

(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.

[updates_sfx.exe](#) - Этот ресурсный файл необходим для того, чтобы установить Equilibris на непатченных 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 (Ressurrection). 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, Огрю-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),
Haze (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 программированием, графикой и музыкой.

Герои 4: Эквилибрис (3.55)

Автор: Evgeny Voronov - Обновлено 12.06.2015 03:24
