

Sorry. There are no translations available.

Содержание:

1. [Введение](#)
2. [Краткая информация](#)
3. [Сюжетные задания](#)
4. [Задания на продвижение](#)

Введение

Мы рады, что вам нравится игра ММ6, и вы обратились за помощью в прохождении. Но все же мы считаем, что абсолютно полное прохождение игры портит впечатление от самого процесса игры. Ничто не сравнится в той эйфорией от собственного прохождения, когда вы сами пройдете игру, без чьей либо помощи. Здесь приведены лишь рекомендации по прохождению основных заданий ММ6. Никаких побочных заданий мы не рассматривали. Так же приведены варианты заданий на продвижения героев по классам. Мы считаем, что данной информации более чем достаточно, чтобы получить от игры удовольствие, а не пункт за пунктом выполнять абсолютно разжеванные задания. Здесь же будет оставаться толика недосказанности, но вы будете, хотя бы, знать, где это задание выполнять. Если вы никогда не играли в ММ6, данное прохождение не испортит вам впечатление от игры, а побочные задания заставят вас побродить по вселенной Меча и Магии. Удачных вам приключений, и поменьше пользуйтесь подсказками! Удовольствие от игры должно быть вашим собственным, а не по подсказкам.

Краткая информация

Игра ММ6 довольно оригинальна и разнообразна. В частности сложность игры зависит от того, какую партию вы выбрали для игры. Вы вольны экспериментировать и выбирать любой состав партии, но, по личному опыту, могу сказать, что Клирик обязан быть в партии, если не хотите мучиться под конец игры. Ради интереса и большей сложности – вы можете и не брать его в партию.

Сюжет игр ММ не линеен – вы не обязаны строго следовать общим правилам и выполнять строго определенные задания. Вы вольны выполнить их когда угодно, попутно выполняя прочие задания ради опыта, денег и интереса. Но все же сюжетную цепочку заданий вы должны выполнить, если хотите пройти игру. Но даже после окончания игры она не заканчивается! Вы сможете продолжить игру и выполнить все задания и посетить все места. Дерзайте и наслаждайтесь игрой!

Сюжетные задания

Сюжетные задания – это особые задания, без которых нельзя пройти игру. Особо они не влияют на игру, ваши герои могут почти беспрепятственно путешествовать почти везде.

Нью-Сорпигал

Отсюда мы начинаем наш путь. Сразу же идем в **Таверну** и ищем там **Андовера Потбелло** . Теперь нам нужно добиться расположения всех шести лордов по всему **Энроту** . Дело не простое и хлопотное.

Замок Железного Кулака

Идем в **Замок** на аудиенцию к **Регенту Хемфри**. **Уилбур** попросит нас найти доказательство смерти

Лорда

Килбурна

. Предположительно он был убит во время своего похода. Ищем его щит в

Блэкшире

рядом с горами.

Эксперта

в

Магии Воздуха

хватит чтобы обнаружить находку. Разговаривать с

Принцем Николаем

не рекомендую, если не хотите проблем с его исчезновением и долгими поисками, но можете попробовать. Пока принц не вернется –

Уилбур

никого принимать не будет.

Туман

Милый островок, как раз для слабой команды. Здесь живет **Лорд Альберт Ньютон**. Его основным заданием будет поиск

Песочных Часов

. Находятся они в тяжелом месте –

Кузнице Гарика

, что в

Нью-Сорпигале

. А чтобы попасть в

Кузницу

, нужен ключ! Найти ключ можно в

Заставе Серебряных Шлемов

В

Тумане

– во как! Беготни много!

Свободная Гавань

Ищем **Замок Озрика Темпера**. Наше задание – налет на **Заставу Криганов**, что в **Криг спайре**

и добыча

Свитка с Планами

. Все просто.

Белые Вершины

Здесь обитают сразу два лорда. **Энтони Стоун** даст нам задание на поиск **Короля Воров**

Живет этот мерзкий тип, а точнее прячется, в

Канализации Свободной Гавани

. Но для начала нам придется посетить

Пещеры Воров

, здесь же неподалеку и найти там письмо, а лишь потом идти в

Канализации

. В

Пещере Воров

вам понадобятся ответы на четыре загадки -

Рыба

(

fish

),

Время

(
time

),

Темнота

, (

dark

),

Стрела

(

arrow

).

Эрик Стромгард

попросит вас прекратить

Вечную Зиму

. Выполнить задание можно в

Кригспайре

. На вершине горы живет

Отшельник

, говорим с ним про зиму и все.

Серебряная Бухта

Ищем **Замок Лоретты Флейз**. Очень жадная дама! Денег ей подавай! Пошлет она нас всех по **Конюшням** шляться и налоги устаканивать. После этого задания на вас столько тумачков обрушится – и репутацию изгадят, и лошадки подорожают.

Высший Совет

Идем в **Высший Совет** и вот сюрприз – **Представитель Уилбура, Сильвертонг** отказывается за вас голосовать, вот гад! Идем к

Уилбуру

и говорим о случившемся. Он нам даст

Плащ Баа

и посоветует сбегать в

Храм Баа

в

Кригспайре

.

Кригспайр и Высший Храм Баа

Наша цель – убить двух главных **Монахов** и достать два ключа, найти **Компромат на Сильвертонга**

. С письмом возвращаемся к

Уилбуру Хемфри

, а затем обратно в

Свободную Гавань

. Вот теперь уже гад

Сильвертонг

сбежит и путь к

Оракулу

будет свободен.

Оракул и Кристаллы Памяти

Доступ есть, но появляется новое «НО» - **Оракул** неактивен! Нужны **Кристаллы Памяти**

. Искать эти

Кристаллы

придется долго, нудно и тяжело по различным замкам.

Замок Даркмур

в

Болоте Проклятых

хранит первый

Кристалл Памяти

.

Замок Аламос

в местечке с противным названием

Воды Угрей

, хранит второй

Кристалл

. Здесь есть одна неприятная вещь – это пароль –

JWARD

. Пароль можно разгадать из загадок на пяти деревьях в замке. Третий

Кристалл

хранится в

Замке Кригспайр

, в одноименной локации. И последний

Кристалл Памяти

находится в

Храме Баа

на

Острове Отшельника

. Имея на руках все четыре кристалла можно смело возвращаться к

Оракулу

. Но вот неожиданность – утерян

Контрольный Куб

! Что за

Маша-Растеряша

тут побывала? Все нафиг раскидали изверги! А нам ходить и собирать!

Куб

находится в самом

ВЕЛИКОМ

месте из всех, что видели люди во всех ММ вместе взятых! Это

Могила ВАРН

, в

Драконьих Песках

. Ищем

Пирамиду

и входим. Место, надо признать, действительно грандиозное – такого огромного подземелья я еще не видел в жизни! Для начала можно обзавестись

Хрустальными Черепами

, дамы снизить пагубное воздействие радиации. Во-вторых, нужно найти пять свитков с кодами, разбросанных в самых неожиданных местах по всему подземелью, вплоть до картин и гобеленов. После этого мы идем в помещение с водоемами и залазим в каждый

и вводим требуемый пароль. Последний код – это код капитана. Вот эти коды:

Капитан – KRIK

,
Первый помощник – KCOPS

,
Инженер – YTTACS

,
Офицер связи – ARUHU

,
Доктор – YOCCM

,
Навигатор – ULUS

. Платформа опустится и открыт доступ к

Кубу

. Берем его и обратно к

Оракулу

.

Центр Управления

Попасть туда можно после того, как мы доставим **Куб**. Место крайне сложное, местное население – это крайне агрессивные металлические коlobки, которые очень удачно игнорирует все параметры и защиты героев, и уничтожают их с одного выстрела. Здесь мы обучимся искусству использования

Бластеров

и достанем их.

Замок Железного Кулака

Теперь, когда мы освоили **Бластеры** – самое время спасти мир! Для этого нам нужно

одно мощное заклинание из

Библиотеки

Пустоты

был замечен у

Арчибальда

, для этого говорим с

Принцем Николаем

о его

Дяде

. Он пошлет нас в

Библиотеку

на вершине своего замка.

Арчибальд

обращен в камень. Возле замка есть колодец – берем оттуда

Колокольчик

и идем обратно к

Арчибальду

. С колокольчиком нам удастся пробудить его и в награду нам достанется

Свиток Пустоты

.

Королевской

. Свиток

Сладкие Воды и Битва с Криганами

Локация **Сладкие Воды** не оправдывает своего название, все выглядит уныло. Здесь есть всего одно подземелье – **Улей Криганов**. Имея на руках **С**

виток Пустоты

, мы без проблем спасем мир. Без

Свитка

же – мы можем пройти игру, но мир взорвется – попробуйте выкинуть свиток или не выполнять задание по его поиску, будет интересно. Учтите, что всякие заклинания перемещения здесь не действуют.

Улей

хоть и большой, но враги здесь не столь опасны как

Драконы

,

Титаны

или

Роботы

. С

Бластерами

вообще убивать чертят просто. Ищем

Реактор

и убиваем его. После уничтожения

Реактора

появятся новые демоны, и откроется проход к

Королеве Демонов

. Совет – нельзя сохранять игру после появления

Королевы

– она может вообще исчезнуть и игру нельзя будет пройти! Можно не обращать внимания на чертей, а убивать саму

Королеву

. После смерти ее – выходите из

Улья

через проход неподалеку. Ура, мы спасли мир!

Задания на Продвижения

Продвижения или задания на продвижения – это особые поручения, после выполнения, которых ваши герои могут подняться в ранге, освоить новые умения и стать сильнее. Только **Клирики** и **Чародеи** могут изучать **Высшие Магии**. Так же герои, получившие продвижения обучаются на 50% быстрее, и на втором продвижении на 100% быстрее. Не пренебрегайте повышениями и выполняйте эти задания своевременно. Чем быстрее вы продвинете ваших героев, тем проще будет дальнейшее прохождение.

Лучник

Наш учитель – **Лорд Эрик Стромгард**. Даст нам два задания. Первое – это достать из **Заставы Ледяных Ветров**

Ключи от Башен Дракона

. Достаем и мы получаем первое продвижение. Второе задание очень простое, достаточно иметь

Городской Портал

. Нужно пройти по городам с

Башнями Драконов

и выключить их при помощи

Ключей

(огонек станет зеленым). Вот и второе продвижение!

Клирик

Наш учитель - **Лорд Энтони Стоун**. Первое задание – это отремонтировать **Церковь в Свободной Гавани**

. Для этого нужно нанять к себе в попутчики двух человек –

Каменщика

и

Столяра

. Придется выгнать всех попутчиков, чтобы это сделать. Идем со всеми мастерами в

Церковь

и вуаля. Возвращаемся и докладываем о ремонте - вот мы и

Священники

. Чтобы продвинуться дальше – нужно найти

Святую Чашу

.

Чаша

находится в

Храме Луны

в

Заливе Контрабандистов

. Берем чашу и доставляем ее в наш

Отремонтированный Храм

.

Паладин

Наш учитель - **Уилбур Хемфри**. Первое задание на продвижение – это спасти благородную даму. **Дама** томится в заключении в **Туман**, в **3**

е
астане Серебряных Шлемов

. Доставим даму к

Хемфри

и все. Второе задание на продвижение – это убить

Дракона

и достать его

Коготь

. Живет сие животное в

Пещере

в

Болоте Проклятых

. Убиваем зверушку, берем

Коготь

и возвращаемся.

Чародей

Наш учитель – **Лорд Альберт Ньютон**. Для первого продвижения нам потребуется всего лишь найти **Источник Магии** и попить из него. Ничего сложного – находится он в

Заливе Контрабандистов

. Второе задание – это посетить

Поместье Карлагона

в

Замке Железного Кулака

и добыть там

Кристалл Терракс

.

Рыцарь

Наш учитель – **Лорд Озрик Темпер**. Наше первое задание на продвижение простое – нужно всего лишь сходить в **Таверну** за городом и поговорить с одним дедушкой в ней. Второе продвижение потребует от нас штурм **Крепости Военачальника**
в
Серебряной Бухте

.

Друид

Наша учительница – **Леди Лоретта Флейз**. Особенность этих заданий – это выполнение их в определенный срок, а именно – **20 марта**

,
21 июня

,
23 сентября

,
21 декабря

. Это даты солнцестояния. Именно в эти дни вы должны быть в нужном месте иначе друида не продвинуть по служебной лестнице. Первое продвижение простое – быть в одну из этих дат в

Круге Камней

и помолиться там. Второе – это посетить в одну из этих дат

Храм Луны

в

Свободной Гавани

, ищите

Алтарь

Might & Magic 6 Solution (by Maestro, RUS)

Written by Maestro - Last Updated Thursday, 07 August 2014 15:12
