

# 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 С) 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 повторяющихся 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 подойти 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.