# (Heroes 4: Equilibris)



Equilibris - это мод для Героев 4 (Heroes 4), исправляющий ряд багов последней официальной версии "Вихри Войны" ("Winds of War"), исправляющий баланс, добавляющий некоторые полезные опции, улучшающий "искусственный интеллект" (AI).

Официальный сайт (на домене celestialheavens.com)

#### Файлы

Последняя версия 3.55 - 9,77 Мб (от 2008 года). со всеми фиксами и обновлённым переводом (RUS) Список изменений версии 3.55, TXT (RUS)

**Версия 3.51** - 3,76 Мб (от 12 Октября 2004).

Универсальный установщик (Английская, Русская и Французская версии).

Включая корректное удаление (при желании).

Важно! Ответы на популярные вопросы (RUS / ENG), TXT

Полный список изменений (3.51), PDF-документ, 77Кб (RUS)

## Дополнительные файлы

Вам пригодятся эти файлы (в основном, в самораспаковывающихся архивах) для инсталляции Equilibris или активации каких-либо его новинок.

heroes4\_sfx.exe - heroes4.exe файл от "Герои 4: Вихри Войны". Файл совместим с любой версией героев на любом языке.

camp\_ed\_sfx.exe - campaign\_editor.exe файл от "Герои 4: Вихри Войны". Файл совместим с любой версией "Герои 4: Вихри Войны" на любом языке.

<u>updates sfx.exe</u> - Этот ресурсный файл необходим для того, чтобы установить Equilibris на непатченых героев без аддонов.

equi.aop - файл для редактора кампаний Героев 4 версии 3.51. Содержит новые и ранее скрытые объекты в соответствующих панельках. Поместить в папку "Data". [12.10.2004]

# Исправления ошибок

- 1. Исправлен баг с Армагеддоном(Armageddon) (он не отнимал ману при применении)
- 2. Исправлена ошибка, когда Снятие Чар (Cancellation) и Отмена Чар (Dispel) воздействовали на существ, созданных с помощью заклинания Поднять Вампиров (Raise Vampires), Поднять мертвеца (Animate Dead), Зов Смерти (Death Call) и Вызов Бесов (Summon Imp)
- 3. Исправлена ошибка, когда в гильдиях магов не появлялись заклинания Воскрешение и Массовая Забывчивость
  - 4. Исправлены ошибки в ряде скриптов

#### Изменения баланса

- 1. Изменены формулы расчета количества воскрешенных воинов навыком Воскрешение (Ressurection). Если потери малы - эффективность навыка повышается
- 2. Некромантия V круга (Grandmaster Necromancy) поднимает Вампиров только с 20-го уровня героя
  - 3. С каждым повышением уровня герой получает + 1 к защите
  - 4. С каждым пятым повышением уровня герой получает + 1 к скорости
  - 5. Мана героя возрастает на 1 за каждый уровень
  - 6. Собственная защита героя от магии возрастает на 3% каждые 2 уровня. Действует

как плащ сопротивления, при этом эффект зависит от уровня героя

- 7. Гаситель Магии (Magic Dampener) теперь действует не только на героев, но и на их армию
- 8. Подправлены параметры и свойства некоторых существ. Например, Огру-магу (Ogre-Mage) добавлены заклинания: Magic Resistance, Кража энергии (Mana Drain), Волшебные оковы (Spell Shackle), Первый удар (Snake Strike), Искры (Sparks). Всего у него стало 5 маны (было 6)
  - 9. Некоторые заклинания перемещены на другой уровень
- 10. Изменены свойства ряда продвинутых классов героев. Например, класс Ниндзя (Ninja, Death+Scouting) теперь накладывает случайное проклятье при ударе или выстреле как Бихолдер. (Была атака ядом)
- 11. Немного изменены свойства некоторых артефактов. Например, "Лук короля эльфов" (Elven king's bow) теперь дает дополнительный выстрел армии и дополнительный выстрел герою, если у него есть Archery или продвинутый класс Ranger. Иначе герой не может из него стрелять
  - 12. Изменена стоимость некоторых строений и подправлен порядок их постройки

## Новое / улучшения

- 1. Расширился выбор поднимаемых некромантией существ и появилось меню управления некромантией
- 2. Навык Призывания (Summoning) теперь позволяет выбрать, каких существ призывать (либо вообще никого)
- 3. После битвы появляется сообщение об опыте, заработанном каждым из героев игрока
  - 4. В диалоге армии показывается сопротивление магии героя и частей
  - 5. Добавлен ряд новых заклинаний и артефактов

## Улучшения искусственного интеллекта (AI)

- 1. Расширился выбор поднимаемых некромантией существ и появилось меню управления некромантией
- 2. Навык Призывания (Summoning) теперь позволяет выбрать, каких существ призывать (либо вообще никого)
- 3. После битвы появляется сообщение об опыте, заработанном каждым из героев игрока
  - 4. В диалоге армии показывается сопротивление магии героя и частей
  - 5. Добавлен ряд новых заклинаний и артефактов

# Скриншоты





# Разработчики мода

**Dalai** (координатор проекта, баланс и геймплей),

Наге (баланс и геймплей, программирование),

**Plaguer** (баланс и геймплей, программирование, картостроение),

Twilit (баланс и геймплей),

**ZyZop** (программирование),

Lost (программирование),

**Kerhan** (программирование, рисование),

SirChuvac (картостроение, баланс и геймплей),

AnubiX (рисование, сценарии)

Astor (картостроение),

Fosgen (картостроение),

GreenLord (картостроение),

#### ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ...

SFDevil, Lord Haart, The\_Teacher, LMD, ANL, Посторонним В. ...и всем тем людям, кто помогал нам своими комментариями, идеями, а также программмированием, графикой и музыкой.

## Герои 4: Эквилибрис (3.55)

Автор: Evgeny Voronov - Обновлено 12.06.2015 03:24