков (264 XP) или 2 вампира (410 XP). Для 4-го уровня некромантии бонус начнет действовать после получения героем 9 уровня. Однако может быть и так, что бонусов от Усилителя некромантии и Амулета некроманта по непонятным причинам не будет вообще – **баг***. Бонус Грааля действует.

Шарм и Дипломатия.

Дипломатия срабатывает в том случае, если раса существ в армии врага соседняя с юнитами вашей армии (Сила является соседней со всеми расам), стоимость присоединения – 50% цены существ в городе.

Для того, чтобы навыки сработали, суммарная стоимость армии в очках опыта (XP) должна быть минимум в **3** раза больше стоимости армии врага. Опыт героя = (уровень+1) × 100XP тоже учитывается. Базовая стоимость героя 1 уровня – 200 XP. Могилка героя при расчёте опыта тоже учитывается. Дипломатия присоединяет вдвое больше существ, чем Шарм, или требует для этого армию вдвое слабее.

Ожерелье очарования позволяет привлечь 5% нейтральной армии (каждое 20-е существо).

Медаль дипломата позволяет перекупить 10% более слабой армии врага (каждое 10-е существо).

Герой 1-го уровня с базовым Шармом может привлечь до 9 фей (из вражеской армии до 57 фей). Для этого в армии героя должно быть не менее 1200XP (200XP сам герой). Можно также привлечь 1 гарпию или 1 сатира (из 10). А вот чтобы привлечь 1 бехолдера (из 8), нужен уже герой 2-го уровня.

Для присоединения 1 джина (из 4) достаточно дипломатии 1 уровня и армии с 1260XP. Шарм же нужен 2 уровня (7 джинов против армии 2200XP), или герой 9 уровня с 1 уровнем шарма (армия с героем 2200XP).

Чтобы привлечь 1 ангела (из 3), нужен герой 12 уровня с ГМ Шарма и армией 5600XP. Тут лучше Дипломатия.

Призывание.

Для героя с навыком Призывания тип призываемого существа определяется случайным образом. Призывание высокого уровня может призывать существ и более низкого уровня. Одинаковые существа, призываемые несколькими друидами в одной армии, суммируются.

Призывание 1 / 2 уровня дает в неделю 10 / 20 Фей, 3 / 4 уровня – 4 / 5 Тигров, 5 уровня – 4 (4,5) Элементаля.

Класс Призывающий (Природа + Жизнь) добавляет 20XP, Цепочка друида – 10 XP в день.

Призывающий с ГМ призывания и артефактом (герой 12 уровня) в неделю может пополнять армию на 560XP, что составит 80 Фей, 13 Эльфов, 10 Тигров или 7 (7,5) Элементалей.

Такое пополнение сопоставимо с набором существ из жилищ, однако с учетом их низкого уровня в качестве основной ударной силы они не годятся.

18. Характеристики героя.

Начальные параметры

	Damage	урон	16 – 24
	Hit Points (HP)	здоровье	100
	MA	атака в рукопашной	10
	RA	атака при стрельбе	0
	MD	защита в рукопашной	10
	RD	защита от обстрела	10
	Movement (MP)	дальность передвижения на карте	22,5
	Speed (S)	скорость или инициатива хода	6
	Movement (MB)	дальность передвижения в бою	**8** (24 кл.)
	Spell Points (SP)	запас манны	10
	Shots	стрелы	0
	Morale	мораль	+1
	Luck	удача	0
	Experience Points (XP)	накопленный опыт	0

При переходе на новый уровень автоматически растут только две характеристики – **Урон** и **Здоровье**, рост не зависит от класса героя и составляет +10 HP здоровья и +(1-2) к нижн. пределу и +(2-3) к верх. пределу урона.

На **Скорость**, **Мораль** и **Удачу** рост уровня не влияет. Рост остальных параметров зависит от того, какие навыки выбраны при переходе на следующий уровень.

Дальность передвижения (**MP**) повышается только с ростом навыков Следопыт и Мореход (на воде).

Защита (**MD** и **RD**) зависит от навыка Боя, **MA** определяется навыком Рукопашная, **RA** – навыком Стрельба.

Рост варвара – до 18 ур. Дальше при повышении уровня растут только здоровье (+10 HP) и урон (на 1 – 3 ед.). Атака и Защита, а также скорость (**S**) и передвижение в бою (**MB**) с ростом уровня героя не меняются.

Рост мага – до 19 ур. Запас маны (**SP**) определяет один вторичный навык в каждой из школ магии. Сила заклинаний зависит от другого навыка школы магии; кроме того, она медленно растет с ростом общего уровня героя.

Восстановить запас маны можно посетив волшебный колодец (35%), фонтан магии (50%), чародейский пруд (65%), озеро алых лебедей (80%) или волшебный ручей (100%) 1 раз в день для каждого героя. Вихрь магической энергии полностью восстанавливает и удваивает ману, но восстанавливает свои свойства только через 7 дней. Лучшее средство – остаться на ночь в городе с магической гильдией.

Предельный уровень героя, выставляемый в редакторе, – 40, в игре он может подняться до 70.

19. Классы героев.

№	Класс	Бонус	Вероятность получения навыков
1	Полководец	**Все отряды** +2 к морали	Тактика + Благородство
2	Фельдмаршал	**Все отряды** +10% к атаке	Тактика + Разведка
3	Генерал	**Все отряды** +1 к морали	Тактика + Бой
4	Оберегатель	**Все отряды** +10% к защите	Тактика + Магия природы
5	Крестоносец	У героя всегда макс. мораль	Магия жизни + Тактика
6	Паладин	У героя оберег смерти	Магия жизни + Бой
7	Пророк	У героя духовная броня (+25% защита)	Магия жизни + Разведка
8	Монах	У героя оберег хаоса	Магия порядка + Магия жизни
9	Иллюзионист	Эффект закл. иллюзий +20%	Магия порядка + Тактика
10	Боевой маг	Волш. кулак и лед. стрела +20%	Магия порядка + Бой
11	Провидец	У героя радиус обзора +2	Магия порядка + Разведка
12	Убийца	У героя скор. и дальн. хода +3	Магия смерти + Бой
13	Ниндзя	У героя оружие с ядом	Магия смерти + Разведка
14	Маг теней	RD героя + 50%	Магия смерти + Магия порядка
15	Лич	Герой может состарить врага	Магия смерти + Магия хаоса
16	Огнестраж	У героя защита от огня	Магия хаоса + Бой
17	Огневик	Эффект всех закл. огня + 20%	Магия хаоса + Разведка
18	Чернокнижник	Запас маны +10, восст. +1 в день	Магия хаоса + Магия природы
19	Ведьмак	Герой нагоняет страх	Магия хаоса + Благородство
20	Воин природы	Закл. вызова волков + 20%	Магия природы + Бой
21	Бард	У героя удача макс.	Магия природы + Разведка
22	Призывающий	Призыв +20XP в день	Магия природы + Магия жизни
23	Следопыт	Герой может стрелять, +5 к RA	Бой + Разведка
24	Еретик	Герой игнорирует обереги (но не MR)	**Магия жизни + Магия хаоса**
25	Темный жрец	У героя способн. вампиризма	**Магия жизни + Магия смерти**
26	Заклинатель	Эффект закл. вызова и иллюзий + 20%	**Магия порядка + Магия природы**
27	Волшебник	Цена всех закл. – 2	**Магия порядка + Магия хаоса**
28	Демонолог	Эффект закл. демонологии +50XP	**Магия природы + Магия смерти**
29	Архимаг	Эффект всех заклинаний + 20%	**Магия 1 + Магия 2 + Магия 3**
30	Пиромант	У героя огненный щит	Тактика + Магия хаоса
31	Разбойник	Герой +25% к атаке (жажда крови)	Тактика + Магия смерти
32	Военачальник	Герой +5 к MA	Благородство + Бой
33	Гильдмейстер	Герой может оглушить врага	Благородство + Разведка
34	Кардинал	Герой +5% к воскрешению	Благородство + Магия жизни
35	Колдун	Рукопашная снижает удачу врага до мин.	Благородство + Магия порядка
36	Зверолов	Закл. вызова волков и тигров + 20%	Благородство + Магия природы
37	Темный лорд	Рукопашная снижает мораль врага до мин.	Благородство + Магия смерти

Всего 9 основных и 37 продвинутых классов. Продвинутые классы в таблице сгрупированы по типу города, а также по сочетанию противоположных школ (выделены жирным) и незначительные (малополезные в бою). Классы по типу города распределены в произвольном порядке, каждый класс может относиться одновременно к двум городам. Ниндзя может наложить яд как при рукопашной, так и при стрельбе, аналогичные бонусы прочих классов действуют только при рукопашной.

20. Варианты прокачки продвинутых классов.

Священник	тактика (крестоносец)	бой (паладин)	порядок (монах)		
Рыцарь	природа (оберегатель)	бой (генерал)	порядок (иллюзионист)	жизнь (крестоносец)	
Некромант	порядок (маг теней)	бой (убийца)	хаос (лич)		
Рыцарь смерти	разведка (фельдмаршал)	бой (генерал)	порядок (иллюзионист)		
Маг	тактика (иллюзионист)	бой (боевой маг)	жизнь (монах)	разведка (провидец)	
Лорд	тактика (полководец)	хаос (ведьмак)			
Колдун	разведка (огневик)	бой (огнестраж)	благородство (ведьмак)	природа (чернокнижник)	смерть (лич)
Вор	тактика (фельдмаршал)	бой (следопыт)	природа (бард)	смерть (ниндзя)	порядок (провидец)
Друид	тактика (оберегатель)	разведка (бард)	бой (воин природы)	жизнь (призывающий)	хаос (чернокнижник
Лучник	разведка (следопыт)	тактика (генерал)	хаос (огнестраж)	жизнь (паладин)	смерть (убийца)
Варвар	разведка (следопыт)	тактика (генерал)	хаос (огнестраж)	жизнь (паладин)	смерть (убийца)

Коричневым отмечены менее желательные классы. Прокачка взята из соседних классов (в своем городе).

Применение продвинутых классов в бою.

Продвинутые классы разделены на 2 группы из расчета, в какой группе класс будет более полезен, или вообще целесообразен. Одиночек можно использовать и в составе армии. Оберегатель и Иллюзионист могут также быть одиночками, так как призывают армию на поле боя.

Армия			Одиночка		
Крестоносец	макс. мораль	Жизнь + тактика	Паладин	оберег смерти	Жизнь + бой
Генерал	**мораль +1**	Бой + тактика	Монах	оберег хаоса	Жизнь + порядок
Оберегатель	**защита +10%**	Природа + тактика	Боевой маг	ударные +20%	Порядок + бой
Иллюзионист	иллюзии +20%	Порядок + тактика	Провидец	радиус обзора +2	Порядок + разведка
Полководец	**мораль +2**	Благородство + тактика	Бард	макс. удача	Природа + разведка
Фельдмаршал	**атака +10%**	Разведка + тактика	Воин природы	–	Природа + бой
Убийца	скорость +3	Смерть + бой	Огнестраж	защита от огня	Хаос + бой
Маг теней	RD +50%	Смерть + порядок	Огневик	огненные +20%	Хаос + разведка
Ниндзя	оружие с ядом	Смерть + разведка	Следопыт	стрелок, +5 RA	Разведка + бой
Призывающий	доп. призыв	Природа + жизнь	Ведьмак	нагоняет страх	Хаос + благородство
Лич	старит	Смерть + хаос	Чернокнижник	манна +10	Природа + хаос

21. Выбор героев в зависимости от города (расы).

Варианты комбинаций **3**-х героев для армий разных школ. В качестве примера – выделенная комбинация навыков для Жизни наиболее оптимальна. В других комбинациях у некоторых героев может быть по 2 школы магии, а у некоторых – ни одной. Навык ратное дело не указан, т.к. не дает бонусов армии.

Жизнь	**Священник**	**тактика**	порядок	
	Рыцарь	**природа**	разведка	(или жизнь)
	Маг	**разведка**	–	(или жизнь)
	Друид	–	тактика	(или разведка)
Смерть	**Некромант**	порядок		
	Рыцарь смерти	разведка		
	Маг	хаос	(или разведка)	
	Колдун	порядок	(или разведка)	
Порядок	**Маг**	жизнь	тактика	(или разведка)
	Священник	порядок	тактика	
	Рыцарь	разведка	жизнь	
Хаос	**Колдун**	разведка	смерть	(или природа)
	Вор	тактика	природа	
	Рыцарь смерти	разведка	природа	
	Друид	тактика	разведка	(или хаос)
Природа	**Друид**	**тактика**	жизнь	(или разведка)
	Священник	**хаос**	тактика	
	Рыцарь	**разведка**	природа	(или жизнь)
	Колдун	разведка	жизнь	(или природа)
	Вор	тактика	природа	
Сила	**Варвар**	**тактика**	(или разведка)	
	Рыцарь смерти	разведка		
	Вор	тактика		

Для сочетания героев в армии навыки делятся между **тремя героями** из двух соседних рас. Комбинации навыков – 3 школы магии (1 основная и 2 дополнительные из родной гильдии), 1 следопыт и 2 тактики.

4 героя в армии могут прокачать все 5 школ магии + тактику (2 героя) + разведку. При этом каждый герой будет иметь только по 2 основных навыка + бой. Это позволит быстрее прокачаться и получить дополнительные бонусы от продвинутых классов. Героям в армии обязательно добавлять броню, независимо от навыков, определяющих класс. Ворам и лордам – не обязательно.

Опыт для прокачки нескольких героев

Опыт	1	1	2	1	2	3	1	2	3	4	Статус четырех героев
19,700	11	7	7	6	6	6	5	5	5	5	Магия 3 ур.
51,700	16	12	12	10	10	10	9	9	9	9	Магия 4 ур.
155,700	22	18	18	16	16	16	14	14	14	14	Магия 5 ур.
387,200	27	23	23	20	20	20	19	19	19	19	Магия 5 ур. + доп. навык

22. Повышение уровней навыков.

Камень знаний дает бесплатно 1000 опыта; **Толкователь снов** (**Сфинкс**) дает бесплатно 500 опыта, каждый последующий дает на 500 опыта больше.

Сундук сокровищ дает на выбор 1000 – 2000 золота или 500 – 1500 опыта.

В **Ведьминой лачуге** можно получить бесплатно один и в **Школе магии** купить за 2000 на выбор один из двух первичных магических навыков.

В **Хижине зверолова** можно получить бесплатно один и в **Военной школе** купить за 2000 на выбор один из двух первичных немагических навыков.

В **Университете магии**, **Военном университете**, **Университете** (Academy), **Семинарии** (Haven) можно получить / улучшить до 4 навыков за 2000 каждый. Предлагают вторичные навыки, если таких групп навыков нет – предложат первичные. Могут предложить повысить первичный (магию) взамен навыка, повышающего силу заклинаний, при наличии базового магии и базового, повышающего ману.
В **Библиотеке** / **Гильдии ветеранов** можно улучшить один из магических / немагических навыков за 2000. Новых навыков не дают, только произвольно повышают имеющиеся. Но если для повышения нужен новый навык, повышения не будет.
Алтарь какого-либо навыка (1 из 9) – произвольно дает или повышает бесплатно соответствующий навык.
Дерево познания – повышает уровень опыта и произвольно один из навыков (за 2500 золота или 5 самоцветов). Герою дают полную разницу опыта XP между уровнями, а ранее набранный в этом диапазоне опыт переходит на следующий уровень.
В **Колизее** за победу над драконами повышают уровень опыта и один из навыков. Число существ в Колизее меняется в зависимости от уровня опыта героя. На нормальной сложности игры ЧД – от 1 до 3, ВД – от 1 до 7. На уровне Чемпион количество ЧД – до 10, ВД – до 20.

23. Магия.

Nature (Природа) – магия вызова существ, связана с Хаосом и Жизнью
Life (Жизнь) – магия защиты и лечения, связана с Природой и Порядком
Order (Порядок) – магия иллюзии и воздействия на разум, связана с Жизнью и Смертью
Death (Смерть) – магия ослабления врага и поднятия мертвецов, связана с Порядком и Хаосом
Chaos (Хаос) – магия нанесения прямого урона, связана со Смертью и Природой

Заклинания

Категории: **Damage** – повреждения, **Curses** – проклятия, **Blesses –** благословения, **Summoning** – призыв.

Повреждение	Проклятие	Благословение	Призыв	Походное

Подгруппы заклинаний: **M –** разум, **F –** огонь, **C –** холод, **H –** лечение, **MF –** страх (на разум).
Применение: **К** – карта, **Б** – бой, **КБ** – карта и бой.
Природа не имеет заклинаний прямого урона. **Хаос** и **Жизнь** не имеют заклинаний вызова. **Хаос** не имеет заклинаний на карте.
На заклинания 1 ур. тратят 2 ед. маны, 2 – 3 ед, 3 – 5 ед, 4 – 8 ед, 5 – 12 ед.

Школа / уровень	1 Basic	2 Advanced	3 Expert	4 Master	5 Grandmaster	В т.ч. на карте	+ Существа	Всего
Жизнь	6	11	5	7	3	5	–	32
Смерть	5	7	6	4	3	1	+ 2	25 + 2
Порядок	6	7	7	5	3	2	–	28
Хаос	6	6	6	6	3	–	+ 1	27 + 1
Природа	7 + 1	8 + 1	8 + 1	5 + 1	4 + 1	2	+ 1	32 + 5 + 1
Всего	31	40	33	28	17	10	+ 4	149 + 4

На **всех, не относящихся к живым** (Элементалей, Механизмы, Нежить, Иллюзии), не действуют заклинания морали, лечения, страха, разума, регенерация, яд и чума. Также не действуют старение, оглушение, окаменение и вампиризм (из них нельзя высосать жизнь). Но в бою мораль элементалям может выпадать.
На механизмы, нежить, иллюзии не действуют также рой ос, жажда крови, усталость и точность.
На нежить не действуют также благословение и ослепление.
Жертва не действует на элементалей, механизмы и любых призванных (иллюзии, вызванные, поднятая нежить).
Сила заклинания зависит от уровня и класса героя, уровня магических навыков, Грааля и артефактов.
Заклинание, не действующие на героев, не действуют на них и при наличии в бою Кольца большого отрицания.
Нельзя снять заклинания, даваемые артефактами, или являющиеся свойствами существ и классов героев.
Если на юнит наложить заклинание, аналогичное уже наложенному, оно не даст никакого эффекта; если противоположное – оно сначала снимет предыдущее заклинание. Работать будет последнее наложенное. Это:
Скорость, Ускорение – Замедление, Усталость
Благословение – Проклятье
Фортуна – Неудача (и Брелок неудачи)
Рвение – Печаль (и Облако разочарования)
Берсерк – Песня мира
Гипноз (вражеский) – свой Гипноз (возврат контроля).
Заклинание **Полет** и эффект **Подрезать крылья** не обладают взаимной нейтрализацией.
Яд может быть в виде заклинания (в т.ч. у магов), зелья, артефактов (стрела, кольцо) и способности веномов.
При наложении **Яда** и **Чумы** их эффект суммируется, но **Чума** накладывается и на свою живую армию. **Яд**, **Чума** и **Оглушение** могут быть сняты только лечащими заклинаниями или зельями.
Существа, полученные с помощью заклинаний **Создать иллюзию** и **Фантом**, являются иллюзиями (при этом они остаются Нежитью, Механизмами или Элементалями).
Существа с книгой заклинаний, созданные с помощью заклинаний **Призывания** (кроме иллюзий), обновляют запас маны при каждом призыве; Иллюзии этих существ не имеют маны, но могут ее получить с помощью Бесов.
Если вызванное существо имеет запас стрел, повторный вызов его восстанавливает израсходованный запас; с иллюзиями этого не произойдет.
Существа одного типа, созданные с помощью заклинаний **Призывания** (Фантом, Иллюзия / Оживить мертвых, Зов смерти / Поднять скелетов, призраков, вампиров / остальные), добавляются в один слот. После боя они исчезают.
Существа, полученные с помощью заклинаний **Оживить мертвых**, **Зов смерти**, являются Нежитью (но по-прежнему принадлежат к своей школе).

Герои классов **Некромант** и **Рыцарь смерти** принадлежат к школе Смерти, но не являются Нежитью.
За уничтоженных призванных, поднятых существ и иллюзии опыта не дают.

24. Количественные характеристики заклинаний.

Для героя: М = $М_{БАЗ}$ х (1 + модификатор закл.) х (1 + модифик. класса героя + модифик. навыка магии + модифик. навыка Ворожба + модифик. Грааля + модификаторы артефактов).
Количественные хар-ки заклинаний для существ: М = $М_{БАЗ}$ х (кол-во существ) х (модификатор Грааля).
Модификатор заклинаний обычно равен 0,1 х (уровень героя).
Модификаторы класса героя – 0,2 (Демонологист – 0,5) для определенных групп заклинаний.
Модификатор эффекта заклинаний школы – 0,2 / 0,4 / 0,6 / 0,8 / 1.
Модификатор навыка Ворожба для всех заклинаний прямого урона – 0,2 / 0,4 / 0,6 / 0,8 / 1.
Модификатор Грааля равен 0,5, кроме Природы – там он равен 0,25.
Модификаторы артефактов – 1 или 0,5 для определенных групп заклинаний (6 артефактов, в т.ч. 3 – призыва).
Т.е. модификаторы изменяют не общую силу заклинания, а только ее базовое значение с учетом уровня героя.
Сила ударных заклинаний в зависимости от уровня мага и примерный урон на потраченную единицу манны.
MA – волшебная стрела, **S** – искры, **FBt** – огненная стрела, **FR** – огненный круг, **FB** – огненный шар, **L** – молния, **Im** – удушение, **In** – инферно, **A** – армагедон, **CL** – цепь молний, **D** – дезинтеграция, **MF** – волшебный кулак, **IBt** – ледяная стрела, **B** – изгнание, **HW** – святое слово, **HS** – воззвание к небесам, **LD** – потеря жизни.
Уровни героя – соответствуют уровням магии (с учетом минимально необходимых дополнительных навыков).
У заклинаний массового поражения значение урона указано для 1 цели. Указано минимальное (– и максимальное) число целей. Зона поражения заклинаний – в клетках (и в ярдах).
Урон на потраченную единицу манны HP / SP рассчитан для минимального кол-ва целей; если он с индексом **m** – целей может быть больше и соответственно больше урон на единицу манны. Этот параметр определяет эффективность заклинаний, что имеет значение при дефиците манны.
Общая сила цепи молний – 744 (384 + 192 + 96 + 48 + 24). Святое слово – не совсем соответствует формуле.

Закл.	MA	S	FBt	FR	FB	L	Im	In	A	CL	D	MF	IBt	B	HW	HS	LD
SP	2	2	3	5	5	5	8	8	12	12	12	2	3	5	2	5	3
М баз.	30	20	50	40	40	70	90	40	40	80	110	20	40	110	45*	30	10
1 ур.	33	22	–	–	–	–	–	–	–	–	–	22	–	–	49	–	–
2 ур.	36	24	60	–	–	–	–	–	–	–	–	24	48	–	53	–	12
5 ур.	54	36	90	72	72	126	–	–	–	–	–	36	72	198	78	54	18
9 ур.	91	60	152	121	121	212	273	121	–	–	–	60	121	334	129	91	30
14 ур.	144	96	240	192	192	336	432	192	192	384*	528	96	192	528	202	144	48
Цели	1	1*	1	2*	2*	1	1	3*	4 – 7*	5	1	1	1	1	1	2 – 7*	3 – 7*
HP / SP	72	48m*	80	77m*	77m*	67	54	72m*	64m*	62*	44	48	64	105	101	57m*	48m*
Зона		9x3 (3x1)		9x9 (3x3)	9x9 (3x3)			15x15 (5x5)	Все цели							Все цели	Все цели

Сила заклинаний призыва и примерное здоровье на потраченную единицу манны.
W – волки, **T** – тигры, **E** – земляные, **Ws** – ульи, **U** – единороги, **G** – грифоны, **не указаны** – прочие призываемые существа соответствующего уровня. **Cl** – создать иллюзию, **Ph** – фантом, **AD** – оживить мертвецов, **DC** – зов смерти, **RS** – поднять скелетов, **RG** – поднять привидений, **RV** – поднять вампиров.
Там, где М баз. не указано, оно задано в ХР, а в таблице указано кол-во соответствующих существ.

Закл.		W		T		E	Ws	U	G		Cl	Ph	RS	AD	RG	DC	RV
SP	2	2	3	3	5	5	8	8	8	12	3	8	2	3	5	8	12
М баз.											**40**	**80**		**50**		**90**	
1 ур.	6	3	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	7	–	–	–	–
2 ур.	6	4	2	1	–	–	–	–	–	–	48	–	8	60	–	–	–
5 ур.	9	6	3	2	3	3	–	–	–	–	72	–	12	90	8	–	–
9 ур.	15	9	5	4	6	5	7	6	4	–	121	243	20	152	13	273	–
14 ур.	23	14	8	6	9	9	11	10	7	2	192	384	32	240	21	432	8
HP / SP	80 – 92*	84*	48 – 96*	70*	68 – 90*	90*	82*	100*	83*	35 – 45*	**64**	**48**	128*	**80**	63*	**54**	50*

Сила заклинаний лечения и прочих и примерное здоровье на потраченную единицу манны.
Qs – зыбучий песок, **FA** – огненная аура, **BW** – перевязать рану, **H** – лечение, **HS** – небесный щит, **R** – воздаяние, **MH** – общее лечение, **Rg** – регенерация, **Dl** – длань богов, **GA** – ангел-хранитель, **P** – яд, **Pl** – чума, **HD** – рука смерти. Для ангела-хранителя и руки смерти указано количество юнитов. Зыбучий песок – в кв.м., площадь не соответствует указанной, фактически она меньше. HP / SP с индексом **x** – действие в каждом раунде.

Закл.	Qs	FA	BW	H	HS	R	MH	Rg	Dl	GA	P	Pl	HD
SP	3	2	2	3	3	3	5	5	12	12	2	5	12
М баз.	3x18 кл.	10	30	50	50	10	25	20	50	**1**	10	10	**1**
1 ур.	–	11	33	–	–	–	–	–	–	–	11	–	–
2 ур.	20 м (22 кл.)	12	36	60	60	12	–	–	–	–	12	–	–
5 ур.	24 м (27 кл.)	18	54	90	90	18	42	36	–	–	18	18	–
9 ур.	32 м (35 кл.)	30	91	152	152	30	68	60	–	–	30	30	–
14 ур.	40 м (44 кл.)	48	144	240	240	48	106	96	240	**4**	48	48	**4**
Цели	–	1*	1	1	1	1*	все (7)*	1	все (7)*	1	1	все (7)*	1
HP / SP	–	24x	72	70*	90*	24x	82*	24x	83*	–	24x	24x	–

25. Заклинания с постоянными параметрами.

Точность, Жажда крови, Духовная броня, Небесная броня, Молитва, Каменная кожа, Сила гиганта – повышение соответствующего параметра на 25%.
Марево, Убийца, Защитник – повышение соответствующего параметра на 50%.
Ослабляющий луч, Нечестивая песнь – снижение соответствующего параметра на 20% (в 1,25 раз).
Слабость – снижение параметра на 25%.
Скорость, Ускорение – дает +3 S и +3 MP (9 кл.).
Замедление, Усталость – снижает S и MP вдвое.
Перемещение – перемещает на 2 (6 кл.), если возможно.
Трясина – на карте 50% перемещение в течение всего следующего хода.
Следопыт – снимает штраф передвижения на карте, Прогулка – то же, но в бою.
Трусость, Ослепление, Гипноз – действует 3 хода.
Святилище – действует 6 ходов, перерыв 3 хода.
Молитва, Магическая вспышка – действуют на обе армии.
Песнь мира – 1 ход цель в поле зрения не может нападать или направлять заклинания.
Рой ос, Замешательство – 1 ход цель в поле зрения может только ответить на атаку.
Облако замешательства – зона 3x3 (9x9 кл.), цели могут быть и не в поле зрения.
Волшебные оковы – наносит враж. юниту урон за каждое потраченное им очко SP во время боя – баз. 10 HP.
Городской портал – перемещает героя с армией с любого места на карте, а также с поля боя, в ближайший доступный город.
К заклинаниям разума относятся Песнь мира, Рвение, Берсерк, Гипноз, Забывчивость, Точность, Трусость, Жажда крови, Замешательство, Аура страха, Печаль, Террор. Зелье Облако разочарования на разум не влияет.

26. Специфика заклинаний.

Вызов лодки – вызвать можно только свою лодку. Лодки союзников, врагов, даже полностью уничтоженных, и нейтральные (бесхозные) не вываются.
Благословение – расчет следует брать от среднего значения, поэтому в зависимости от диапазона урона прирост составит от +50% (урон 1 – 3) до +14% (урон 3 – 4), т.е. от 1,5 до 1,14.
Защитник – повышает защиту только отрядам, находящимся в состоянии защиты, т.е. бонус 1,5x1,25 = 1,87.
Песня мира – отряд не сотворяет ударных заклинаний и не накладывает магию на врага, но может призывать и накладывать магию на своих. Стрелки / маги ИИ пойдут на сближение.
Мученик – не защищает от Руки смерти, от Окаменения и от Проглатывания морскими монстрами.
Воззвание к небесам – действует также на своих существ смерти, как на нежить, так и на живых.
Молитва – превосходит в совокупности Общее благословение и Небесную защиту. Действует также на вражеских юнитов жизни. Заклинание Украсть чары в этом случае сработает как Снятие чар.
Длань богов – не снимает плохих заклинаний с юнитов, которые не имеют потерь HP.
Святилище – все ваши отряды не могут подвергнуться никакому нападению (в том числе магическому). Работает только при защите, ожидании и передвижении. Действие святилища на какой-нибудь отряд прекращается, как только этот отряд атакует врага. Накладывать магию нельзя, однако если юнит вышел из-под действия святилища, то можно. Юнит, прикрытый святилищем, не заслоняет своего незащищенного собрата от вражеских выстрелов. Если юнит, прикрытый святилищем, связан заклинанием мученик с незащищенным юнитом, то повреждения все равно перенаправляются. Если незащищенный юнит подвергся массовой рукопашной атаке (церберы, ЧД и т.п.), стоящий рядом защищенный юнит тоже получит урон. Аналогичная ситуация будет в случае атаки по площади. Снятие и Отмена чар уничтожают иллюзии и оживленных мертвецов, но поднятых Вампиров Святилище спасает. При наличии Кольца большого отрицания (КБО) к юнитам, прикрытым святилищем, можно применять магию, например снять ее или ударить молнией, хотя рукопашная невозможна. Святилище при наличии КБО изменяется – оно убирает всех с линии огня для вражеских заклинаний. Будут проходить все заклинания, не требующие прямой видимости, но требующие – не пройдут (замешательство не пройдет, а облако замешательства – пройдет). Гипноз будет работать, а в Эквилибрисе – уже нет. Только наличие Кольца постоянства может помешать снятию своих заклинаний. ЧД и Гнашеры не попадают под действие святилища.
Проклятье – расчет аналогичен Благословению, в зависимости от диапазона урона снижение составит от –50% (урон 1 – 3) до –14% (урон 3 – 4), т.е. от 0,5 (в 2 раза) до 0,86 (в 1,16 раз).
Яд – действует только первый наложенный, последующие не суммируются.
Отмена чар (cancel) – в бою отменяет действие выпитого ЗБ и других зелий, но после боя ЗБ восстанавливается (пить не надо). На эффективность Отмены Чар не влияет уровень Сопротивления магии врага. Им нельзя снять Гипноз или Берсерк, оно не действует на поднятых Скелетов и Призраков, но действует на Иллюзии, Оживленных Мертвецов и Поднятых Вампиров.
Оживление мертвецов – не действует на элементалей, механизмы и гаргулий, но на нежить действует. Позволяет поднять неполного Ангела, который может воскресить героя. Для срабатывания HP должно быть не менее, чем на половину здоровья существа.
Потеря жизни – если герой превысит максимальное значение своего здоровья, это превышение можно снять только Снятием чар. Отмена чар не может быть использована.
Старение – в сочетании с Замедлением или его аналогом снижают перемещение в 4 раза.
Чума – не действует на живых существ и героев расы Смерти.
Рука смерти – не является ударным, оберег смерти и MR влияют не на силу, а на шанс выпадения.

Снятие чар (dispel) – действует аналогично Отмене чар, но общее снятие действует на всех – чужих и своих. Снимает и усиления, полученные за счет зелья, со своих может снять полезные заклинания.
Иллюзии – для срабатывания HP должно быть не менее, чем на половину здоровья существа.
Кража чар – отряды могут получить заклинания, накладываемые зельями и посещением PowerUp. Похищенный Небесный щит добавляет здоровье только первому существу в слоте. Врожденное благословение можно похитить только если поверх него будет наложено еще одно (например ЗБ), которое разрешит направление кражи чар. Кража чар не снимает врожденное благословение, но передает его случайному юниту.
Ослепление – снимается при атаке или получении урона от ударного заклинания врага, и только после получения урона ослепленный отряд наносит ответный удар. Действует на механизмы и элементалей.
Берсерк – действует до первой атаки берсерка, т.е. может не сниматься до конца боя.
Гипноз – позволяет использовать магию вражеского мага. При наличии короны чародея гипноз можно накладывать на всех юнитов, кроме ЧД и Гнашеров. На загипнотизированный отряд врага можно накладывать заклинание Мученик. Его нельзя атаковать в рукопашную, но можно бить магией.
Если героя с навыком Лидерство, артефактами или классовой способностью загипнотизировать, происходит следующее: юнит своей армии теряет бонусы, даваемые героем, если двинется с места; юнит вражеской армии наоборот – двинувшись, приобретает бонусы загипнотизированного. По окончании действия заклинания юниты снова должны сделать ход, чтобы приобрести / потерять бонусы героя. Если герой сам двинется с места, все юниты чужой армии приобретут бонусы, а своя армия потеряет. Аналогично загипнотизированный юнит должен двигаться, чтобы потерять / приобрести бонусы героя.
Прогулка – позволяет пешеходам игнорировать штраф зыбучего песка.
Зыбучие пески – при указанных 20 кв.м. песка фактически создает полосу шириной 3 кл. и длиной 22 кл, т.е. 7,3 кв. ярда. Все, кроме летунов, могут пройти по песку только 2 кл. Снижается MA на 25%, MD и RD на 20%. Не действует при наложении заклинания Прогулка. Непроходимая местность (кусты и пр.) не может стать зыбучей. Если из двух клеток одна попадает на зыбучий песок, а другая - на обычную территорию, то юнит проходит половину своего передвижения по этой территории. Клетка определяется по положению передних лап юнита.
Рой ос – действует на элементалей.
Оберег некромантии – на восстановление вампиров не влияет.
Антимагия – снимает все ранее наложенные благословения, проклятья и выпитые зелья, в т.ч. ЗБ. Ранее наложенные Яд и Чуму не снимает и потерю здоровья не восстанавливает, однако лечение не действует. Не мешает пополнять призванный отряд.
Магическая вспышка – действует только на тех юнитов, которые в момент наложения были на поле боя.
Дезинтеграция – от нее спасает только 100% сопротивление.
Цепь молний – если на пути встретится юнит с иммунитетом, он не войдет в число целей, урон получат следующие по порядку юниты без иммунитета, возможно даже свои.
Армагеддон – не действует на самого мага и на тех, у кого полный магический иммунитет, либо 100% сопротивление. Действует в полную силу на имеющих иммунитет к огню, т.к. не является магией огня.

27. Сопротивление магии (MR).

Защита от магии MR в % означает, что с вероятностью этого % юнит избежит наложения на себя плохого заклинания. Заклинания прямого урона попадают независимо от MR, но их урон снижается на этот %.
MR не защищает от заклинаний Отмена чар, Снятие чар, Кража чар, Телепорт, Кислота, Дым, Оглушение, Связывание и эффекта Огненный щит.
Сопротивление огню (FR) дает MR 100% против заклинаний группы Огня и Огненного щита. Огненная стрела и Пылающий меч наносят урон в полную силу, игнорируя FR. Огненное дыхание и Греческий огонь наносят цели с FR половину нормального урона, соседние отряды, имеющие FR, урон не получат.
Сопротивление холоду (CR) дает MR 100% против заклинаний группы Холода (устраняет эффекты Морозного молота, Зелья холода, Ледяной стрелы (Хладного жезла) и атаки Ледяных демонов).
Оберег (Ward) дает MR 50% против заклинаний соответствующей школы магии.
У всех героев (кроме варвара) MR 0%. Навык Сопротивления магии дает 30 / 50 / 70 / 80 / 100% MR.
Продвинутые классы героев Паладин, Огнестраж, Монах имеют свой Ward.
5 существ имеют врожденный % MR, еще 4 существа имеют врожденный Ward, 3 существа – врожденный FR и 2 существа – врожденный CR.
Каждый Гаситель магии из Крепости дает 10% MR всем героям игрока, пока игрок владеет этим городом. Но прибавляется не 10%, а 10% от недостающего до полного MR. Т.е. Герою без сопротивления 1 Гаситель прибавит 10%, 2 – 19%, 3 – 27% MR. При базовом MR 30% прибавка составит 7%, 13% и 19% соответственно.
На героя действуют 6 доспехов (5 Ward и 1 FR) и 4 накидки (MR 30 / 50 / 70 / 100%).
На армию (существ) действуют 6 щитов (5 Ward и 1 FR) и 1 защитная накидка (MR 30%).
Если в армии несколько героев с Защитной накидкой, действует только одна. Если в армии несколько героев с разными щитами, действуют обереги всех щитов.
Общий MR героя рассчитывается по формуле:
1 – (1 – MR навыка) x (1 – MR артефакта) x (1 – MR оберега) x (1 – MR зелья) x (1 – MR гасителя1) x … x (1 – MR гасителяN), где MR выражены в %/100, MR каждого гасителя учитывается отдельно.
Заклинание Анти-магия (Nature) дает иммунитет ко всем заклинаниям (исключения – Ворота города, Оглушение, Дым и Связывание); такой же иммунитет имеют Черные драконы и Гнашеры.
Присутствие в бою КБО сводит на нет как иммунитет к магии, так и любое MR.

28. Артефакты.

Общее число артефактов – 192. Предметы (Items – 11 шт) и зелья (Potions – 22 шт) продаются в кузнице. Более ценные артефакты встречаются на карте и в банках. **Treasures –** сокровища (ценные) (30 шт), **Minor** – незначительные (малые) (63 шт), **Major** – основные (большие) (50 шт), **Relic** – реликты (16 шт).
Обозначения: MA, MD / RA, RD – рукопашная / стрелковая атака, защита; S – скорость; MP – Movement (передвижение); SP – запас маны; HP – здоровье; XP – опыт; Damage – урон; MR – сопротивление магии.
Все артефакты, носимые за спиной, дают герою RA (если он ее не имел) и 12 выстрелов; при этом базовый RA=7.
Любой из щитов дает герою +3 к защите. При наличии у героя 2-х одинаковых колец работают оба. Бонусы 4-х одинаковых артефактов в карманах складываются (мораль, удача, дальность хода на море, ресурсы).
Артефакты, влияющие на общую атаку и защиту, дают бонус существам в %, а герою, который их носит, – только фиксированный бонус. Аналогично действуют артефакты, дающие всем стрелковый бонус. Артефакты, повышающие скорость в бою, дают бонус только существам (за исключением кольца скорости – оно дает бонус и владельцу). А вот мораль и удача, которую повышают артефакты (в т.ч. шлем сэра Мюлича), действует на всех.
Если носитель артефакта погиб, действие артефакта на армии прекращается.
Журнал опытного морехода увеличивает Нападение и Защиту в морском бою на 20% только если герой имеет навык Морехода. Увеличение Нападения и Защиты не отображается в информации о юните.
Щит из чешуи дракона – если отряд передвинулся, с него снимается защита от Магии Огня. При следующем передвижении защита опять накладывается. Аналогичным образом действуют и обереги других щитов.
Амулет неудачи накладывает неудачу на всех врагов, не имеющие 100% MR, в начале боя, и заново каждый раз, когда носитель амулета двигается по полю. Если отряд врага переместится, заклинание с него снимется, но наложится заново при его повторном перемещении, либо при перемещении носителя. Герои после воскрешения встают без неудачи. Все вызванные существа (призыв, иллюзии и т.п.) изначально появляются с неудачей.
С помощью **Короны чародея** даже нежити можно менять мораль. Герой с Короной чародея не сможет наложить Террор и Забывчивость на врага, в армии у которого герой с медалью «За мужество» и кристаллом памяти.
Аура страха не действует на иммунных к страху юнитов даже при наличии Короны чародея. Щит разума защищает от Короны чародея и позволяет всем восприимчивым к страху юнитам отвечать на атаку врага с Аурой страха.
Отвлекающая накидка позволяет игнорировать зону контроля врага в бою, герой может проходить мимо отрядов врага на всю возможную зону хода без штрафов, т.е. обходить отряды врага, как обычные препятствия. С ее помощью герою можно быстрее добраться до стрелков врага или не дать зажать себя в углу.
Амулет некроманта действует как навык некромантии 1-го уровня, с бонусами от уровня героя. Однако если у героя есть этот навык, бонус амулета пропадает и потом начинает работать так же, как усилитель некромантии.
Ожерелье шарма позволяет привлечь 5% нейтральной армии, т.е. каждое 20-е существо. При этом наша армия должна не менее, чем в 3 раза превышать вражескую по очкам опыта.
Орден дипломата позволяет перекупить 10% более слабой армии врага. Однако здесь учитываются только юниты из соседних городов, Сила дружит со всеми. Только таких соседей можно купить при помощи дипломатии. Базовая стоимость героя 1-го уровня 200 XP. Могилка героя при расчёте опыта тоже учитывается.

Объекты на карте, в которых могут быть случайные артефакты (кроме предметов и зелий):

Сундук с сокровищами	– иногда (с определенной вероятностью) артефакт ценный (Treasure).
Сундук (на море)	– иногда артефакт ценный.
Разбитый корабль	– иногда артефакт ценный.
Кладбище	– иногда артефакт ценный.
Жертва кораблекрушения	– артефакт ценный.
Логово	– артефакт ценный.
Скелет	– артефакт ценный.
Лабиринт	– артефакты ценные.
Сундук мага	– артефакт малый (Minor).
Мавзолей	– артефакт малый, **возможно** (вместо малого) **большой (Major)**.
Пирамида	– артефакты малый, **возможно большой**, и ценные.
Брошенный корабль	– артефакты малый, **возможно большой**, и ценные.
Город Драконов	– артефакты **большие** и малые.
Башня слоновой кости	– свитки и пергаменты.
Священный храм	– свитки и пергаменты.

Наборы лучших артефактов

Для армии: Тактика – крылатые сандалии, шлем власти / шлем Мюлича, 2 кольца скорости (+ 2 MP, + 5 S).
Лидерство (не обязательно) – 2 кольца лепрекона, 4 подковы / листка клевера / колоды карт (+ 8 удача),
– шлем Мюлича, медаль чести (шея), 4 кружки Марантеи / креста за героизм (+ 16 / 8 мораль).
Атака + разведка (не обязательно) – шлем власти, 2 кольца воеводы, меч богов / 3 других меча (+ 120 / 100 %).
Защита + природа (не обязательно) – шлем власти, 2 защитных кольца, адамантов щит / 9 других щитов (+120 / 90 % + обереги).
Следопыт (не обязательно) – сапоги исследователя, защитная накидка, праща Давида, лук короля эльфов, снайперский лук, копье кентавра (+ 30 % MR, снятие штрафов и прочее).
Для бойца: адамантовы латы (D + 50), рунный топор (MA + 50) / алебарда стражника (MA + 25), рогатый лук (RA + 50), 2 кольца здоровья (+ 100 %) / регенерации, 2 перчаток, свиток Лечение / Небесный щит, маска ужаса, роба стража / неуязвимость Нинера (+ 100 % MR), символ неудачи, сапоги странника (+ 50 % MP) / исследователя, паучья стрела, горящая стрела, стрела-убийца, отравленная стрела / кружка Марантеи (+ 3 мораль).

29. Артефакты в кузне.

Предметы – Items

Артефакт	Ур.	Цена	Замок	Действие

Щит	1	100	Necropolis, Preserve	+3 к MD и RD героя
Кожаная броня	1	250	Preserve, Stronghold	+5 к MD и RD героя
Кольчуга	1	500	Academy, Necropolis	+7,5 к MD и RD героя; MP –1, цена закл. +1
Железн. доспехи	1	1000	Haven	+10 к MD и RD героя; MP –2, цена закл. +2
Боевой топор	1	250	Stronghold	+7,5 к MA героя; S –1
Длинный меч	1	500	Haven, Necropolis	+3 к MA и MD героя
Двуручный меч	1	1000	Asylum, Stronghold	+12,5 к MA героя; занимает 2 руки
Арбалет	1	250	Asylum	+3 к RA героя, нет штрафа расстояния
Большой лук	1	500	Preserve	+5 к RA героя
Телескоп	1	500	Academy	Обзор +1
Посох мага	1	1000	Academy	Цена закл. –1, занимает 2 руки

Зелья – Potions

Зелье	Замок	Примен.	Действие (аналог заклинания)
Зелье восстановления	Во всех городах		Экзорцизм
Зелье бессмертия	Во всех городах	КБ	Ангел-хранитель, нейтрализуется заклинаниями Снятие чар, Отмена чар, Кража чар
Зелье маны (мага)	Asylum Preserve	КБ	Эффект зелья, +25 SP маны
Зелье сопротивления огню	Academy		Эффект зелья, FR 100%
Зелье холода	Academy	КБ	Эффект зелья
Вяжущая жидкость	Academy	У	Эффект зелья, на летунов, не зависит от MR
Флакон с кислотой	Asylum	У	Эффект зелья, не зависит от MR
Демонический огонь	Asylum	У	аналог Огненного шара
Зелье радости	Haven		Рвение
Лечащее зелье	Haven	КБ	Лечение
Святая вода	Haven	У	Святое слово, на урон влияет удача
Флакон с ядом	Necropolis		анналог Яд, закл. нельзя снять, украсть
Облако отчаяния	Necropolis	У	анналог Печаль, квадрат 3x3 (9x9 кл.)
Флакон с удушливым газом	Necropolis	У	Эффект зелья, все –15%, квадрат 3x3 (9x9 кл.)
Зелье силы	Preserve	КБ	Посещение PowerUp
Зелье здоровья (крепости)	Preserve	КБ	Посещение PowerUp
Зелье сопротивления магии	Stronghold		Эффект зелья, MR 50%
Зелье стремительности	Stronghold		Эффект зелья, действие закл. – 2 хода
Зелье выносливости	Stronghold	К	Эффект зелья, +3 MP
Зелье удачи	Только на карте		Удача
Зелье скорости	Только на карте	КБ	Посещение SpeedUp
Флакон с ослепляющим дымом	Только на карте	У	Эффект зелья, не влияет MR, без штрафа препятствий – дает полный урон, квадрат 3x3 (9x9 кл.)

Ослепляющий дым действует как препятствие, снижающее и наносимый, и получаемый стрелковый урон. Фактический размер участка 2x2 (6x6 кл.), он подействут только если полностью закроет стрелка.
Облако отчаяния снижает мораль не до **–10**, а на **10** от фактического значения.
К – выпить на карте, **К**Б – выпить на карте и в бою, У – бросить во врага, не указано – выпить только в бою.
Зелья действуют в течение боя, кроме ЗБ – оно действует до момента срабатывания (возможно в другом бою).

30. Ударный слот и заклинания на старте.

Жизнь	стрелки	рвение, благословение, духовная броня, мученик, защитник, песня мира	точность, перемещение	лепреконы, скорость, прогулка
Смерть	пехота	усталость, печаль, проклятье, слабость	ускорение, жажда крови	
Порядок	стрелки	точность, перемещение, замедление, марево, иллюзии, полет	благословение	
Хаос	стрелки	ускорение, замешательство, неудача, жажда крови, первый удар	лепреконы, феи	
Природа	летуны	скорость, зыбучие пески, сила гиганта, рой ос, сатиры	жажда крови	благословение
Сила	пехота	без магии (только зелья)		

Целевое назначение заклинаний и способностей юнитов. Выделены юниты 1-2 уровня, накладывающие магию, сопротивляющиеся магии или обладающие специфическими способностями.

Юниты	Тип	Сила	Порядок	Жизнь	Природа	Хаос	Смерть
стрелки	для		точность, перемещение		зыбучие пески		
	против	дым	марево, перемещение	Защитник, обереги	Лепреконы, фортуна		**скелеты**
пехота	для		полет		прогулка, удар змеи	жажда крови, первый удар	
	против	яд	замедление		зыбучие пески, феи		**старение,** усталость, яд

летуны	для				скорость	ускорение	
	против	связывание	замедление				**старение,** усталость
маги	для		**маги**			вспышка маны	
	против		**гномы, големы,** снятие чар, кража чар, кража энергии	экзорцизм, лечение, обереги		волшебн. оковы	отмена чар, **кража маны**
прочее	для		иллюзии	рвение, мученик, благословение, перевязка, духовная броня	сила гиганта, камен. кожа, сатиры		
	против	отчаяние, удушливость, кислота	трусость	**оглушение,** песня мира	рой ос	**окаменение,** замешательство, неудача	печаль, проклятье, слабость, ослаб. луч

Дают пропуск хода – ослепление, заморозка, оглушение, террор, замешательство, осиный рой.
Усиливают атаку (атака × урон) – точность, жажда крови, убийца, кошачья реакция, благословение, рвение.
Усиливают защиту (защита × здоровье) – марево, духовная броня, защитник, небесный щит, обереги, каменная кожа, фортуна.
Усиливают сразу оба параметра – молитва, сила гиганта, сила дракона, а также удар змеи, первый удар.

31. Построения армии.

Свободное, плотное и каре (тоже плотное). Нумерация слотов – сверху, независимо от того, армия справа или слева. Сражение на мосту отличается от обычного на земле – на мосту нет никаких естественных препятствий и для армий возможно только свободное построение.
При атаке свободным строем самое безопасный слот – 6, открыто только для слота 1 свободного строя врага. Слот 2 – самый опасный в заднем ряду. Слот 4 – опасный при свободном и безопасный при плотном строе врага.

Ⓒ1 Ⓒ3 Ⓒ5 Ⓒ7 (слоты в армии или гарнизоне Ⓒ1 Ⓡ2 Ⓒ3 Ⓡ4 Ⓒ5 Ⓡ6 Ⓒ7)
Ⓡ2 Ⓡ4 Ⓡ6

При атаке плотным строем безопасны слоты 4 и 6, причем 4 лучше – из него можно достать слот 6 свободного строя врага. Из слота 2 тоже можно достать слот 6, но он открыт для слота 1 свободного строя врага.

Ⓒ1 Ⓒ3 Ⓒ5 Ⓒ7 или точнее Ⓒ1 Ⓒ3 Ⓒ5 Ⓒ7
Ⓡ2 Ⓡ4 Ⓡ6 Ⓡ2 Ⓡ4 Ⓡ6

При атаке строем каре все задние ряды защищены, а вот атака свободного строя врага из слота 6 хуже.

Ⓒ1 Ⓒ3 Ⓒ5 – защищены слоты 2, 4, 6, 7, атака лучше из слотов 2, 4, 7.
Ⓡ2 Ⓡ4 Ⓡ6
Ⓡ7

При атаке замка свободным строем самый безопасный слот – 6, при атаке плотным строем – все задние ряды защищены. При защите замка самый лучший слот 6 – больше врагов доступно (для стрелка), потом идет слот 4. Вид построения показан справа внизу экрана. Если слот в армии пустой, при построении он тоже не занят.
В армии ИИ рукопашники становятся автоматически в первый ряд, стрелки, маги и герои – во второй ряд.

32. Осада замков.

Ворота получают 50 HP здоровья за каждый уровень укреплений: Форт – 50 HP, Цитадель – 100 HP, Замок – 150 HP. За один удар ворота не могут потерять более 50 HP.
Защитники замка имеют бонус к своим параметрам MA и MD (форт дает +25%, цитадель +50%, замок +100%). Это действует только при атаке с внешней стороны стены. Бонуса к стрельбе они не имеют, а защита от стрельбы в том, что крепостная стена – препятствие для врага (штраф 50%).
На стрелковых башнях стреляющие отряды получают бонус +100% к MA, MD, RD и RA. Кроме того, у стреляющего юнита не будет штрафа расстояния. Стрелков на башне нельзя заблокировать простым рукопашником. Но юниты на башнях доступны стрелкам и магам. Сила удара обычного стрелка на башне с учетом штрафов стен и расстояния в 16 раз больше, чем у осаждающего.
Если отряд, обороняющий замок, отступил хотя бы на одну клетку вглубь замка, выстрел по нему становится невозможен, но и он не сможет стрелять или накладывать заклинания на врага.
Каждый слот гарнизонной армии (на экране города) соответствует определенному занимаемому месту на экране осады замка. Соответствие слотов в окне армии или города такое:

Ⓡ2 Ⓡ4 Ⓡ6
Ⓡ1 Ⓒ3 Ⓒ5 Ⓡ7
---------┌ ┐----------

Самого сильного стрелка лучше поставить в 6 слот – больше всего целей может достать, потом идет слот 4.
У юнитов, которые стоят во рву с водой (цитадель или замок), MA снижается на 25%, а MD и RD на 20%.

В гарнизоне ИИ рукопашники становятся автоматически в первый ряд, но не вплотную к стене, а чуть дальше, чтобы их нельзя было достать стрельбой или заклинаниями прямого урона. Однако копейщики их достанут, а слоты 3 и 5 возле ворот достанет и огненное дыхание ЧД или фениксов. Стрелки, маги и герои (которые для применения заклинаний должны быть на линии огня) становятся во второй ряд (слоты 2, 4 и 6) на башни, а при отсутствии башен – вплотную к стене. Если все башни заняты существами, герои становятся в слоты 1 и 7. Если армия разбивается на меньшее количество слотов, пустыми остаются крайние слоты.

33. Мораль и удача.

Мораль влияет: – на Атаку (положительная мораль повышает атаку на 25%, отрицательная снижает ее на 20%);
– на очередность хода в бою;
– на очередность ответного удара.

Очередность хода. В бою мораль разыгрывается в начале каждого раунда – определяются отряды, получившие положительную, отрицательную и нулевую мораль. Отряды, которым выпала положительная мораль, ходят первыми (**1**), потом ходят отряды без морали (**2**), а потом получившие отрицательную мораль (**3**). Скорость **S** определяет очередность хода только внутри своей подгруппы морали.
Для отрядов с равными скоростью и моралью отряды нападающего атакуют в таком порядке:
1-3-2-5-4-7-6 (если слот пустой, очередь переходит к следующему), отряды обороняющего в таком: **2-1-4-3-6-5-7**.
Бой происходит попеременно, один ход нападающий, один – обороняющийся. Далее в подраунде юниты ходят в порядке убывания скорости. В первом раунде при равных условиях первым всегда ходит нападающий. После ожидания существа ходят в порядке увеличения скорости, первым ходит самое медленное существо. Сменить порядок хода в раунде можно за счет ожидания отдельных отрядов.

Нападающий Ⓒ**1** Ⓒ**3** Ⓒ**5** Ⓒ**7** Ⓡ**2** Ⓡ**4** Ⓡ**6**

обороняющийся Ⓡ**2** Ⓡ**4** Ⓡ**6** Ⓒ**1** Ⓒ**3** Ⓒ**5** Ⓒ**7**

Ответный удар отряда будет только в том подраунде, в котором ему был нанесен удар в прошлом раунде. Т.е. начиная со второго раунда атакуемый может не отвечать на первую атаку.
Состав армии. Если в армии отряды из **одного** города, мораль остается **+1**.
Наличие в армии **нежити** снижает мораль всех отрядов, кроме отрядов, принадлежащих Смерти, на **2**.
Отряды **соседних** школ снижают друг другу мораль на **1**, **противоположных** – на **5**.
Отряды **Силы** и отряды любых других школ взаимно снижают мораль на **2**.
Раса призванных или загипнотизированных юнитов на мораль не влияет. Уничтожение слота, портившего мораль армии, также ничего не изменит.
Посещение храма родной школы – повышает мораль на 2, соседней – на 1. Сила не получает бонуса.
Посещение Камня благословения, Фонтана Юности или Буя – повышает мораль на 1.
Крест За отвагу – повышает всем героям и существам армии мораль на 1.
Шлем сэра Мюлиха и медаль За доблесть – повышает мораль на 2.
Кружка Марантеи – повышает мораль на 3. Может быть до 4-х кружек и крестов.
Подклассы Генерал и Полководец – повышают мораль всех юнитов армии на 1 и 2 соответственно.
Навык Лидерство – все существа получают +1 / 2 / 3 / 4 / 5 к морали.
Мораль может меняться с помощью заклинаний Печаль, Рвение и зелья Облако отчаяния.
Мораль нежити, иллюзий и механизмов может меняться только с помощью магии (если у героя есть КБО или Корона Чародея).
Мораль не срабатывает, если на юнит наложено одно из заклинаний: Рой ос, Конфузия, Терор, Оглушение, Слепота или Заморозка.
Удача влияет только на величину получаемого урона. Положительная удача снижает урон в 1,5 раза (на 33%), а отрицательная увеличивает его в 1,5 раза. Удача (в отличие от морали) определяется непосредственно в момент атаки. Бонус от удачи действует, но не виден в подсказке урона.
Удача влияет на урон закл. Молния, Удушение, Дезинтеграция, Святое слово, Воззвание к небесам, Изгнание. На урон от Святой воды она не влияет.
Повышение удачи: радуга +2, дельфины +2, прочее +1.
Камень благословения +1 удача, +1 мораль. Идол удачи +1 удача, +1 мораль на седьмой день.
Озеро красных лебедей +2 удача, но теряется остаток хода до конца дня.
Бонусы от разных повышалок морали и удачи суммируются, от одинаковых нет. Временные бонусы морали и удачи пропадают после боя.

34. Мораль армии.

Жизнь	Порядок	Природа	Хаос	Сила	Смерть	Мораль
Один город – живые и элементали						**+ 1**
Механизмы					Нежить	**0**
Два соседних города				–	–	**0**
Три соседних города				–	–	**– 1** (средний) и – 5
Два противоположных города				–	–	– 4
Один город				Варвары	–	**– 1**
Два соседних города				Варвары	–	**– 2** и – 3 (варвары)
–				Варвары	Нежить	– 3
Один соседний город				Варвары	Нежить	– 4 и – 5 (варвары)
Один соседний город				–	Нежить	**– 2**

Четыре города	Варвары	Нежить	**– 15** и **– 11** (варвары)

35. Изменение морали

На мораль влияет полученный урон. При получении урона мораль падает (за раунд пропорционально относительному урону). Ваша мораль поднимается на столько, на сколько она упадет у врага, однако не больше, чем до **+1**. У врага мораль при этом может упасть до **–8**, однако при наложенном рвении она не упадет.
Элементали не имеют морали, и ее нельзя ничем изменить. Однако в бою их мораль может изменяться.
Мораль зависит от суммарного количества HP всей армии. Изначальная мораль **+1**. Чтобы снизить мораль на **1**, HP армии надо снизить на 10%, и так может продолжаться до тех пор, пока остается не более 10% HP и мораль не падает до **–8**.
Существа, поднятые заклинаниями Оживить мертвеца, Зов смерти, Поднять скелетов, призраков или вампиров, призванные существа Природы и Демоны влияют на мораль армии. Если в армии были потери здоровья, которые привели к снижению морали, то в зависимости от количества HP у призванных существ, мораль армии может восстанавливаться. У призванных существ мораль равна количеству восстановленной морали. Такое повышение морали похоже на **баг**, т.к. мораль призванных существ до получения армией урона равна 0. Это не относится к поднятой нежити, которая не имеет морали.
Если армия состоит из одного друида 1-го уровня, его мораль +1. Мораль сразу же призванных им существ равна 0. Если же этот друид сначала получит урон (99HP), его мораль упадет до –8. И если после этого он призовет существ, их мораль будет выше 0. Мораль раненого героя при вызове существ растёт так, будто бы он исцелился на HP призыва. При этом мораль призванных тоже растёт на столько, на сколько из-за них растет мораль героя. В случае вызова существ общим здоровьем 90HP (и более) здоровье армии составит 91HP, что соответствует морали героя +1 (т.е. мораль героя возрастет на 9). Мораль призыва тоже увеличивается на 9 (от 0 до +9).
Если здоровье призыва меньше 90HP, мораль героя также поднимется меньше. Здесь имее значение, кто был призван. Например 2 эльфа – 36HP, а 2 сатира – 72HP, что даст 3 ед. разницы морали.
Если друида убивают, и он воскресает (после ЗБ), его мораль становится первоначальной (+1), и мораль призванных снова поднимается на столько же, на сколько при этом выросла мораль героя, т.е. поднимется до +9.

36. Передвижение и скорость в бою.

Очередность хода определяется параметром **Speed** (S), дальность передвижения – параметром **MB** (MP). На оба параметра влияет территория (родная или нет), артефакты и навык Тактика (только для существ).
Чем выше Speed, тем раньше ходит юнит. Этот порядок меняется на противоположный для юнитов после ожидания. Изначально любой герой имеет 8 MP и 6 Speed. Они не меняются с ростом уровня героя.
Герой может изменить свои MP и S:

Лагерь наемников	+1 S навсегда;
Изумруд скорости	+2 S навсегда;
Ручей скорости	+3 S на одну битву (в описании +2 S).
С помощью зелья скорости	+3 S на одну битву.
Топор	–1 S;
Кольчуга	–1 MP;
Пластинчатый доспех	–2 MP;
Алебарда	+2 S;
Кольцо скорости	+2 S.

Существа могут изменить свои MP и S:

Навык Тактики	от +1 до +3 MP, от +1 S до +5 S;
Шлем власти	+1 S;
Шлем Мюллиха	+1 S;
Кольцо скорости	+2 S;
Крылатые сандалии	+2 MP;

Можно изменить MP и S героев и существ применением магии:

Ускорение (Chaos), Скорость (Nature)	+3 MP, +3 S;
Усталость, Старение (Death), Замедление (Order)	–50% MP, –50% S;
Связать летуна (Order)	–50% MP, –50% S для летающих юнитов;

Расход MP. Формула для подсчета MP в бою – такая же, как и на карте.
Посещение одного из 5 ямов или навык Следопыт (уровня эксперт и выше) снижает штрафы для существ до значений, как у существ, для которых эта территория является родной (песок, снег и лед – 125%, болото – 150%), и снимает все штрафы до нуля (расход 100%) для героя.
Прогулка по местности (Nature) – снимает штраф до нуля (расход 100%).
Герой может уменьшить штраф для себя, используя 6 типов обуви (аналогично посещению MM).
Летающие юниты не имею штрафа ни на каких территориях.

37. Атака и защита.

Базовый урон – либо случайно выбранное из интервала, либо конкретное число. Базовый урон можно изменить с помощью Благословления и Проклятия. Выбранное число умножается на количество существ в атакующем отряде. Затем размер урона модифицируется в зависимости от соотношения параметров Атаки нападающего и Защиты обороняющегося. Однако урон, нанесенный самым слабым слотом, не может быть меньше 1 HP.
В случае двойного удара или выстрела, а также удара или выстрела с поражением нескольких целей каждый удар наносит свой базовый урон в пределах его разброса.
Получаемый юнитом урон = базовый урон × [MA (RA) нападающего] / [MD (RD) защищающегося].

Изначально любой герой (кроме варваров и лучников) имеет характеристики 10 / – / 10 / 10.
Формула расчета MA, RA, MD, RD **для героев**: (Базовое значение + ∑Ma) × (1 + Mo1) × … × (1 + Mok),
где ∑Ma – модификаторы, дающие абсолютную прибавку (например Power Ups), Mo – модификаторы, дающие относительное изменение в %/100 (например заклинания).
Формула расчета MA, RA, MD, RD **для существ**: Базовое значение × (1 + бонус навыков + бонус артефактов) × (1 + Mo1) × … × (1 + Mok), где бонусы берутся как %/100.
В случае получения урона от вражеского героя с навыком Рукопашная / Стрельба под базовым значением понимается уже модифицированное значение MD / RD, полученное после деления врожденной характеристики на соответствующий штраф.
На фактически наносимый урон повышение атаки влияет не всегда. Текущий урон за счет изменения параметров атаки и защиты с учетом бонусов тактики, артефактов и заклинаний ограничен 20-кратным увеличением. Бонусы от песка, рва, стен и башен видимо также входят в это ограничение. По аналогии текущий урон также должен быть ограничен 20-кратным уменьшением. Однако фактический минимальный наносимый урон ограничен 30-кратным снижением базового урона. Эффекты удачи / неудачи и бонус урона существам 4 уровня в это ограничение не входят и действуют дополнительно. Кроме этого имеются 4 заклинания, изменяющие базовый урон.
Повышение навыков.
При посещении **Power Ups** герой получает необратимо:

Воровское подворье (Asylum), Ристалище (Stronghold), Учебная площадка	+3 MA, +2,1 RA;
Арены (Stronghold)	+3 MD, +3 RD.
Рубин ярости	+6 MA, +4,2 RA;
Сапфир защиты	+6 MD, +6 RD;

Временный прилив до конца боя: Фонтан здоровья +20% HP, Фонтан силы +20% урона, Бассейн могущества +20% HP и +20% урона (заменяет 2 предыдущих). Аналогично действуют зелья: +25% HP, +25% урона.
Оберег (Ward) дает +50% MD и RD против юнитов соответствующей школы (изменение MD и RD не отображается на экране характеристик).
В бою, при наложении на героя или существ **положительных** заклинаний: +25% или +50% к MA, RA, MD и RD.
При наложении **негативных** заклинаний или зелий: от –15% до –50% MA и RA, –15% до –20% MD и RD.
Для существ MA, RA, MD и RD повышают навыки Атака и Защита группы Тактика и навык Мореход.
При расчетах урона используется реальное значение характеристики (в т.ч. если оно с дробной частью), но на экране отображается округленное целое. При этом дробная часть, равная 0,5, показывается в бою округленной вверх (до единицы), а на стратегической карте – вниз (до нуля).
MA и RA существ увеличиваются при использовании героем артефактов: 4 меча или топора, 1 шлем, 1 кольцо, а в морских боях – журнал морехода (при наличии навыка мореход).
MD и RD существ увеличиваются при использовании героем артефактов: 10 щитов (4 – обычных, 5 – дают также обереги и 1 – FR), 1 шлем, 1 кольцо, а также соответственно журнал морехода.

38. Поле боя

Поле боя псевдообъемное шириной 37 и длиной 64 ромбических клетки. Направление клеток по диагонали. Длинный шаг по диагонали – 1 клетка, а короткий по горизонтали или вертикали – 1,5 клетки. В прямом направлении расстояние по диагонали – 73 клетки, а с учетом смещения верха поля относительно низа – 127 клеток.
На поле боя 1 клетка = 1 футу, 1 MP = 3 фута = 1 ярду (а не 1 метру, как зачастую пишут в характеристиках). Одиночный юнит занимает участок от 3×3 до 7×7 кл. В свойствах юнита перемещение на поле боя указано в ярдах, а при найме – в футах. Ускорение добавляет 3 ярда (9 кл.). Таким же образом дают бонусы / штрафы различные артефакты, навыки, способности и заклинания. По зыбучему песку за раунд можно пройти только 2 кл, но как только юнит во время хода попадает на обычную почву, остаток MP со штрафом сразу же пересчитывается.
Заклинания и зелья, действующие по площади (3×3 или 5×5 ярдов), подействуют на цель, если она попадет в зону накрытия хотя бы частично (на 1 кл.). Однако Дым подействут только если он полностью закроет стрелка. Фактически площадь дыма 2×2 ярда, и он может перекрыть в лучшем случае 2 стрелков. Огненный круг действует в радиусе 1 ярда вокруг цели, независимо от размеров цели. Если же цели нет – то на участке 3×3 ярда.
Циклоп и Гаргантюа могут накрыть площадь 11×11 кл, т.е. расстояние между целями должно быть не более 9 кл, Катапульта может накрыть 17×17 кл, расстояние между целями – не более 15 кл. При коротком и нормальном выстреле следует учитывать диагональные клетки, которые увеличивают фактическое расстояние.
ЧД и феникс могут ударить и на 12 кл в длину, захватив стоящих подряд 4-х маленьких юнитов. Однако для этого нужен определенный угол удара, чему могут помешать препятствия на поле боя, а также дистанция свыше 1 ярда между юнитами. Перемещением можно сдвинуть юнит на 6 кл, если не мешают препятствия.
Рукопашники бьют на расстояние 1 кл. между юнитами, например через куст. Копейщики и Алебарда стражника бьют на расстояние 2 ярда (6 кл.), однако нужно учитывать диагональные клетки, увеличивающие это расстояние.

39. Сражение.

Нападающая армия располагается слева-снизу на поле боя. Это нужно учитывать на случай вражеской атаки (при смене дня), т.к. построение армии и защищенность отдельных юнитов будут противоположными.
В состоянии Защиты (Defend) на время одного раунда защита MD и RD повышается на 25%.
При нахождении на зыбучем песке или во рву у стен замка MA и MD (RD) снижаются на 20% (в 1,25 раз).
Летающие отряды всегда останавливаются перед крепостной стеной, прежде чем смогут перелететь через нее в следующем раунде. На перелет также тратится весь ход. Телепортация не подвержена такому ограничению.

Летающие существа могут свободно перелетать через нелетающих юнитов врага, но их движение блокируется вражескими летунами. Телепортирующиеся существа могут телепортироваться через вражеских летунов и телепортёров, но блокируются обычными пешими юнитами врага.
Каждый отряд имеет вблизи себя – по бокам и спереди (но не сзади) – так называемую зону контроля. На движение по вражеской зоне контроля тратится существенно больше MP, так что нередко отряд не может подойти к врагу с другой стороны за 1 ход.
Ответная атака производится один раз за ход при первом ударе, исключая грифонов. Стрелки и рукопашники при первой атаке отвечают сразу (удар и ответ происходят одновременно). Маги же на стрельбу автоматически (ударными заклинаниями) не отвечают. При стрелковой атаке по площади ответной стрельбы не будет. И никто автоматически не отвечает на заклинания прямого урона.
Стрелки, а также маги с ударной магией могут обстрелять только тот отряд, который находится на линии их видимости. Загораживать цель может только вражеский отряд. Если вражеский отряд стоит к стреляющему отряду вплотную спиной, то выстрел по врагу возможен, если же не спиной, то невозможен.
Существа одного типа, вызванные на поле боя, добавляются в один слот, после боя они исчезают.
Бегство героя с поля боя уменьшает его текущий запас MP до 3 ед. (и до 1 ед., если в момент бегства было не больше 3 ед.). При бегстве героя теряются все существа его армии.
Если перед атакой подержать курсор над врагом, будет показан возможный урон.
Когда юнит без Первого удара атакует юнита с Первым ударом, то на 1-м ходу 2-й юнит нанесет удар первым. Последующие удары будут наноситься одновременно. Но если 1-й юнит ударит 2-го юнита с другой стороны (переместится перед ударом), то 2-й юнит снова ударит первым.
Аналогичный механизм потери / получения эффекта при перемещении юнита может быть у символа неудачи, у щитов, дающих массовые обереги, а также при гипнозе на героя-тактика.
Правильно используя подраунды (фазы) нанесения удара и ответки, можно обеспечить нанесение врагу безответного удара. В раунде всего 6 фаз: 1 – отряды с моралью, 2 – отряды без морали, 3 – отряды с отрицательной моралью, 4, 5, 6 – то же в обратном порядке после ожидания. Если быстрый юнит врага атаковал ваш отряд в 1-й фазе, ваша ответка будет сразу и также в 1-й фазе. В этой же фазе она будет и все последующие раунды. То же будет и у врага, если сразу же в 1-й фазе нанести ему удар. Но если нанести ему удар после ожидания, например в 6-й фазе – тогда же будет и его ответка, причем и во всех последующих раундах. И если теперь нанести врагу удар в 1-й (2-й, 3-й) фазе всех последующих раундов, он будет без ответа. Так можно снять ответку быстрым слабым юнитом, нанеся удар после ожидания, а в последующих раундах сразу бить врага уже безответно.
Псевдообъемный ландшафт не всегда позволяет понять, достанет враг до вашего юнита или нет. Особенно проблематично это может быть с подставами, когда враг не может подойти, но может ударить через кусты.
Можно запутаться в индикации активных юнитов, которые обозначаются желтым кружком под ногами и стрелочкой под флажком с количеством. При рукопашной свалке кружок часто скрыт соседними юнитами, а в куче флажков не сразу понятно, на кого стрелочка указывает. При высокой скорости боя также сложно понять, кто кого ударил, тем более часть ударов-ответов ИИ проводит автоматически, без участия игрока.
Если выиграть бой определенной тактикой и, не перезагружая игру, сыграть бой ещё раз, ИИ зачастую изменит тактику и не повторит своих действий, которые привели к проигрышу. Возможно ИИ, проиграв бой, поумнел и внёс корректировки в боевые пораметры, и они проявляются в следующем бою. Но корректировки происходят в памяти и в сейв не вносятся, поэтому после перезагрузки программы они исчезают.

40. Опыт.

Число существ на карте и опыт, который дают за победу над ними, зависит от Уровня сложности игры.

Уровень сложности	Количество существ	Получаемый опыт
Новичок / Средний / Продвинутый / Эксперт / Чемпион	66 / 100 / 150 / 200 / 300 %	150 / 100 / 66 / 50 / 33 %

За победу над вражеским героем базовое количество опыта равно 100 + 100 × (уровень героя). В зависимости от уровня сложности оно меняется так же, как и за убитых существ, то есть умножается на коэффициент, зависящий от сложности игры.
Опыт между своими героями в одном бою делится примерно пропорционально уровню, точнее (уровню +2).
При дележе сундуков опыт распределяется поровну. Если враг сбежал или сдался, опыт за победу над героем и сбежавшей армией не начисляется, хотя враг при этом теряет свою армию.

Ур.	XP	Ур.	XP	Ур.	XP	Ур.	XP
1	0	11	19,700	21	129,700	31	801,400
2	1,000	12	24,100	22	155,700	32	961,300
3	2,000	13	29,300	23	186,900	33	1,153,100
4	3,200	14	35,500	24	224,300	34	1,383,200
5	4,600	15	42,900	25	269,100	35	1,659,300
6	6,200	16	51,700	26	322,800	36	1,990,600
7	8,100	17	62,200	27	387,200	37	2,388,100
8	10,300	18	74,800	28	464,400	38	2,865,100
9	12,900	19	89,900	29	557,000	39	3,437,500
10	16,000	20	108,000	30	668,100	40	4,124,300

Балансный мод Эквилибрис (Equilibris 3.51)

41. Список изменений.

Вместо архива new.h4r для мода используется new_mod.h4r.
Вместо файла настроек current.aop редактор Equilibris использует файл equi.aop.

Улучшения интерфейса и геймплея

В диалоге армии показывается сопротивление магии героя и существ.
Некромантия и призывание получили новое меню (вызывается ALT-E).
При объединении 2 слотов одинаковых существ с разными бонусами к передвижению бонусы больше не теряются. Получившийся слот имеет средний бонус к передвижению. Это же правило работает для оживленных после битвы существ и призванных навыком призывания (они считаются не имеющими никаких бонусов хода).

Меню Призыва и некромантии

Призывание управляется из игрового меню для каждого героя отдельно. Оно должно появляться в игре по Alt+E. Если не работает – переключитесь в оконный режим и обратно.
Если меню и после этого не появляется по Alt+E, надо проделать следующее. Сначала Alt+Tab, потом нажать и удерживать Alt+E и левую кнопку мыши по Heroes-4 в панели задач. Должно появиться меню.

Улучшения ИИ

Компьютерные игроки не будут строить Портал призывания в своих городах.
ИИ по-новому будет делить свои армии в зависимости от армии нападающего. Теперь даже против 1 слота встанут 3 слота.
На высоких уровнях сложности герои ИИ пьют зелье бессмертия перед боем.

Исправление багов

Индикатор морали Лича на карте приключений всегда 0, отражая его мертвую сущность.
Заклинания Первый удар и Удар змеи не могут быть наложены на существ с врожденным первым ударом.
Ошибка "неправильный файл карты" исправлена.
Заклинание Здоровье Гидры теперь показывается в списке заклинаний, применимых на карте приключений.
Больше не получится использовать баг (или даже чит) с присоединением всего слота дипломатией или шармом.
Если на карте уже имеется 8 армий, существа, для которых нет места в армии, просто исчезают (распускаются).

42. Строения.

Общие

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

Жизнь (Life)

Длительность действия конюшни в городе Жизни увеличена с одной недели до двух.
Кузница – Зелье бессмертия, восстановления, кислота, лечебный отвар, вяжущая жидкость, Меч, Латы, Арбалет, Телескоп.

Смерть (Death)

Мавзолей – изменена стоимость. Для строительства Мавзолея теперь требуется Трансформатор нежити.
Для строительства жилища привидений вместо Трансформатора нежити нужен Усилитель некромантии.
Усилитель некромантии влияет на поднятие войск 2 путями – увеличивает часть армии, которую способен поднять некромант и увеличивает его лимит опыта для такого поднятия. Проще – каждый усилитель некромантии дает герою виртуальный уровень. То есть герой 15 ур. с ГМ некромантии и 2-мя усилителями поднимает убитых врагов так же, как герой 17 ур. с ГМ некромантии и без усилителей.
Кузница – Зелье бессмертия, восстановления, разочарования, кислота, яд, Меч, Лук, Кольчуга, Щит.

Порядок (Order)

Алтарь Грез, Сокровищница – изменена стоимость.
Для постройки жилища Наг сокровищница не требуется.
Для постройки жилища Титанов требуется только цитадель.
Кузница – Зелье бессмертия, восстановления, выносливости, сопротивления огню, кислота, Телескоп, Кольчуга, Топор, Посох.

Хаос (Chaos)

Для постройки жилища драконов требуется Гильдия магов 3 уровня и пристройка магии смерти.
Кузница – Зелье бессмертия, восстановл, скорости, кислота, вяжущая жидкость, Двуручный меч, Арбалет, Латы.

Природа (Nature)

Гильдия следопытов – изменена стоимость.
Священный огонь (Фениксы) требует теперь вместо Портала призывания Консерваторию жизни.
Кузница – Зелье бессмертия, восстановления, крепости, богатыря, кислота, Лук, Кожаные доспехи, Щит, Посох.

Сила (Might)

Арсенал, Загон – изменена стоимость.
Гаситель Магии теперь действует не только на героев, но и на их армию.
Кузница – Зелье бессмертия, восстановления, выносливости, стремительности, кислота, Топор, Двуручный меч, Кожаные доспехи.

43. Параметры и способности существ.

Способность **Спеллкастер** позволяет существам колдовать массовые заклинания, если самих существ более 5 недельных приростов в одном слоте.

Жизнь (Life)

Крестьянин – налоги 2 золотых в день (было 1).
Балиста – перемещение 16 (было 8).
Монах – перемещение 22 (было 19).
Крестоносец – здоровье 75 (было 65), перемещение 26 (было 18), прирост 6 (было 5).
Ангел – мана 14 (было 20), воскрешает 90 HP (было 92).

Смерть (Death)

Скелет – здоровье 10 (было 8).
Зомби, Привидение – незначительное изменение опыта (–2 и +2 соответственно).
Мумия – Опыт 28 (было 39), здоровье 40 (было 30), защита 18 (было 16).
Веном – перемещение 26 (было 18). Заклинание Атака ядом теперь на него не накладывается.
Вампир – атака 27 (было 30), защита 27 (было 30), перемещение 30 (было 38), опыт 275 (было 205).
Дьявол – мана 10 (было 8).
Темный Чемпион – кол-во маны увеличено до 24 (было 18).

Порядок (Order)

Гном, Золотой голем – незначительное изменение атаки, защиты (гном –1 и +2) и урона (голем +1).
Маг – мана 18 (было 16).
Джин – перемещение 28 (было 30), прирост 5 (было 6), опыт 120 (было 105), ледяная молния 15,2 HP (было 18).
Нага – перемещение 28 (было 20), перемещение на карте 26 (было 20), опыт 175 (было 157). Добавлено свойство Атака троих (как у церберов).
Титан – перемещение на карте 30 (было 22).
Злая Колдунья – сила Изгнания теперь зависит от кол-ва Колдуний в слоте (раньше всегда было 110 XP).

Хаос (Chaos)

Орк – урон 2 – 3 (было 1 – 3). Теперь имеет шанс оглушить цель при броске топора (зависит от нанесенного урона) – способность Оглушение выстрелом.
Пират – урон 1 – 3 (было 1 – 2), здоровье 12 (было 10), атака 12 (было 11), защита 8 (было 9).
Троглодит – атака 12 (было 11), прирост 25 (было 19).
Тролль – здоровье 50 (было 45), атака 14 (было 16), защита 20 (было 15).
Злой глаз – изменено описание спецспособности – кроме проклятий школ смерти и хаоса он может наложить также проклятия школы порядка.
Минотавр – атака 19 (было 16), защита 18 (было 15), прирост 7 (было 6). Поднята вероятность блока с 30% до 40%.
Кошмар – мана 10 (было 6).
Ифрит – отдача от Огненного щита вначале была увеличена с 25% до 40%, но потом понижена до 33%.
Гидра – перемещение 28 (было 22).

Природа (Nature)

Фея – опыт 10 (было 7), прирост 16 (было 23).
Волк – опыт 9 (было 11), прирост 17 (было 15).
Сатир – мана 8 (было 6).
Водяной элементаль – опыт 90 (было 73).
Земляной элементаль – опыт 65 (было 77). Теперь может передвигаться под землей – способность Телепорт. Игнорирует зыбучий песок и другие препятствия (которые находятся НА земле а не ПОД ней).
Воздушный и огненный элементали: опыт незначительно изменен (+3 и –3 соответственно). Воздушный элементаль теперь имеет способность Игнорировать первый удар.
Осиный улей – перемещение 12 (было 8). Слабость осиного гнезда накладывается на нежить, механизмы и элементалей.
Единорог – здоровье 85 (было 80). Вероятность ослепления увеличена с 30% до 40%.
Феникс – мана 14 (было 12).

Сила (Might)

Циклоп – атака 26 (было 30), выстрелы 7 (было 8).
Огр-маг – атака 24 (было 18), защита 22 (было 16), перемещение 24 (было 18), скорость 5 (было 4), опыт 130 (было 101), прирост 5 (было 6), стоимость 450 (было 350). Добавлены заклинания: Сопротивление магии, Кража энергии, Волшебные оковы, Первый удар, Искры. Теперь у него стало маны 5 (было 6). Способность Огра-мага изменена с Жажда крови на Маг.
Бешеный бык (гнашер) – добавлена способность Удар с разбега.
Птица грома – способность к удару молнией теперь также делает ее имунной к молнии.

44. Герои и навыки.

Навык **Ратное Дело** (Combat) дает 15-20-30-40-50 к Защите героя.
Рукопашный бой делит защиту атакуемого существа на 1,5 – 2,0 – 2,5 – 3,0 – 3,0.
С каждым повышением уровня герой получает + 1 к защите.
С каждым пятым повышением уровня герой получает + 1 к скорости.
Герои 1 уровня стартуют со **скоростью** 5.
Мана героя возрастает на 1 за каждый уровень.

Собственная **защита** героя от магии возрастает на 3% каждые 2 уровня. Действует как плащ сопротивления, при этом эффект зависит от уровня героя.
Мореплавание снижает штраф на посадку-высадку с корабля (100 / 100 / 66 / 33 / 0% для уровня Б, П, Э, М, ГМ вместо 100% на всех уровнях навыка, как раньше).
Тактик дает все больший бонус войскам при росте уровня. То есть герой 25 ур. с тактикой 5555 даст больше бонусов к атаке, защите, скорости и инициативе войск, чем герой 15 ур. с тактикой 5555. Каждый 2 уровень бонус к параметрам существ растет на 5% от текущего бонуса от навыков линии тактики. Пример: герой 10 уровня с Э атаки даст бонус к атаке существ 30% x (1 + 0,05 x (10 / 2)) = 30% x 1,25 = 37,5%.
Уменьшен коэффициент разницы силы армий для срабатывания **Дипломатии** и **Шарма** с 3 до 1,25. Лимит опыта героя для навыка Шарм поднят до 80-160-240-320-400 (было 60-120-180-240-300) и лимит вражеской армии поднят до 20 / 35 / 50 / 70 / 90% (было 15 / 20 / 25 / 30 / 45%).
Изменены значения вторичного навыка **Воскрешение** магии жизни. Теперь 15 / 25 / 35 / 45 / 55% (было 20 / 30 / 40 / 45 / 50%). Изменены формулы расчета количества воскрешенных воинов навыком Воскрешение. Если потери малы – эффективность навыка повышается. С навыком уровня Эксперт можно воскресить 1 из 1 убитых, Грандмастер – 2 из 2 убитых, ГМ + класс Кардинал – 3 из 3 убитых. Герой имеющий класс Кардинал, Воскрешение V уровня и артефакты Посох Святого Ранана и Крест жизни воскрешает 100% воинов, погибших в бою.
Навык **Призывание** призывает 7-14-21-28-42 XP (+10 XP за продвинутый класс Саммонер + 10 XP за артефакт цепочка друида) существ + 15% за уровень. Выбор существ осуществляется из всех существ природы 1 – 3 уровней. Навык теперь позволяет выбрать, каких существ призывать (либо вообще никого). Для этого небходимо перейти в оконный режим, выбрать нужного героя на карте, и в меню Equilibris выбрать, кого призывать.
Некромантия ослаблена (до 20-40-60-80-120 XP + 15% за ур). При этом расширился выбор поднимаемых существ и появилось меню управления некромантией.
Вид существа, поднятого Некромантом, зависит теперь от 3 факторов:
1. существо, выбранный в меню некромантии.
2. уровень владения навыком некромантии (Б – скелеты, П – зомби, Э – мумии, М – привидения и гаргульи, ГМ – вампиры и костяные драконы).
3. существа, убитые армией некроманта в битве (1 уровень – скелеты и зомби, 2 уровень – мумии, привидения и гаргульи, 3 уровень – привидения, гаргульи и вампиры, 4 уровень – вампиры, драконы – костяные драконы. Живых мертвецов, элементалей и механизмы невозможно поднять после битвы ни в каком виде).
Чтобы поднять после битвы костяных драконов (КД) герой должен: выбрать КД в меню некромантии, быть ГМ некромантии и убить драконов.
Вампиры – выбрать вампиров или КД в меню некромантии, [быть ГМ некромантии и убить 4-й уровень] или [быть ГМ магии смерти и убить 3-й уровень].
Привидения – выбрать привидения, вампиров или КД, быть М некромантии и убить 2 уровень.
Гаргульи – выбрать гаргульи, быть М некромантии и убить 2 уровень.
Мумии – выбрать мумии, быть Э некромантии, убить 2 уровень.
Зомби – выбрать зомби, быть А некромантии, убить 1 уровень.
Скелеты – выбрать скелеты, привидения, вампиров или КД, иметь базовую некромантию и убить 1 уровень.

Продвинутые классы героев

В описании Ведьмака убрано неверное требование магии смерти.
Огнестраж при сотворении армагедона теперь, как и положено, расходует ману.

Полное изменение бонуса

Разбойник (Reaver) – Волшебное зеркало.
Ниндзя (Ninja) – при атаке накладывает случайное проклятие.
Мертвый колдун (Lich) – Нежить
Мастер гильдии (Guildmaster) – Игнорирует магическое сопротивление, но потом изменен на Уменьшать сопротивление втрое (от ударного заклинания Мастера гильдии герой со 100% сопротивлением получит 67% урона).

Небольшое изменение бонуса

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

45. Магия.

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

Изменены заклинания

Жизнь (Life)

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

Смерть (Death)

Яд и Чума – ограничены 15 ходами.
Отмена чар – перемещена с 1 на 2 уровень.
Слабость – перемещена с 2 на 1 уровень.
Общая отмена чар – перемещена с 3 на 5 уровень.
Общая слабость – перемещена с 4 на 3 уровень.

Прикосновение вампира – перемещено с 4 на 5 уровень.
Жертва – перемещена с 5 на 4 уровень.
Поднять вампиров – перемещено с 5 на 4 уровень.

Порядок (Order)

Снятие чар – перемещено с 1 на 2 уровень.
Трусость – перемещено со 2 на 1 уровень.
Полет – кроме способности летать повышает скорость и дальность хода на 1.
Телепортация – перемещено с 3 на 4 уровень, добавлена линия зрения.
Фантом – перемещено с 4 на 3 уровень.
Ослепление – перемещено с 4 на 3 уровень.
Врата города – 4 уровень, запрещено к применению в бою.
Гипноз – 5 уровень, добавлена линия зрения.
Зеркало боли – 5 уровень. Заклинание теперь игнорирует защиту от магии атакующего героя или отряда. Ограничено 5-ю ходами.

Хаос (Chaos)

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

Природа (Nature)

Зыбучие пески – перемещено с 2 на 3 уровень.

Добавлены новые заклинания

Жизнь (Life)

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

Смерть (Death)

Яд и Чума – действие ограничено 15 ходами.
Атака ядом, 2 уровень – атаки в ближнем бою становятся ядовитыми. Любая пораженная цель получит урон в 2 раза больший, чем от заклинания Яд 1-го уровня школы Смерти. Атаку ядом нельзя наложить на нежить, механизмы, элементалей и ядовитые отродья.
Оберег Жизни – дает 50% увеличение защиты от войск жизни и 50% сопротивление магии жизни.
Старение, 3 уровень – цель наносит на 25% меньше урона, ее рукопашная и стрелковая защита снижается на 20%, скорость и дальность передвижения снижаются вдвое.
Террор, 3 уровень – одна цель в пределах прямой видимости заклинателя пропускает 2 своих следующих действия. Заклинание поднято на 4 уровень, стоимость увеличена до 8.

Порядок (Order)

Подрезать крылья, 3 уровень – цель теряет естественную способность летать, скорость и дальность передвижения цели снижаются в 2 раза.
Массовая забывчивость – отключена (в оригинале она тоже отсутствует).

Хаос (Chaos)

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

Природа (Nature)

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

46. Артефакты.

Щит из чешуи дракона теперь дает армии героя защиту от огня, которая не отображается на экране, но действует даже если юнит двигается.
Кольцо малого отрицания (КМО) позволяет также игнорировать MR врага, если оно неполное (менее 100%).
Описание Креста жизни исправлено – он дает +10% к навыку Воскрешение, а не 5%.
Арбалет снайпера теперь дает герою и войскам способность стрелять без штрафов за расстояние и препятствия
Лук короля эльфов теперь дает дополнительный выстрел армии и дополнительный выстрел герою, если у него есть навык стрельбы или продвинутый класс Следопыт. Иначе герой не может из него стрелять.
Для Кошелька Золота увеличена скидка на покупку существ с 10% до 25%.
Стоимость бутылок Жара Ада, Манны, Кислоты повышена до 750.
Исправлен баг с Мечом Ангела. Теперь он увеличивает атаку и защиту героя на 3 и дает армии героя +50% повреждения нежити (ранее бонуса для армии не было).

Добавлены артефакты

Шлем Грифона (Relic) – дает герою неограниченные контратаки.
Дух Уныния (Major) – убирает все эффекты морали, плохие или хорошие, с поля боя. Энтузиазм, Массовое воодушевление, Печаль и Общая Печаль не могут быть применены, пока в битве присутствует Дух Уныния.
Кольцо ведьмы – герой может в бою забирать ману у вражеских героев или существ в поле зрения.

47. Эквилибрис 3.55

Список изменений

Окно разделения армий (дипломатия, шарм, рэйз) – второй ряд не умирает. Если на карте уже имеется 8 армий, существа, для которых нет места в армии, объединяются в новую (девятую) армию.
В диалоге существа в бою показывается магическое сопротивление.
Заклинание «Сила дракона» – действие уменьшено до 66%, заклинание перенесено на 4 уровень.

Заклинание «Молитва» действует на все союзные войска школ природы, жизни, порядка и силы.
Заклинание «Нечестивая песнь» действует на все вражеские войска всех школ, кроме смерти.
Заклинание «Прикосновение вампира» перенесено на 4 уровень.
Заклинание «Поднять вампиров» перенесено на 5 уровень. Увеличена эффективность – герой 20 уровня поднимает 10 вампиров (в оригинальной версии – 8 вампиров).
Описание некротрансформера для существ 4 уровня изменено.
Устранен баг с превращением в некротрансформере мегадраконов в вампиров. Теперь они превращаются в костяных драконов.
Увеличен опыт Волшебных драконов до 621 (было 612). Теперь они превращаются в костяных драконов.
Артефакт «Зелье прочности» переименован в «Зелье здоровья Гидры».

Добавлены новые артефакты

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

Добавлены новые объекты на карте приключений

Крепостные стены, башни, гарнизоны; тюрьмы; сокровищницы; квест-хаты, в том числе в виде существ; таверны; декоративные объекты; пустынная тема.
Существующая палитра объектов для редактора (equi.aop) для более ранних версий Equilibris теперь сохраняется под именем equi.aop.old.

48. Терминология.

Армия – тактическое соединение на карте приключений, максимальное кол-во – 8.
Гарнизон – армия, спрятанная в городе, шахте, гарнизоне. Кол-во не ограничено.
Юнит – боевая единица, герой или отряд существ в армии.
Слот – место, занимаемое в армии или гарнизоне юнитом, максимальное кол-во – 7.
Отряд – существа, занимающие один слот.
Единица – армия или отряд, состоящие из 1 существа.
Скаут – армия, предназначенная для разведки, сбора, транспортировки, состоит из 1 или нескольких единиц.
Танк – сильный герой-боец, который может в одиночку сражаться с вражескими армиями.
Маг, кастер – любые герои или существа, сотворяющие заклинания, а не только из расы Порядка.
Гроб, могила – убитые герои на карте или в составе армии.
Монстры, существа, создания – любые юниты, кроме героев.
Рукопашники, стрелки, маги – юниты по способу ведения боя.
Пешеходы, бегуны, летуны, телепортеры – юниты по способу перемещения в бою.
Живые, нежить, элементали, механизмы, иллюзии – юниты по ограничениям в бою.

К одному и тому же объекту могут применяться разные названия, в зависимости от его особенностей и от того, какую функцию он выполняет.

ЧД, ВД, КД, МД, ДГ – разные драконы (черный, волшебный, костяной, мега-дракон, драконий голем).
ЗБ, ЗВ, ЗС, ЗХ, ЗСО – разные зелья (бессмертия, выносливости, скорости, холода, сопротивления огню.

Приложения

49. Характеристики существ.

Существа																	
параметры	тип	навык	HP	урон	MA/RA	MD/RD	shot	SP	MP	S	MB	MR	атака	свойства дополнительно	рост	опыт	цена
Haven (Life)																	
Squire			10	2-3	9	11			19,5	5	18			Оглушить – шанс (1 ход)	+21	7	26
Crossbowman		R	10	2-3	4 / 9	11	10		19,5	2	18		LR		+16	9	32
Ballista	M	R	28	5-7	8 / 15	16	20		**15,5**	0	**8**		LR	без препятствий	+7	44	190
Pikeman			30	6-8	12	14			19,5	4	18		No*	удар 6 кл. (без ответа) / игнор. первый	+9	35	150
Crusader			65	10-16	22	23			19,5	7	18	WD	2x	2 удара (до и после ответа)	+5	124	650
Monk		R	55	10-15	10 / 20	22	12		19,5	5	18	WD			+6	107	550
Angel		F + S	230	40-65	30	34		20	30	10	45 F			1 закл. / x 1 воскреш.	+2	**620**	4000+2c
Champion			150	24-36	25	25			25	6	30		Fs	разгон +2% за 1 кл.	+4	320	2000+2o+2w
Necropolis (Death)																	
Imp		F	7	1-2	10	10			28,5	6	38 F			Крадет по 2SP	+28	5	22
Skeleton	D		8	1-2	12	12 / 24			19,5	4	18			RD x 2	+25	6	18
Cerberus			24	4-6	16	16			21,5	6	22		No	Без ответа, x 3	+7	44	190
Ghost	D	F	15	2-4	15	30			28,5	6	38 F			Старит, защита x 2	+9	33	140
Vampire	D	F	75	12-18	30	30			28,5	8	38 F		No	50% урона забирает на восстановление	+3	205	1100
Venom Spawn		R	100	16-24	13 / 26	26	15		19,5	6	18			Яд (+25% урон)	+3	201	1100
Devil		F + S	210	34-50	33	33		8	30	7	**150F**	WL		1 закл. / x 1 вызов, телепорт	+2	614	4000+2s
Bone Dragon	D	F	275	45-65	30	30 / 60			28,5	5	38 F		No*	RD x 2, страх (без ответа)	+2	**621**	4000+2c
Academy (Order)																	
Dwarf			12	2-3	11	11			18	3	14	50%			+18	8	28
Halfling		R	8	1-2	5 / 10	10	10		18	6	14			Существам 4 ур. двойной урон	+23	7	22
Gold Golem	M		50	8-12	16	16			19,5	3	18	75%			+6	56	240
Mage		S	16	3-4	6	12		16	19,5	5	18			6 закл. / x 8 раз	+8	38	160
Genie		F + S	60	9-12	10	18		24	25	6	30 F			6 закл. / x 8 раз	+6	105	550
Naga			90	14-22	22	22			20,5	7	20		No	Без ответа	+4	157	850
Dragon Golem	M		220	36-55	34	34			27,5	9	36		Fs	Игнор. первый удар	+2	**630**	4000+4o
Titan		R+M	210	34-50	32 / 32	32	16		21,5	6	22	WC			+2	616	4000+2g
Asylum (Chaos)																	
Bandit			10	1-3	9	9			23,5	7	27			Скрыт от существ 1 и 2 ур.	+26	6	20
Orc		R+M	12	1-3	11 / 11	9	6		19,5	4	18		SR	выстрел 20 кл.	+16	10	34
Medusa		R+M	24	3-6	19 / 19	17	999		19,5	5	18			Окаменение – шанс	+6	52	220
Minotaur			38	5-10	16	15			19,5	6	18			Блок – шанс 30%	+6	53	230
Efreet		F	80	10-20	25	23			29,5	6	39 F	FR		огненный щит	+4	161	850
Nightmare		S	110	12-26	23	20		6	23,5	6	27			1 закл. / x 1 раз (2 хода)	+4	148	800
Black Dragon		F	400	55-110	40	40			30	7	45 F	100%		огонь 12x12	+1	**1233**	8000+2s
Hydra			250	28-60	30	26			21,5	6	22		No	Без ответа, всех окружающих	+2	617	4000+2m
Preserve (Nature)																	
Sprite		F	7	1-2	10	10			29,5	6	40 F		No	Без ответа	+23	7	22
Wolf			12	2-3	9	9			21,5	7	22		2x	2 удара	+15	11	36
Elf		R	18	3-4	8 / 16	16	24		19,5	6	18		Fs, 2x	Первый выстрел, 2 выстр.	+7	43	190

White Tiger			35	6-8	19	19			24	8	28		Fs		+6	53	220
Griffin		F	95	16-22	19	19			29,5	6	40 F			Ответ всегда	+4	154	800
Unicorn			80	12-20	20	20			25	6	30			Ослепить 3 хода – шанс 30%	+5	120	650
Faerie Dragon		F + S	220	34-50	15	29		40	29,5	7	40 F			4 закл. / x 8 раз, зеркало	+2	**612**	4000+2g
Phoenix		F + S	275	45-65	28	28		12	30	12	45 F	FR		1 закл. / x 1 возрожд; огонь 12x12	+2	609	4000+2m
Preserve (Creature Portal)																	
Leprechaun		S	8	1-2	10	10		3	19,5	6	18			1 закл. / x 1 раз	+22	7	24
Satyr		S	36	5-8	14	13		6	20,5	6	20			1 закл. / x 2 раза	+8	39	170
Air Elem.	E	F	40	6-10	16	32			29,5	7	40 F			Защита x 2	+6	74	350
Earth Elem.	E		50	9-14	18	20			18	1	14	50%			+6	77	375
Fire Elem.	E	R	50	7-10	10 / 20	18	20		20,5	6	20	FR		Атака огнем (стрелами)	+6	75	350
Water Elem.	E	S	38	6-9	17	17		24	19,5	5	18	CR		4 закл. / x 8 раз	+6	73	350
Waspwort		R	60	10-14	11 / 22	22	20		**15,5**	4	**8**			Слабость	+6	105	550
Mantis		F	210	34-50	34	34			29,5	8	40 F		Fs	Связывает (–50% MA)	+2	**614**	4000+2g
Stronghold (Might)																	
Berserker			18	2-3	12	8			20,5	6	20		2x	2 удара, без страха, неуправляем	+19	9	20
Centaur		R+M	20	3-5	10 / 10	10	4		25	4	30		SR	выстрел 20 кл.	+9	18	40
Harpy		F	24	4-5	16	15			28,5	5	38 F		No	Без ответа, возвращается назад	+8	39	110
Nomad			45	6-9	16	13			27,5	8	36		Fs		+6	52	150
Cyclops		R	95	12-18	15 / 30	24	8		21,5	4	22		No	по площади, стрельба без ответа	+3	203	750
Ogre Mage		S	85	12-18	18	16		6	19,5	4	18			1 закл. / x 3 раза	+6	101	350
Behemoth			240	55-80	36	34			21,5	6	22			Урон +25%* (55-80)	+2	**630**	2750+2c
Thunderbird		F	170	28-40	30	30			29,5	6	40 F			+30HP молния	+3	406	1800+2m
Нейтральные существа																	
Peasant			10	2-3	7	7			18	2	14			+1 золота	+36	4	15
Pirate			10	1-2	11	9			19,5	5	18			Море +50% A, D, +2 S и MP	+24	7	22
Troglodyte			14	2-3	11	9			19,5	5	18			иммунитет к ослеплению, окаменению	+19	8	28
Zombie	D		24	2-4	8	10			18	1	14			+25% HP*	+15	10	35
Gargoyle	E	F	22	4-6	14	16			29,5	7	40 F			Каменная кожа	+8	38	160
Mummy	D		30	5-8	15	16			19,5	4	18			Проклятье	+8	39	170
Mermaid			38	5-8	15	13			19,5	5	18			Гипноз – шанс 3 хода	+8	39	–
Beholder		F + R	26	3-7	8 / 16	15	15		19,5	6	**18 F**			9 закл.	+6	51	220
Troll			45	6-12	16	15			18	3	14			Регенер. 50HP	+6	54	230
Ice Demon			70	12-16	30	30			19,5	5	18	CR		заморозить – шанс 30% на 2 хода	+4	157	850
Sea Monster			275	45-65	35	34			24	5	27			+10% шанс проглотить 1 юнит (любой)	+2	**624**	–
add-on The Gathering Storm																	
Goblin Knight			120	16-30	20	26			27,5	7	36	50%		игнор. первого, каменная кожа	+4	157	1000
Evil Sorceres		F + S	100	20-34	28	28		50	30	7	**150F**			4 закл. / x 6-10 раз, зеркало, телепорт	+2	**750**	4000+2m
Gargantuan		R+M	300	28-40	32 / 32	32	16		21,5	4	22		2x	По площади, 2 выстр.	+2	**800**	4000+2c
Dark Champion	D	S	200	30-42	40	40		18	30	6	45			Регенер. 25%, с разгона, 1 закл./ x 3 раза	+2	**1000**	4000+4o
add-on Winds of War																	
frenzied gnasher			300	40-55	40	40			21,5	4	22	100%		неуправляем	+2	**800**	4000+2c
Catapult	M	R	200	20-34	14 / 28	28	12		**17**	0	**12**		LR	без препятствий, по площади, огнем	+3	**800**	3000+2o+6w
Mega dragon			1000	50-100	50	50			30	7	45	50%		огонь веером	–	**1500**	–
параметры	тип	навык	HP	урон	MA/RA	MD/RD	shot	SP	MP	S	MB	MR	атака	свойства дополнительно	рост	опыт	цена

Примечания. Тип: E (элементаль), M (механизм), D (нежить).
Навыки: R (стрелок), R+M (стрелок и рукопашник), F (летун), S (маг).
Передвижение: MP (на карте), S (скорость), MB (в бою), F – летун. MB приведена нев метрах, а в клетках (1 м = 3 кл)*.
Сопротивление: MR (сопр. магии, %), FR (сопр. огню), CR (сопр. холоду), WL (оберег жизни), WD (оберег смерти), WC (оберег хаоса).
Тип атаки: LR (длинный выстрел), SR (короткий выстрел), No (без ответа), Fs (первый удар), 2x (2 удара).

50. Развитие городов.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Gold	W	Or	M	S	K	G
лучники	таверна	копейщики	кузня	крестоносцы	конюшни	чемпионы	сквайры	магия			33500	70	64				
			аббатство	монахи	**семинария**	ангелы					34500	33	29			25	14
	балисты	кузня	крестоносцы	конюшни	чемпионы	таверна					33500	67	67				
		аббатство	монахи	**семинария**	ангелы						34500	30	32			25	14
бесы	церберы	магия	веномы	хаос	дьяволы	таверна	скелеты				30250	16	20	10	22		10
		таверна	вампиры	магия	хаос	дьяволы	скелеты				30250	24	12	2	22	8	10
					усилитель	драконы					28750	28	16	9	11	14	6
скелеты	преобразов	призраки	таверна	вампиры	магия	усилитель	драконы	бесы			31500	24	26	14	10	17	6
хобиты	магия	големы	библиотека	джины	кузня	**университ**	др. големы	таверна	гномы		39000	**29**	**51**	**5**	**7**	**5**	**20**
		маги									38750	**29**	**45**	**6**	**8**	**6**	**21**
					цитадель	замок	титаны				45000	**44**	**42**	**1**	**1**	**1**	**34**
			ратуша	сокровищни	наги	кузня	**университ**	др. големы	таверна	гномы	44750	**48**	**69**	**6**	**8**	**10**	**9**
воры	магия	медузы	**караван**	кошмары	смерть	драконы	таверна	орки			34250	36	16	6	32		
			кузня	ифриты	природа	гидры					33250	26	31	21	11	6	
					смерть	драконы					33250	16	37	1	37		
	подворье	минотавры			магия	смерть	драконы	таверна	орки		34250	16	37	1	37		3
феи	роща	тигры	радуга	единороги	магия	портал	фениксы	таверна	волки		37000	42	18	20	10	3	12
						Портал	хаос	драконы	таверна	волки	39500	**38**	**26**	**9**	**7**	**10**	**19**
			цитадель	грифоны	магия	портал	фениксы	таверна	волки		43000	**46**	**38**	**20**	**10**	**6**	**5**
						Портал	хаос	драконы	таверна	волки	45500	**42**	**58**	**9**	**7**	**13**	**12**
кентавры	**караван**	кочевники	арена	циклопы	ристалище	кузня	бегемоты	таверна	берсерки		38000	**36**	**48**	**1**	**1**	**34**	**1**
			таверна	огры				берсерки			36750	44	46	1	1	25	1
	цитадель	гарпии	арена	циклопы	замок	гром-птицы	таверна	берсерки			43000	**46**	**30**	**17**	**6**	**16**	
			таверна	огры			берсерки				41750	54	28	18	7	7	1

Варианты постройки войск 4 уровня по дням – изначально имеется только форт. Синим выделены ударные отряды.
Выделение: зеленым – строятся произвольно (не обязательно), красным – большой расход отдельных ресурсов, **жирным** – большой суммарный расход ресурсов.
Всего может быть 8 вариантов отстройки каждого города, но остальные варианты более затратны по ресурсам и времени.

Отстройка городов для получения пробивной армии 3 уровня

Входит отстройка двух жилищ 1 ур, таверны и магической гильдии 1 ур. **Жирным** выделены дополнительные бонусные строения, синим – отсутствие таких строений, красным – повышенный расход денег и ресурсов. **Смерть** – самая быстрая и дешевая отстройка. Альтернативная отстройка Порядка и Природы очень дорогая.

Жизнь	7 дней	Копейщики, крестоносцы + **кузня** / монахи	16750 + 20W + 32Or / 14750 + 16W + 14Or + 8K
Смерть	6 дней	Церберы, вампиры / веномы (без усилителя и преобразователя)	**13750** + 16W + 2Or + 2S + 8K / **13750** + 8W + 10Or + 8M + 2S
Порядок	7 дней	Големы, джины + **библиотека**	16250 + 8W + 12Or + 13G
Хаос	7 дней	Медузы, кошмары + **караван** / ифриты + **кузня** (без академии)	17250 + 28W +8 Or + 6M / 16250 + 8W + 32Or + 1M + 5S
Природа	8 дней	Тигры, единороги (без портала)	16500 + 20W + 8Or + 3K + 7G
Сила	7 / 6 дней	Кочевники, **караван**, циклопы / огры	18000 + 18W + 10Or + 10K / 16750 + 24W + 8Or + 1M + 1S + 1K + 1G

51. Немагические навыки героев.

Combat (Ратное дело, или Броня)	Melee (Рукопашный бой)	Archery (Стрелковый бой)	Magic Resistance (Сопротивление магии)
Basic – Advanced – Expert – Master – Grandmaster – Увелич. MD и RD до 15-20-30-40-60 ед.	Увел. MA до 15 ед, сниж. MD врага в 1,5, но не менее 10 ед, не действует на героев / MA до 20, MD врага в 2 / MA до 30, MD врага в 3, первый удар / MA до 40, MD врага в 4 / Два удара – до и после ответа	Увел. RA до 10 ед, запас 12 стрел / RA до 15, сниж. RD врага в 1,5, без штрафа препятствий / RA до 20, RD врага в 2, без штрафа расстояний / RA до 30, первый выстрел / RA до 40, 24 стрелы, 2 выстрела – до и после ответа	Герой получает 30-50-70- 80-100 % сопр. магии.
Nobility (Благородство)	**Estates (Казначей)**	**Mining (Горняк)**	**Diplomacy (Дипломат)**
+10-20-30-40-50% к приросту воинов в городе, где Герой мэр.	+100-200-300-400-500 золота в день (+10% за каждый ур. героя).	+1w (лес) +1o (руда) / +2w +2o +2 проч. / +2w +2o +4 проч. / +3w +3o +5 проч./ +4w +4o +6 проч. ресурсов кажд. 5 дней (+10% за кажд. ур. героя).	Перед боем можно перекупить 30-40-50-60-70% более слабой армии врага (120-240-360-480-600 HP + 10% за ур. героя). Цена капитуляции 80-70-60-55-50%.
Tactics (Тактика)	**Defense (Защита)**	**Offense (Атака)**	**Leadership (Лидерство)**
Все существа армии героя +1-2-3-4-5 к скор. и +1 (+3 кл.) -1,5-2-2,5-3 к дальн. хода в бою.	Существа армии MD и RD +10-20-30-40-50%.	Существа армии MA и RA +10-20-30-40-50%.	+1-2-3-4-5 к морали и +1-2-3-4-5 к удаче всем существам в армии героя
Scouting (Разведчик)	**Pathfinding (Следопыт)**	**Seamanship (Мореход)**	**Stealth (Скрытность)**
Обзор героя +1-2-3-4-5. Он может видеть на карте врага со скрытностью 1-2-3-4-5 ур. Герой может узнавать точную инфу об объектах на карте / узнавать кол-во существ в армиях / предсказать исход битвы (при авто-бое) / узнавать о навыках враж. героев / видеть экраны враж. городов и героев.	Сниж. на 0,25 штраф местности / Сниж. на 0,5 / Снимает штраф / Дальн. хода армии +25% / +50%.	Повыш. на 25-50-100-150-200% дальн. хода по морю. В морском бою дает навыки 1-2-3-4-5 ур. Тактики, Атаки и Защиты.	Герой скрыт на карте для всех воинов 1-2-3-4-4 ур. и героев, не знающих Разведки 1-2-3-4-5 ур. (герой скрывает только себя). Враги могут увидеть героя только если он на соседней клетке.

52. Магические навыки героев.

Общие навыки магии

Life Magic (Магия Жизни)	Healing (Целительство)	Spirituality (Мистицизм)
Death Magic (Магия Смерти)	Occultism (Оккультизм)	Demonology (Демонология)
Order Magic (Магия Порядка)	Enchantment (Чародейство)	Wizardry (Колдовство)
Chaos Magic (Магия Хаоса)	Conjuration (Заклинатель)	Pyromancy (Пиромансия)
Nature Magic (Магия Природы)	Herbalism (Знахарство)	Meditation (Медитация)
Разрешает закл. 1-2-3-4-5 уровня	+10/20/30/40/50 SP, +2/4/6/8/10 SP восст.	Эффект закл. школы +20/40/60/80/100%

Дополнительные навыки магии (по школам)

Магия Жизни	Магия Смерти	Магия Порядка	Магия Хаоса	Магия Природы
Resurrection (Воскрешение)	Necromancy (Некромантия)	Charm (Шарм)	Sorcery (Ворожба)	Summoning (Призывание)
После боя воскр. 20-30-40-45-50% павших своей армии (кроме нежити, элементалей и механизмов).	После боя ожив. в виде скелетов / скелетов / + призраков / + призраков / + вампиров часть павшей враж. армии (кроме нежити, элементалей и механизмов), их опыт (XP) 10-15-20-25-30% от опыта всех павших воинов врага (кроме героев). На 1 убитого не более 1 скелета, общий опыт скелетов не более 40-80-120-160-200 XP (+10% за уровень героя).	Перед боем можно перевербовать 15-20-25-30-35 % существ более слабой нейтральной армии. XP перевербованых не может превышать 60-120-180-240-300 (+10% за ур. героя.) Цена капитуляции 90-80-75-70-65 %.	Усиливает базовый урон всех ударных закл. (Damage) на 20-40-60-80-100 %, независимо от школы.	Ежедневно призывает лепреконов, фей, волков / то же / эльфов, сатиров, тигров / то же / огненных, водяных, воздушных, земных элем. на 10-20-30-40-50 XP. Остаток XP после призыва переходит на следующий день

53. Зависимости для прокачки навыков.

Зависимости для прокачки магических навыков

Жизнь				Целительство				Мистицизм				Воскрешение			
Порядок				Чародейство				Колдовство				Шарм			
Смерть				Оккультизм				Демонология				Некромантия			
Хаос				Заклинатель				Пиромансия				Ворожба			
Природа				Знахарство				Медитация				Призывание			
2	1	0	0	2	**2**	0	0	3	2	**2**	0	1	0	0	**2**
3	2	1	0	3	**3**	1	0	3	2	**3**	0	2	1	0	**3**
4	3	3	0	4	**4**	3	0	4	3	**4**	0	2	1	0	**4**
5	5	5	0	4	**5**	3	0	4	3	**5**	0	3	2	1	**5**

Для того, чтобы прокачать какой-либо первичный или вторичный навык до определенного уровня (**выделено красным**), надо предварительно прокачать 3 остальных связанных с ним навыка до уровня, указанного в строчке.

Зависимости для прокачки немагических (боевых) навыков

Ратное дело												Рукопашный								Стрелковый								Сопротивл.											
				Тактика												Атака								Защита								Лидерство							
				Благородство												Казначей								Горняк								Дипломат							
								Разведка				Следопыт												Мореход												Скрытность			
2	0	0	0	**2**	0	0	0	**2**	0	0	0	1	**2**	0	0	1	**2**	0	0	1	0	**2**	0	1	0	**2**	0	1	0	0	**2**	1	0	0	**2**	2	0	0	**2**
3	0	0	0	**3**	1	1	0	**3**	1	0	0	2	**3**	0	0	2	**3**	0	0	2	0	**3**	0	2	0	**3**	0	2	0	0	**3**	2	0	0	**3**	3	1	0	**3**
4	0	0	0	**4**	2	2	0	**4**	2	0	0	2	**4**	0	0	2	**4**	0	0	2	0	**4**	0	2	0	**4**	0	2	0	0	**4**	2	0	0	**4**	4	2	0	**4**
5	0	0	0	**5**	3	3	0	**5**	4	0	0	3	**5**	0	0	3	**5**	1	0	3	0	**5**	0	3	1	**5**	0	3	0	0	**5**	3	1	1	**5**	5	4	0	**5**

54. Порядок прокачки и специализации героев.

Герой	Навык	1	2	3	4	5	Ур.	Опыт	Примечание
Лорд	Благородство	**2**-**2**-0-0	2-**4**-0-0	**3**-**3**-1-0			6	6200	Доход +240 / +560 / +450
Вор	Скрытность	2-0-0-**2**	3-1-0-**3**	4-2-0-**4**	5-4-0-**5**		13	29300	Без морехода
(не вор)	Следопыт	2-**3**-0-0	2-**4**-0-0	3-**5**-0-0			8	10300	Без скрытности, доп. навык
(не вор)	Мореход	2-0-**3**-0	2-0-**4**-0	3-1-**5**-0			9	12900	Без скрытности, доп. навык
Варвар	Рукопашная	2-**3**-0-1	3-**5**-0-1	**5**-**5**-0-1	**5**-**5**-0-**5**		13	29300	Приоритет атака / защита
(вариант)		**3**-1-0-1	**5**-3-0-1						
Стрелок	Стрельба	**5**-0-1-0	2-0-**3**-0	3-0-**5**-0	**5**-0-**5**-0		9	12900	Стрелок
(не боец)	Броня	**3**-0-0-0	**5**-0-0-0	**5**-0-0-**2**	**5**-0-0-**5**		10	16000	Дополнительный навык
Рыцарь	Тактика	**2**-**2**-1-0	**3**-**3**-1-0	**4**-**4**-2-0	**5**-**5**-3-0		12	24100	1-й герой
		1-0-**2**-**2**	2-0-**3**-**3**	2-0-**4**-**4**	3-1-**5**-**5**		13	29300	2-й герой
Рыцарь смерти	Тактика	**2**-1-**2**-0	**3**-1-**3**-0	**4**-2-**4**-0	**5**-3-**5**-0		12	24100	1-й герой
		1-**2**-0-**2**	2-**3**-0-**3**	2-**4**-0-**4**	3-**5**-1-**5**		13	29300	2-й герой
(для нежити)		**2**-**2**-0-0	**3**-**3**-1-0	**4**-**4**-2-0	**5**-**5**-3-0		12	24100	1-й герой
		1-1-**2**-0	2-1-**3**-0	2-1-**4**-0	3-1-**5**-0		8	10300	2-й герой
Священник	Жизнь	**3**-2-1-0	3-2-**3**-0	**4**-3-3-0	4-3-**5**-0	**5**-5-5-0	14	35500	Без воскрешения
Маг	Порядок	**3**-2-1-0	3-2-**3**-0	**4**-3-3-0	4-3-**5**-0	**5**-5-5-0	14	35500	Без шарма
Друид	Природа	**3**-2-1-0	3-2-**3**-0	**4**-3-3-0	4-3-**5**-0	**5**-5-5-0	14	35500	Без призыва
Колдун	Хаос	**3**-2-1-0	3-2-**3**-0	**4**-3-3-0	4-3-**5**-0	**5**-5-5-0	14	35500	Без усиления ударных
(варианты)		1-1-0-**2**	2-1-0-**4**	3-2-1-**5**	4-3-**5**-**5**		16	51700	Ударные x1,5
		2-1-**1**-0	2-1-**1**-**4**	3-2-**3**-**5**			11	19700	
Некромант	Некромантия	1-1-0-**2**	2-1-0-**4**	3-2-1-**5**	3-2-**3**-**5**	4-3-**5**-**5**	16	51700	Некромант

55. Заклинания.

ур	Порядок		Хаос		Жизнь		Смерть		Природа	
1	**Перемещение**		Волшебная стрела	<	**Благословление**		Ослабляющий луч		**Следопыт**	К
	Снятие чар		Искры	<	**Духовная броня**		**Отмена чар**		Волки	<
	Марево		**Жажда крови**	М	**Перевязать рану**	НКБ <	**Проклятие**		**Лепреконы**	<
	Точность	М	Огненная аура	F <	**Экзорцизм**		**Яд**	<	Феи	<
	Волшебный кулак	<	**Убийца**		Святое слово	<	Поднять скелетов	<	**Каменная кожа**	
	Видение	К	**Ускорение**		Призвать корабль	К	**Бесы**	<	**Скорость**	
									Прогулка	Б
2	**Замедление**		**Огненная стрела**	F <	Воздаяние	<	Нечестивая песнь		Белые тигры	<
	Кража энергии		Волшебные оковы	<	Защитник		**Печаль**	М	**Сатиры**	<
	Похитить чары		**Замешательство**	М	**Лечение**	НКБ <	Слабость		Эльфы	<
	Трусость	М	**Неудача**		**Мученик**		**Усталость**		**Рой ос**	
	Полет		**Первый удар**		**Небесный щит**	<	**Потеря жизни**	<	**Сила гиганта**	
	Ледяная стрела	С <	**Магическая вспышка**		**Рвение**	М	**Ожив. мертвецов**	<	**Удар змеи**	
	Сотворить иллюзию	<			**Оберег Порядка**		**Трясина**	К	**Фортуна**	
					Оберег Природы		**Церберы**	<	**Зыбучие пески**	<
					Оберег Смерти					
					Оберег Хаоса					
					Песнь мира	М				
3	**Забывчивость**	М	**Молния**	<	**Небесная броня**		Кража магии		**Водяной элемент.**	<
	Изгнание	<	**Огненный круг**	F <	**Общее благословение**		**Общее проклятие**		Воздушный элемент.	<
	Общее Снятие чар		**Огненный шар**	F <	**Общее лечение**	НКБ <	**Общая отмена чар**		Земной элемент.	<
	Телепортация		Волшебное зеркало		**Регенерация**	НКБ <	Чума	<	Огнен. элемент.	<
	Общая Точность	М	**Кровавое безумие**	М	**Воззвание к небесам**	<	**Аура страха**	Р	Анти-магия	
	Общее Марево		**Массовый убийца**				**Призвать призраков**	<	**Оберег некроманта**	
	Врата города	КБ					**Ледяные демоны**	<	**Общее ускорение**	
4	**Берсерк**	М	**Инферно**	F <	**Общий экзорцизм**		**Общая печаль**		**Грифоны**	<
	Общее Замедление		**Удушение (имплозия)**	<	**Молитва**		**Общая слабость**		Единороги	<
	Ослепление		**Облако замешательст.**	М	**Общее рвение**	М	**Прикосн. вампира**		**Осиный улей**	<
	Фантом	<	**Общая неудача**		**Общий оберег Порядк.**		**Зов смерти**	<	**Общая фортуна**	
			Кошачья реакция		**Общий оберег Природ.**		**Ядовитые твари**	<	**Общий удар змеи**	
			Общий первый удар		**Общий оберег Смерти**					
					Общий оберег Хаоса					
5	**Гипноз**	М	**Армагеддон**	<	**Святилище**		**Рука смерти**	<	**Богомолы**	<
	Похитить все чары		**Дезинтеграция**	<	**Ангел-хранитель**	<	Жертвоприношение		**Волш. драконы**	<
	Зеркало боли		**Цепь Молний**	<	**Длань богов**	<	**Поднять вампиров**	<	**Фениксы**	<
							Дьяволы	<	**Сила дракона**	

Подгруппы заклинаний: **М** – разум, **F** – огонь, **С** – холод, **Н** – лечение, **Р** – страх (на разум). Применение: **К** – карта, **Б** – бой, **КБ** – карта и бой.

Категории	**Damage** – повреждения	**Curses** – проклятия	**Blesses** – благословения	**Summoning** – призыв	Походное (на карте)

< – сила заклинания зависит от уровня и класса героя, уровня магических навыков, Грааля и различных артефактов, т.е. базовое значение повышается.

56. Характеристики артефактов.

Туловище (доспех) 16	Правая рука 15	Левая рука (магия) 13	Пальцы 14	За спиной 13
Кожаная броня (+5 MD и RD)	Боевой топор (+7,5 MA, –1 S)	Пергамент с заклинанием (учит)	Кольцо силы (+5 MA и RA)	Большой лук (+5 RA)
Кольчуга (+7,5 MD и RD, –1 MP, цена закл. +1 SP)	Длинный меч (+3 MA и MD)	Свиток с заклинанием (цена 50% SP)	Кольцо чародея (+5 SP, +1 SP восст. в день)	Арбалет (+3 RA, без штрафа расстояния)
Железн. доспехи (+10 MD и RD, –2 MP, цена закл. +2 SP)	Молот гномов (+10 MA)	Книга начинающего мага (все закл. 1 ур.)	Кольцо здоровья (+50% HP)	Праща (+10 RA)
Кольчуга эльфов (+10 MD и RD)	Булава крестоносца (+30% MA и RA существам)	Записная книжка путешественника (все закл. 2 ур.)	Кольцо защиты (+20% MD и RD существам)	Праща Давида (существа стрелковый урон существам 4 ур. x 2)
Золотые доспехи (+25 MD и RD, цена закл. +1 SP)	Меч Убийца Гигантов (+3 MA и MD, рукопашный урон существам 4 ур. X2)	Демонарий (+1 к модификаторам закл. демонологии)	Кольцо полководца (+20% MA и RA существам)	Арбалет Вальдера (+3 RA. накладывает усталость – 50% S и MP)
Доспехи регенерации (+20 MD и RD, восст. HP = 20 + 2 x (ур. героя))	Клинок ангела (+3 MA и MD, **не дает X 1,5 урона против смерти**)	Книга Порядка (все закл.)	Кольцо малого отрицания (игнорирует Wards)	Метательное копье (+8 MA и RA)
Латы из серы (+20 MD и RD, огненный щит 25%)	Пылающий Меч (+3 MA и MD, доп. урон огнем 40 + 4 x (ур. героя))	Книга Хаоса (все закл.)	Кольцо глаза кобры (яд в ближнем бою)	Метательная дубинка (+5 MA и RA, может оглушить)
Доспехи Порядка (+20 MD и RD, оберег хаоса)	Душегуб (+4 MA и MD, в рукопашной вампиризм 50% урона)	Книга Жизни (все закл.)	Кольцо элементалей (+1 к модификат. вызова элементалей)	Черный лук кочевника (+20 RA)
Доспехи Хаоса (+20 MD и RD, оберег порядка)	Кинжал Скорби Тинана (накладывает печаль)	Книга Смерти (все закл.)	Перчатки путешественника (+25% MP)	Снайперский лук (+3 RA героя, существам без штрафа расст.)
Губительные Доспехи (+20 MD и RD, оберег природы)	Меч Ловкости (+6 MA и MD, доп. удар в рукопашной атаке)	Книга Природы (все закл.)	Кольцо скорости (существам и герою-владельцу +2 S)	Изумрудный Лук (+30 RA)
Доспехи Жизни (+20 MD и RD, оберег смерти)	Легендарный топор (+40% MA и RA существам, +7,5 MA героя)	Книга Заклинаний Учителя (все закл. 3 ур.)	Кольцо лепрекона (**всем** +2 удача)	Копье Кентавра (+8 MA и RA героя, снимает штраф существ стрелков в рукопашной)
Доспехи Смерти (+20 MD и RD, оберег жизни)	Настоящий Клинок Грифонхата (+40% MA и RA существам, +8 MA и MD героя)	Компендиум Гильдии (все закл. 4 ур.)	Кольцо постоянства (**все** имунны к отмене или краже чар (кроме иллюзий и поднятых убитых*)	Лук короля эльфов (+ 5 RA героя, существам стрелкам +1 выстрел)
Драконьи Латы (+25 MD и RD, FR)	Поддельный меч Грифонхата (+8 MA и MD)	Кодекс Архимага (все закл. 5 ур.)	Кольцо Регенерации (восст. HP = 20 + 2 x (ур. героя))	Рогатый Лук (+ 50 RA)
Латы Грифонхата (+30 MD и RD)	Рунный Топор (+ 50 MA)		Кольцо большого отрицания (снимает все иммунитеты и MR)	
Нагрудник Силы (+10 MD, RD, MA и RA)	Меч Богов (+50% MA и RA существам, +3 MA и MD героя)			
Адамантовые Латы (+ 50 MD и RD)				

Правая рука (жезл) 10	Левая рука 12	Обе руки 11	Голова 12	Карманы (ресурсы) 10
Проклятия	Щит (+3 MD и RD)	Двуручный меч (+12,5 MA)	Шлем видения (иммунитет к ослеплению **всем**)	Сумка с золотом (+250)
Благословения	Щит гномов (+20% MD и RD существам, +3 MD и RD героя)	Посох мага (цена закл. –1 SP)	Шапочка знаний (+5 SP, +1 SP восст. в день)	Мешочек с золотом (+500)
Ускорения (+3 S и +3 MP)	Стойкий щит (+30% MD и RD существам, +3 MD и RD героя)	Алебарда быстрого реагирования (+25 MA, +2 S, на 6 кл.)	Волшебная корона (закл. разума на тех, кто невосприимчив)	Повозка с лесом (+2 ед.)
Огненного шара (баз. Урон – 40, область действия – 9x9 кл.)	Драконий щит (+25% MD и RD, FR существам, +3 MD и RD ге-	Призывающий Посох (цена закл. Summon –50%)	Шлем защиты разума (иммун. к закл. разума **всем**, в т.ч. своим)	Повозка с рудой (+2 ед.)

	роя)			
Оживления мертвецов (баз. Значение – 50 HP)	Журнал опытного морехода (+50% хода по морю, +20% MD, RD, MA и RA существам на море)	Колдовской Посох (цена закл. порядка –50%)	Магический усилитель (цена закл. –33% существам)	Серная жаровня (+1 ед.)
Лекаря (баз. Лечение – 50 HP)	Щит Львиного Мужества (+40% MD и RD существ, +3 MD и RD героя)	Посох Силы (цена закл. –33%)	Венец мудрости (+10 SP, +2 SP восст. в день)	Колба с ртутью (+1 ед.)
Ослабления (Attack – 25 %)	Губительный Щит (+30% MD и RD, оберег природы существ, +3 MD и RD героя)	Посох Смерти (+0,5 к модифик. закл. смерти)	Маска ужаса (враг не отвечает на атаку. зависит от MR врага)	Кристаллическая статуэтка (+1 ед.)
Огненной стрелы (баз. Урон – 50 HP)	Щит Жизни (+30% MD и RD, оберег смерти существ, +3 MD и RD героя)	Смертоносный Посох (+0,5 к модифик. закл. хаоса)	Шлем сэра Мюлича (+2 мораль **всем**, +1 S существам)	Шкатулка с драгоценностями (+1 ед.)
Иллюзий (баз. Значение – 40 HP)	Щит Смерти (+30% MD и RD, оберег жизни существ, +3 MD и RD героя)	Посох Мертвого Дерева (закл. рука смерти)	Шляпа Морехода (нет штрафа при посадке/высадке с корабля)	Мешок золота (+750)
Ледяной стрелы (баз. Урон – 40 HP)	Щит Хаоса (+30% MD и RD, оберег порядка существ, +3 MD и RD героя)	Посох Св. Рэнана (+1 к модифик. Лечения, +20% воскреш.)	Шлем Силы (+20 SP, +4 SP восст. в день)	Кошелек эконома (цена существ –10%)
	Щит Порядка (+30% MD и RD, оберег хаоса существ, +3 MD и RD героя)	Громовой Молот (+7,5 MA. Доп. Удар молнией с силой = 70 x (ур. героя / 7)	Шлем Власти (+20% MA, RA, MD и RD, +1 S существам)	
	Адамантовый Щит (+50% MD и RD **всем**, +3 MD и RD героя)		**Великая Корона Мага** (+50 SP, +10 SP восст. в день)	
Шея 10	Ноги 8	Плечи (плащ) 8	Карманы (стрелы, переменные)	Карманы (прочее) 7
Амулет страха (дает Ауру страха, зависит от MR врага)	Болотные сапоги	Анти-магическая накидка (30% MR)	Четырехлистный клевер (+1 удача **всем**)	Телескоп (+1 обзор)
Медаль чести (славы) (+2 морали **всем**)	Огнеупорные сапоги	Защитная накидка (30% MR существ)	Игральные карты (+1 удача **всем**)	Кристалл видения (+2 обзор)
Амулет некроманта (+10%)	Сандалии для песка	Накидка магического сопротивления (50% MR)	Подкова (+1 удача **всем**)	Секстант (+50% хода по морю)
Крест жизни (+10%)	Снегоступы	Мантия мага (цена закл. дешевле на 1 SP)	Крест "За Героизм" (+1 мораль **всем**)	Медаль За Отвагу (иммунитет к закл. группы Fear (страх) **всем**)
Ожерелье очарования (+5% шарм)	Крутые ботинки (для камня)	Игнорирующая накидка (игнорирует зоны контроля врага в бою)	Оглушающая стрела	Кристалл Памяти (иммунитет к Забывчивости **всем**)
Медаль дипломата (+10%)	Сапоги Странника (+50% MP)	Зеркальная Мантия (70% MR)	Паучьи стрелы (связать летуна)	Соколиный глаз (+2 обзор)
Цепочка друида (+10 XP)	Сапоги Исследователя (снимают все штрафы)	Роба Стража (не получает урона от 3-х атак)	Отравленная стрела (яд в стрелковом бою)	Оковы войны (обе армии не может ни сдаться, ни сбежать)
Символ Неудачи (на **всех** врагов, нельзя снять)	Крылатые сандалии (+2 MP существ в бою)	Неуязвимость Нинера (100% MR)	Стрела–убийца (стрелковый урон существам 4 ур. X2)	
Зеркало Воздаяния (отражает на атакующего заклинания)			Кружка Марантеи (+3 мораль **всем**)	
Скарабей (+1 к модификаторам закл. Summon)			Горящая стрела (атака по площади)	

всем – Красным выделены артефакты массового действия, не везде уточняется, действуют они только на существ, или также и на героев.
Кроме указанных в таблице, есть еще 16 специфических артефактов из Грядущей бури.

57. Артефакты из Грядущей бури.

Дают бонусы только герою. В комплекте могут давать дополнительный эффект, как сборные артефакты.

Голова	Шея	Грудь	Плечи	Левая рука	Правая рука	Пальцы	Ноги
Шляпа Архимага +10 к запасу маны, доп. восст. +2 SP в день, перед боем наклад. Марево			Ангельская Накидка +10 к запасу маны, эффекты заклинаний Полет и Небесный щит		Посох Разрушения +10 к запасу маны, игнорирует все врожденные и наложенные обереги	Кольцо Вспышки +10 к запасу маны, цена всех заклинаний меньше на 2 SP	Сапоги путешественника +10 к запасу маны, +25% к MP, игнор. все штрафы передвижения по местности
При одновременном ношении этих артефактов герой игнорирует Магическое сопротивление MR существ и героев врага							
Наиболее подходит магу против прокачанного варвара							
	Ожерелье Баланса повышает эффективность заклинаний Хаоса и Порядка			Ледяные Весы дают оберег Хаоса и FR, цена заклинаний Порядка меньше на 2 SP	Пламя Хаоса дает оберег Порядка и CR, цена заклинаний Хаоса меньше на 2 SP		
При одновременном ношении всех этих артефактов на героя перед боем накладывается Магическое зеркало							
Наиболее подходит классу Волшебник (магия Хаоса и Порядка)							
	Ожерелье Муз +15 к запасу маны, доп. восст. +5 SP в день	Кольчуга Гармонии +15 MD и RD, накладывает Рвение		Мандолина Эйфе дает заклинания Песня мира, Нечестивая песнь и Общее рвение			
При одновременном ношении этих артефактов герой автоматически накладывает на атакованные им цели Песнь мира							
Для героя-мага – отключение всех врагов при поражении их массовыми заклинаниями							
Тигровый Шлем +5 MD и RD, +5 к Урону, способность игнорировать первый удар		Тигровая Броня +25 MD и RD, +2 Speed, +2 MP			Морозящий Молот +25 к MA, при нанесении удара герой может заморозить врага на 2 хода		
При одновременном ношении этих артефактов герой получает регенерацию (эффект зависит от уровня героя) и силу дракона (HP и Урон повышаются на 100%)							
Наиболее подходит для варвара							
			Мантия Тьмы +10 MD и RD, повышает эффективность заклинаний Смерти, дает оберег Жизни			Кольцо света + 10 MD и RD, повышает эффект заклинаний Жизни, дает оберег Смерти	
При одновременном ношении этих артефактов герой перед боем получает Ангела-хранителя							
Наиболее подходит для класса Темный жрец (магия Жизни и Смерти)							