

Обмен

[F10] – быстрый обмен армиями между героями в окне встречи; так же работает и в окне города, при наличии гарнизонного и посещающего героев.

[F11] – быстрый обмен артефактами между героями в окне встречи.

Костюмы

В игре можно запоминать наборы артефактов (костюмы), одетых на героя и быстро менять их (т.е. переодевать героя) простым нажатием на кнопки клавиатуры.

Клавиша [1], [2], ..., [9] + зажатый Левый [CTRL] – запоминает “костюм”. Работает только в окне героя. Операция сопровождается звуковым оповещением (щелчок).

[1], [2], ..., [9], [0] - одевает ранее сохраненный костюм на героя. Работает в окне героя и в главном окне менеджера приключений. То есть, чтобы переодеть героя необязательно открывать его окно, достаточно просто выделить героя.

В менеджере приключений операция сопровождается звуковым оповещением (щелчок). При переодевании героя этим способом предыдущий набор артефактов (костюм) запоминается в слот [0]. Таким образом нажатием на [0] можно отменить последнее переодевание.

Если при простом нажатии [1], [2], ..., [0] прежде чем одеть новый костюм с героя снимаются все старые артефакты, то с зажатым клавишей

Левый [SHIFT]

новый костюм одевается поверх старого.

При переодевании героя артефакты не появляются из ниоткуда и не исчезают. Все берется из рюкзака героя и складывается туда же. Если у героя не будет хватать каких либо артефактов для ранее сохраненного костюма, то костюм оденется частично (из того что есть).

Костюмы запоминаются не для каждого героя в отдельности, а для игрока (для всех его героев) в целом, но переодевается именно активный герой.

Наверное для удобной игры достаточно и 2-х слотов, но пусть их будет 9 + [0].

Быстрые операции со стеками существ

В игре два режима управления стеками армии: HD-style и TE-style. Оба очень похожи на аналогичное управление стеками в TE/WT. Понятно, TE-Style почти не отличается, HD-style – отличается сильнее.

Эти два режима легко переключаются нажатием [SCROLL LOCK] во время игры или редактированием соответствующего параметра в HiRez.ini перед игрой.

TE-style:

[CTRL] + Щелчок - отделяет от отряда во все пустые слоты героя/гарнизона по одному существу.

[CTRL] + [SHIFT] + Щелчок - отделяет от отряда в свободный слот одну «единичку».

[ALT] + Щелчок - собирает в слот войска того же типа из слотов героя/ гарнизона
[ALT] + [SHIFT] + Щелчок - распускает отряд. В отличие от TE/WT последний отряд героя не может быть уволен.

[CTRL] + [ALT] + [SHIFT] + Щелчок - распределяет отряд пропорционально по всем пустым слотам героя/ гарнизона.

[CTRL] + [ALT] + Щелчок - в окне встречи героев и в окне города перемещает войско другому герою (если есть пустой слот, то в него, иначе сливает с отрядом того же типа). В отличие от TE/WT оставить героя без армии нельзя. Последний стек передается по правилам HD (1 существо остается у героя). Так же в отличие от TE/WT эта комбинация работает в гарнизоне, и кроме того, работает при щелчке на портрет героя и прямоугольник с флагом в гарнизоне в окнах города и гарнизона, при этом передается вся армия.

Отличия HD-style:

[SHIFT] + Щелчок - “умное” поэтапное пропорциональное разделение. Игнорирует единички, при необходимости выравнивает количество и пропорционально делит стеки. С помощью этой операции можно быстро выровнять стеки одного типа, поделить стек пополам за 1 клик, поделить на 3 за 2 клика.

[ALT] + Щелчок - так же как в TE, но в 2 этапа – сначала собираются единички, затем остальные стеки.

Функциональность [CTRL] + Щелчок и [CTRL] + [SHIFT] + Щелчок поменяна местами.

[CTRL] + [ALT] + Щелчок – то же самое что и в TE-Style, но сначала стек пытается объединиться со стеком такого же типа а уже потом пытается перейти в пустой слот.

Общая передача армии

Общая передача армии по [CTRL] + [ALT] + щелчку на портрет героя, флаг гарнизона и по щелчку на соответствующие кнопки в окне встречи героев действует по следующему принципу:

Стеки передаются по убыванию уровня, при прочих равных предпочтение отдается грейдам, затем стекам с большим количеством существ. Если при общей передаче героя могут покинуть все стеки, то у него остается 1 самое быстрое существо 1-4 уровня (предпочтение меньшему уровню, затем неулучшенному существу)