* «Пешка» – лёгкий.
* «Конь» – средний.
* «Ладья» – сложный.
* «Ферзь» – очень сложный.
* «Король» – сверхсложный.

«Пешка»

Вам просто надоест устраивать бойню за бойней. При виде ваших блестящих лат враги начнут разбегаться в разные стороны поля боя, а ваше имя будут знать только лишь крестьяне.

«Конь»

Враг будет более подготовлен, но не думайте, что перед вами предстанет достойный соперник. Ваш меч будет в зазубринах, но славы на поле боя вы не найдете.

«Ладья»

Ваш враг будет готов и сможет дать достойный отпор, а малейшая допущенная ошибка не приведет к катострофе, но даст повод вам задуматься.

«Ферзь»

Их сила растет с каждым убитым вашим воинов. Будьте стойки, смелы и вы найдете путь к победе через большие толпы мертвецов и жителей подземелья!

«Король»

Чудовища и их приспешники будут лезть из каждого уголка нашего мира. Но если вы окажетесь непоколебими и выстоите против врага, о вас будут петь баллады, как о величайшем Герое Меча и Магии!

Chest

В сундуках всегда прятали ценные вещи. Так может быть стоит его разбить?

Blue Orb

Синяя сущность связана с воздухом и небом. Урон связанный с природными явлениями может нанести увечья данному орбу.

Green Orb

Зеленая сущность связана с землей. Урон связанный с кинетическим воздействием, или применением силы может нанести увечья данному орбу.

Yellow Orb

Желтая сущность связана с огнем. Урон связанный с огнем или взрывами может нанести увечья данному орбу.

Purple Orb

Фиолетовая сущность связана с ядом. Силы благословения или исцеления могут нанести увечья данному орбу.

(0) Glaciers Retreat: Training Day

ЗАДАНИЕ

В этом тренировочном уровне вы познакомитесь с основами игры в Might & Magic: Myth. Данное обучение не займет много времени и в основном познакомит вас с монстрами, которые встретятся вам в ваших приключениях.

В этом тренировочном уровне вы познакомитесь с основами ведения боя и различных особенностях юнитов в игре Might & Magic: Myth.

Если вы не успели прочитать то, что говорит вам учитель, то зажмите на стрелочку вверх ↑ на вашей клавиатуре, чтобы посмотреть субтитры к его диалогу.

--------------------------------------------

Добро пожаловать в Might & Magic: Myth!

Это короткое обучение расскажет вам об основах игры.

Мы пропустим обучение управления камерой, но если вам это необходимо, то пожалуйста, запустите обучение в главном меню игры.

А пока просто напомним: клавиши - W,A,S,D - отвечают за управление камеры.

Клавиши Q и E - за вращением камеры.

Клавиши C и V - за приближение и отдаление.

Клавиши Z и X - за плавное передвижение влево и вправо.

Под вашем управлением будут войска 4 разных рас, но стоит обязательно знать, что не все они одинаковы и войска имеют свои отличия.

Что же. Давайте быстро с этим разберемся!

От слабых к сильным. Троглодиты являются не самыми быстрыми и не самыми сильными войсками.

Скелеты очень уязвимы к взрывной волне, но большим количеством представляют серьезную опасность.

Зомби медленно передвигаются, но наносят достаточно серьезный урон.

Мечник является самой надежной боевой единицей на поле боя.

Уничтожьте каждым юнитом заготовленные чучела.

Отлично!

Скелет-лучник наравне с лучником Эрафии. Отличительной особенностью является то, что скелеты имеют сопротивление параличу.

Медуза кроме стрелковой атаки также имеет специальную способность превращения в камень. Используйте клавишу Т, чтобы использовать специальную способность.

Уничтожьте каждым юнитом заготовленные чучела.

Отлично!

Помимо стандартных юнитов в игре присутствуют маги, которые обладают сильными заклинаниями.

Личи могут своим выстрелом парализовать на короткое время противника.

Архимаги являются самыми слабыми из ветки юнитов колдовства, но их заклинания могут ранить большое количество врагов благодаря небольшому расходу маны на заклинание.

Бехолдер атакует выстрелом молнии и не расходует ману вообще.

Зелот является самым ультимативным юнитом, но расходует много маны и может серьезно ранит своих союзников.

Уничтожьте каждым юнитом заготовленные чучела.

Отлично!

Летающие юниты могут забраться туда, куда не могут ступить ногой простые юниты, что делает их отличными разведчиками или позволяет уничтожать лучников на возвышенностях.

Уничтожьте каждым юнитом заготовленные чучела.

Отлично!

Помимо простых пешых воинов в игре есть также и усиленные войска.

Крестоносец по характеристикам является тем же мечником, но за одну атаку он может ударить дважды.

Голем не восприимчив к электричеству, огню и параличу, но очень уязвим ко взрывам.

Минотавр наносит самые мощные удары и может с разгона оглушить одного противника.

Уничтожьте каждым юнитом заготовленные чучела.

Отлично!

Титан является особенным юнитом. Помимо сокрушающих ударов, Титан может метнуть молнию, которая нанесет огромный урон по площади.

Единственный минус Титана - это его медлительность.

Уничтожьте заготовленные чучела нажав по ним клавишу Т.

Отлично!

Практически все окружение можно разрушить. Деревья, кусты, бочки, сундуки.

По ходу вашего путешествия вы можете находить разные артефакты.

Чтобы атаковать предметы на земле, нажмите CTRL и кликните левой кнопкой мыши на земле.

Не все юниты могут их поднимать. Так например Зелот может поднимать книги заклинаний. Мечник может поднять волшебный меч. Лучник может поднять колчан зачарованых стрел.

Клавиши от 1 до 0 - построения для ваших войск.

Клавиша I показывает ваш инвентарь. На этом все. Надеюсь полученные вами знания помогут вам в ваших приключениях.

Чтобы закончить обучение подойдите к воротам.

(1) Siege of Rionpoint

ЗАДАНИЕ

Впереди стены форта Рионпоинт. Ваша задача: добраться до южных ворот и войти в форт. Город осаждают силы Нигонцев, поэтому не стоит лезть к северным воротам, но вы можете уничтожить осадные орудия врага, чтобы осажденным было легче держать оборону.

В окрестностях вы можете встретить воинов и крестьян. Не бросайте их на произвол судьбы!

Статуя может дать вам задание, которое также будет полезно вам при прохождении уровня.

ПОДСКАЗКИ

1 На данном уровне враги перемещаются небольшими подразделениями. У вас будет 2 пути развития событий в данной битве (дорога на север или северо-восток), но помните, что время работает против вас и если вы задержитесь где-то на долгое время, то скорее всего встретите новых врагов.

2 Не стоит лезть на штурмующих северной стены. Даже, если вы их всех уничтожите, то ворота все равно не откроют по сооборажениям безопасности.

3 Статуя может дать вам небольшое задание. В награду вы получите новых юнитов.

4 Дракон не является большой обузой в выполнении вашего задания, но если вы играете на более высоком уровне сложности, то будьте готовы к огненным сюрпризам.

5 Белка разговаривает задом-наперед. Зажмите стрелочку вверх на клавиатуре, чтобы детально прочитать, что она вам говорит.

6 На данном уровне есть: книга лечения для Фанатика, волшебные стрелы для лучников и зачарованый меч для мечников. Все эти предметы можно использовать на пользу вам. Старайтесь найти все артефакты.

7 Минотавр может с разгона оглушить ваших воинов. Не давайте минотавру близко подойти к вашем воинам. Особенно к Фанатику.

ЗАДАЧА ОБНОВЛЕНА

НОВОЕ ЗАДАНИЕ: Доставьте крестьян до стен форта Рионпоинт

ЗАДАНИЕ ПРОВАЛЕНО: Доставьте крестьян до стен форта Рионпоинт

НОВОЕ ЗАДАНИЕ: Избавьте статую от надоедлевой белки

ЗАДАНИЕ ВЫПОЛНЕНО: Избавьте статую от надоедлевой белки

--------------------------------------------

1 Солдат: Нам нужно добраться до крепости пока не подошли основные силы нигонцев.

2 Солдат: Кажется враг уже глубоко залез в наши земли.

3 Солдат: Осторожно! Не стоит лезть на врага сломя голову.

4/1 Крестоносец: Эй! Я здесь, на стене. Северные ворота заблокированы. Вам нужно идти в обход через брод реки.

4/2 Крестоносец: Поторопитесь! И возможно, вы успеете до закрытия южных ворот.

5 Солдат: Что это за шлем такой? Технология древних?

6 Крестьянин: Доблестный рыцарь! Помоги нам добраться до безопасных стен форта. Нам не выжить одним здесь.

7 Крестоносец: Нигонские отродья! Помоги нам, рыцарь!

8 Крестоносец: Благодарю тебя. Вместе у нас больше шансов добраться до стен крепости.

9 Солдат: Это не все войска нигонцев. Наверняка здесь будут скоро и другие.

10 Крестоносец: Скорее! Все в крепость!

11 Солдат: Эта статуя выглядит очень подозрительно.

12 Статуя: Смертный! Найди это проклятое животное и заставь навечно заткнуться! Я больше не вынесу ее болтовни!

13 Статуя: Помоги мне и я щедро вознагражу тебя.

14 Белка: Привет! Ты тут часом не видел рассыпанные мои желуди. Маленькие такие. Красивые.

15 Белка: Я все никак не могу их найти. Где же вы мои желуди?

16 Белка: А ты случайно не игру проходишь? Ох, как тебе не повезло, что ты не понимаешь меня.

17 Белка: Я разговариваю задом-наперед, если ты еще не понял.

18 Белка: Ищи дерево. Ты что еще не понял, что должен найти большое дерево серого цвета?!

19 Солдат: Да что черт возьми говорит эта белка?!

20 Солдат: Ты конечно, молодец, что уничтожил всех осаждающих врагов, но ты не подумал, что придут другие с севера? Иди быстрее через брод к южным воротам!

--------------------------------------------

(2) Amidst the War

ЗАДАНИЕ

Отрядов нигонских разведчиков пересекает снежный краж на вражеской территории. Ваша задача: перейти на другую сторону горной реки и добраться до юго-восточной дороги. Это не ваша война, но если вы готовы влезть в нее, то расчитывайте свои силы. Некроманты и Волшебники будут драться, как с вами, так и друг с другом. Джеддит должен выжить!

ПОДСКАЗКИ

1 Титаны умееют метать молнии. Очень больные молнии. Будьте готовы, что первый ваш воин, которого вы отправите в атаку, падет от разряда грома. Вариантов два: либо атакуйте минотаврами вместе одного Титана, либо не деритесь с Титанами вообще. Но помните, что Титаны ходят по одиночке.

2 Минотавры могут пить зелья исцеления, которые вы найдете на карте. Медузы могут использовать различного вида стрелы (стрелы окаменения, паралича, ослепления). Джеддит может пользоваться только своими 2 заклинаниями.

3 Гарпия может с легкостью спровоцировать врага на атаку. Таким образом вы можете заставить Некромантов и Волшебников расправиться друг с другом.

4 Как только вы достигните другого берега - все враги станут более агрессивными. Будьте осторожнее на другом берегу, ведь там начнется настоящая бойня.

5 Загадку с летающими орбами на западе может решить Джеддит с помощью своей стандартной атаки.

6 Окаменяющий взгляд медузы - хорошая способность, но можно и по лицу получить прежде, чем вы успеете активировать способность.

7 Половина армии врагов патрулируют окрестности, а другая половина - обороняет переходы.

ЗАДАЧА ОБНОВЛЕНА

НОВОЕ ЗАДАНИЕ: Достичь юго-восточной дороги

НОВОЕ ЗАДАНИЕ: Решить загадку 4 орбов

ЗАДАНИЕ ВЫПОЛНЕНО: Решить загадку 4 орбов

--------------------------------------------

1 Гарпия: Маги Бракады и Некроманты Дейи на взводе. Каждый готов оторвать друг другу головую

2 Гарпия: Они выжидают. Нам будет тяжело перебраться на другую сторону.

3 Джеддит: У нас нет другого выбора. Эта дорога - единственная, которая еще не засыпана снегом.

4 Минотавр: Если мы все здесь падем это будет твоя вина, Джеддит.

5 Джеддит: Там, где будет лежать мое тело, будет лежать десяток магов Бракады.

6 Все: \*Смех\*

7 Джедит: Кажется они разозлились. У нас не так много времени! Нужно быстрее покинуть поле этого боя.

8 Минотавр: Джеддит убит.

9 Гарпия: Ублюдки!

10 Джеддит: Очень странное расположение камней на земле. Может быть это какая-то загадка? Эти 4 орба в округе выглядт очень странно.

--------------------------------------------

(3) New Allies

ЗАДАНИЕ

Эрафийцы и Бракадцы заперты в холмогорье потоками извергающейся лавы с одной стороны и армией Дейи и Нигона - с другой. Ваша задача: оставшимися силами обороняться от сил Некромантов и Нигонцев. Союзник эрафиец будет оборонять свои позиции самостоятельно, но вы можете взять контроль над его войсками (подойдите любым юнитом к флагу Эрафии на холме).

ПОДСКАЗКИ

0 Чтобы взять управление войсками эрафии достаточно отправить одного из ваших архимагов к большому флагу на холме, нажать U (насмешка) и войска союзника станут вас слушаться.

1 Выстрел молнии Титана наносит большой урон по группе врагов, но долго перезаряжается. Используйте с умом данную способность. Также не забывайте, что Титан очень медленно ходит.

2 Архимаги могут использовать следующие свитки заклинаний: "Призыв элементаля воздуха", "Ледяная стрела", "Цепная молния". Все эти свитки можно найти на позициях защитников или в лагере.

3 Лава переодически может воспроизводить большие взрывы потоков огня. Из огня появляются огненные элементали, которые будут настроены, как против вас, так и против вашего врага.

4 Противник будет пытаться выбить вас с возвышенности. Будьте готовы, что враг будет атаковать с разных сторон. Прикрывать все подходы к лагерю - хорошая идея.

5 Флажки помечают места, где будет атаковать вас враг.

6 Эрафийский союзник неплохой воин, но ему явно не хватает мастерства, чтобы все его войска выжили. Если он почувствует, что проигрывает, то отступит к своему лагерю.

7 Пригласите своего друга пройти этот уровень с вами, так как вам будет легче, если ваш друг будет командовать эрафийцами.

8 Не пытайтесь атаковать противника. Рыцари смерти растопчат вас своим количеством.

9 Всего будет: 4 волны, 1 набег и 1 засада.

ЗАДАЧА ОБНОВЛЕНА

НОВОЕ ЗАДАНИЕ: Защищайте флаг Эрафии от врага

--------------------------------------------

1 Архимаг: Вы видите это? Если мы останемся здесь, то потоки лавы просто сожгут нас!

2 Крестоносец: Вы думаете я не осознаю всю ситуацию, друг мой?

3 Архимаг: Мы в серьезном положении, рыцарь. У вас есть варианты, как решить нашу общую проблему?

4 Крестоносец: Объединимся и будем стоять на смерть! Это единственное, что мы сейчас можем сделать.

5 Лучник: Милорд отправил нас к вам, так как в ваших рядах сегодня нет гремлинов. Наши луки к вашим услугам.

6 Архимаг: Будьте готовы. Врагов очень много.

7 Крестоносец: Мне бы не помешала помощь, маг.

8 Крестоносец: Еще чуть-чуть и мне просто некем будет воевать!

9 Крестоносец: Мы отступаем к нашему лагерю. Берегись, маг!

10 Архимаг: Огненные элементали! Глядите в оба.

11 Крестоносец: Враг обошел нас! Укрепите свои фланги.

Холм – (4 команды)

Прибитый снег (2 команды)

Ветра Войны

Надвигающаяся Буря

Элементали Воздуха питаются теми же силами, что и Магия Воздуха. Воздушные элементали - это быстрые юниты, которых лучше всего использовать для атаки врагов, хотя из-за довольно высокой защиты они также могут играть защитную роль.

Элементаль Воздуха

Чёрные драконы обитают в бесконечных туннелях обширных пещер [Нигона](https://mightandmagic.fandom.com/ru/wiki/%D0%9D%D0%B8%D0%B3%D0%BE%D0%BD), время от времени появляясь на поверхности. С давних пор они используются лордами подземелий в качестве военной силы для своих завоевательных походов. Благодаря врождённому иммунитету ко всей магии, чёрные драконы являются настоящим кошмаром для любого натолкнувшегося на них мага, а их давняя вражда с [титанами](https://mightandmagic.fandom.com/ru/wiki/%D0%A2%D0%B8%D1%82%D0%B0%D0%BD_(HoMM_III)) Бракады вынуждает сжигать их своим дыханием с повышенной жестокостью.

Чёрный дракон

Цепь молний

Кликните на земле, чтобы выстрелить молнией

Ледяной шар

Кликните на земле, чтобы выстрелить Ледяным шаром

Призыв Воздушного элементаля

Кликните на земле, чтобы Призывать Воздушного элементаля

Оживлённые с помощью магии волшебниками [Бракады](https://mightandmagic.fandom.com/ru/wiki/%D0%91%D1%80%D0%B0%D0%BA%D0%B0%D0%B4%D0%B0), горгульи искусно сотворены из обычного камня, что, с одной стороны, делает их относительно крепкими, а с другой, оставляет возможность для совершения скоростных маневров на поле боя, где они полагаются на свои прочные когти.

Гаргулья

Гаргульи

Говорят, что однажды Джеддит видел лик [Ксенофекса](https://mightandmagic.fandom.com/ru/wiki/%D0%9A%D1%81%D0%B5%D0%BD%D0%BE%D1%84%D0%B5%D0%BA%D1%81), однако многие сходятся на том, что раз он ещё жив, слухам об этой встрече вряд ли можно верить. Сам же Джеддит всегда хранил по этому поводу гробовое молчание.

екоторые колдуны любят устраивать разрушения, но Джеддит просто без ума от подобного занятия. Он – фанатик, посвятивший себя целиком и полностью задаче уничтожения вселенной. Никто не знает, где он набрался подобных идей, однако пока все попытки наставить его на путь истинный терпели неудачу.

Чернокнижник

Чернокнижники

Адский огненный шар

Кликните на цель

Ослепление

Кликните на цель, чтобы дезориентировать врага

Гипноз

Кликните на цель, чтобы обратить на свою сторону

Молния

Кликните на цель

Оглушающая стрела

Кликните на цель, чтобы оглушить врага

Ослепляющая стрела

Кликните на цель, чтобы дезориентировать врага

Проклятая стрела

Кликните на цель, чтобы парализовать врага на несколько секунд

Стрелы окаменения

Кликните на цель, чтобы превратить врага в камень

Громовой Удар

Кликните на цель, чтобы все разнести!

Катапульта

Катапульты

С давних пор катапульты являются одним из наиболее распространённых осадных орудий. Устройство их может различаться (одни действуют благодаря системе верёвок, другие — с помощью противовеса), однако конечная цель всего одна: разбить стены вражеского города огромными камнями.

For a long time, catapults have been one of the most common siege weapons. Their structure may differ (some operate thanks to a rope system, others - using a counterweight), but the ultimate goal is only one: to smash the walls of the enemy city with huge stones.