

Доброго времени суток.

Уважаемым коллегам, любителям Heroes of Might and Magic 2, посвящаю я труд сей.

Перед Вами альфа-версия краткого (пока что) справочника, в котором на текущий момент представлены основные характеристики войск, заклинания, объекты на карте, а также дерево отстройки замков и некоторая иная, надеюсь кому-то полезная, информация.

В последующих версиях Heroes2info планируется наполнение раздела о ведении сражений и что-нибудь ещё.

[Оглавление рядом ...](#)

Автор справочника,
Qwerty
qwertyheroes@gmail.com

EXPERIMENTAL

FOR COMMENT

Оглавление

Основные характеристики войск	здесь
Сравнительная сила войск	здесь
Заклинания	здесь
Рыцарь. Дерево отстройки	здесь
Варвар. Дерево отстройки	здесь
Волшебница. Дерево отстройки	здесь
Чернокнижник. Дерево отстройки	здесь
Чародей. Дерево отстройки	здесь
Некромант. Дерево отстройки	здесь
Рынок и гильдия воров	здесь
Вероятность прокачки героев	здесь
Вторичные навыки	здесь
Особенности передвижения героев	здесь
Артефакты	здесь
Объекты на карте	здесь

Место в рейтинге компьютера	Название	Name		Уровень	Замок	Цена	Атака	Защита	Урон	Количество жизней	Количество выстрелов	Полёт	Базовый прирост	Скорость	Специальные возможности
9.	Крусайдер	Crusader													

56.	Лучник	Ranger		2+	рыцарь	200	5	3	2-3	10	24		8	4	Стреляет 2 раза. Ближний бой - половина урона.
57.	Стрелок	Archer													

52.	Орк-вождь	Orc chief		2+	варвар	175	3	4	3-4	15	16		8	3	Ближний бой - половина урона.
59.	Орк	Orc													

47.	Боевой гном	Battle dwarf		2+	эльф	250	6	6	2-4	20			6	4	25% сопротивления магии
54.	Гном	Dwarf													

32.	Элементаль Огня	Fire elemental				500	8	6	4-6	40				5	Нейтральная мораль. Иммуниет к ослепление, камень, паралич, берсерк, гипноз, шар огня, огненный взрыв. Двойной урон от луча льда, кольца стужи
-----	--------------------	-------------------	---	--	--	-----	---	---	-----	----	--	--	--	---	--

Место в рейтинге компьютера	Название	Name	Уровень	Замок	Рейтинг	Цена	Цена за пункт рейтинга	Атака	Защита	Урон	Количество жизней	Количество выстрелов	Полёт	Скорость	Прирост с колодцем	Стоимость недельного прироста	Стоимость отстройки со старта (даны Замок и первый уровень войск)	Цена за НР	НР недель
-----------------------------	----------	------	---------	-------	---------	------	------------------------	-------	--------	------	-------------------	----------------------	-------	----------	--------------------	-------------------------------	---	------------	-----------

7.	Гигант	Giant	6	титан	290,55	2250	7,74	13	10	20-30	150			4	3	6750	23300 + 25 дерево + 20 руда + 5 ртуть + 5 сера + 5 кристалл + 25 брюликов	15	450

16.	Вампир Лорд	Vampire Lord	4+	некр	74,58	650	8,72	8	6	5-7	40		да	5	5	3250	9250 + 20 дерева + 10 камней + 10 кристалл + 10 брюликов	16,25	200
17.	Варвар-Трол																		

28.	Элементаль Земли	Earth elemental			52,48	500	9,53	8	8	4-5	50			3		0		10	0
29.	Водный Элементаль	Water elemental			51,21	500	9,76	6	8										

65.	Гоблин (озвучка фильмов за отдельную плату)	Goblin	1	варвар	3,3	40	12,12	3	1	1-2	3			4	20	800		13,33	60
66.	Крестьянин (радость Некроманта)	Peasant	1	рыцарь	1	20	20</												

мана
3
3 (при наличии 3
3
6
3
3
3
5
3 (при наличии 3
3
1
1

7
6
6
6
6
6
6
7
2
6
8
6

9
9
10
9
15
10
12
9
10
7
12

12
9
2
2
3
15
15
15
15
12
12

15
7
15
12
3
15
15
15
15
10
20

15
25
30 (с артефакто
30 (с артефакто
30 (с артефакто
30 (с артефакто
15
20
10

Мост производит в неделю 3 [троллей](#)
Царь-мост улучшает троллей до [вар-троллей](#).
Пирамида производит в неделю 2 [циклопов](#).

Колизей увеличивает мораль обороняющихся войск на 2.

Статуя приносит 250 золота в день.

Алая башня производит в неделю 1 [феникса!](#)

Строения, увеличивающие прирост войск:

Колодец увеличивает прирост существ на 2 в неделю.

Сад кристаллов увеличивает прирост фей на 8 в неделю.

Статуя приносит 250 золота в день.

</

Зелёная башня производит в неделю 1 [зелёного дракона](#).

Красная башня улучшает драконов до [красных драконов](#).

Чёрная башня улучшает драконов до [чёрных драконов](#).

Строения, увеличивающие прирост войск:

Колодец

Башня магов производит в неделю 2 [магов](#).
Обитель магов улучшает магов до [архимагов](#).
Небесный замок производит в неделю 1 [гиганта](#).
Небесный чертог улучшает гигантов до [титанов](#).

Статуя приносит 250 золота в день.

Верфь может быть построена только в городе у воды. Позволяет за 1000 + 1

- 2 Золото в казне, дерево и руда, параметры лучшего героя
- 3 Прочие ресурсы, найдено обелисков, характер
- 4 Артефакты, общая сила армии, лучший монстр
- Оракул или 5 Доход

Перемещение по воде.

Для перемещения по воде базовый запас хода равен 15 МР.

[Навык навигация](#) добавляет: базовый 4,5 МР, продвинутый 9,5 МР, экспертный 15 МР.

Артефакты добавляют: [компас +5 МР, морская астролябия + 10МР](#)

действие
атака +1
атака +1
атака +2
атака +3
атака +5
атака +5
защита +1
защита +1
защита +2
защита +3
защита +5
атака +1, защита +1
атака +2, защита +2
сила магии +2

+ 1 ртуть в день
+ 1 брюлик в день
+ 1 дерева в день
+ 1 руды в день
+ 1 кристалл в день
- 250 золота в день
+6 МР на суше
+3 МР на суше
+5 МР
+10 МР на море
нейтральные войска не присоединяются
знания +12
атака +12

сила магии +6 SP, знания +6
первичные навыки +4
+10000 золота в день

золота;
гь или лидерство.
нему.
э, демона, на кладбище, покинутом корабле (1-3 уровень).

