

Герои Эквестрии

<https://heroesofequestia.org/>

Тактическая пошаговая игра с элементами стратегии и RPG



Официальное руководство игрока

Версия 1.0 от 20.08.2018

2013-2018

СОДЕРЖАНИЕ

1. Об игре.....	3
2. Настройки	
3. Сценарии и кампании.....	4
4. Управление игрой	
5. Основы механики игры.....	6
5.1. Пони	
5.2. Здания.....	7
5.3. Противники.....	8
5.4. Пустота.....	9
5.5. Восстановление силы и здоровья.....	10
6. Хитрости, советы и секреты.....	13

1. Об игре

Проект «Герои Эквестрии» - тактическая пошаговая игра с элементами стратегий и RPG. Помимо классических противников в виде враждебных юнитов, игроку предстоит противостоять разрушению ландшафта. Важным элементом проекта также является набор индивидуальных особенностей каждого игрового персонажа. По сравнению с классическими стратегиями, система строительства, ресурсов и юнитов очень ограничена, но это компенсируется необходимостью тактического управления группой игровых персонажей со своими особыми навыками и характеристиками.

Системные требования:

Игра реализована в виде Win32-приложения, для запуска нужен либо Windows с видеоадаптером, поддерживающим DirectX, либо Linux с настроенным эмулятором Wine. Возможность запуска под MacOS – проверялась с использованием Parallels Desktop.

Для удобства игры, разрешение экрана должно быть не меньше, чем 1024×768. Если разрешение экрана ниже, рекомендуется перейти в полноэкранный режим, нажав клавиши Alt+Enter.

2. Настройки

Игровые настройки делятся на две группы:

1. Изменяемые во время игрового процесса
2. Изменяемые только из главного меню

К первым относятся выбор уровня сложности игры, скорость прокрутки игрового мира, выбор однотонных или графических текстур рельефа, а также изменение персонажа Твайлайт с типа «единорог» на тип «аликорн» (*тип «аликорн» идентичен типу «единорог», за исключением типа перемещения, который позволяет аликорну летать, преодолевая недоступные единорогу виды ландшафта и не получая штрафа перемещения, зависящий от типа ландшафта*). Эти настройки вызываются из главного меню.

Ко вторым относятся включение/отключение отображения рельефа на миникарте (клавиша TAB), включение/отключение сетки

ячеек ландшафта (клавиша C) и включение/отключение индикаторов здоровья активных персонажей (клавиша V). Эти настройки доступны во время игрового процесса, их изменение немедленно вступят в силу.

3. Сценарии и кампании

В игре реализованы одна обучающая кампания, три основных сюжетных кампании (*предполагается последовательное прохождение от первой до третьей*) и одна группа карт «Легенды», сюжет которых не связан с основными тремя кампаниями.

Рекомендуется начать с обучающей кампании, затем пройти первую кампанию (*первые семь карт которой тоже носят скорее обучающий характер и не должны вызвать особых затруднений у игрока*), и далее либо проходить вторую и третью кампанию, либо играть карты из набора «Легенды».

Сложность сценариев

По умолчанию, все карты рассчитаны на стандартный уровень сложности, прохождение на котором непросто, но выполнимо. Выбор казуальной сложности сделает игровой процесс проще. Режим новичка сильно упрощает игровой процесс и рекомендуется для прохождения с целью изучения сюжета.

4. Управление игрой

Во время прохождения карты, можно использовать следующие клавиши для управления игровым процессом и внешним видом:

F1 - вызов справки

Esc - вызов меню

F7 - журнал диалогов

Shift (удержание) - ускоренный ход монстров

G - пропуск ходов монстров до удара или конца

Alt (удержание) - показать зоны действия объектов

TAB - рельеф на миникарте

C — показать/отключить сетку ячеек

R - отмена последнего перемещения

V - показать/отключить индикаторы здоровья единиц

Пробел - фокус на выбранного персонажа

Основное управление осуществляется мышью — с помощью левой кнопки происходит выделение игрового персонажа, его перемещение, выбор действия и указание цели для этого действия. Правая кнопка мыши позволяет получить информацию о противнике или рельефе под курсором.

Так как игра является пошаговой, то игровой процесс состоит из трех повторяющих действий на каждом ходу:

1. Выполнение ходов и действий игрока, после чего следует завершение хода.
2. Расчёт параметров (*ресурсы, силы, здоровье и т.д.*)
3. Ход противника, в течении которого может быть нанесен урон персонажам и постройкам.

Ниже приведены базовые сведения об управлении игровым процессом. Часть этих сведений подробнее раскрывается во время прохождения учебной кампании, некоторые для лучшего понимания дублируются в разделах информации о пони, врагах и зданиях.

- Прокрутка игрового мира выполняется стрелками на клавиатуре, клавишами WASD или мышью при приближении к краю окна.
- Чтобы переместить выбранного персонажа, нужно выбрать его мышью либо кликнув по соответствующей иконке сверху, и кликнуть по той клетке, куда желаете переместить выбранного персонажа. Доступные для перемещения клетки подсвечиваются.
- Чтобы выполнить действие выбранного персонажа, нужно выбрать действие, кликнув по соответствующей иконке на левой панели, и далее, кликнуть по той клетке, куда желаете выполнить действие. Доступные клетки подсвечиваются.
- Чтобы отказаться от выполнения действия, нужно повторно кликнуть на иконку выбранного действия, либо нажать правую кнопку мыши удерживая курсор над любой клеткой. Персонаж вернется в режим перемещения.

- Чтобы просмотреть характеристики противника, нужно навести на него курсор и нажать правую кнопку мыши. Если просто навести курсор на противника, будет отображена зона его перемещения.
- Чтобы посмотреть специальные зоны (*например, отравление или область атаки защитных башен*), нужно нажать и удерживать клавишу Alt.
- Для перемещения персонажа требуется ресурс «Сила». Если сил не осталось, перемещение возможно только в аварийном режиме — по клетке за ход и с потерей здоровья.
- Здоровье и сила персонажей восстанавливается в конце хода, а величина этого восстановления зависит от количества неиспользованного перемещения в конце хода. На восстановление здоровья и силы всегда расходуется еда. Если персонаж израсходовал всё доступное перемещение — восстановление здоровья и сил не происходит.
- Если персонаж не производил перемещения, а так же не совершал каких-либо действий и не подвергался атакам противника — количество восстанавливаемого здоровья значительно увеличивается.
- Персонаж не восстанавливает здоровье будучи атакованным! (*подробнее про восстановление сил и здоровья можно почитать в разделе 5.5*)
- Скорость перемещения по разным типам ландшафта различается — перемещение по лесу, мелководью и горам происходит со штрафом к скорости, перемещение по глубокой воде невозможно. Летящие персонажи не подвержены этой механике (*например, пегасы, аликорны, нетопыри*).
- Ресурс «Еда», необходимый для восстановления здоровья и сил персонажей, добывается на специальных фермах, а так же путем сбора соответствующих запасов, что можно найти на некоторых картах, посредством действия «Сбор ресурсов», которое доступно большинству игровых персонажей.
- Ресурс «Камень», необходимый для постройки других сооружений, так же добывается на специальных фермах и так же может быть найден в виде соответствующих запасов на некоторых картах.

- Убедившись, что были выполнены все необходимые или доступные действия в текущий ход, нажимаем кнопку «Завершить ход», в левом-нижнем углу игрового окна.

5. Основы механики игры

5.1. Пони

Пони — это основные игровые объекты, персонажи под контролем игрока, посредством управления которыми выполняются задачи сценария. Пони могут выполнять два вида операций:

1. Перемещение по карте.
2. Выполнение действий, к которым относятся способности конкретной пони.

Ни перемещение, ни действия не являются обязательными в течении хода. Для выполнения перемещения — нужна сила и ничего, кроме силы. Для выполнения действий бывает необходима как сила, так и иные ресурсы, например, постройка фермы требует наличия запаса камня. Действия и перемещения не связаны. Можно переместить пони на две клетки, выполнить действие и затем переместить еще на две клетки.

Каждая пони обладает запасом сил и здоровья. Они отображаются на левой панели, когда пони выбрана или находится под курсором. Всего присутствуют четыре характеристики:

1. Текущий остаток сил
2. Максимальный запас сил
3. Текущий остаток здоровья
4. Максимальный запас здоровья

Максимальные запасы - это константы для каждой пони. Текущий остаток меняется в процессе игры. Сила расходуется на движение и выполнение действий. Здоровье уменьшается при атаке со стороны противника. На восстановление силы и здоровья расходуется еда, величина восстановления зависит от ряда условий (*про восстановление силы и здоровья подробнее в разделе 5.5*). Текущее

значение силы и здоровья всех подконтрольных пони так же отображается на иконках сверху. Желтый индикатор показывает, сколько пони восстановит силы и здоровья, если в текущий ход более не будет перемещаться и не совершит никаких действий.

За отдельными исключениями, игра не разрешает потерю пони во время прохождения карты. При обнулении запаса здоровья любой пони - игра заканчивается.

5.2. Здания

Здания относятся к игровым объектам, как и пони. Их отличие в том, что им нельзя давать явные команды на перемещение и действия. Они выполняют действия автоматически в момент завершения хода. Каждое здание имеет запас прочности, при достижении которым нуля — здание разрушается. Если иное не указано, в конкретном сценарии, потери зданий допустимы и не приводят к поражению, в отличие от потери пони. Поврежденное здание можно починить, выполнив действие ремонта силами пони, которые умеют выполнять обычный или магический ремонт.

Некоторые здания выполняют действия по добыче ресурсов, пополняя запасы в конце хода (размер прибавки ресурсов, с учетом расхода на восстановление сил, показано зелеными цифрами рядом со значком ресурса на панели). Некоторые здания выполняют действия в радиусе (*например, защитные башни наносят урон персонажам противника, а деревья силы восстанавливают запасы сил у пони*), эту область можно посмотреть, нажав и удерживая клавишу Alt.

Особые здания — это дома местных жителей, их невозможно построить, но присутствие этих домов на карте является необходимым условием для работы ферм. При разрушении всех домов, выработка ферм останавливается.

5.3. Противники

Противниками являются разнообразные монстры, появляющиеся на карте в заданное время и атакующие персонажей игрока, здания и отдельные нейтральные объекты. Основные характеристики

монстров:

1. Дальность хода — на сколько клеток монстр может идти в текущий ход
2. Запас здоровья — сколько урона может выдержать монстр
3. Сила атаки — какой урон наносит монстр, атакуя персонажей игрока или сооружения
4. Способ перемещения — делятся на летающих (*игнорируют тип рельефа*), нелетающих (*скорость перемещения которых зависит от типа рельефа*) и водных (*скорость движения которых по воде выше, чем по суше*)

Также некоторые монстры обладают особыми способностями — например, атака по площади или урон на расстоянии просто при приближении монстра. Эти способности и прочие характеристики можно изучить, нажав правую клавишу мыши на монстре.

Для атаки, монстр должен подойти к пони вплотную. Если монстр имеет способность атаки по площади, то урон будет нанесен не только пони рядом с монстром, но и соседним пони, в зависимости от радиуса атаки. Чтобы посмотреть зону возможного перемещения монстра, нужно навести на него курсор мыши. Те пони, до которых могут дойти монстры и которые могут быть подвержены их атаке — выделяются красным фоном на иконках сверху.

У монстров бесконечный запас сил, поэтому их перемещение в пределах карты не ограничено по времени и дальности.

Устранение всех монстров не является обязательным условием победы, если только это не указано в списке заданий явно.

5.4. Пустота

Пустота — важнейший элемент игровой механики и сюжета, она не присутствует в учебной кампании, появляется только в третьей карте первой кампании. Её значение для истории игры раскрывается по мере прохождения основного сюжета. С точки зрения игровой механики, Пустота представляет собой самостоятельно распространяющееся обнуление рельефа и объектов. По Пустоте нельзя перемещаться (но можно выполнять телепортацию через области с Пустотой). Объект, который был занят Пустотой, удаляется с

карты (*в случае, если это была пони — игра заканчивается, засчитывается поражение*). Пони, здания, нейтральные объекты и монстры — равноценно устраняются, если клетка, где они находятся, занимается Пустотой. Скорость распространения Пустоты различается на разных картах, также скорость распространения снижается на 33% при игре в казуальном режиме или режиме новичка.

Возможны две схемы противодействия Пустоте, дополняющие друг друга:

1. Использовать защиту от Пустоты — некоторые здания и пони распространяют вокруг себя защитную область, в пределах которой Пустота не распространяется. Размер этой области можно посмотреть, нажав клавишу Alt.

2. Очистить область, поглощённую Пустотой — существуют действия игровых персонажей, которые временно очищают Пустоту, восстанавливая рельеф местности (*но объекты, поглощенные Пустотой, не восстанавливаются*). Восстановление носит временный характер — после выполнения действия, очищенные клетки через несколько ходов снова могут быть заняты Пустотой.

5.5. Восстановление силы и здоровья

Восстановление сил и здоровья - один из ключевых игровых механизмов. Без понимания этого процесса, нельзя пройти ни одну карту, кроме некоторых учебных. На восстановление здоровья и сил расходуется ресурс «Еда». На восстановление здоровья расходуется 10 ед. еды, на восстановление сил расходуется 5 ед. еды. Если еды недостаточно — восстановление здоровья и сил не происходит. В первую очередь восстанавливается сила.

Существует два режима восстановления силы и здоровья:

1. По остатку перемещения
2. Состояние покоя

Восстановление по остатку перемещения

Пони, которая использовала перемещение не полностью (*например, переместилась на 3 клетки, а её максимальное*

перемещение - 4 клетки) - получит от этого восстановление здоровья и силы. Величина этого восстановления зависит от её максимального запаса сил и здоровья, а также от величины неиспользованного перемещения.

Восстановление силы рассчитывается по следующей формуле:

$$0.2 * \text{MaxEnergy} * \text{StepLeft} / \text{StepAll}$$

где MaxEnergy - максимальный запас сил данной пони,

StepLeft — остаток перемещения

StepAll - максимальная дистанция перемещения данной пони

Восстановление здоровья рассчитывается по следующей формуле:

$$0.15 * \text{MaxHealth} * \text{StepLeft} / \text{StepAll}$$

где MaxHealth - максимальный запас здоровья данной пони,

StepLeft - остаток перемещения

StepAll - максимальная дистанция перемещения данной пони

ВАЖНО: еда расходуется, даже если остаток хода равен нулю. В этом случае, восстановление не происходит, но еда списывается. Единственный случай, когда еда не расходуется - это если в конце хода текущие остатки сил и здоровья равны максимальному запасу.

Выполнение или невыполнение действия не влияет на восстановление по остатку хода.

На восстановление здоровья также влияет атака противника. Если пони получила урон, то в конце текущего хода её здоровье не будет восстановлено и не будет списан расход еды в 10 единиц. На восстановление силы это не влияет, сила восстанавливается даже под атакой.

Рассмотрим восстановление по остатку хода на конкретном примере:

У Рарити максимальная дистанция перемещения 3,

максимальный запас сил 40. Если она переместится на 2 клетки, остаток перемещения будет равен 1. По окончании хода, восстановление сил примет следующее значение:

$$0.2 * 40 * 1 / 3 = 3$$

Если бы она переместилась не на 2 клетки, а только на 1, то остаток перемещения был бы равен 2, а восстановление сил было бы следующим:

$$0.2 * 40 * 2 / 3 = 5$$

Если же Рарити не сдвинулась ни на одну клетку, а вместо этого выполнила действие (например, атаку или сбор ресурсов) - то восстановление сил будет следующим:

$$0.2 * 40 * 3 / 3 = 8$$

Состояние покоя

Вторым способом восстановления является состояние покоя. Пони, которая не перемещалась, не выполняла действий и не подвергалась атакам противника в течении хода входит в состояние покоя, восстанавливая значительно больше здоровья и сил.

Восстановление сил в состоянии покоя рассчитывается по следующей формуле:

$$0.4 * \text{MaxEnergy}$$

где MaxEnergy - максимальный запас сил данной пони

Восстановление здоровья в состоянии покоя рассчитывается по следующей формуле:

$$0.33 * \text{MaxHealth}$$

где MaxHealth - максимальный запас здоровья данной пони

Состояние покоя позволяет быстро восстановить ресурсы игрового персонажа. За 3 хода, любая пони полностью

восстанавливает свои силы и здоровье. Расход еды за состояние покоя такой же, как и за восстановление по остатку хода - 5 единиц для сил и 10 единиц для здоровья.

ВАЖНО: чтобы войти в состояние покоя, необходимо выполнить **все 3 условия** — не перемещать пони, не выполнять действий и не получать урон. Нарушение любого из трёх условий влечет выход из состояния покоя.

Рассмотрим состояние покоя на примере Рарити. Она не была подвержена атакам противника, не перемещалась, и не выполняла действий. По окончании хода, она восстановит следующее количество сил:

$$0.40 * 40 = 16$$

и следующее количество здоровья:

$$0.33 * 40 = 13$$

6. Хитрости, советы и секреты

- Не перемещайте пони, если в этом нет необходимости.
- Если перемещение необходимо, старайтесь использовать его не полностью, чтобы восстановить часть сил и здоровья в конце хода.
- Для пони с небольшой дистанцией хода, но обладающей способностью телепортироваться, использование соответствующего действия, это выгодный способ перемещения, чтобы восстановить израсходованную силу по остатку перемещения.
- Не забывайте про запас еды! Если еда закончится, восстановление не произойдет. Собирайте ресурсы или стройте фермы, в зависимости от карты. Также берегите дома местных жителей — если вы потеряете все дома на карте, фермы перестанут вырабатывать ресурсы.
- Если нужно быстро восстановить силы, используйте состояние покоя или помощь от другого игрового персонажа, способного восстанавливать ресурсы других персонажей.

- Монстр всегда атакует ту пони, которая стоит вплотную к нему. Если нужно защитить конкретную пони или здание от приближающегося монстра — можно подвести другую пони вплотную к противнику, после чего он начнет атаковать именно эту пони, отказавшись от перемещения.
- Каждый монстр при появлении на карте выбирает случайную цель и движется к ней. Однако, если нанести монстру урон, то он выбирает своей целью ту пони, которая ударила его. Это можно использовать, отвлекая монстров силами быстроходных или дальнобойных пони.
- Почти все дополнительные задания в сценариях введены для усложнения прохождения и не дают бонусов после их выполнения (*есть несколько исключений*). Если прохождение карты вызывает сложность, имеет смысл попытаться пройти без выполнения дополнительных заданий.
- Прохождение карт и сложность не связаны. Можно пройти отдельную карту на низкой сложности, потом пройти следующую на обычной и вернуться к ранее пройденной карте тоже на обычной сложности. За прохождение на обычной сложности не даются никакие бонусы или дополнительные карты.
- Финальная карта третьей кампании — единственная карта, которая имеет несколько концовок. Во всех остальных случаях, прохождение линейное, результаты предыдущей карты не оказывают влияние на следующую.
- Карты с названиями «бонус», «демо» и «флэшбек» - не являются обязательными для прохождения, их можно пропустить.
- Если несколько попыток прохождения карты не завершаются победой — попробуйте пересмотреть стратегию прохождения. На стандартной сложности, почти всегда требуется подобрать правильную глобальную стратегию прохождения карты. На казуальной сложности и в режиме новичка, чаще удается пройти «лобовым» способом, не думая о стратегии и концентрируясь только на тактических действиях.