(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 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),
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 B.
...и всем тем людям, кто помогал нам своими комментариями, идеями, а также программмированием, графикой и музыкой.