

# WORKSHOP

gamers'

SID MEIER'S  
ALPHA  
CENTAURI

HEROES III  
OF MIGHT AND MAGIC

THE RESURRECTION OF BRATHIA

THE BEGINNING IN FIRST PERSON WOULD WARFARE



март 1999, цена: 6000 лв.

 **FViS ПЪРВИ БЪЛГАРСКИ ИНТЕРНЕТ МАГАЗИН** —

Компютърна литература, Игри и Аксесоари

[www.bgstore.com](http://www.bgstore.com)

НОВИНИ



стр. 5

METAL FATIGUE



стр. 6

SLAVE ZERO



стр. 8

SANITY



стр. 9

EXPENDABLE



стр. 10

BALDUR'S GATE exp.



стр. 13

PLANESCAPE



стр. 15

MACHINES



стр. 17

ПРЕГЛЕДИ

HEROES OF MIGHT & MAGIC III  
Справочник

стр. 23 - 42



TUROK II

стр. 43



Alpha Centauri

стр. 46



Wages of SIN

стр. 49



Anno 1602

стр. 52



Starsiege: Tribes

стр. 54



ОТ КРАК

стр. 57

и още...



ТВЪРДИТЕ ДИСКОВЕ

стр. 59



MP3-мама

стр. 61

**BATTLE ZONE**  
ИГРИ В МРЕЖА

<http://workshop.netbg.com>

НАЙ-НОВИТЕ ИГРИ  
В НАЙ-НОВИЯ  
КИБЕР КЛУБ

ИЛЮСТРАЦИЯ: TECHNICS ЗВУК  
ДИФАКТИКОВЕ: ЗАПИСИ НА СОП

УЛ. ХАН КРЪМ 4, ТЕЛ: 981 16 69  
ЗАД БИБЛИОТЕКАТА НА ПЛ. СЛАВЕЙКОВ  
КВ. РЕДУТА, УЛ. ШАРЛИН ДРАГОСТИНОВ 21  
ЗАД ТРАНСПОРТНИЯ ТЕХНИКУМ

Сега и зяма телевизора. По СМН някакъв сдухан щатски генерал се жени, олиянен от собствената си компетентност и френетично обяснява на водещата нещо свързано с бомби. Почти не му разбирам, но дори и да го гледам ми стига. При кошмите тази нощ ще е доста "напечено", тази нощ стотици деца ще останат сираци, тази нощ ще се обагря на кръгата на новини, в тази нощ ще разцъфнат огнени цветя, тази нощ ще посее имразата, тази нощ ще облече майки, сестри и дъщеря в черно, тази нощ ще влее своя мряк в дъшките на цял един народ... Защо "светът" реши да се намеси! Защо "светът" винаги се намесва където и когато няма кой да отворне! Защо "светът" не се намеси в Чечня, защо не се намеси в Кирдистан, защо някой не бомбардира Бедфаст? ЧЕ СТИСКА ЛИ МУ, МАМКА МУ?!

И как става така, че от подобно "въздаване на справедливост" винаги страдат християни. Как става така, че винаги се защитават мюсюлмански интереси. Дали има нещо общо с факта, че Турция има втората по големина армия в НАТО.

Хей, хора... На 200 километра от нас умират хора.

Хей, хора... Във войната няма новини, има само жертви.

Хей, хора... Има себеподобни, за които войната е само една статистика. Те се зоват Политици.

И този път списанието закъсня.

Сигурно сте забелязали.

Е'гати късмета къц.

Един пила заушка, друг жълтеница, трети бере душа под напора на вадата шарка. Вируси от всички страни съединявайте се ... в редакцията на Workshop-а.

Абе, майната се.

Нямаше бе братя и сестри (и сестри, които би трябвало да сте братя), нямаше за к'во да пишем.

Много слаб месец. Чакаме до последно, за да съберем трохите, които ще прочетете по нататък в списанието.

Това е най-слабият ни брой. Приемете извиненията на екипа и най-вече моите - статисте ми са отворителни - писани без вдължновение. Следващия път обаче... ще ви разбием. Това не е обещание!

Закана е!

Вече имаме сайт. До няколко дни ще го натълчем с инфо и ще започне да функционира пълноценно. Пишете какво искате да намирате там, защото не сме врачки, дявол да го вземе.

Ако сте забелязали скъпаната картина на списанието значи сте по-умни отколкото ви мислех. Прецаха ни, пробутаха ни някаква партида с неустановен все още произход, но когато обърнахме внимание вече беше късно. И за това извинявайте. Може пак да се повтори... е, майната му - пак ще се извиним. Много ни бива в тази работа, защото от работата вече не ни бива за другата работа.

Многооооого съм се сдужал да ви кажа. Всички многоооого сме се сдужали.

Ох, дано някой ни напсува. Айде, че азски ме събвят ръцете да разпердация някою нагла, грешна душмчка в следващата "Обратна (и-ж-и) връзка". Кой го измисли т'ва смешно заглавие бе колеги? Аз ли? Е'гати майтапа.

Ей, да не забравя - ще обявя късметлякта, който спечели BALDUR'S GATE.

Това е Емил Вагенщайн, на 15 години, от София, по-известен като BigBadWOLF.

Предлагам ви хубавичко да го намразите тоя вълчак.

Не губете кураж, ще има още анкети. От другия брой. Благодарим искрено на всички вас, които ни писаха, намстина много ни помогнаха.

И преди да завърша имам едно важно съобщение: Gamers' Workshop избира сътрудници. Всеки, който смята, че би могъл да се включи в нашия малък и скромен колектив като по този начин обезсърти името си и го запише със запази букви на страниците на историята... Бля, бля, бля...

Сериозно, ако наистина мислите, че можете и искате да правите едно равно срещу скромно заплащане, но щеара благодарност можете да се обадите на редакционните телефони или да ни изпратите някакви материали на e-mail и по пощата.

Това е от мен. Точно днес не съм добър събеседник. Простете. Ще ви се връщам следващия път. Дотъгава!

# BROOD WAR

На 13 Март се проведе турнирът по "Gamers' Workshop" и "Game Station". За едни той бе едно големо разочарование, за други състрастно изживяване, но и едните и другите бяха единодушни в едно: беше адски продажлив и изтощителен - превърна се в състезание по издръжливост, особено за отборите извън София. Извиняваме се на всички, които разчитаха на нас и ни се довериха, че можем да организираме перфектно подобно огромно мероприятие. Провалихме се приятелю и осъзнаваме това, но няма да се откажем от идеята - следващият турнир ще запази схемата "всеки срещу всеки" в първи кръг, но ще бъде много по-добре проведен от организационна гледна точка. За това ще прочетете по нататък. А сега резултатите:

**I. място: Владимир Николов и Богомил Ковачев - 8 точки**

**II. място: Кузман Кузов и Мартин Кадинов - 6 точки**

**III. място: Данчо Камбуров и Владимир Найденов - 5 точки**

**IV. място: Денис Зюлямов и Михаил Кочанов - 4 точки**

3 точки

Камен Кожухаров и Ивелин Якимов  
Деян Матов и Людмила Петров  
Георги Маринов и Константин Врачев  
Христо Кутровски и Дамян Дамянов

2 точки

Красимир Костадинов и Венелин Димитров  
Николай Хаджиев и Ради Чолаков  
Ивайло Павлов и Диян Петров  
Майк Ян и Николай Трайков  
Петър Ангелов и Живко Желзков  
Антон Дишков и Петър Симеонов  
Александър Петров и Явор Грънчаров  
Христо Ботев и Петър Димитров

1 точка

Тодор Караиванов и Николай Пенчев  
Влади Апралев и Никола Витанов  
Петър Гешков и Димитър Николов  
Иво Димитров и Владислав Атанасов  
Георги Филипов и Евгени Бахърджиев  
Стоян Йоргачков и Никола Дашев  
Здравко Георгиев и Александър Груев  
Теодор Сашов и Светлин Иванов  
Георги Василев и Александър Младенов  
Захари Винаров и Мартин Коларов  
Любен Янчев и Явор Тодоров  
Павета Драганов и Димитър Драганов  
Васил Стоянов и Светлин Маринов  
Михаил Сотиров и Емил Вагенциан  
Цветомир Цанев и Димитър Пенчев  
Камен Несторов и Тодор Тодоров

И така, началото е поставено. От този нататък всичко е във вашите ръце. Това, което отсега можем да ви обещаем е, че в края на годината ще организираме финален турнир между първите 16 отбора за голмата награда на „Gamers' Workshop“ и „GAME STATION“. Каква ще бъде тя засега ще запазим в тайна, но ви уверяваме, че ще си заслужава усилията.



**ВАЖНО!!!**

**ВАЖНО!!!**

На **24 Април** ще се проведе втория турнир по Brood War организиран от Gamers' Workshop и Game Station. Взимайки под внимание допуснатите грешки системата на провеждане ще е леко променена. **АКО БРОЯТ НА УЧАСТНИЦИТЕ Е ГОЛЯМ, ТУРНИРЪТ ЩЕ ПРОДЪЖИ ДВА ДНИ!!!**  
I. **ВАЖНО!!!** Записвания за турнира ще се примат до 22 Април (Четвъртък). След тази дата ще се записват само отбори за резерви, но не повече от 5.  
II. Начало на турнира: 9:30 часа  
III. Времетраене на всяка среща 30 минути. Интервал между срещите 5-10 минути.  
IV. В първия ден (Събота) ще се проведе ПЪРВИ КРЪГ. В него ще се играе по системата "всеки срещу всеки" и ще протече по следния начин: Най-

пред започват срещите помежду си участниците от първите три групи (12 отбора). **ИЗИГРАВАТ СЕ ВСИЧКИ СРЕЩИ!!!** във всяка група и се определят победителите, които ще играят на следващия ден във ВТОРИ КРЪГ и нататък. След тях влизат следващите три групи и процедурата се повтаря - извъртат се всички срещи, определят се отборите, които ще продължат борбата следващия ден..., докато не приключат срещите от всички групи. С това първият ден ще завърши. Така ще спестим на участниците необходимостта да висят цял ден пред клуба, а също така и бълсването и пренаселеността вътре в него. Ще спестим и време. Всеки от отборите ще знае точно кога започват срещите в групата му. Информация за това ще бъде изнесена предварително отъвн

на преди започването на състезанието.  
V. Един ден преди турнира (23 Април - Петък) тези от записалите се, които имат електронна поща ще бъдат уведомени за групата си и часа на започване на срещите в нея. Ако участниците не притежават e-mail - информация за това могат да получат на редакционните ни телефони.  
VI. На следващия ден - 25 Април турнирът ще продължи в 10:00 часа с останалите кръгове и финала. Те ще се проведат на принципа на директната елиминация.  
VII. Четвърт финалите, полуфиналите и финала ще се играят до ДВЕ победи (т.е. 2 от 3).  
VIII. На неявилите се навреме се присъжда служебна загуба!!!

Смятаме, че проведено така, състезанието ще протече при по-спокойна атмосфера и ще се даде възможност на участниците да вземат участие в него със свежи сили. Предварително дълбоко се извиняваме на желаещите да участват отбори от провинцията, за които подобна схема не е удобна, но опитът ни от предното състезание ни убеди, че това е най-правилния начин. Ще посрещнем с интерес всички ваши предложения за това как можем да усъвършенстваме още повече правилата. Обещаваме ви, че този път ще се постараме всичко да протече при много по-добра организация, и че всеки участник ще може да разчита да изиграе всичките полагачи му се срещи.



- I. BROOD WAR
- II. HALF-LIFE
- III. QUAKE II
- IV. AGE OF EMPIRE
- V. SIN
- VI. BLOOD II
- VII. HEROES OF MIGHT & MAGIC III
- VIII. NEED FOR SPEED III
- IX. FALLOUT II
- X. DIABLO
- XI. COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES
- XII. UNREAL
- XIII. FIFA 99

Тази класация е направена въз основа на читателски писма (най-вече отговорите на анкетата от миналия брой). Всеки, който не е съгласен или пък иска да даде неговото предложение може да ни пише на познатия ви адрес: *София 1000, ул. "Гурко" 34, вх.2, ет.2*, или да прати едно писмо по e-mail-а, отново на познатите ви адреси: [workshop@mail.netbg.com](mailto:workshop@mail.netbg.com), [workshop@mail.techno-link.com](mailto:workshop@mail.techno-link.com), [whisper@mail.techno-link.com](mailto:whisper@mail.techno-link.com).

main board  
cpu  
ram  
hdd  
video cards  
sound cards  
monitors  
fdd  
cases  
cd-rom drive  
speakers  
keyboards  
mouse  
joystick  
joypad  
MO drive  
etc.



**Богат избор**  
**цени**  
**без**  
**конкуренция**

**магазин за компютри аксесоари**



**ул. "Гурко" 27В, тел. (02) 980 62 84 · <http://skiz.aster.net>**

# Н О В И Н И Н О В И Н И Н О В И Н И Н О В И Н И

Blizzard обявиха плановите си Е3, което ще се проведе през Маи. Фирмата няма да представи никакви нови заглавия, а целият акцент ще падне върху Diablo II. В момента се довършва третата част от играта, както и последния герой, Варваринът. За пръв път те ще бъдат показани на Е3.

Освен това от Blizzard пристигна информация, че Warcraft II Platinum ще излезе през есента. Тази компилация ще осигурява поддръжка за Windows 95, 98 и NT и ще включва Warcraft II: Tides of Darkness, Warcraft II: Beyond the Dark Portal, достъп до Battle.net и повече от 100 single и multiplayer карти. Цената на този пакет ще бъде \$15. Също така бе изнесена информация, че Battle.net си остава най-посещаваната онлайн система с над 2.3 млн. активни потребители за последните 90 дни.



GT Interactive пушнаха страницата на официалният им add-on към Unreal, озаглавен Return to Na Pali. Новата игра ще предложи на играчите 12 нови мисии, шест нови DeathMatch карти, три нови оръжия (Assault Rifle, Rocket Launcher и Grenade Launcher) и три нови създания.

Acclaim Entertainment са подписали договор за разпространение с разположената в Сан Франциско група разработчици, известна като Click Entertainment. В изпълнение на договора, Click ще разработи екшън ориентирана ролева игра със самурайски мотиви, която трябва да излезе някъде през пролетта на 2000 година. Сформираната през 1997 година Click Entertainment е водена от ветераните Doron Gartner и Ben Haas, и двамата бивши членове на екипа създад Diablo.

След решение, което може да остави лиците по магазините за компютърни игри из цяла Франция празни, собствениците на същите са махнали някои игри, които се считат за прекалено обогрени с насилие. Зад цялата каша стои френската организация Familles de France, според която подобни заглавия понижавали моралните ценности на подрастващите. По тяхно настояване, съвет трябва официално да забрани следните игри: Resident Evil II, Unreal, Sanitarium, Wild 9, Grand Theft Auto, Carmageddon II.

Класацията на PC Data на най-продаваните заглавия за периода 28 Февруари - 6 Март

1. Sim City 3000 на Electronic Arts
2. Sid Meier's Alpha Centauri на Electronic Arts
3. Heroes of Might and Magic III на 3DO
4. Microsoft Flight Simulator
5. Half-Life на Havas Interactive
6. Cabela's Big Game Hunter 2 на Activision
7. Ultimate WW II Game Collection на The Learning Company
8. Baldur's Gate на Interplay
9. Microsoft Age of Empires
10. Deer Hunter II 3D на GT Interactive

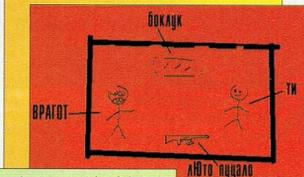
Core Design, създателите на популярната поредица Tomb Raider са заплашили със съд всички сайтове, като NudeRaider.com, разпространяващи порнографски снимки на главната героиня от играта, световноизвестната Кака Лара Крофт. Разните му там изображения представляли свенливата протагонистка в различни етапи на разсъблеченост или пък ангажирана в разнообразни форми на сексуална активност. Според Core това е в разрез с техните авторски права, но по важното е че подобен род снимки представляват морална заплаха за всички малолетни, търсещи в Интернет информация за Лара Крофт.

NudeRaider.com затвори още същия ден.



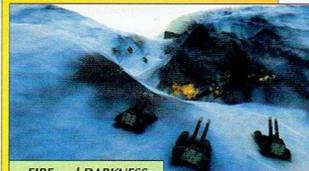
Gathering of Developers пушнаха първи снимки от Grand Theft Auto: London 1969 за PC. Играта проследява изчакването на един престъпник по криминалната стъбица, с мисии в които ще трябва да краде, лъже и изтребва хора по пътя си към върха. Графиката, превозните средства и музиката ще отговарят на епохата. В сравнение с оригинала, очаква се новата игра да бъде доста по-кървава и изпълнена с насилие.

Разработчиците от Infinite Machine обявиха, че лицензират платформата на Unreal за техният предстоящ 3D екшън. Играта ще бъде публикувана от GT Interactive и ще види бял свят през 2000 година. Infinite Machine е основана от Justin Chin, дизайнер на Dark Forces II: Jedi Knight и Jedi Knight програмистът Che-Yuan Wang. За ваша информация повече от десет екипа от разработчици са лицензирали платформата на Epic. Наред с тази нова игра, броят на заглавията ползващи engine-а на Unreal нараства на 18.



първи снимки в level design-а

Обявени са спечелените в конкурса за независими производители на годишната Конференция на Разработчиците на Игри (GDC). Победители са Singularity Software с техният продукт Fire and Darkness, стратегия в реално време, разработвана за PC и Nintendo 64. Играта съчетава първокласен



FIRE and DARKNESS



3D графичен engine, революционна multiplayer технология и мощна и реалистична система за водене на битки. Наградените включват и Vicarious Visions, които печелят \$1,000 награда за Программиране и Audio за тяхната космическа симулация Terminus. \$1000 награда за Дизайн отнесе Andrew Leker за играта Resurrection, а Techland от Полша отбиха \$1000 художествена награда за играта Crime Cities. За фаворит на публиката бе обявена Fire and Darkness.

# METAL FATIGUE

производител: Zono разпространител: Psygnosis гата на излизане: лято '99 homepage: www.psygnosis.com



и слаби страни.

Дотук нищо ново. Както при Тераните от Starcraft ще имате малки роботизирани единици, наречени Hovertrucks, които ще отговарят за построяването на сградите ви, добиването на ресурси и пренасянето на части. С построяването на базата ви ще имате възможност за откриване на нови технологии, които ще можете да реализирате в роботите ви, както и допълнителна техника, която да подпомага големите ви. И тук горе-долу приключват приликите между Metal Fatigue и познатите ни досега стратегии.

Който и да прави стратегически игри днешно време трябва доста да се понапне, за да създаде запомнящ се продукт. Не са много нещата, които могат да се измислят след Warcraft, Dark Reign, Dark Colony, Age of Empires, Total Annihilation и Starcraft. Или не съм прав? Само времето ще покаже. Факт е, че в момента се разработват доста стратегии в реално време, които ни обещават страхотен gaterplay и тонове новости. Още повече, че вече този жанр устремено навлиза в триизмерната област.

В някои от следващите броеве ще се постареем да хвърлим светлина над тенденциите и развитието в този жанр. Сега обаче ще хвърлим едно око на разработваната от Psygnosis игра, носеща уморителното название Metal Fatigue. Историята е като извадена от японски анимационен филм. Трима братя откриват тайнствена извънземна технология на планетата Hedoth, която им разкрива тайната за построяването на гигантски роботи. По стечение на обстоятелствата братята се разделят и всеки започва работа към една от три враждувачи корпорации, водещи война за контрол над богати на ресурси райони. В зависимост от това коя страна ще изберете, ще можете да проследите историята на някои от братята.

Всъщност всяка история представлява кампания. Така, че в началото ще трябва да решите измежду RimTech CorpoNation, Mil-Agro CorpoNation и Neuroza CorpoNation. Всяка една от корпорациите (или корпорации, както са ги кръстили създателите им) ще се характеризира със собствени технологии, силни



просто строите роботите, вие ги създавате чрез комбиниране на различни части, докато изградите машина по ваш вкус или в зависимост от нуждите ви. Така например ако врага ви напада с невидими единици, умно би било да сложите на някой

от роботите ви тяло, което да засича невидимите противници. Или пък ако врага е изградил мощна войска за близък бой и ви помита от сражението и хубаво да сложите на един-два от вашите ботове чифт ръце с ракетни установки и тяло с реактивна раница, за да могат да се издигнат над врага и да го обстрелват от безопасно разстояние. Всяка част ще си има определени качества, но и някакво тегло. Това значи, че ще можете да правите самоходни крепости, които обаче ще бъдат изключително бавни.

Тази система на изграждане на войска предоставя пред играча възможност бързо и адекватно да реагира на противниковите действия. Окажете ли се неподготвени за вражеската стратегия, връщате роботите обратно в базата и сменяте частите. Просто и практично! Всяка корпорация ще разполага с около

20 различни части, но има и начини за сдобиване с противникови компоненти, макар и не по пътя на науката. Ще трябва сами да си ги вземете! Ако например искате да изпробвате Енергийната Катана на вражески комбот, ще трябва да му отнемете съответната част.



Останалото е лесно - извървяте вашата част и монтирате новата и вече ще можете я използвате. А можете и да я отнесете в базата си и да изследвате, така че да можете да я произведете. Това е доста новаторски подход към технологичното развитие на единиците и обещава да предложи доста свежест от гледна точка на gameplay-я. Във връзка с гореспомнатото, са предвидени и пригодени за цела оръжия - предимно мечове, но има и брадви и гигантска резачка. С тяхна помощ ще можете да убедите някои неверници, че не винаги перото е по-силно от меча.

Освен изобрените вече оръжия, играта ще ви предлага доста богат арсенал - ракетни установки, лазерни карабини, гатлинкартечици и др. Телесните компоненти включват такива с реактивна раница, с електромагнитна защита, с подсилен броня и др. Богато е разнообразието и в долните крайници - скорост и ракетни скокове само някои от предлаганите удобства.

Всеки един от комботовете се управлява от екипаж от хора. Хората са безкраен ресурс, така че няма да ви се налага да се чудите откъде да набирате персонал. По-интересното в случая е фактът, че екипажите ще трупат опит с течение на битките, а и ще можете да ги



пренасяте от мисия в мисия. По-опитните екипажи ще осигуряват определени бонуси на управляваните от тях роботи, което означава че ще хубаво да пазите елитите си войски. И макар, че настаняването на най-добрите ви екипажи в най-добре въоръжените и защитени комботове да е един от начините да ги опазите живи, хубаво е да помислите и за бягство от полуразрушен робот. От друга страна екипаж, опитващ да се добере до базата си няма да представя кой знае каква трудност за гигантските машини, така, че ще трябва доста мислен и явяна преценка на ситуацията от ваша страна.

Може би най-голямата новост в Metal Fatigue обаче е, че играта използва по-невероятен начин възможностите на триизмерния свят. Абсолютно всичко - терен, машини, сгради - е 3D моделирано, като за контрол над действието се използва познатата ни от Myth въртяща се камера, позволяваща zoom-ване. Но по-важното е, че битките ще се развият на още две допълнителни равнини.

Макар и по-голяма част от сраженията да стават на повърхността на земята, битки ще можете да водите и под земята и в космоса, на орбитални станции или астероиди. Тези нови полета на бойни действия ще бъдат постепенно въведени в кампанията, така че играчите да могат да привикнат с тях и да усвоят новата обстановка. Всяка една от тези равнини си има оп-

ределени  
о с о б е -  
ности и  
влия по  
опреде-  
лен на-  
чин връ-  
х у  
gameplay-я.

Така например голямата височина на космическата равнина елиминира Fog of War-а. За да достигнете до висотите, ще трябва да построите летящи ботове, може би за сметка на наземните ви сили. Но предимството е, че ще можете да разположите ракетни кули на близките астероиди, а тези кули имат доста голям обсер, когато стрелят по земята. Не си мислете, че ще можете да опашете космоса с бойни установки, защото подходящите места са доста малко и винаги са цел на всяка от расите. А, сяка да забравя! Хубаво е и да избягвате сражения в космоса точно над базата ви, защото повалените ботове могат да причинят доста разрушения при приземяването си.

Но определено най-интересна изглежда подземната част на играта. Играчите ще имат възможност да прокапават тунели чак до вражеската база и да нанасят светкавични и изненадващи удари. Тук е и главната роля на танковете ви и останалата спомагателна техника (комботовете са доста едрички и малко трудно могат да се промъкнат през прокапаните от вашите сонди тунели). Значи след като сте издъбали прохода, пускате войската си по него. При достигане до целта построявате елеватор, с който да вдигате войските си до повърхността. Трябва да имате в предвид, че в момента в който елеваторът издигне първата единица, той става видим за противника. А по интересното е, че елеваторите са неутрални сгради и врагът ви може да ги използва, за да ви върне гостито.

Доста внимание се обръща на изкуствените интелигент на играта. Момчетата от ZoFo се опитват да създадат непредвидим AI, който ще позволява на врага да не ви напада по един и същи начин два пъти, както и да реагира адекватно в зависимост от стила ви на игра.

И това не е всичко. Дизайнерите на играта продължават да вмъкват нови и нови елементи, които внасят свеж деф в gameplay-я. Така например ще можете да строите защитни стени, но те ще бъдат подвижни, така че няма да се тревожите за разрастването на базата ви. Всяка една от корпорациите ще има характерни защитни кули, както дори не всички от тях ще бъдат точно защитни. Ще има например такива, които изстрелват малки сонди, разпръскващи Fog of War-а около базата ви. На този етап не можете да завладявате вражеските кули, но личиците от ZoFo доста сериозно обмислят идеята. Естествено, Metal Fatigue ще има и multiplayer, както дори тук се предвиждат нововъведения. За тях все още няма информация, но предполагам, че доста изненади ще ни донесе лятото, когато се очаква да излезе тази игра.

GW

# SLAVE ZERO

производител: **Accolade** разпространител: **Accolade** жанр: **action** излиза: **лято 1999г.** homepage: **www.accolade.com**

Едва ли трябва да ви убеждавам, че в същината на човешката натура е заложено желанието за насилие, господство, всемогъщество, разруха и др. Факт е, че производителите на компютърни игри от доста време се опитват да извлекат полза от тъмните дебри на нашата (човешката, а не на редакторите на

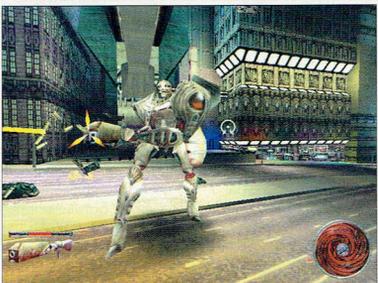
тиранинът Kahn. Вашата цел ще бъде да успеете да се преборите с Kahn и неговата пасмина и да възстановите мира и спокойствието в света. Определено не е най-оригиналният сценарий, но за целта предполагам ще свърши работа. Все пак създателите на този продукт обещават с течение на действието фабулата да се завързва, така че може и да останем приятно изненадани. В тази насока ще помагат и анимациите, разхвърляни стратегически из играта, които ще допълват атмосферата и ще подплатяват сценария с реализъм. Придвижването на сценария ще става чрез изпълнението на определени мисии из различните части на Конгломерата, като често ще

та си, около вас ще бъка от живот - пълчища от пешеходци, автомобили и други елементи от ежедневието ще се мотат из краката на 400-тонното ще другарче. А стъпките на някоя натоварена пътна артерия, а стана сакалък. Само гледайте как колите се опитват да ви заобиколят, да ви избегнат или просто се забиват във вас, а пътниците (ако са останали живи) панически се разбягват. Най-хубавото в цялата работа е, че можете да грабнете някой автомобил и да го използвате като оръжие срещу противник или просто да го запокитите нанякъде. А ако решите, може и някой пешеходец да си вземете и ей така, по детски, да го размажете на някой небостъргач. Подобно чувство за мощ май малко игри са успявали да създадат у играчите.

срещате и по някои огромен бос като награда за успешно ви представяне до момента. Чест прави на Accolade, че са си направили труда да разработят собствен engine с плавното име Ecstasy. По много показатели, той е крачка напред пред конкуренцията (мисля, че вече има и такава). А бих казал, че е и крачка в страни. Защото тук няма да сте свидетели на битки лице в лице в един празен свят. За разлика от други игри (веднага се сещам за Shogo, която макар и друг жанр, имаше сходна концепция) докато преследвате цел-

Доста усилия се хвърлят и за преследването на движенията на вашия робот, както и на противниците такива. Всичко изглежда доста плавно и на място - от крачката в страни за избягване на вражеския огън, до мълчителните няколко стъпки назад под тежестта на директното попадение. Пуснали сме демото на диска, така че сами ще видите за какво говоря. Доста ефектно са пресъздадени смъртните сцени на враговете, с въни от електричество преминаващи през телата им преди да експлодират зрелищно.

Управлението на робота е доста стандартно, с поглед отгоре. Вече споменах, че всички движения са плавно, но това не означава, че сте като балерина. Доста тежест се усеща във всяка ваша стъпка, та



GW) душица. Е, досега опитите им бяха относително успешни, но с напредването на технологиите в хардуерната област, особено за последната година, пред тях се откриват невероятни възможности. Сега ще ви представим две игри, които имат реален шанс да грабнат вниманието на хиляди нереализирани манияци и мизантропи.

Slave Zero е екшън-заглавие от каталога на Accolade, което ще види бял свят близките месеци. Вие сте в ролята на бунтовник, който успява да открадне прототипа Slave Zero - 25 метровата машина на убиване. Предишният собственик на робота е Азиатският Конгломерат, управляван от





възможността да рушете всичко около вас ще създава у играча чувство на свобода. Оръжията в играта са, както си

му е редът, големи и доста мощни. Вашият Slave ще може да носи различни пушкаа в огромните си лапи, но също така ще може да монтира ракетни установки на рамото си. Тук вече може да се говори за огнева мощ. Та дори само началото ви оръжие изглежда доста страшно, да не говорим за някои от по-късните пушкала. Освен оръжията налице са и задължителните за подобен род игри power-ups и разни джуджи за поправяне на работата. Като прибавим и опцията за multiplayer, която се предвижда за крайната версия на играта, мисля, че има какво да се очаква от Slave Zero.

GW

ка че да не забравите къде се намирате. Нивата са доста праволинейни, но това не трябва особено да ви плаши, тъй като



# SLAVE ZERO

производител: **Monolith** разпространител: **Monolith** жанр: **RPG** излиза: **декември 1999г.** homepage: **www.lith.com**

След като показаха какво могат в света на FPS-тата, Monolith са решили да се пробват в ролевите игри. И аз бях доста изненадан в началото, но като се поинтересувах малко повече, останах приятно изненадан. Това, което Jason Hall и компания замислят спокойно може да се окаже една от перлите на 1999г. Действието в играта се развива някъде около 30 години в бъдещето. Еволюцията в човешкия организъм е довела до някои нови и непознати изменения. Хората постепенно започват да усвояват уменията да използват мозъка си в прекия смисъл на ду-

мата. Това се отдава повече или по-малко на различните индивиди. По-надарените (как звучи само), т.нар. Псионичи, стигат до ръба на лудостта, повлечени натам от новооткритите си умения. С течение на времето някои хора се научават да контролират психичните сили. Но има и такива, които ги използват безразборно и неумело, което води до сериозни и често фатални последици. Но по-голяма заплаха за обществото представляват онези, които концентрират новите си умения в мрачни и нефанни дела. И така - вие сте Nathaniel Cain, федерален

агент и майстор на пиро-кинетичните сили (способност да създава огън чрез силата на ума си). От леко подобрната на епизод на X-Files история разбихме, че вие сте обучаван от детство от правителствени сили за борба с престъпните псионичи. Това, което е най-интересно в тази игра, е използването на психичните сили като средство за водене на бой. Предполагам, че на всеки от вас му е играло въображението, докато гледа или слуша истории за хора, преместващи предмети със съзнанието си или пък палещи огън само с мисъл. Е, очевидно и Monolith-ци са били зап





ленени от тези способности и чрез Sanity всеки от един от нас ще може да се реализира като екстрасенс.

В играта пси-силите са класифицирани като "таланти". Те варират от по елементарни, като материализирането на огнени къба или пък светкавици, до доста по-комплексни като призоваването на разни създания или поставянето на пси-капани. "Талантите" ще бъдат "изкривявани" от ценностната система на героите, което ще доведе до уникални реализации на различните сили от различните персонажи. Всички умения ще бъдат разделени в отделни школи, като играчът ще трябва да черпи мощ от дванадесет различни дисциплини, включващи Демонология, Шаманизъм, Египетска Алхимия и др. Ако някои си мисли, че всич-

ко изглежда много просто и за кратко време ще станете мощъ - моите съблезнования. Ако пренатоварите Cain, рискувате да го доведете до състояние на неконтролируемаярост, което ще оказва влияние както върху физи-

ческото му здраве, така и върху психическото му такова. Та жонглирането между разума и лудостта ще е едно от предизвикателствата в играта - злоупотребите ли с мощта си, доста мозъчна тъкан ще се разлети. Най-хубавото във всичко казано дотук е, че силите които трупате ще можете да си ги "записвате" и да ги използвате при игра в мрежа. Дори е предвидена възможност за размяна на "умения" по мрежата. Действието ще се развива в 3D/ трето лице/ изометрична перспектива. Гръбнакът на играта ще бъде LithTech платформата на Monolith, доказала възможностите си в Shogo и Blood 2. Ако случайно някой от вас не е играл тези игри ще резюмирам - възможност за изобразяване на комплексни 3D модели, динамично осветление, поддръжка на "motion capturing", деформация на форми и много други сложни термини, които нищо не ни говорят, но ни карат да се чувстваме доволни и щастливи, че ползваме върхови технологии.

Това ще една от малкото ролеви игри, кои-



то ще предлагат и сериозна игра в мрежа. Sanity ще предостави възможност на до 16 души да изпроб-

ват пси-способностите си един срещу друг в Интернет или по локална мрежа. Засега са известни два режима на multiplayer - Deathmatch, в който играчите започват без никакви умения и Insanity, при който всеки тръгва с предварително изградения си арсенал.

GW

# ВРЕЩАЩАТА

производител: **Rage UK** разпространител: **Rage UK** жанр: **action** излиза: **лято 1999год.** homepage: **www.rage.co.uk**

Момчетата, които направиха Incoming, се завръщат с поредния екшън. Това е класическа игра от типа убий-всичко-което-се-движи с характеристиката за продуктите на Rage фантастична графика.

Предисторията е горе-долу следната -



някъде в началото на 20 век човечеството започнало масова колонизация на Галактиката. В продължение на 500 години хората откривали планети и луни, заселвали се на тях и ги тераформирали, докато те станали годни за обитаване. Все по-дълбоко и по-дълбоко навлизали те в дълбините на космоса, като най-далечните планети били превърнати в гигантски индустриални центрове, управлявани от роботи и с минимално човешко присъствие. Всичко било наред, докато не достигнали до границите на извънземна раса, която, както си му е редът, се оказала суперзлобна и негостоприемна. Крайният резултат от тази "първа среща от трети вид" се оказал леко фатален за новите колонии, тъй като инoplanетяните изведнъж решили, че е време за експанзия. Земяните с ужас установили, че не само губят колонията си, но и тяхната родна планета е застрашена от ин-



вазия.

И тук идват Вие. Вашата мисия е "да елиминирате всички чуждоземни форми на живот, които безмилостно убиваха, унищожаваха и изяждаха населението на

колонията". За целта трябва да прочистите една по една всички завезени планети, като крайната ви цел е самият свят на пришълците. И тук, както и при Salve Zero фабулата определено не е най-силната част на играта. Едно лирично отклонение: когато дойде денят, в когото някой производител ще каже "Тази игра няма никакъв сценарий (т.е. е без смисъл), няма да я правим!", нашето списание ще стане основен спонсор на следващите Олимпийски игри. Край с отклонението.

Както сами ще видите на снимките от играта, това е екшън в трето лице перспектива. За изработването му се грижат момчетата от Rage UK, намиращи се в Нюясъл. Често съм си мислел, дали тия пичове не вървят някакви далавери с производителите на 3D ускорители. Не знам дали ви е направило впечатление, но на дисковете



към повечето OEM-ски 3D карти задължително присъства Incoming. Не че се оплаквам, играта си беше (а и още е) много хубава. Та значи пичовете от Rage са взели всичко най-хубаво от Incoming, утрили са го и към него са добавили тонове специални ефекти, от които слюнката ви се разрежда, а очните ви ябълки запалшват да изхвъркнат от леглата си. На който не му е станало ясно досега, ще го кажа съвсем открито - тази статия ще бъде пълна с класически клишета.

Значи графиката е прекрасна. Да ама това не дори наполовина не прави от дадена игра добър продукт. Нещо повече - ако хубавата графика беше критерия, то всяка игра, ползваща 3D ускорител, щеше да е хит. Ама не е.

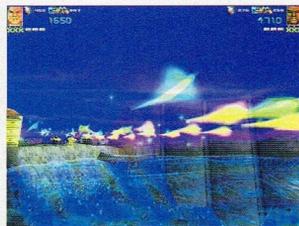
Действието в играта ще се развива на доста разнообразен фон на разни планети между Земята и планетата-майка на пришълците. Ще минете през руините на древна космическа раса, индустриални комплекси, обвити от мърсотия, горещи

пустини, унищожени колонии, затворнически планети и дори прекрасни гористи светове, потънали в зеленина. Съвсем неустойно ще преминавате от сцени на открито към мрачни тунели и подземя. Няма да имате повод да се оплаквате от липса на разнообразие в нивата.

Няма екшън, ако няма guns. Момчетата от Rage добре са си научили урока и са предвидили огромен арсенал за вашия герой - напалм, огнехвъргачки, лазери, мазери, фазери, гилсфазери, фризери - каквото се сетите ще го намерите в Expendable. Освен това вашето момче ще е и доста подвижно, като се предвижда дори да се катери по някои препятствия.

Ако си мислите, че ще имате време за някакви тактически ходове или се надявате преди да влезете в бой да прещените ситуацията и да изберете най-правилния път за действие, много се лъжете. Не само че враговете са страшно много и непрекъснато прииждат, ами и за всяка мисия ще имате определено време, през което да я изпълните. Така че време за мислене няма да има, а и на кой му трябва!

Най-новата информация за играта е, че няма да има multiplayer! Много странно съобщение, като се има предвид, че днешно време игра без опция за мрежа е малко или много обречена на безславност. Така и не успяхме да открием логично обяснение на този феномен. Нещо като компенсация, ще бъде възможността за коопе-



ративна игра на един компютър. Май не е същата трълка, но пак е по-добре от нищо.

Като цяло това, с което ще излъкне Expendable пред конкуренцията, е фантастичната графика с невероятни, ама направили неореални специални ефекти, както и възможността да наричат задниците на извънземните бокучи.

GW



# AQUA

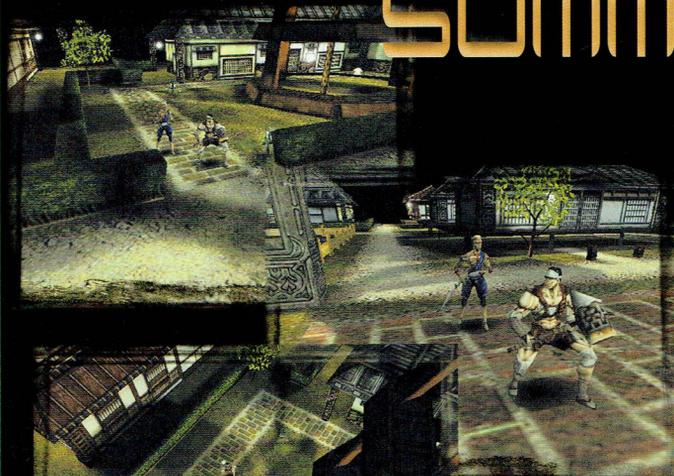
Това са първите снимки от продължението на една от най-добрите симулации, правени някога - Archimedian Dynasty. Новата игра с работно име „Aqua“ ще ви постави отново в ролята на DeadEye Flint - познатият ни от първата част герой. Нова заплаха тегне над обитателите на водния свят - гигантски създания се надигат от дъбините и заплашват съществуването на човешката раса.

Очаквайте подробен поглед върху „Aqua“ в някои от следващите броеве на списанието.



# SUMMONER

От създателите на Descent: Freespace идва Summoner - нова ролева игра, която има потенциал да се превърне в незабравимо приключение. Както сами ще видите от предложените ви снимки играта изглежда многообещаващо, още повече че се очаква да излезе през 2000 година, т.е. има още доста работа върху нея. И за това заглавие ще ви предложим доста информация в някои от следващите броеве.



# BALDUR'S GATE

## Tales of the Sword Coast

производител: BioWare разпространител: Interplay жанр: RPG излиза: края на април 1999г. homepage: www.interplay.com

**В**ече сте покорили Брега на Меча и сте осуетили плановете на Iron Throne. Sarevok и неговите пълчища са разбити, вашето минало вече не е мистерия - хм, май че е време да приберете

които ще бъдат просто по-ужасната част от родата на вече познатата ни измет от Ghouls, паяци и доста досадните и противни разновидности Sluz (аз друг дума за Slime не открих, ако някой знае по-литературен превод нека се обади в редакцията - ще го черпя една боза). По-интересни за нас ще бъдат, обаче, новите твари, за които това ще бъде първо излизане на сцената. Момчетата от BioWare са доста потайни в това отношение и размахват Long Sword +7 "Curiosity Killer" към всички, опитващи се да се доко-

те създадения, бродещи по повърхността на земята. Хубаво ще бъде вашите рейнджъри и друиди да владят Charm Mammal, иначе майка плаче. Ако си спомняте парализиращите ухапвания на Carrion Crawler, то ще е добре да се подготвите за среща с техните по-страшнички братовчеди - Crypt Crawlers. А ако сте си мислили, че Battle Horrors, Helmed Horrors или Skeleton Warriors са сериозни опоненти, то сега дупе да ви е като се изправите срещу Demon Knight. Ghoul Lords и Greater Ghoul ще бъдат доста по-голяма заплаха от техните по-млави роднини, познати ни от оригиналната игра.

Освен това ще трябва да се пазим и от Shadow Warriors, Fission Slimes и Astral Spiders. Но най-голяма опасност за вашите юнаци ще идва от Tanar'ri - демони от долните кръгове на Бездната. Дори и някои от "низшите" представители на кастата ще е достатъчен да ви осигури място в легендите. А има и още няколко създавания, за които все още нищо не знаем.

За да можете да се справите с новите предизвикателства, BioWare-ци са предвидили вдигане на летвата от 89,000 точки опит. Новата граница е 161,000. Това ще позволи на героите



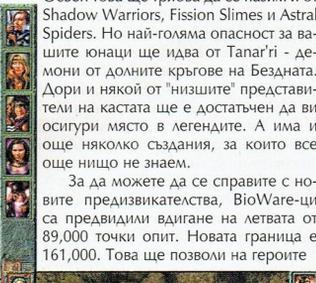
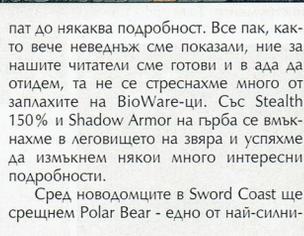
Shadow Armor-а, да пхкнете ятаганите на Drizzt в ножниците им, да подредите книгите с магии на рафта. Всъщност има нещо, което не ви дава мира откакто посетихте Gullykin. Халфлингите споменаха нещо за някакъв тайнствен Бастион на злато - Кулата на Дурлаг. Дали има някаква истина във втипаещите слухове? Възможно ли вашата мисия все още да не е приключила? По всичко личи, че е така! Добре дошли в Tales of The Sword Coast - продължението на най-добрата ролева игра за 1998 година, Baldur's Gate.

Този "add-on" е по-скоро "add-in", защото в познатия ни вече свят просто ще бъдат вмъкнати няколко нови територии с нови куестове, гадина, магии и артефакти. Или иначе казано Tales ще бъдат поредната преграда преди срещата ви със Sarevok. Само че новостите в нея обещават да я направят нещо повече от допълнение към вече доста успешна игра.

Някои ще си помислят, че след като не е надстройка, а просто неоткрита част от Sword Coast, новите територии ще бъдат заleti от гиберинги, кобоуди, таслои и друга лигава и бездомна сволоч. Да, ама не. Обитателите на новите земи ще бъдат доста опасни от познатите ни вече създавания, бродещи по земите около Baldur's Gate. Като цяло ще се изправите срещу 14 нови гадина, някои от

пат до някаква подробност. Все пак, както вече неведнъж сме показали, ние за нашите читатели сме готови и в ада да отидем, та не се стреснахме много от заплахите на BioWare-ци. Със Stealth 150% и Shadow Armor на гърба се вмъкнахме в леговището на звяра и успяхме да измъкнем някои много интересни подробности.

Сред новодошките в Sword Coast ще срещнем Polar Bear - едно от най-сими-





ви да се качат с поне едно ниво нагоре. Магьосниците, друидите, бардвете и крадците ще могат да вдигнат по две нива, а multi-class персонажите ще могат да повишат по едно ниво за всеки клас. Това в общи линии ще доведе до повече жизнени точки и до достъп до нови и по-силни магии. Като споменахме магията нека кажем няколко думи и за новостите, предвидени за този аспект на играта. В оригиналната игра заклинанията до 3-то ниво за магьосници и лечители бяха доста добре застъпени, като имаше само няколко 4-то ниво магии, а тези от по-високите нива бяха антикварна рядкост. В Tales се предвижда около 20 нови магии от 4-то и 5-то ниво и дори някои по-висши заклинания, които враговете ви ще използват срещу вас. Defensive Harmony дава на всички ваши герои бонуси към Armor Class-a и увеличава шанса им за успешна атака. Otiluke's



Resilient Sphere е магия, която може да използвате както в дефанзивен, така и в офанзивен план. Тя създава около крадците сфера, която блокира действията ѝ, но от друга страна ѝ осигурява абсолютна защита. А Polymorph Self ще дава възможност на мага ви да се превърща в седем различни звяра. Докато трае магията, той ще може непрекъснато да променя формата си.

Освен нови магии не е забравена и "солта" на ролевите игри - магическите предмети. Някои от тях ще можете да закупите от Ulgoth's Beard (едно от новите места) - рибарско селище, намиращо се малко по-нагоре от Baldur's Gate. Но по-съществена част ще трябва да си я вземете с бой. Ето някои от новите артефакти:

Bala's Axe - Бала обичаше брадвите. Бала мразеше магьосниците. Бала създаде тази брадва, която с лекота пробива всички защити на заклинателите.

Harp of Charming - в Tales се прави реверанс към бардвете, чрез въвеждане на магически инструменти. Тази арфа ще по-

волява на барда да да омае вражеска единица и да я контролира по време на битка.

Plate Armor +3 - магическа броня, която освен добрите защитни показатели има и някои други специални възможности.

Staff-Mace - това оръжие може да се превърща от тяга в боздуган и обратно, като по този на-

чин осигурява по-разнообразна и мощна атака на героя, който го ползва.

Two-Handed Sword +3 - за разлика от проклянатото острие от оригиналната игра, този меч няма отрицателни странични ефекти и е най-мощното оръжие за близък бой в играта.

И това не е всичко. В самия engine на играта се правят промени, които да осигурят по-голям разнообразие и да увеличат удоволствието от add-on-a на Baldur's Gate. Вече ще можете да купувате или намирате ятагани, които свободно да ползвате. Backstabbing - смъртоносно умение на крадците - вече ще бъде по-трудно за изпълнение. Освен това прикриването в сенките ще бъде по-трудно през деня. Героите ви вече ще могат да



избягват действието на някои магии. В оригиналната игра ако даден персонаж е в обсега на магията, когато тя се прави, то дори той да се опита да се прикрие или да избяга, тя го следваше. Това е поправено в Tales.

Макар и да няма нови класове и единици, които да се присъединяват към групата ви, ще срещнете около 100 нови NPC-та, от които с една трета ще можете да водите по-обстоятелствен диалог. А новите територии ще добавят още около 20-30 часа игрално време към Baldur's Gate. Освен това, във връзка с повишението в показателите на героите ви вследствие на новите предизвикателства, момчетата от BioWare променят и трудността на основната игра в крайните ѝ етапи, за да се запази предизвикателството.

GW

# PLANESCAPE TORMENT

производител: Black Isle разпространител: Interplay жанр: RPG излиза: ЛЯТО '99г. homepage: www.interplay.com

Ако всичко продължава, както досега, в съвсем скоро време името на Interplay ще предизвиква у маниаците на тема ролеви игри неконтролируемо отделяне на слюнки, желание да почнат да крещат от радост, да се търкалят по гръб и да махат с опашки! (\* където има такива). Фирмата стои зад двете най-сериозни заглавия в този бранш: Fallout 2 и Baldur's Gate. Макар и тя да е само разпространител на тези заглавия, това не омаловажава нейните заслуги за развитието на ролевата игра в световен мащаб. Следващото име от поделението ѝ Black Isle отново ще доведе до гореспоменатото състояние любителите на RPG-то, а и със сигурност ще привлече още непроявени в лоното. Става дума за Planescape: Torment.

## История

Играта ще се развива в света на Dungeons & Dragons. Поради необятността на тази съвкупност от вселени, тази информация звучи като да си уредите среща в Европа. Затова правим уточнение. Става дума за Вършното Измерение (Защо ли всички си мислят за Вършните Светове от Heretic II?). Това е нещо като Зоната на Здрача във фентъзи средите. Създателите на играта обясняват Вършното Измерение по следния начин: "В продължение на десетина години са измисляли най-различни фантастични същества, които да бродят по световете Dungeons & Dragons, и когато някой е искал да научи откъде точно са тези издания, стандартният отговор бил: Ами от Вършното Измерение". Освен това Вършното Из-

меже да си представите цялата менажрия, която щъка из това пространство. В самото Вършно Измерение има място, наречено Отвъдното, което е нещо като свободна зона в Косово (свръхестествените същества не се борят за нея). В самия му център се намира Sigil. Това вероятно е най-странният град в света и съвсем спокойно би могъл да кандидатства за книгата на Гинес, стига тя да беше разпростряла пипалата си до там. Той се нарича още "Клетката" или "Градът на Вратите", защото от него чрез порталите може да се стигне до всяка една точка от вселената. Но това не е най-странното нещо, което ще срещнете в играта.

След като установихме с точност, къде точно ще се развива действието, нека ви запознаем с главния герой. Той си няма име, затова просто е наречен Безименния. Възраст около десет хиляди години, фигура на едър автоджамбазин, вършното създание смяху някой е водил няколко локални военни конфликта по цялото му тяло - толкова е надиплено от най-различни белези. Специални особености: много безсмъртен. Недостатък: страда от остра форма на амнезия. И така, сигурно в тефтерчетата имате няколко съвсем основателни въпроса. Шо за ролева игра е тази, в която почват с безсмъртен герой? За 10 000 години той не е ли натрупал повече от достатъчно опит, за да няма проблеми с враговете, които срещне? Това бяха и въпросите, които и мен вълнуваха, когато търсех допълнителна информация. Накратко, ето каква е ситуацията. Безименният е димал безброй много професии, усъвършенствал е всички умения на

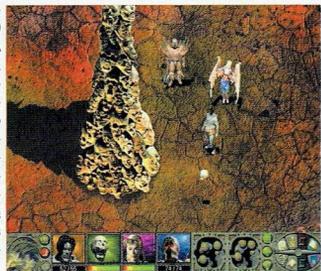
класовите герои, съществуващи в Dungeon & Dragons. Единственият проб-



лем е, че когато умре, цялата му памет отива на кино и трябва да започне всичко отначало. Вътре в себе си той е стайл невероятно голяма мощ, но не може да се възползва от нея. Трябват му различни събития, които да възстановят част от неговите умения. Предимството да си безсмъртен е безспорно. Имало е идея да можете да си откъсвате части от тялото и да ги използвате като оръжия, но след внимателен анализ тази тъй интересна опция е отпаднала. Все пак създателите на играта обещаваат, че ще има други ненормални неща, които можете да си позволите в ролята на безсмъртен. Последният въпрос около вашата персона е, как точно умираете. Ами не е много лесно и определено не е задалго. Всъщност, когато жизнените точки на героя ви свършат, вие изпадате в безсъзнание и се събуждате на произволни места по картата. Начинът да умрете е да бъдете опожарен, докато сте в безпомощно състояние, което не е много вероятно, но в крайна сметка сигурно ще се случат на няколко пъти по време на играта. Но и това не е най-странното нещо, което ще срещнете в Planescape.



мерение е дом на боговете, дяволите и подобни свръхестествени създания. Сами



## Начало

Започвате вашето необикновено приключение в моргата. Естествено, били сте мъртъв. Естествено, не знаете кой сте. Естествено, нищичко не си спомняте... (тук е времето да спомена разочарованието на екипа, когато излиза Sanitarium - игра, където дъреджето на героя ви е абсолютно същото). Всъщност, големата загадка в самата игра сте самия ви и тайнствената ви личност. Развитието на героя ви ще бъде



много по-различно, отколкото в която и да е ролева игра. Практически вие не можете да придобите някакво ново знание или умения. Та вие сте били 25 ниво от всеки персонаж, който съществува в D&D. От някогашната ви мощ сте останали едно най-обикновено чудовище трето ниво, с ужасно много жизнени точки. А опит и умения ще придобивате не благодарение на бой, а чрез спомените си. Когато успее да възстановите част от предишните си познания, ще установите, че те са много по-големи и мощни от най-силното опътие. Един спомен ще може да вдигне опътия ви с 5 нива! Освен това при определени ситуации в играта ще придобивате умения и магии, които са присъщи на много по-силни класове персонажи от вас.

## Действие

Planescape: Torment ще предложи много повече интеракция (казано по нашему - хортуване) с NPC-тата (герои, които не се управляват от играча), отколкото другите заглавия от подобен жанр. Юрущите и магиите (когато си ги спомните) ще се включват като последна мярка. Макар че това не бива да ви кара да си мислите, че Planescape: Torment ще бъде миролюбива приключенска игра. Тупаници, коте-



ци и подобни забавления за простотодидето ще изобилстват. Помислете си само, че Безименният е живял около 10 000 години. За толкова много време е невъзможно да не сте привлекли мащабно антифен клуб. Създателите на играта са решили да не ви изоставят сами да се лутате из Sigil, където (както става ясно) се намират доста хора, които ви имат зъб, ако или цяло чене.

Въпреки че вашите другири не са перфектната дружина, която бихте пожелали, това са единствените същества, които са под ръка. Първият ви съратник представлява черепа Morte, който безметежно се рее в пространството (представете си атмосферата в колектива, когато виждат черепа Murray от Secret of Monkey Island). Той е присъствал на няколко поредни ваши преждания (ако може така да се нарече) и в началото ще бъде най-полезният източник на информация за света и за вас като личност. След като го опознаете ще разберете, че този череп има един от най-свадливите характери в цял Sigil и той е поводът за започването на много повече битки, отколкото предвотриването им. Със сигурност ще се опитате да го накарате да стои подалеч от вас докато, водите някой важен разговор, но никой не ви дава гаранция, че това не-нормално същество...

във... част от същество ще ви послуша. Това съвсем не е върхът на борчето. Какво ще кажете за сукуба\* пуританка (\* кратка историческа справка - сукубите са създания, които под формата на жени съблазняват мъжете и източват мъжката им мощ. Да, по ТАКЪВ начин). Картинката се допълва от бърбореща кутия, която обича да си разговаря с оръжията си. Последният персонаж от вашата група е броня, в която се е вселил дух. Естествено, той също има проблем с личността си. Тези страни същества преследват свои собствени цели, които неведнъж ще ви доведат бели на главата.

## Графика и Интерфейс

Макар и Planescape: Torment да използва енджина, с който е разработен Baldur's Gate, двете заглавия ще се различават графично. От снимките, които имаме по време на игра, веднага можем да заключим, че многобройните менюта в Baldur's Gate са изнесени и по този начин се открива повече място за графиката. А



определено ще има какво да се види от графична гледна точка. Ако трябва да бъдем откровени, това най-вероятно ще бъде най-добре изглеждащата ролева игра, издавана някога. Истината е, че когато няма нужда да се прави цял епие, акцентът пада върху графичното оформление. Planescape: Torment не прави изключение по този параграф. И така, освен красотите, които виждате в списанието (освен ако печатниците не скриват някакъв лош номер :!), създателите обещават да видят мащабни анимирани графики на заден фон, много интересни специални ефекти, както и специфични физиономии за предметите, когато показват гняв, омраза, задоволство. Всички очакваме едно пиърство за около...



В заключение мога да кажа, че Planescape: Torment е едно доста сериозно заглавие, което ще се различава от всичко, което сте виждали досега. Това е и основната цел на създателите на играта. Те искат да предложат на играча нещо различно. Защото всяко уважащо себе си ролево заглавие включва целият арсенал от фентъзи персонажи и артефакти, развитие на героя ви и т.н. Самата концепция на тази система не е толкова погрешно, но с течение на времето е започнала да отегчава. Доказателство за това е и феноменалният успех на Fallout, който предложи на почитателите на ролевите игри една нова вселена. Ето го новото и оригинално нещо в Planescape: Torment: Вселената ще бъде населена със същества, които досега не сте виждали и чували. Предметите ще имат собствено его (а следователно и мнение по много въпроси), фабулата на играта ще е доста по-различна от тази в другите RPG-та. Целта ви ще бъде разбуването на загадката около вашата собствена личност, а не около нечия чужда. Отговорете се за още приятни изненади. Единственият недостатък на Planescape: Torment, който още отсега е огласен, е времетраенето на играта. Тя ще бъде доста кратка - поне два пъти по-малка от Baldur's Gate. Остава ни да очакваме Planescape: Torment да се появи през януари на тази година и да потвърди или отрече думите, казани за нея.

GW

# MACHINES

производител: Charybdis разпространител: Acclaim жанр: 3D-strategy излиза: Март'99 homepage: www.acclaim.com

Много философи, фантасти, скептици и прочие обществени паразити вешаят в близкото или далечно бъдеще на човечеството настъпването на Апокалипсиса. Темата е стара като света или поне стара колкото Библията, да ме прости Господ, че не вярвам в него.

Ето че и господата от Acclaim са решили да внесат своя дял песимизъм по отноше-



ние на способността на Хомо Сапиенс да съхрани себе си като вид и ни атакуват със своето предположение за настъпващия Армагедон. Е, какво пък, нека видим и техните видения за Свършека на Света.



Далеч в бъдещето. Свърхнаселеността бързо погълща жалките остатъци планетарни ресурси. Човечеството страда от клаустрофобия, майката Земя го е стегнала като в усмирителна риза и то бавно се задушава в собствените си ...

Много кофти дередже. Авторите не го споменават, но по всяка вероятност Азия се е превърнала в най-големия кенеф, съществувал някога във Вселената - знаете жълтурите в някои отношения са олицетворение на емблемата на Плейбой, но без папионката. Толкова много хора, и всички искат да ядат, а после и ... абе както и да е; по важно то е, че за щастие експанзионистичните желания на човешките са си все същите. Много скоро тайната на свърхсветлинната скорост е разкрита и нашите

потомци са готови да протегнат лакомите си ръчички към хилядите нови светове. Да, ама ядец! Оказва се, че крехкият човешки организъм не може да понесе натоварванията на подобно свърхсветлинно пътуване и затова се налага изпращането на роботи, които да тераформират, т.е. да приведат в годни за човешки живот други планети, докато заселниците пристигнат след няколко века с по-бавните космически кораби. Четири различни машинни "раси" са изпратени на тая тежка мисия. Междувременно, както може и да се очаква, човешкият род не могъл да се стърпи и взел че се самоунищожил в "Последната Велика Война". Амин. Game

over - както се казва - за хората, наред сега са роботите. Изпълнявайки с пълни сили дадените им инструкции и без възможността да получат нови такива, машините работят неуморно, прекроявайки планетата отново и отново, докато не я превърнат в една колосална помийна яма без каквито и да било ресурси. Дали от безсилие да стори нещо повече на горката планета или от нещо друго, Главната Станция по Управлението (POD) се пов-

режда. Автоматизираните ѝ единици поемат нещата в свои ръце и се насочват към планета номер 2. Там обаче се е настинала и усилено бачка друга армия от роботи. И така създадените по наш образ и подобие, за да докажат, че крушите не



падат по-далеч от дървото, следвайки по-висока на природата, се хватват за гушите. Избухва първата Машинна война...

Да ви е честита. Трагедията за едни е празник за други и благодарение на роботизирания идиотизъм вие ще можете да вземете участие в едно от най-увлекателните приключения на всички времена. Поне така твърдят авторите.

Machines е RTS от ново поколение. Не само заради 3D рендеринга си терен, но и заради възможността да поемете контрола над една единствена единица от първо лице (FPP) (макар и подобно нещо да сме виждали още в Dungeon





Keeper). Играчът ще влезе в ролята на споменатата вече POD, което му дава възможността да управлява механизиранията си армия в изпълнение на задачите да завладее и колонизира други планети. Както и в други подобни RTS-и ще се събират ресурси, ще се разработват нови технологии, ще се строят бази и защитни съоръжения... Теренът ще ви предложи разнообразие от хълмове, каньони, тунели, дърета и ще оказва сериозно влияние върху играта, тъй като и тук завземането на височините е от основно значение. Особеностите на релефа и наличието на Fog of War ще разкрие пред вас прекрасни възможности за устройване на засади. Fog of War ще ви позволи и да предприемате диверсии, да крадете технологии и ресурси от противника. Същността на управление и интерфейса донякъде напомнят Myth, но смея да твърдя, че ако нещата във финалната версия останат такива, каквито са в

ме, предварителната подготовка и тактическата постройка на нападението ви е от изключителна важност.

Самото управление от първо лице наподобява управлението на Mech-A - гигантския робот от Mech Warrior, но без да е чак толкова сложно - все пак Machines не е симулатор.

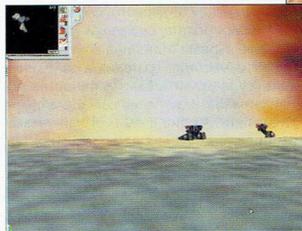
Сега ще направя малка пауза (за поемане на дъх) в това хвалебствено слово, почерпило вдъхновение от материалите разпространени в чуждата преса и Internet, за да ви разкажа малко и за личните си впечатления от Machines. Е, играта все още не е излязла, но до демото успяхме да се докопаем.

Най-общото ми впечатление е разочарование. Поради няколко причини. На първо място е доста тромавия интерфейс по време на игра. Можете да групирате безкрайно много единици (не както е в



правляете когото и да е било. При натискане на десния бутон, всички избрани единици престават да бъдат такива. Е, след като веднъж сте ги групирали, не е проблем, когато виждате вече обекта, отново да натиснете съответния клавиш и групата да мине под ваше командване, но тези недомислици са досадни и развалят Gameplay-я.

Друг също така сериозен проблем е мудността при изпълнение на командите и направо трагичния Pathfinding. Няма да давам крещящи примери за маломумието на тенкеиените кратуни, повярвайте такива има предостатъчно, само ще ви кажа, че ако допуснете огромна грешка, ако запловявате на някоя по-голяма група да отиде някъде по-далеч по картата и да разчитате, че ще стигне там в пълен състав. Една четвърт от нея може и да успее, но останалите ще са се разточили по цялото



демото, от тези елементи в играта ще има още какво да се желае. Друг фактор, който силно ще се отрази върху успеваемостта ви в кампаниите ще бъде умението ви да използвате възможността за управление на дадена единица от първо лице. Идеята тук е не да се създаде нещо средно между екшън и стратегия, както в Battlezone, а да се наблегне върху различни стратегии и подходи, които могат да влязат в употреба. Например, вие ще можете лично да се заемете със саботажните действия вътре в сградите на противника, които вашите роботи не могат да свършат добре сами, докато навън по картата битката кипи с пълна сила. Все пак не забравяйте, че подобни подлости може да очаквате и от врага си, така че бъдете винаги нащрек. Поради тази причина подбирането на подходящото вре-

StarCraft - до 12) и да ги обозначавате с цифрите от едно до нула, но ако например в даден момент от играта искате да се прехвърлите при група едно, няма да е достатъчно едно двойно натискане на клавиша "едно". За да видите коята и да е единица или група, трябва да знаете координатите ѝ на картата, да отидете с курсора върху мястото ѝ на мини-картата и да кликнете с десния бутон на мишката. За сметка на това, че сте попаднали на желаното място, губите управлението върху селектираната единица или група. Да речем, че искате да изпратите групата си да атакува обект чак в другия край на картата. Какво правите - маркирате си единиците, отивате върху мини-картата, кликвате с десния бутон върху мястото където се намира обекта, виждате го на екрана, обаче се оказва, че вече не уп-



протегание, а някои дори и ще са паркирали за постоянно. Както се казва "Линият състав е налице, с изключение на героични загубилите се по пътя към целта". Подобно поведение на единиците едва ли е предпоставка за динамично развитие на играта.

Последното, с което ще завърша хленченето си, са системните изисквания. Компютърът, с който може да се каже, че съжителствам, досега винаги е съдвълвал всички капризи на претенциозни софтуерни продуктите като Photoshop, Unreal, Autocad, Blood II. Не съм и предполагал, че нещо подобно някога ще го закъм, но Machines се оказа прекалено голяма халпа. Задава се Upgrade, госпо-да, само че какво да сложа повече - Хеоп...? Минималните изисквания, които са публикувани от създателите на играта



(там фигурира Pentium 200), можете да преобернете със страшна сила. Ако наистина се опитате да пуснете Machines на подобна машина, ще трябва да излезете за кафе, докато играта зареди.

Абстрахирайки се от собствените ми злополучни изживявания с Machines, продължаваме нататък. Все пак ще ви помоля да не забравяте, че едно демо почти никога не дава най-точна представа за крайния вариант на играта и дотогава много неща могат да се променят, да не говорим за това, че в него не са показани дори половината единици и възможности на играта, и че аз самият не успях да го поиграя кой знае колко.

И понеже се заговорихме за единици нека продължа с тях. Като всеки уважаващ себе си RTS и Machines ще притежава летящи сили. Пилотирането им над разнообразния релеф и въздушните битки се очаква да бъдат доста атрактивни и забавни. Разбира се и тук, за да достигнете до насладата да се позабавявате с эти

интерфейса и управлението и около 10 специално за мултиплеър. Ще има мисии в затворени пространства, на открито, действително ще се развива през нощта, а даже и в космоса. Всяка от тях ще си има цели, които трябва да се изпълнят преди преминаването нататък, тъй като изхода от тях влияе на следващите. Така някои от тях ще могат да се повтарят за подобряване на резултатите и увеличаване на войските. Ще можете да играете и самостоятелни мисии

срещу компютъра, нагласявайки различни опции, като вид на терена, ресурси, ниво на технологии и др. Съществуват общо три нива на техническия прогрес - ниско, средно и високо, като последното позволява играта да се започне с най-сложните технологии.

В основата си обаче тя е като познатите ви вече RTS-и; с Geo-Locator ще търсите скрити залежи, на откритите места ще построите мини, а край тях преработващите индустрии, някои от които ще ви дават нови видове машини - транспортьора например, който е нещо като "стандартния селянин" - носи всичко което му кажете и е в 5 разновидности, като "говедо" (едър рогат добитък!) и "муле". Общо ще има повече от 35 вида машини, които ще може да си построите, като всяка има някакво ниво на ъпгрейд. За защита на цивилните ще се строят военни заводи и бойни кули. От конвейера ще слизат Aggressor, Administrator, APC и

падателните и защитните единици и оръжия е добре направен и ще трябва доста да се разчита на подходяща стратегия. Например Warrior е бавен, но е снабден с двоен Bolter и може за нула време да направи на прах по-малки и деликатни единици. Ако сложите няколко в предни



те редици на армията си да поемат първи удара на противника, ще можете повече да използвате специалните си войски, за да нанесете съкрушителен удар. Reapertъ пък е четирикрака машина с въртящи се торс, която има силни нападателни възможности, които обаче са компенсирани с някои структурни дефекти.

Играта ще поддържа мултиплеър по мрежа, модем и Интернет до 4 човека едновременно.

Е, засега стига. Осъзнавайки какво непосилно бреме е за някои читатели да понесат несвързаните ми брътвежи на цели 2-3 страници и понеже съм душичка по природа ще им спестя необходимостта да се потят над цялата статия и накрая съвсем накратко ще обобща какво може да се очаква от Machines само в няколко реда, а за останалите, които са се прекарвали и не са прегледали статията отзад напред остават искрените ми съболезнования:

Freeman



играчки ще трябва доста да се потрудите в изследователските лаборатории.

Освен това в играта ще има 2D радар и свободно въртяща се камера, която е ограничена до височина от 10 метра, но предлага невероятен изглед върху бойните действия. Спецэффектите, сградите, детализираните единици изградени от много полигони и терена са на ниво, като ще се поддържат популярни 3D карти: семейството на 3Dfx, ATI 3D Rage Pro, Rage 128, Matrox G XXX, nVidia Riva 128, Riva TNT, S3 Savage, i740 и Permedia 2. В играта ще има около 20 соло мисии, оформени в кампания, няколко въвеждащи, които трябва да запознаят геймъра с

Спу (шпионин), който ще бъде изключително полезен при мултиплеър. В добавка ще имате на разположение кули от типа на Turret, някои и с ракети, които ще отблъскват врага щом той навлезе в обсега им. Ключът, към всички тези чудесийки ще бъде изследването на нови технологии и то ще определя вашия успех. В началото на всяка игра ще разполагате с основните единици, но за да имате наистина годините ще трябва да се развивате и да напредвате в науката. Успеете ли, ще намерите повече от 25 различни типове оръжия включително плазмени пушки, напалмови йонни оръдия и ядрени оръжия. Според Acclaim, балансът между на-

#### Machines - накратко:

- напълно триизмерно движение
- различни видове гледки, вкл. и от first person perspective
- възможности за шпиониране и саботажа
- изследване и производство на над 25 оръжия и 35 машини
- над 10 различни сгради
- кампания
- мултиплеър по 10 специални карти
- прекрасни графики и ефекти
- пренасяне на части през мисии
- бонуси при стрелба от високо към ниско

# HEROES III

## OF MIGHT AND MAGIC

### СПРАВОЧНИК

CASTLE			
MIGHT		MAGIC	
<b>ПОКАЗАТЕЛИ</b> Attack-- 2 Defense-- 2 Power-- 1 Knowledge-- 1	 <p><b>Knight:</b> Ришарите са смели войни, повестим се на доброто и правдата. Макар и да имат известни познания в областта на магията, тяхната основна сила е в бойните умения.</p>	<b>Cleric:</b> Лечителите са монаси-бозници. Те се стремят към всяка форма на познание - както материално, така и духовно.	<b>ПОКАЗАТЕЛИ</b> Attack-- 1 Defense-- 0 Power-- 2 Knowledge-- 2
 <p><b>EDRIC</b> Раса: Човек Пол: Мъжки Клас: Knight                      Вторични умения: Basic Leadership, Basic Armorer                      Уникални способности: Edric увеличава показателите Атака и Защита на всички Griffins и Royal Griffins, които командва, с по 1 за всяко свое ниво над 3-то.</p>	 <p><b>LORD HAART</b> Раса: Човек Пол: Мъжки Клас: Knight                      Вторични умения: Basic Leadership, Basic Estates                      Уникални способности: Lord Haart получава 5% бонус за всяко свое ниво в уменияето Estates.</p>		
 <p><b>ORRRIN</b> Раса: Човек Пол: Мъжки Клас: Knight                      Вторични умения: Basic Leadership, Basic Archery                      Уникални способности: Orrin получава 5% бонус за всяко свое ниво в уменияето Archery.</p>	 <p><b>SIR CHRISTIAN</b> Раса: Човек Пол: Мъжки Клас: Knight                      Вторични умения: Basic Leadership, Basic Tactics                      Уникални способности: Christian увеличава показателите Атака и Защита на Ballista, която командва, с 1 за всяко свое ниво след 4-то.</p>		
 <p><b>CAITLIN</b> Раса: Човек Пол: Женски Клас: Cleric                      Вторични умения: Basic Wisdom, Basic Intelligence                      Уникални способности: Caitlin увеличава приходите на кралството с 350 жътици на ден.</p>	 <p><b>SYLVIA</b> Раса: Човек Пол: Женски Клас: Knight                      Вторични умения: Basic Leadership, Basic Navigation                      Уникални способности: Sylvia получава 3% бонус за всяко свое ниво в уменияето Navigation.</p>		
 <p><b>TYRIS</b> Раса: Човек Пол: Женски Клас: Knight                      Вторични умения: Basic Leadership, Basic Tactics                      Уникални способности: Tyris увеличава показателите Атака и Увеличава Защитата на всички Cavaliers и Champions, които командва, с 1 за всяко свое ниво на д-6-то.</p>	 <p><b>VALESKA</b> Раса: Човек Пол: Женски Клас: Knight                      Вторични умения: Basic Leadership, Basic Archery                      Уникални способности: Valeska увеличава показателите Атака и Защита на всички Archers и Marksman, които командва, с 1 за всяко свое ниво над 2-ро.</p>		
 <p><b>ADELA</b> Раса: Човек Пол: Женски Клас: Cleric                      Вторични умения: Basic Wisdom, Basic Diplomacy                      Уникални способности: Magiata Bless. Колкото по-голяма е разликата между нивото на Adela и това на единицата, към която е насочена магията, толкова по-силен е ефектът на заклинанието.</p>	 <p><b>ADELAIDE</b> Раса: Човек Пол: Женски Клас: Cleric                      Вторични умения: Advanced Wisdom                      Уникални способности: Magiata Frost Ring. Колкото по-голяма е разликата между нивото на Adelaide и това на единицата, към която е насочена магията, толкова по-силен е ефектът на заклинанието.</p>		
 <p><b>SORSHA</b> Раса: Човек Пол: Женски Клас: Knight                      Вторични умения: Basic Leadership, Basic Offense                      Уникални способности: Sorshta увеличава показателите Атака и Защита на всички Swordsman и Crusaders, които командва, с 1 за всяко свое ниво над 4-то.</p>	 <p><b>CUTHBERT</b> Раса: Човек Пол: Мъжки Клас: Cleric                      Вторични умения: Basic Wisdom, Basic Estates                      Уникални способности: Magiata Weakness. Колкото по-голяма е разликата между нивото на Cuthbert и това на единицата, към която е насочена магията, толкова по-силен е ефектът на заклинанието.</p>		
 <p><b>INGHAM</b> Раса: Човек Пол: Мъжки Клас: Cleric                      Вторични умения: Basic Wisdom, Basic Mysticism                      Уникални способности: Ingham увеличава показателите Атака и Защита на всички Monks и Zealots, които командва, с 1 за всяко свое ниво над 5-то.</p>	 <p><b>LOYNIS</b> Раса: Човек Пол: Мъжки Клас: Cleric                      Вторични умения: Basic Wisdom, Basic Learning                      Уникални способности: Magiata Prayer. Колкото по-голяма е разликата между нивото на Loynis и това на единицата, към която е насочена магията, толкова по-силен е ефектът на заклинанието.</p>		
 <p><b>RION</b> Раса: Човек Пол: Мъжки Клас: Cleric                      Вторични умения: Basic Wisdom, Basic First Aid                      Уникални способности: Rion получава 3% бонус за всяко свое ниво в уменияето First Aid.</p>	 <p><b>SANYA</b> Раса: Човек Пол: Женски Клас: Cleric                      Вторични умения: Basic Wisdom, Basic Eagle Eye                      Уникални способности: Sanya получава 5% бонус за всяко свое ниво в уменияето Eagle Eye.</p>		

## DUNGEON

### MIGHT

#### ПОКАЗАТЕЛИ

Attack-- 2  
Defense-- 2  
Power-- 1  
Knowledge-- 1



**Overlord** Надзорците строят подземни мегошища, където събират завезените богатства. Управляват чрез терор те са войнини, които ценят магията. Несто носят специални гротески брони, с цел да всъщност ужас у противника.

### MAGIC

#### ПОКАЗАТЕЛИ

Attack-- 0  
Defense-- 0  
Power-- 3  
Knowledge-- 2



**Warlock** Чароците са се отдали на магията, за да постигнат тържествени си еготирични цели. Повече от всички други герои те са посветили живота си на изучаване на мистичните умения. Доста често парадират с уменията си, като използват магия за да променят външния си вид.



**AJIT** *Раса:* Човек *Пол:* Мъжки *Клас:* Overlord  
*Вторични умения:* Basic Leadership, Basic Resistance  
*Уникални способности:* Ajit увеличава показателите Атака и Защита на всички Beholders и Evil Eyes, които командва, с 1 за всяко свое ниво над 1-во.



**DACE** *Раса:* Минотавър *Пол:* Мъжки *Клас:* Overlord  
*Вторични умения:* Basic Tactics, Basic Offense  
*Уникални способности:* Dace увеличава показателите Атака и Защита на всички Minotaurs и Evil Eyes, които командва, с 1 за всяко свое ниво над 5-то.



**GUNNAR** *Раса:* Минотавър *Пол:* Мъжки *Клас:* Overlord  
*Вторични умения:* Basic Tactics, Basic Logistics  
*Уникални способности:* Gunnar получава 5% бонус за всяко свое ниво в уменията Logistics.



**SHAKTI** *Раса:* Тролодит *Пол:* Мъжки *Клас:* Overlord  
*Вторични умения:* Basic Offense, Basic Tactics  
*Уникални способности:* Shakti увеличава показателите Атака и Защита на всички Troglodytes и Infernal Troglodytes, които командва, с 1 за всяко свое ниво над 1-во.



**ALAMAR** *Раса:* Човек *Пол:* Мъжки *Клас:* Warlock  
*Вторични умения:* Basic Wisdom, Basic Scholar  
*Уникални способности:* Магията Resurrection. Колкото по-голяма е разликата между нивото на Alamar и това на единицата, към която е насочена магията, толкова по-силен е ефектът на заклинанието.



**DEEMER** *Раса:* Минотавър *Пол:* Мъжки *Клас:* Warlock  
*Вторични умения:* Basic Wisdom, Advanced Scouting  
*Уникални способности:* Магията Meteor Shower. Колкото по-голяма е разликата между нивото на Deemer и това на единицата, към която е насочена магията, толкова по-силен е ефектът на заклинанието.



**JAEGAR** *Раса:* Тролодит *Пол:* Мъжки *Клас:* Warlock  
*Вторични умения:* Basic Wisdom, Basic Mysticism  
*Уникални способности:* Jaegar получава 5% бонус за всяко свое ниво в уменията Mysticism.



**MALEKITH** *Раса:* Минотавър *Пол:* Мъжки *Клас:* Warlock  
*Вторични умения:* Basic Wisdom, Basic Sorcery  
*Уникални способности:* Malekith получава 5% бонус за всяко свое ниво в уменията Sorcery.



**ARLACH** *Раса:* Тролодит *Пол:* Мъжки *Клас:* Overlord  
*Вторични умения:* Basic Offense, Basic Artillery  
*Уникални способности:* Arlach увеличава показателите Атака и Защита на Ballista, която командва, с 1 за всяко свое ниво над 4-то.



**DAMACON** *Раса:* Тролодит *Пол:* Мъжки *Клас:* Overlord  
*Вторични умения:* Advanced Offense  
*Уникални способности:* Damacon увеличава приходите на краството с 350 жълтици на ден.



**LORELEI** *Раса:* Човек *Пол:* Женски *Клас:* Overlord  
*Вторични умения:* Basic Leadership, Basic Scouting  
*Уникални способности:* Lorelei увеличава показателите Атака и Защита на всички Hagries и Hagry Hags, които командва, с 1 за всяко свое ниво над 2-ро.



**SYNCA** *Раса:* Човек *Пол:* Женски *Клас:* Overlord  
*Вторични умения:* Basic Leadership, Basic Scholar  
*Уникални способности:* Synca увеличава показателите Атака и Защита на всички Manicores и Scorpicores, които командва, с 1 за всяко свое ниво над 6-то.



**DARKSTORN** *Раса:* Минотавър *Пол:* Мъжки *Клас:* Warlock  
*Вторични умения:* Basic Wisdom, Basic Learning  
*Уникални способности:* Магията Stone Skin. Колкото по-голяма е разликата между нивото на Darkstorn и това на единицата, към която е насочена магията, толкова по-силен е ефектът на заклинанието.



**GEON** *Раса:* Тролодит *Пол:* Мъжки *Клас:* Warlock  
*Вторични умения:* Basic Wisdom, Basic Eagle Eye  
*Уникални способности:* Geon получава 3% бонус за всяко свое ниво в уменията Eagle Eye.



**JEDDITE** *Раса:* Човек *Пол:* Мъжки *Клас:* Warlock  
*Вторични умения:* Advanced Wisdom  
*Уникални способности:* Магията Animate Dead. Колкото по-голяма е разликата между нивото на Jeddite и това на единицата, към която е насочена магията, толкова по-силен е ефектът на заклинанието.



**SEPHINROTH** *Раса:* Човек *Пол:* Женски *Клас:* Warlock  
*Вторични умения:* Basic Intelligence  
*Уникални способности:* Sephiroth увеличава производството на Crystals (кристали) с 1 на ден.

## FORTRESS

### MIGHT

#### ПОКАЗАТЕЛИ

Attack-- 0  
Defense-- 4  
Power-- 1  
Knowledge-- 1



**Beastmaster** Чрез груба сила и заплаха Beastmasters изграждат империята си. Интересът им в областта на магията е минимален. Такава злоба е толкова силна, че често се изядат един друг.



**ALKIN** *Раса:* Гнол *Пол:* Мъжки *Клас:* Beastmaster  
*Вторични умения:* Basic Armorer, Basic Offense  
*Уникални способности:* Alkin увеличава показателите Атака и Защита на всички Gorgons и Mighty Gorgons, които командва, с 1 за всяко свое ниво над 5-то.



**BRON** *Раса:* Човек *Пол:* Мъжки *Клас:* Beastmaster  
*Вторични умения:* Basic Armorer, Basic Resistance  
*Уникални способности:* Bron увеличава показателите Атака и Защита на всички Basilisks и Greater Basilisks, които командва, с 1 за всяко свое ниво над 4-то.

### MAGIC

#### ПОКАЗАТЕЛИ

Attack-- 0  
Defense-- 1  
Power-- 2  
Knowledge-- 2



**Witch** Вещиците базират магическите си умения на реми корани и съставят койлю намират из близките местности. Имат доста ограничени военни умения.



**BROGHILD** *Раса:* Човек-гуер *Пол:* Мъжки *Клас:* Beastmaster  
*Вторични умения:* Basic Armorer, Basic Scouting  
*Уникални способности:* Broghild увеличава показателите Атака и Защита на всички Wyverns и Wyvern Monarchs, които командва, с 1 за всяко свое ниво над 6-то.



**DRAKON** *Раса:* Гнол *Пол:* Мъжки *Клас:* Beastmaster  
*Вторични умения:* Basic Armorer, Basic Leadership  
*Уникални способности:* Drakon увеличава показателите Атака и Защита на всички Gnolls и Gnoll Marauders, които командва, с 1 за всяко свое ниво над 1-во.



**GERWULF** Раса: Човек Пол: Мъжки Клас: Beastmaster  
 Вторични умения: Basic Armorer, Basic Artillery  
 Уникални способности: Gerwulf увеличава показателите Атака и Защита на Ballista, която команда, с 1 за всяко свое ниво над 4го.



**TAZAR** Раса: Човек Пол: Мъжки Клас: Beastmaster  
 Вторични умения: Advanced Armorer  
 Уникални способности: Tazar получава 5% бонус за всяко свое ниво в уменията Armorer.



**KORBAS** Раса: Човек-гущер Пол: Мъжки Клас: Beastmaster  
 Вторични умения: Basic Armorer, Basic Pathfinding  
 Уникални способности: Korbas увеличава показателите Атака и Защита на всички Serpent и Dragon Flies, които команда, с 1 за всяко свое ниво над 3-то.



**WVYSTAN** Раса: Човек-гущер Пол: Мъжки Клас: Beastmaster  
 Вторични умения: Basic Armorer, Basic Archery  
 Уникални способности: Wvystan увеличава показателите Атака и Защита на всички Lizardmen и Lizard Warriors, които команда, с 1 за всяко свое ниво над 2-ро.



**ANDRA** Раса: Човек Пол: Женски Клас: Witch  
 Вторични умения: Basic Wisdom, Basic Intelligence  
 Уникални способности: Andra получава 5% бонус за всяко свое ниво в уменията Intelligence.



**MERIST** Раса: Гнол Пол: Женски Клас: Witch  
 Вторични умения: Basic Wisdom, Basic Learning  
 Уникални способности: Merist получава 5% бонус за всяко свое ниво в уменията Magic. Магията по-голяма е разликата между нивото на Merist и това на единицата, към която е насочена магията, толкова по-силен е ефектът на заклинанието.



**MIRLANDA** Раса: Човек Пол: Женски Клас: Witch  
 Вторични умения: Advanced Wisdom  
 Уникални способности: Mirlanda Weakness. Колкото по-голяма е разликата между нивото на Mirlanda и това на единицата, към която е насочена магията, толкова по-силен е ефектът на заклинанието.



**ROSIC** Раса: Гнол Пол: Женски Клас: Witch  
 Вторични умения: Basic Wisdom, Basic Mysticism  
 Уникални способности: Rosic получава 5% бонус за всяко свое ниво в уменията Mysticism.



**STYG** Раса: Човек-гущер Пол: Женски Клас: Witch  
 Вторични умения: Basic Wisdom, Basic Sorcery  
 Уникални способности: Styg получава 5% бонус за всяко свое ниво в уменията Sorcery.



**TIVA** Раса: Гнол Пол: Женски Клас: Witch  
 Вторични умения: Basic Wisdom, Basic Eagle Eye  
 Уникални способности: Tiva получава 5% бонус за всяко свое ниво в уменията Eagle Eye.



**VERDISH** Раса: Човек Пол: Женски Клас: Witch  
 Вторични умения: Basic Wisdom, Basic First Aid  
 Уникални способности: Verdish получава 5% бонус за всяко свое ниво в уменията First Aid.



**VOY** Раса: Човек-гущер Пол: Женски Клас: Witch  
 Вторични умения: Basic Wisdom, Basic Navigation  
 Уникални способности: Voy получава 5% бонус за всяко свое ниво в уменията Navigation.

## INFERNO

### MIGHT

#### ПОКАЗАТЕЛИ

Attack-- 2  
 Defense-- 2  
 Power-- 1  
 Knowledge-- 1



**Demoniac**. Демониците са бивши Еретичи, обсебени от един, а в някои случаи и от повече демони. Макар и да имат природна даденост да развиват магически умения, те са преди всичко доста добре балансирани бойци.

### MAGIC

#### ПОКАЗАТЕЛИ

Attack-- 1  
 Defense-- 1  
 Power-- 2  
 Knowledge-- 1



**Heretic**. Еретичите се стремят да овладят демоничните сили. Макар и добре подготвени като войни, тяхната специализация е в магическите сили, необходими да ги защитават от азските им съюзници.



**CALH** Раса: Демон Пол: Мъжки Клас: Demoniac  
 Вторични умения: Basic Archery, Basic Scouting  
 Уникални способности: Calh увеличава показателите Атака и Защита на всички Gobs и Magogs, които команда, с 1 за всяко свое ниво над 2-ро.



**FIONA** Раса: Човек Пол: Женски Клас: Demoniac  
 Вторични умения: Advance Scouting  
 Уникални способности: Fiona увеличава показателите Атака и Защита на всички Hell Hounds и Cerberi, които команда, с 1 за всяко свое ниво над 3-то.



**IGNATIUS** Раса: Човек Пол: Мъжки Клас: Demoniac  
 Вторични умения: Basic Tactics, Basic Resistance  
 Уникални способности: Ignatius увеличава показателите Атака и Защита на всички Imps и Familiars, които команда, с 1 за всяко свое ниво над 1-во.



**MARIUS** Раса: Демон Пол: Женски Клас: Demoniac  
 Вторични умения: Advanced Armorer  
 Уникални способности: Marius увеличава показателите Атака и Защита на всички Demons и Horned Demons, които команда, с 1 за всяко свое ниво над 4-то.



**OCTAVIA** Раса: Ефрит Пол: Женски Клас: Demoniac  
 Вторични умения: Basic Scholar, Basic Offense  
 Уникални способности: Octavia увеличава приходите на крадството с 350 жълтици на ден.



**PYRE** Раса: Човек Пол: Женски Клас: Demoniac  
 Вторични умения: Basic Logistics, Basic Artillery  
 Уникални способности: Pyre увеличава показателите Атака и Защита на Ballista, която команда, с 1 за всяко свое ниво над 4го.



**NYMUS** Раса: Демон Пол: Женски Клас: Demoniac  
 Вторични умения: Advanced Armorer  
 Уникални способности: Nymus увеличава показателите Атака и Защита на всички Pit Fiends и Lords, които команда, с 1 за всяко свое ниво над 5-то.



**RASHKA** Раса: Ефрит Пол: Мъжки Клас: Demoniac  
 Уникални способности: Rashka увеличава показателите Атака и Защита на всички Ereet и Ereet Sultans, които команда, с 1 за всяко свое ниво над 6-то.



**ASH** Раса: Демон Пол: Женски Клас: Heretic  
 Вторични умения: Basic Wisdom, Basic Eagle Eye  
 Уникални способности: Ash получава 5% бонус за всяко свое ниво в уменията Magic. Магията по-голяма е разликата между нивото на Ash и това на единицата, към която е насочена магията, толкова по-силен е ефектът на заклинанието.



**AXSIS** Раса: Демон Пол: Мъжки Клас: Heretic  
 Вторични умения: Basic Wisdom, Basic Mysticism  
 Уникални способности: Axis получава 5% бонус за всяко свое ниво в уменията Mysticism.



**AYDEN** Раса: Човек Пол: Мъжки Клас: Heretic  
 Вторични умения: Basic Wisdom, Basic Intelligence  
 Уникални способности: Ayden получава 5% бонус за всяко свое ниво в уменията Intelligence.



**CALID** Раса: Ефрит Пол: Женски Клас: Heretic  
 Вторични умения: Basic Wisdom, Basic Learning  
 Уникални способности: Calid увеличава производството на Sulfur (сярка) с 1 на ден.



**OLEMA** Раса: Човек *Пол:* Женски *Клас:* Heretic  
*Вторични умения:* Basic Wisdom, Basic Ballistics  
*Уникални способности:* Магията Weakness. Колкото по-голяма е разликата между нивото на OLEMA и това на единицата, към която е насочена магията, толкова по-силен е ефектът на заклинанието.



**XYRON** Раса: Ефрит *Пол:* Мъжки *Клас:* Heretic  
*Вторични умения:* Basic Wisdom, Basic Scholar  
*Уникални способности:* Магията Inferno. Колкото по-голяма е разликата между нивото на XYRON и това на единицата, към която е насочена магията, толкова по-силен е ефектът на заклинанието.



**XARFAX** Раса: Човек *Пол:* Мъжки *Клас:* Heretic  
*Вторични умения:* Basic Wisdom, Basic Leadership  
*Уникални способности:* Магията Fireball. Колкото по-голяма е разликата между нивото на XARFAX и това на единицата, към която е насочена магията, толкова по-силен е ефектът на заклинанието.



**ZYDAR** Раса: Демон *Пол:* Мъжки *Клас:* Heretic  
*Вторични умения:* Basic Wisdom, Basic Sorcery  
*Уникални способности:* Zydar получава 5% бонус за всяко свое ниво в уменията Sorcery.

## NECROPOLIS

### MIGHT

#### ПОКАЗАТЕЛИ

Attack-- 1  
 Defense-- 2  
 Power-- 2  
 Knowledge-- 1



**Death Knight:** Мъртвите Рицари са загивали Рицари, върнати отново към живот. Те са запазили бойните си умения, но новата им форма на съществуване им предоставя възможност да усвоят и развият магически сили.

### MAGIC

#### ПОКАЗАТЕЛИ

Attack-- 1  
 Defense-- 0  
 Power-- 2  
 Knowledge-- 2



**Necromancer:** Некромансерите са магьосници, обладали от измамната сила на Черната магия. Цената, която плащат за уменията си, е банално изнеждене на зародишите им сили, което ги превръща в ходещи мъртъвци.



**SHARNA** Раса: Човек *Пол:* Женски *Клас:* Death Knight  
*Вторични умения:* Basic Necromancy, Basic Tactics  
*Уникални способности:* Sharna увеличава показателите Атака и Защита на всички Wights и Wraiths, които командва, с 1 за всяко свое ниво над 3-то.



**CLAVIUS** Раса: Човек *Пол:* Мъжки *Клас:* Death Knight  
*Вторични умения:* Basic Necromancy, Basic Offense  
*Уникални способности:* Clavius увеличава приходите на кравството с 350 жълтици на ден.



**GALTHRAN** Раса: Вампир *Пол:* Мъжки *Клас:* Death Knight  
*Вторични умения:* Basic Necromancy, Basic Armorer  
*Уникални способности:* Galthran увеличава показателите Атака и Защита на всички Skeletons и Skeleton Warriors, които командва, с 1 за всяко свое ниво над 1-во.



**ISRA** Раса: Lich *Пол:* Женски *Клас:* Death Knight  
*Вторични умения:* Advanced Necromancy  
*Уникални способности:* Isra получава 5% бонус за всяко свое ниво в уменията Necromancy.



**MOANDOR** Раса: Lich *Пол:* Мъжки *Клас:* Death Knight  
*Вторични умения:* Basic Necromancy, Basic Learning  
*Уникални способности:* Moandor увеличава показателите Атака и Защита на всички Liches и Power Liches, които командва, с 1 за всяко свое ниво над 5-то.



**STRAKER** Раса: Човек *Пол:* Мъжки *Клас:* Death Knight  
*Вторични умения:* Basic Necromancy, Basic Resistance  
*Уникални способности:* Straker увеличава показателите Атака и Защита на всички Walking Dead и Zombies, които командва, с 1 за всяко свое ниво над 2-ро.



**TAMIKA** Раса: Вампир *Пол:* Женски *Клас:* Death Knight  
*Вторични умения:* Basic Necromancy, Basic Offense  
*Уникални способности:* Tamika увеличава показателите Атака и Защита на всички Black Knights и Dread, които командва, с 1 за всяко свое ниво над 6-то.



**VOKIAL** Раса: Вампир *Пол:* Мъжки *Клас:* Death Knight  
*Вторични умения:* Basic Necromancy, Basic Artillery  
*Уникални способности:* Vokial увеличава показателите Атака и Защита на всички Vampire's и Vampire Lords, които командва, с 1 за всяко свое ниво над 4-то.



**AISLINN** Раса: Вампир *Пол:* Женски *Клас:* Necromancer  
*Вторични умения:* Basic Necromancy, Basic Wisdom  
*Уникални способности:* Magiata Meteor Shower. Колкото по-голяма е разликата между нивото на Aislinn и това на единицата, към която е насочена магията, толкова по-силен е ефектът на заклинанието.



**NAGASH** Раса: Lich *Пол:* Мъжки *Клас:* Necromancer  
*Вторични умения:* Basic Necromancy, Basic Intelligence  
*Уникални способности:* Nagash увеличава приходите на кравството с 350 жълтици на ден.



**NIMBUS** Раса: Човек *Пол:* Мъжки *Клас:* Necromancer  
*Вторични умения:* Basic Necromancy, Basic Eagle Eye  
*Уникални способности:* Nimbus получава 5% бонус за всяко свое ниво в уменията Eagle Eye.



**SANDRO** Раса: Lich *Пол:* Мъжки *Клас:* Necromancer  
*Вторични умения:* Basic Necromancy, Basic Sorcery  
*Уникални способности:* Sandro получава 5% бонус за всяко свое ниво в уменията Sorcery.



**SEPTIENNA** Раса: Човек *Пол:* Женски *Клас:* Necromancer  
*Вторични умения:* Basic Necromancy, Basic Scholar  
*Уникални способности:* Магията Death Ripple. Колкото по-голяма е разликата между нивото на Septienna и това на единицата, към която е насочена магията, толкова по-силен е ефектът на заклинанието.



**THANT** Раса: Вампир *Пол:* Мъжки *Клас:* Necromancer  
*Вторични умения:* Basic Necromancy, Basic Mysticism  
*Уникални способности:* Магията Animate Dead. Колкото по-голяма е разликата между нивото на Thant и това на единицата, към която е насочена магията, толкова по-силен е ефектът на заклинанието.



**VIDOMINA** Раса: Човек *Пол:* Женски *Клас:* Necromancer  
*Вторични умения:* Advanced Necromancy  
*Уникални способности:* Vidomina получава 5% бонус за всяко свое ниво в уменията Necromancy.



**XSI** Раса: Lich *Пол:* Женски *Клас:* Necromancer  
*Вторични умения:* Basic Necromancy, Basic Learning  
*Уникални способности:* Магията Stone Skin. Колкото по-голяма е разликата между нивото на Xsi и това на единицата, към която е насочена магията, толкова по-силен е ефектът на заклинанието.

## RAMPART

### MIGHT

#### ПОКАЗАТЕЛИ

Attack-- 1  
 Defense-- 3  
 Power-- 1  
 Knowledge-- 1



**Ranger:** Рейнджърите са воители, родени и израсли в гористите райони на Erafith. Те са посветили живота си на защитата на природата. Изключителни следотърсачи и преследвачи.

### MAGIC

#### ПОКАЗАТЕЛИ

Attack-- 0  
 Defense-- 2  
 Power-- 1  
 Knowledge-- 2



**Druid:** Друидите са мистици, които черпят сили от хармоничната си връзка със Земята. Макар и основно да се посветили на магията, техният живот сред природата им е помогнал да развият добър баланс в уменията си.



**CLANCY** Раса: Джууде Пол: Мъжки Клас: Ranger  
 Вторични умения: Basic Resistance, Basic Pathfinding  
 Уникални способности: Clancy увеличава показателите Атака и Защита на всички Unicorns и War Unicorns, които командва, с 1 за всяко свое ниво над 6-то.



**JENOVA** Раса: Елф Пол: Женски Клас: Ranger  
 Вторични умения: Advanced Archery  
 Уникални способности: Jenova увеличава приходите на краиството с 350 жълтици на ден.



**MEPHALA** Раса: Човек Пол: Женски Клас: Ranger  
 Вторични умения: Basic Leadership, Basic Armorer  
 Уникални способности: Mephala получава 5% бонус за всяко свое ниво и уменията Armorer.



**THORGRIM** Раса: Джууде Пол: Мъжки Клас: Ranger  
 Вторични умения: Advanced Magic Resistance  
 Уникални способности: Thorgrim получава 5% бонус за всяко свое ниво и уменията Resistance.



**AERIS** Раса: Елф Пол: Мъжки Клас: Druid  
 Вторични умения: Basic Wisdom, Basic Scouting  
 Уникални способности: Aeris увеличава показателите Атака и Защита на всички Pegasi и Silver Pegasi, които командва, с 1 за всяко свое ниво над 4-то.



**CORONIUS** Раса: Човек Пол: Мъжки Клас: Druid  
 Вторични умения: Basic Wisdom, Basic Scholar  
 Уникални способности: Magista Slayer. Колкото по-голяма е разликата между нивото на Coronius и това на единичата, към която е насочена магията, толкова по-силен е ефектът на заклинанието.



**GEM** Раса: Човек Пол: Женски Клас: Druid  
 Вторични умения: Basic Wisdom, Basic First Aid  
 Уникални способности: Gem получава 5% бонус за всяко свое ниво и уменията First Aid.



**MELODIA** Раса: Елф Пол: Женски Клас: Druid  
 Вторични умения: Advanced Wisdom, Basic Luck  
 Уникални способности: Magista Fortune. Колкото по-голяма е разликата между нивото на Melodia и това на единичата, към която е насочена магията, толкова по-силен е ефектът на заклинанието.



**IVOR** Раса: Елф Пол: Мъжки Клас: Ranger  
 Вторични умения: Basic Archery, Basic Offense  
 Уникални способности: Ivor увеличава показателите Атака и Защита на всички Wood Elves и Grand Elves, които командва, с 1 за всяко свое ниво над 3-то.



**KYRRÉ** Раса: Елф Пол: Женски Клас: Ranger  
 Вторични умения: Basic Archery, Basic Logistics  
 Уникални способности: Kyrré получава 5% бонус за всяко свое ниво и уменията Logistics.



**RYLAND** Раса: Човек Пол: Мъжки Клас: Ranger  
 Вторични умения: Basic Leadership, Basic Diplomacy  
 Уникални способности: Ryland увеличава показателите Атака и Защита на всички Dendroid Guards и Dendroid Soldiers, които командва, с 1 за всяко свое ниво над 5-то.



**UFRETIN** Раса: Джууде Пол: Мъжки Клас: Ranger  
 Вторични умения: Basic Resistance, Basic Luck  
 Уникални способности: Ufretin увеличава показателите Атака и Защита на всички Dwarves и Battle Dwarves, които командва, с 1 за всяко свое ниво над 2-ро.



**ALAGAR** Раса: Човек Пол: Мъжки Клас: Druid  
 Вторични умения: Basic Wisdom, Basic Sorcery  
 Уникални способности: Magista Ice Bolt. Колкото по-голяма е разликата между нивото на Alagar и това на единичата, към която е насочена магията, толкова по-силен е ефектът на заклинанието.



**ELLESHAR** Раса: Елф Пол: Мъжки Клас: Druid  
 Вторични умения: Basic Wisdom, Basic Intelligence  
 Уникални способности: Elleshar получава 5% бонус за всяко свое ниво и уменията Intelligence.



**MALCOM** Раса: Джууде Пол: Мъжки Клас: Druid  
 Вторични умения: Basic Wisdom, Basic Eagle Eye  
 Уникални способности: Malcom получава 5% бонус за всяко свое ниво и уменията Eagle Eye.



**ULAND** Раса: Джууде Пол: Мъжки Клас: Druid  
 Вторични умения: Advanced Wisdom, Basic Ballistics  
 Уникални способности: Magista Cure. Колкото по-голяма е разликата между нивото на Uland и това на единичата, към която е насочена магията, толкова по-силен е ефектът на заклинанието.

## STRONGHOLD

### MIGHT

#### ПОКАЗАТЕЛИ

Attack-- 4

Defense-- 0

Power-- 1

Knowledge-- 1



**Barbarians:** Варварите са воини, които не се интересуват от нищо друго, освен от битки. В следствие на това, те развиват изключително бързо нападателните си умения за сметка на всички останали. Използват масивни оръжия и почти не ползват броня.

### MAGIC

#### ПОКАЗАТЕЛИ

Attack-- 2

Defense-- 1

Power-- 1

Knowledge-- 1



**Battle Mage:** Това са Варвари, които имат известни магически умения. Използват трофеи от повалените врагове, от които черпят допълнителна сила.



**CRAG HACK** Раса: Човек Пол: Мъжки Клас: Barbarian  
 Вторични умения: Advanced Offense  
 Уникални способности: Crag Hack получава 5% бонус за всяко свое ниво в уменията Offense.



**KRELLION** Раса: Орге Пол: Женски Клас: Barbarian  
 Вторични умения: Basic Offense, Basic Resistance  
 Уникални способности: Krellion увеличава показателите Атака и Защита на всички Ogres и Ogre Magi, които командва, с 1 за всяко свое ниво над 4-то.



**GURNISSON** Раса: Гоблин Пол: Мъжки Клас: Barbarian  
 Вторични умения: Basic Offense, Basic Artillery  
 Уникални способности: Gurnisson увеличава показателите Атака и Защита на Ballista, която командва, с 1 за всяко свое ниво над 4-то.



**TYRAXOR** Раса: Гоблин Пол: Мъжки Клас: Barbarian  
 Вторични умения: Basic Offense, Basic Tactics  
 Уникални способности: Tyraxor увеличава показателите Атака и Защита на всички Wolf Riders и Wolf Raiders, които командва, с 1 за всяко свое ниво над 2-ро.



**GRETCHIN** Раса: Гоблин Пол: Женски Клас: Barbarian  
 Вторични умения: Basic Offense, Basic Pathfinding  
 Уникални способности: Gretchin увеличава показателите Атака и Защита на всички Goblins и Hobgoblins, които командва, с 1 за всяко свое ниво над 1-во.



**JABARKAS** Раса: Орге Пол: Мъжки Клас: Barbarian  
 Вторични умения: Basic Offense, Basic Archery  
 Уникални способности: Jabarkas увеличава показателите Атака и Защита на всички и Orc Chieftains, които командва, с 1 за всяко свое ниво над 3-то.



**SHIVA** Раса: Човек Пол: Женски Клас: Barbarian  
 Вторични умения: Basic Offense, Basic Scouting  
 Уникални способности: Shiva увеличава показателите Атака и Защита на всички Rocs и Thunderbirds, които командва, с 1 за всяко свое ниво над 5-то.



**YOG** Раса: Джин Пол: Мъжки Клас: Barbarian  
 Вторични умения: Basic Offense, Basic Ballistics  
 Уникални способности: Yog увеличава показателите Атака и Защита на всички Cyclopes и Cyclops Lords, които командва, с 1 за всяко свое ниво над 6-то.



**DESSA** *Раса:* Гоблин *Пол:* Мъжки *Клас:* Battle Mage  
*Вторични умения:* Basic Wisdom, Basic Logistics  
*Уникални способности:* Dessa получава 5% бонус за всяко свое ниво в умениято Logistics.



**GIRD** *Раса:* Човек *Пол:* Женски *Клас:* Battle Mage  
*Вторични умения:* Basic Wisdom, Basic Sorcery  
*Уникални способности:* Gird получава 5% бонус за всяко свое ниво в умениято Sorcery.



**GUNDULA** *Раса:* Орпе *Пол:* Женски *Клас:* Battle Mage  
*Вторични умения:* Basic Wisdom, Basic Offense  
*Уникални способности:* Gundula получава 5% бонус за всяко свое ниво в умениято Offense.



**ORIS** *Раса:* Човек *Пол:* Женски *Клас:* Battle Mage  
*Вторични умения:* Basic Wisdom, Basic Eagle Eye  
*Уникални способности:* Oris получава 5% бонус за всяко свое ниво в умениято Eagle Eye.



**SAURUG** *Раса:* Орпе *Пол:* Мъжки *Клас:* Battle Mage  
*Вторични умения:* Basic Wisdom, Basic Resistance  
*Уникални способности:* Saugrug увеличава производството на Gems (скъпоценни камъни) с 1 на ден.



**TEREK** *Раса:* Човек *Пол:* Мъжки *Клас:* Battle Mage  
*Вторични умения:* Basic Wisdom, Basic Tactics  
*Уникални способности:* Магията Hastle. Колкото по-голяма е разликата между нивото на Terek и това на единицата, към която е насочена магията, толкова по-силен е заклинанието.



**VEY** *Раса:* Орпе *Пол:* Мъжки *Клас:* Battle Mage  
*Вторични умения:* Basic Wisdom, Basic Leadership  
*Уникални способности:* Vey увеличава показателите Атака и Защита на всички Ogres и Ogre Magi, които командва, с 1 за всяко свое ниво над 4-то.



**ZUBIN** *Раса:* Гоблин *Пол:* Мъжки *Клас:* Battle Mage  
*Вторични умения:* Basic Wisdom, Basic Artillery  
*Уникални способности:* Магията Precision. Колкото по-голяма е разликата между нивото на Zubin и това на единицата, към която е насочена магията, толкова по-силен е ефектът на заклинанието.

## TOWER

### MIGHT

#### ПОКАЗАТЕЛИ

Attack-- 1

Defense-- 1

Power-- 2

Knowledge-- 2



**Alchemist** Ахемиците са доста умели във физическата и химическата магия и най-вече в създаването на Големи. Техният занаят изисква доста физическа сила, което им дава добра подготовка за изучаването на военните умения. Такията броня е съставена от редки метали, получени чрез ахемични манипулации.

### MAGIC

#### Wizard

Магьосниците са отдадени изцяло на овладяването на магическите умения. Макар и да нямат бойни умения, те могат да обхвърлят всяка битка благодарение на управлението от тях магични сили. Те не носят брони, като разният на магията за защита.

#### ПОКАЗАТЕЛИ

Attack-- 0

Defense-- 0

Power-- 2

Knowledge-- 3



**FAFNER** *Раса:* Джин *Пол:* Мъжки *Клас:* Achemist  
*Вторични умения:* Basic Scholar, Basic Resistance  
*Уникални способности:* Fafner увеличава показателите Атака и Защита на всички Nagas и Naga Queens, които командва, с 1 за всяко свое ниво над 6-то.



**AINE** *Раса:* Джин *Пол:* Женски *Клас:* Wizard  
*Вторични умения:* Basic Wisdom, Basic Scholar  
*Уникални способности:* Aine увеличава приходите на кралятство с 350 жътици на ден.



**IONA** *Раса:* Джин *Пол:* Женски *Клас:* Achemist  
*Вторични умения:* Basic Scholar, Basic Intelligence  
*Уникални способности:* Iona увеличава показателите Атака и Защита на всички Genies и Master Genies, които командва, с 1 за всяко свое ниво над 5-то.



**ASTRAL** *Раса:* Човек *Пол:* Мъжки *Клас:* Wizard  
*Вторични умения:* Advanced Wisdom  
*Уникални способности:* Магията Hypnotize. Колкото по-голяма е разликата между нивото на Astral и това на единицата, към която е насочена магията, толкова по-силен е ефектът на заклинанието.



**JOSEPHINE** *Раса:* Човек *Пол:* Женски *Клас:* Achemist  
*Вторични умения:* Basic Mysticism, Basic Sorcery  
*Уникални способности:* увеличава показателите Атака и Защита на всички Stone и Iron Golems, които командва, с 1 за всяко свое ниво над 3-то.



**CYRA** *Раса:* Човек *Пол:* Женски *Клас:* Wizard  
*Вторични умения:* Basic Wisdom, Basic Diplomacy  
*Уникални способности:* Магията Hastle. Колкото по-голяма е разликата между нивото на Cyra и това на единицата, към която е насочена магията, толкова по-силен е ефектът на заклинанието.



**NEELA** *Раса:* Джин *Пол:* Женски *Клас:* Achemist  
*Вторични умения:* Basic Scholar, Basic Armorer  
*Уникални способности:* Neela получава 5% бонус за всяко свое ниво в умениято Armorer.



**DAREMYTH** *Раса:* Джин *Пол:* Женски *Клас:* Wizard  
*Вторични умения:* Basic Wisdom, Basic Intelligence  
*Уникални способности:* Магията Fortune. Колкото по-голяма е разликата между нивото на Daremuth и това на единицата, към която е насочена магията, толкова по-силен е ефектът на заклинанието.



**PIQUEDRAM** *Раса:* Човек *Пол:* Мъжки *Клас:* Achemist  
*Вторични умения:* Basic Mysticism, Basic Scouting  
*Уникални способности:* Piquedram увеличава показателите Атака и Защита на всички Stone и Obsidian Gargoyles, които командва, с 1 за всяко свое ниво над 2-ро.



**HALON** *Раса:* Джин *Пол:* Мъжки *Клас:* Wizard  
*Вторични умения:* Basic Wisdom, Basic Mysticism  
*Уникални способности:* Halon получава 5% бонус за всяко свое ниво в умениято Mysticism.



**RISSA** *Раса:* Човек *Пол:* Женски *Клас:* Achemist  
*Вторични умения:* Basic Mysticism, Basic Offense  
*Уникални способности:* Rissa увеличава производството на Mercury (живак) с 1 на ден.



**SERENA** *Раса:* Човек *Пол:* Женски *Клас:* Wizard  
*Вторични умения:* Basic Wisdom, Basic Eagle Eye  
*Уникални способности:* Serena получава 5% бонус за всяко свое ниво в умениято Eagle Eye.



**THANE** *Раса:* Джин *Пол:* Мъжки *Клас:* Achemist  
*Вторични умения:* Advanced Scholar  
*Уникални способности:* Thane увеличава показателите Атака и Защита на всички Genies и Master Genies, които командва, с 1 за всяко свое ниво над 5-то.



**SOLMYR** *Раса:* Джин *Пол:* Мъжки *Клас:* Wizard  
*Вторични умения:* Basic Wisdom, Basic Ballistics  
*Уникални способности:* Магията Chain Lightning. Колкото по-голяма е разликата между нивото на Solmyr и това на единицата, към която е насочена магията, толкова по-силен е ефектът на заклинанието.



**TOROSAR** *Раса:* Човек *Пол:* Мъжки *Клас:* Achemist  
*Вторични умения:* Basic Mysticism, Basic Tactics  
*Уникални способности:* Torosar увеличава показателите Атака и Защита на Ballista, които командва, с 1 за всяко свое ниво над 4-то.



**THEODORUS** *Раса:* Човек *Пол:* Мъжки *Клас:* Wizard  
*Вторични умения:* Basic Wisdom, Basic Ballistics  
*Уникални способности:* Theodorus увеличава показателите Атака и Защита на всички Magi и Arch Magi, които командва, с 1 за всяко свое ниво над 4-то.



# ПИСЪК НА УМЕНИЯТА



**Basic Archery** - Увеличава пораженията, нанесени от стрелците на героя с 5%.

**Advanced Archery** - Увеличава пораженията, нанесени от стрелците на героя с 25%.

**Expert Archery** - Увеличава пораженията, нанесени от стрелците на героя с 50%.



**Basic Air Magic** - Увеличава ефективността на магиите от Въздушната школа (виж Въздушни магии)

**Advanced Air Magic**

**Expert Air Magic**



**Basic Armorer** - Намалява пораженията, които понасят единците на героя с 10%.

**Advanced Archery** - Намалява пораженията, които понасят единците на героя с 20%.

**Expert Archery** - Намалява пораженията, които понасят единците на героя с 30%.



**Basic Artillery** - Дава на героя контрол върху Ballista-та, увеличава изстрелите ѝ на два на ход и повишава шанса за нанасяне на двойно поражение на 50%.

**Advanced Archery** - Дава на героя контрол върху Ballista-та, увеличава изстрелите ѝ на два на ход и повишава шанса за нанасяне на двойно поражение на 75%.

**Expert Archery** - Дава на героя контрол върху Ballista-та, увеличава изстрелите ѝ на два на ход и нанася двойно поражение.



**Basic Ballistics** - Катапулта стреля веднъж и има 60% шанс да уцели цефта. Вероятността да нанесе максимално поражение е 50%. Докато не бъдат унищожени всички стени, шансът да бъдат уцелени стрелците или падащия мост е по-малък от 60%.

**Advanced Ballistics** - Същото като предишното, само че катапулта стреля два пъти.

**Expert Ballistics** - Катапулта стреля два пъти, като нанася максимално поражение и вероятността да уцели цефта е 75%. Докато не бъдат унищожени всички стени, шансът да бъдат уцелени стрелците или падащия мост е по-малък от 75%.



**Basic Diplomacy** - Увеличава вероятността срещати по пътя създания да се присъединят към героя ви с 25% и намалява цената на предаването с 20%.

**Advanced Diplomacy** - Увеличава вероятността срещати по пътя създания да се присъединят към героя ви с 50% и намалява цената на предаването с 40%.

**Expert Diplomacy** - Увеличава вероятността срещати по пътя създания да се присъединят към героя ви с 100% и намалява цената на предаването с 60%.



**Basic Eagle Eye** - Увеличава шанса да научите използвани от противника по време на битка магии под второ ниво включително с 40%.

**Advanced Eagle Eye** - Увеличава шанса да научите използвани от противника по време на битка магии под 3то ниво включително с 50%.

**Expert Eagle Eye** - Увеличава шанса да научите използвани от противника по време на битка магии под 4то ниво включително с 60%.



**Basic Earth Magic** - Увеличава ефективността на магиите от Земята школа. (виж Земяни магии)

**Advanced Earth Magic**

**Expert Earth Magic**



**Basic Estates** - Увеличава приходите с 125 жълтици на ден.

**Advanced Estates** - Увеличават приходите с 250 жълтици на ден.

**Expert Estates** - Увеличава приходите с 500 жълтици на ден.



**Basic Fire Mage** - Увеличава ефективността на магиите от Огнената школа. (виж Огнени магии).

**Advanced Fire Mage**

**Expert Fire Mage**



**Basic First Aid** - Дава възможност да избирате кои единици да лекува First Aid Tent. Палатката възстановява до 50 точки от живота на първото създание от дадена група.

**Advanced First Aid** - Същото като предишното, но възстановява 75 точки.

**Expert First Aid** - Същото като предишното, но възстановява 100 точки.



**Basic Intelligence** - Увеличава с 25% магическите точки на героя.

**Advanced Intelligence** - Увеличава с 50% магическите точки на героя.

**Expert Intelligence** - Увеличава с 100% магическите точки на героя.



**Basic Leadership** - Увеличава морала на всички единици с +1. Necromancers и Death Knights не могат да научат това умение.

**Advanced Leadership** - Увеличава морала на всички единици с +2.

**Expert First Aid** - Увеличава морала на всички единици с +3.



**Basic Learning** - Увеличава придобития опит с 5%.

**Advanced Learning** - Увеличава придобития опит с 10%.

**Expert Learning** - Увеличава придобития опит с 15%.



**Basic Logistics** - Увеличава хода по суша на героя с 10%.

**Advanced Leadership** - Увеличава хода по суша на героя с 20%.

**Expert First Aid** - Увеличава хода по суша на героя с 30%.



**Basic Luck** - Увеличава късмета на всички единици с +1.

**Advanced Luck** - Увеличава късмета на всички единици с +2.

**Expert Luck** - Увеличава късмета на всички единици с +3.



**Basic Mysticism** - Увеличава броя на възстановените за деня магически точки с 2.



**Advanced Mysticism** - Увеличава броя на възстановените за деня магически точки с 3.



**Expert Mysticism** - Увеличава броя на възстановените за деня магически точки с 4.



**Basic Navigation** - Увеличава хода на героя с кораб с 50%.



**Advanced Navigation** - Увеличава хода на героя с кораб със 100%.



**Expert Navigation** - Увеличава хода на героя с кораб със 150%.



**Basic Necromancy** - След победа в битка, 10% от вражеската армия възкръсва като скелети и се присъединява към вас.



**Advanced Necromancy** - След победа в битка, 20% от вражеската армия възкръсва като скелети и се присъединява към вас.



**Expert Necromancy** - След победа в битка, 30% от вражеската армия възкръсва като скелети и се присъединява към вас.



**Basic Offense** - Увеличава пораженията, които единиците ви нанасят при ръкопашен бой с 10%.



**Advanced Offense** - Увеличава пораженията, които единиците ви нанасят при ръкопашен бой с 20%.



**Expert Offense** - Увеличава пораженията, които единиците ви нанасят при ръкопашен бой с 30%.



**Basic Pathfinding** - Компенсира с 33% намаления ход върху неравен терен.



**Advanced Pathfinding** - Компенсира с 67% намаления ход върху неравен терен.



**Expert Pathfinding** - Компенсира с 100% намаления ход върху неравен терен.



**Basic Resistance** - Създава 5% шанс вражеската магия да не подейства.



**Advanced Resistance** - Създава 10% шанс вражеската магия да не подейства.



**Expert Resistance** - Създава 20% шанс вражеската магия да не подейства.



**Basic Scholar** - Позволява на героите да разменят магии помежду си. Това става автоматично, когато двама герои се срещнат. Важи само за магии до второ ниво включително.



**Advanced Scholar** - Същото, само че включва и трето ниво магии.



**Expert Scholar** - Същото, но могат да се разменят магии четвърто ниво.



**Basic Scouting** - Увеличава с 1 видимия радиус на героя (много полезно при разкриване на картата).



**Advanced Scouting** - Увеличава с 2 видимия радиус на героя.



**Expert Scouting** - Увеличава с 3 видимия радиус на героя.



**Basic Sorcery** - Увеличава с 5% ефективността на магиите. Ефектът зависи и от нивото на магията.



**Advanced Sorcery** - Същото, но ефективността се увеличава с 10%.



**Expert Sorcery** - Същото, но ефективността се увеличава с 15%.



**Basic Tactics** - Позволява ви да разполагате единиците си по бойното поле, преди началото на битката. Разстоянието и ходовете зависят от степеня на уменията. При Basic - 3 шестоъгълника



**Advanced Tactics** - 5 шестоъгълника



**Expert Tactics** - 7 шестоъгълника



**Basic Water Magic** - Увеличава ефективността на магиите от Водната школа (виж Водни магии)



**Advanced Water Magic**



**Expert Water Magic**



**Basic Wisdom** - Дава възможност на героя да учи магии над второ ниво включително.



**Advanced Wisdom** - Дава възможност на героя да учи магии над трето ниво включително.



**Expert Wisdom** - Дава възможност на героя да учи магии над четвърто ниво включително.



Heroes of Might & Magic 3 има три степени в развитието на магическите умения (както и при всички вторични умения) - Начална (Basic), Средна (Advanced) и Майсторска (Expert). В зависимост от това, до какво ниво сте достигнали във всяка от четирите школи, се определя и действието на самата магия, като разликата между отделните степени е доста осезаема.

## EARTH MAGIC - ЗЕМНА МАГИЯ



**SHIELD** - Увеличава защитата на дадена приятелска единица при ръкопашни битки.

*Вид магия* - бойна *Магически точки* - 5

*Действие* - 1ход/магическа сила

**Начална** - Омагьосаната единица понася с 15% по-малки щети при ръкопашен бой.

**Средна** - Омагьосаната единица понася с 30% по-малки щети при ръкопашен бой.

**Майсторска** - Всички ваши единици понасят с 30% по-малки щети при ръкопашен бой.

1-во ниво



**SLOW** - Забавя противниковите единици.

*Вид магия* - бойна *Магически точки* - 6

*Действие* - 1 ход/магическа сила

**Начална** - Скоростта на дадена вражеска единица намалява с 25%.

**Средна** - Скоростта на дадена вражеска единица намалява с 50%.

**Майсторска** - Скоростта на всички вражески единици намалява с 50%.

1-во ниво



**STONESKIN** - Увеличава защитната мощ на приятелските единици.

*Вид магия* - бойна *Магически точки* - 5

*Действие* - 1 ход/магическа сила

**Начална** - Показателят "Защита" на дадена ваша единица се увеличава с 3.

**Средна** - Показателят "Защита" на дадена ваша единица се увеличава с 6.

**Майсторска** - Показателят "Защита" на всички единици се увеличава с 6.

1-во ниво



**VIEW EARTH** - Разкрива картата.

*Вид магия* - приключовна *Магически точки* - 2

*Действие* - незабавно

**Начална** - Разкрива местонахождението на всички свободни ресурси.

**Средна** - Разкрива местонахождението на всички мини и свободни ресурси.

**Майсторска** - Разкрива целият терен, както и местонахождението на всички мини и свободни ресурси.

1-во ниво



**DEATH RIPPLE** - Изпраща смъртоносна вълна по бойното поле, която поразява всички живи единици.

*Вид магия* - бойна *Маг. точки* - 10 *Действие* - незабавно *Начална* - Абсолютно всички живи единици понасят поражения в размер на ((Магическа сила x 5) + 10).

*Средна* - Абсолютно всички живи единици понасят поражения в размер на ((Магическа сила x 5) + 20).  
*Майсторска* - Абсолютно всички живи единици понасят поражения в размер на ((Магическа сила x 5) + 30). **II-то ниво**



**QUICKSAND** - Разполага на произволен места подвижни ядасци, видими само за този, който е направил магията и за създавания, които са местни за съответния терен. Която единица попадне в подвижен ядаск остава неподвижна до края на хода, а препятствието става видимо за всички.

*Вид магия* - бойна *Магически точки* - 8 *Действие* - докато бъде докоснат *Начална* - Ями с подвижни ядасци се разполагат на четири произволни местотълъника от бойното поле.

*Средна* - Същото като Начална степен, само че ямите са осем.  
*Майсторска* - Същото като Начална степен, само че ямите са осем. **II-то ниво**



**ANTI MAGIC** - Защита от магия.

*Вид магия* - бойна *Магически точки* - 15 *Действие* - 1 ход/магическа сила

*Начална* - Само магии от 4-то или 5-то ниво действат върху омагосаната единица.

*Средна* - Само магии от 5-то ниво действат върху омагосаната единица.  
*Майсторска* - Омагосаната единица е имуна към всички магии. **III-то ниво**



**FORCE FIELD** - Разполага малко силово поле на място, избрано от вас.

*Вид магия* - бойна *Магически точки* - 12 *Действие* - 2 хода

*Начална* - На посоченото от вас място се материализира силово поле, заемащо два шестоълъника. Преминанаването през него е невъзможно.

*Средна* - Същото като Начална степен, само че силовото поле е широко три шестоълъника.  
*Майсторска* - Същото като Средна степен. **III-то ниво**



**RESURRECTION** - Съживява единици от дадена група, чрез възстановяване на определен брой жизненни точки.

*Вид магия* - бойна *Магически точки* - 20 *Действие* - временно или постоянно

*Начална* - Броят на съживените е равен на ((Магическа сила X 50) + 40) / жизнените точки на съответната единица. Действието на магията е само за времето на битката.

*Средна* - Броят на съживените е равен на ((Магическа сила X 50) + 80) / жизнените точки на съответната единица. Действието на магията е постоянно.  
*Майсторска* - Броят на съживените е равен на ((Магическа сила X 50) + 160) / жизнените точки на съответната единица. Действието на магията е постоянно. **IV-то ниво**



**TOWN PORTAL** - Позволява придвижване на героя ви между вашите градове.

*Вид магия* - бойна *Магически точки* - 16 *Действие* - незабавно

*Начална* - Героят, прaveц магията, незабавно се телепортира в най-близкия приятелски град, който трябва да не е зает от друг герой. Коства три стъпки.

*Средна* - Направена от даден герой, може да го телепортира до всеки приятелски замък. Изразходва 300 точки за движение.  
*Майсторска* - Също като при Средна степен, само че изразходва 200 точки за движение. **IV-то ниво**



**PROTECTION FROM EARTH** - Увеличава устойчивостта на ваши единици на Земята магия.

*Вид магия* - бойна *Магически точки* - 5 *Действие* - 1 ход/магическа сила

*Начална* - Земяните магии нанасят с 30% по-малко поражение на единица.  
*Средна* - Земяните магии нанасят с 50% по-малко поражение на единица.  
*Майсторска* - Земяните магии нанасят с 50% по-малко поражение на всички ваши единици. **II-то ниво**



**ANIMATE DEAD** - Възвръща към мизерното им съществуване всички "възкресени" (undead) чрез възстановяване на определен брой жизненни точки.

*Вид магия* - бойна *Магически точки* - 15 *Действие* - постоянно

*Начална* - Броя на върнатите към живот е равен на ((Магическа сила X 50) + 30) / жизнените точки на съответната единица.  
*Средна* - Броя на върнатите към живот е равен на ((Магическа сила X 50) + 60) / жизнените точки на съответната единица.  
*Майсторска* - Броя на върнатите към живот е равен на ((Магическа сила X 50) + 160) / жизнените точки на съответната единица. **III-то ниво**



**EARTHQUAKE** - Поразява крепостни стени.

*Вид магия* - бойна (обсидна) *Магически точки* - 20 *Действие* - незабавно

*Начална* - Нанася единица поражение на две произволно избрани стени от крепостта по време на обсада.

*Средна* - Нанася единица поражение на три произволно избрани стени от крепостта по време на обсада.  
*Майсторска* - Нанася единица поражение на четири произволно избрани стени от крепостта по време на обсада. **III-то ниво**



**METEOR SHOWER** - Метеоритен дъжд поразява противниковите единици.

*Вид магия* - бойна *Магически точки* - 16 *Действие* - незабавно

*Начална* - Единците в даден шестоълъник, както и тези разположени в съседство понасят поражения в размер на ((Магическа сила x 25) + 25).

*Средна* - Единците в даден шестоълъник, както и тези разположени в съседство понасят поражения в размер на ((Магическа сила x 25) + 50).  
*Майсторска* - Единците в даден шестоълъник, както и тези разположени в съседство понасят поражения в размер на ((Магическа сила x 25) + 100). **IV-то ниво**



**SORROW** - Намалява морала на противниковите единици.

*Вид магия* - бойна *Магически точки* - 16 *Действие* - 1 ход/магическа сила

*Начална* - Моралът на дадена противникова единица намалява с едно.

*Средна* - Моралът на дадена противникова единица намалява с две.

*Майсторска* - Моралът на всички противникови единици намалява с две. **IV-то ниво**



**IMPLOSION** - Нанася огромно поражение на дадена вражеска група.

*Вид магия* - бойна *Магически точки* - 30 *Действие* - незабавно

*Начална* - Жертвата понася поражение в размер на ((Магическа сила x 75) + 100).

*Средна* - Жертвата понася поражение в размер на ((Магическа сила x 75) + 200).

*Майсторска* - Жертвата понася поражение в размер на ((Магическа сила x 75) + 300). **V-то ниво**



**SUMMON EARTH ELEMENTAL** - Призовава Земяни Еле ментали. При всяка една битка не можете да призовавате повече от един вид Елементал.

*Вид магия* - бойна *Магически точки* - 25 *Действие* - за времето на битката

*Начална* - Призовава (Магическа сила x 2) броя Земяни Елементали да се бият на страната на използващия магията.

*Средна* - Призовава (Магическа сила x 3) броя Земяни Елементали да се бият на страната на използващия магията.

*Майсторска* - Призовава (Магическа сила x 4) броя Земяни Елементали да се бият на страната на използващия магията. **V-то ниво**

# AIR MAGIC - ВЪЗДУШНА МАГИЯ



**HASTE** - Увеличава скоростта на приятелски единици.  
Ефектът не е кумулативен.  
*Вид магия* - бойна  
*Магически точки* - 6  
*Действие* - 1 ход/магическа сила

*Начала* - Увеличава скоростта на дадена единица с 3.  
*Средна* - Увеличава скоростта на дадена единица с 5.  
*Майсторска* - Увеличава скоростта на всички ваши единици с 5.

I-во ниво



**DISGUISE** - Дава грешна информация на противник, опитващ се да разгледа героя ви.  
*Вид магия* - бойна *Магически точки* - 4 *Действие* - 1 ден  
*Начала* - За всички противници войската на героя, направил тази магия, ще изглежда съставена от най-силната единица, присъстваща в тази армия. Броят на отделните единици е отразен нормално.  
*Средна* - Сащото като при Начала степен, само че броя на единиците е представен с 0.  
*Майсторска* - Същото като при Средна степен, само че всички единици изглеждат като най-мощното създание от най-дълго притежавания град на героя.

II-ро ниво



**FORTUNE** - Повишава Късмета на приятелски единици.  
*Вид магия* - бойна  
*Магически точки* - 7  
*Действие* - 1 ход/магическа сила

*Начала* - Увеличава Къмета на дадена приятелска единица с 1.  
*Средна* - Увеличава Къмета на дадена приятелска единица с 2.  
*Майсторска* - Увеличава къмета на всички приятелски единици с 2.

II-ро ниво



**PRECISION** - Увеличава мощта на атаката от разстояние на стрелците.  
*Вид магия* - бойна  
*Магически точки* - 8  
*Действие* - 1 ход/магическа сила

*Начала* - Атаката от разстояние на дадена стреляща единица се усива с 3.  
*Средна* - Атаката от разстояние на дадена стреляща единица се усива с 6.  
*Майсторска* - Атаката от разстояние на всички приятелски стрелящи единица се усива с 6.

II-ро ниво



**DESTROY UNDEAD** - Нанася поражение на всички живи мъртви.  
*Вид магия* - бойна *Магически точки* - 15  
*Действие* - незабавно

*Начала* - Всички Undead понасят поражения в размер на ((Магическа сила x 10) + 10).  
*Средна* - Всички Undead понасят поражения в размер на ((Магическа сила x 10) + 20).  
*Майсторска* - Всички Undead понасят поражения в размер на ((Магическа сила x 10) + 50).

III-то ниво



**HYPNOTIZE** - Временно поставя под ваш контрол вражеска единица.  
*Вид магия* - бойна  
*Магически точки* - 18  
*Действие* - специално

*Начала* - Дава ви контрол над група създания с жизнене точки под ((Магическа сила x 25) + 10). Вашите единици могат да атакуват хипнотизирани противник, без той да може да отвърща на атаките ви.  
*Средна* - Същото като при Начала степен, само че жизнените точки на вражеската група трябва да са под ((Магическа сила x 25) + 20).  
*Майсторска* - Същото като при Начала степен, само че жизнените точки на вражеската група трябва да са под ((Магическа сила x 25) + 50).

III-то ниво



**VIEW AIR** - Дава допълнителна информация за заобикалящите ви събития.  
*Вид магия* - приключенска *Магически точки* - 2  
*Действие* - незабавно

*Начала* - Разкрива местонахождението на всички свободни артефакти.  
*Средна* - Разкрива местонахождението на всички свободни артефакти и герои.  
*Майсторска* - Разкрива местонахождението на всички свободни артефакти, герои и градове.

I-во ниво



**DISRUPTING RAY** - Намалява показателя "Защита" на дадена единица. Може да бъде правена на една и съща единица многократно.  
*Вид магия* - бойна  
*Магически точки* - 10  
*Действие* - за времето на битката

*Начала* - Намалява защитата на дадена единица с 3.  
*Средна* - Намалява защитата на дадена единица с 4.  
*Майсторска* - Намалява защитата на дадена единица с 5.

II-ро ниво



**LIGHTNING BOLT** - Призовава светкавица, която нанася сериозни щети на противникова единица.  
*Вид магия* - бойна *Магически точки* - 10 *Действие* - незабавно  
*Начала* - Дадена вражеска единица понася поражение в размер на ((Магическа сила x 25) + 10).  
*Средна* - Дадена вражеска единица понася поражение в размер на ((Магическа сила x 25) + 20).  
*Майсторска* - Дадена вражеска единица понася поражение в размер на ((Магическа сила x 25) + 50).

II-ро ниво



**AIR SHIELD** - Осигурява защита на дадена единица, като намалява пораженията от атаки от разстояние.  
*Вид магия* - бойна *Магически точки* - 12  
*Действие* - 1 ход/магическа сила

*Начала* - Дадена единица понася с 25% по-малко поражение, когато е атакувана от стрелци.  
*Средна* - Дадена единица понася с 50% по-малко поражение, когато е атакувана от стрелци.  
*Майсторска* - Всички приятелски единици понасят с 50% по-ниски поражения, когато са атакувани от стрелци.

III-то ниво



**PROTECTION FROM AIR** - Защитавя приятелски единици, като намалява пораженията от Въздушни магии.  
*Вид магия* - бойна *Магически точки* - 5  
*Действие* - 1 ход/магическа сила

*Начала* - Пораженията от Въздушни магии са намалени с 30% за дадена приятелска единица.  
*Средна* - Пораженията от Въздушни магии са намалени с 50% за дадена приятелска единица.  
*Майсторска* - Пораженията от Въздушни магии са намалени с 50% за всички приятелски единици.

III-то ниво



**CHAIN LIGHTNING** - Изстрелва светкавица, която нанася пълно поражение на дадена единица, след това удря най-близката до нея единица, като и нанася половината поражение, след това удря следващата най-близка единица, като и нанася половината от последното поражение и т.н.  
С тази магия можете да навредите и на вашите войски!

*Вид магия* - бойна *Магически точки* - 24 *Действие* - незабавно  
*Начала* - Светкавица удря противникова единица, нанасяйки ѝ поражение в размер на ((Магическа сила x 40) + 25). Светкавицата след това удря най-близката единица, като и нанася половината поражение. Ефектът продължава докато бъдат ударени четири единици.  
*Средна* - Същото като при Начала степен, само че началния удар нанася ((Магическа сила x 40) + 50) поражение, а светкавицата удря пет единици.  
*Майсторска* - Също като при Средна степен, само че началния удар нанася ((Магическа сила x 40) + 100) поражение.

IV-то ниво



### COUNTERSTRIKE

Дава възможност на омъгосаната единица да отваряща на повече от една атака на ход.

**Вид магия** - бойна **Магически точки** - 24

**Действие** - 1 ход/магическа сила

**Начална** - Дадена приятелска единица може да отвори на още една атака на ход.

**Средна** - Дадена приятелска единица може да отвори на още две атаки на ход.

**Майсторска** - Всички приятелски единици могат да отваряща на още две атаки на ход.

**IV-то ниво**



**FLY** - Позволява на войската ви да прелита над препятствия.

Накрая на хода трябва да се приземи на твърда земя.

**Вид магия** - приключеска **Магически точки** - 20

**Действие** - 1 ден

**Начална** - Героят, правещ магията, може да прелети над препятствия по терена и да се приземи на незаето място. Преманото разстояние е 60% от точките на движение на героя.

**Средна** - Същото като при Начална степен, само че героя може да покрие 80% от точките си на движение.

**Майсторска** - Същото като при Начална степен, само че теренът покрива 100% от точките си на движение.

**V-то ниво**



**SUMMON AIR ELEMENTAL** - Призовава Въздушни Елементи. При всяка една битка не можете да призовете повече от един вид Елементи.

**Вид магия** - бойна **Магически точки** - 25 **Действие** - по време на битката

**Начална** - Призовава (Магическа сила x 2) броя Въздушни Елементи да се бият на страната на използващия магията.

**Средна** - Призовава (Магическа сила x 3) броя Въздушни Елементи да се бият на страната на използващия магията.

**Майсторска** - Призовава (Магическа сила x 4) броя Въздушни Елементи да се бият на страната на използващия магията.

**V-то ниво**

## FIRE MAGIC - ОГЕНА МАГИЯ



**BLOODLUST** - Увеличава мощта на атаката при ръкопашен бой.

**Вид магия** - бойна **Магически точки** - 5

**Действие** - 1 ход/магическа сила

**Начална** - Увеличава атаката при ръкопашен бой на приятелска единица с 3.

**Средна** - Увеличава атаката при ръкопашен бой на приятелска единица с 6.

**Майсторска** - Увеличава атаката при ръкопашен бой на всички приятелски единици с 6.

**I-во ниво**



**PROTECTION FROM FIRE** - Защищава приятелски единици, като намалява пораженията от Огнени магии.

**Вид магия** - бойна **Магически точки** - 5

**Действие** - 1 ход/магическа сила

**Начална** - Пораженията от Огнени магии са намалени с 30% за дадена приятелска единица.

**Средна** - Пораженията от Огнени магии са намалени с 50% за дадена приятелска единица.

**Майсторска** - Пораженията от Огнени магии са намалени с 50% за всички приятелски единици.

**I-во ниво**



**FIRE WALL** - Разполага огнена стена, чиито център е мястото, където посочите с мишката. Всички единици, които преминат през нея, понасят поражение.

**Вид магия** - бойна **Магически точки** - 8 **Действие** - 2 хода

**Начална** - Широка два шестостъпалника огнена стена се материализира на бойното поле. Единиците преминаващи през нея, понасят поражение в размер на ((Магическа сила x 10) + 10).

**Средна** - Същото като при Начална степен, само че огнената стена е широка три шестостъпалника и поражението е ((Магическа сила x 10) + 20).

**Майсторска** - Същото като при Средна степен, само че поражението е ((Магическа сила x 10) + 50).

**II-ро ниво**



**LAND MINE** - На случайно избрани места по бойното поле се материализират мини. Те са видими само за правещия магията и местните за терена единици. Всяко създаване, стъпване върху мина, понася поражение.

**Вид магия** - бойна **Маг. точки** - 18 **Действие** - докато бъдат докоснати

**Начална** - Мини се материализират на четири различни шестостъпалника по бойното поле. Стъпването върху тях единици понасят поражение в размер на ((Магическа сила x 10) + 25).

**Средна** - Същото като при Начална степен, само че броят на мините е шест, а поражението е ((Магическа сила x 10) + 50).

**Майсторска** - Същото като при Начална степен, само че броят на мините е осем, а поражението е ((Магическа сила x 10) + 100).

**III-то ниво**



**DIMENSION DOOR** - Дава възможност да телепортира те героя си на различни места по картата.

**Вид магия** - приключеска **Магически точки** - 25

**Действие** - незабавно

**V-то ниво**

**Начална** - Телепортира героя върху незаето видимо място от картата. Магията може да се прави два пъти за един ден и намалява точките за движение с три.

**Средна** - Същото като при Начална степен, само че магията може да се прави три пъти на ден.

**Майсторска** - Същото като при Средна степен, само че магията може да се прави четири пъти на ден, и точките за движение намаляват с две.



**MAGIC MIRROR** - Създава магически щит, от който магиката на противника се отразява и се насочва към произвола вражеска единица.

**Вид магия** - бойна **Магически точки** - 25

**Действие** - 1 ход/маг. сила

**V-то ниво**

**Начална** - Противникова магия, насочена към омъгосаната единица, има 20% шанс да се отклони към случайна вражеска единица.

**Средна** - Противникова магия, насочена към омъгосаната единица, има 30% шанс да се отклони към случайна вражеска единица.

**Майсторска** - Противникова магия, насочена към омъгосаната единица, има 40% шанс да се отклони към случайна вражеска единица.



**CURSE** - Проклина противникови единици, което води до минимална мощ на атаката им.

**Вид магия** - бойна **Магически точки** - 6

**Действие** - 1 ход/магическа сила

**Начална** - Дадена противникова единица напада с минималната стойност на атаката си.

**Средна** - Дадена вражеска единица напада с ((80% от минималната стойност на атаката) - 1).

**Майсторска** - Всички вражески единици нападат с ((80% от минималната стойност на атаката) - 1).

**I-во ниво**



**BLIND** - Ослепява противникови единици. Магията продължава докато бъде развалена, докато трае или ако ослепената единица бъде атакувана.

**Вид магия** - бойна

**Магически точки** - 10

**Действие** - 1 ход/магическа сила

**Начална** - Ослепената единица отваряща на нападение с 50% от атаката си.

**Средна** - Ослепената единица отваряща на нападение с 25% от атаката си.

**Майсторска** - Ослепената единица не отваряща на нападение.

**II-ро ниво**



**FIREBALL** - Огнено къбло поразява дадена противникова единица, като нанася огнено поражение на нея и на съседните ѝ единици.

**Вид магия** - бойна **Магически точки** - 15

**Действие** - незабавно

**Начална** - Жертвата и съседните ѝ единици понасят поражение в размер на ((Магическа сила x 10) + 15).

**Средна** - Същото като при Начална степен, само че поражението е ((Магическа сила x 10) + 30).

**Майсторска** - Същото като при Начална степен, само че поражението става ((Магическа сила x 10) + 60).

**III-ро ниво**



**MISFORTUNE** - Намалява Късмета на вражески единици.

**Вид магия** - бойна

**Магически точки** - 12

**Действие** - 1 ход/магическа сила

**Начална** - Късметът на дадена противникова единица намалява с 1.

**Средна** - Късметът на дадена противникова единица намалява с 2.

**Майсторска** - Късметът на всички противникови единици намалява с 2.

**III-то ниво**



**WARMS**



**ARMAGEDDON**





SEAMERS?  
**WORKSHOP**

**TEAM 17**

**MICRO PROSE**

SEA OF SWORDS



The Cloudpeaks

Nasdkell

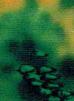
Beregøst

Mountain Spine

Pass

The River

Mountain Spine





**ARMAGEDDON** - Огнен дъжд се изсипва над бойното поле, като поражавя абсолютно всички единици.

*Вид магия* - бойна  
Магически точки - 24  
Действие - незабавно

*Начала* - Всички единици понасят ((Магическа сила x 50) + 30) точки поражение.

*Средна* - Всички единици понасят ((Магическа сила x 50) + 60) точки поражение.

*Майсторска* - Всички единици понасят ((Магическа сила x 50) + 120) точки поражение.

**IV-то ниво**



**FIRE SHIELD** - Направена върху приятелска единица, тази магия не осигурява допълнителна защита. Вместо това всеки, който нападне омъганосната създание, понася част от поражението, което то е нанесъл.

*Вид магия* - бойна *Магически точки* - 16 *Действие* - 1 ход/магическа сила  
*Начала* - Атакуващата вражеска единица понася 20% от поражението, което е нанесла на омъганосната такава.

*Средна* - Същото като при *Начала* степен, само че врагът понася 25% от поражението.

*Майсторска* - Същото като при *Начала* степен, само врагът понася че 30% от поражението.

**IV-то ниво**



**INFERNO** - Огромен огнен взрив поражавя противниковите единици.

*Вид магия* - бойна *Магически точки* - 16  
Действие - незабавно

*Начала* - Поразавя противикова единица, както и всичко в радиус от два шестоъгълника около жертвата. Поражението е в размер на (магическа сила x 10) + 20).

*Средна* - Същото като при *Начала* степен, само че поражението е ((Магическа сила x 10) + 40).

*Майсторска* - Същото като при *Начала* степен, само че поражението е ((Магическа сила x 10) + 80).

**IV-то ниво**



**SACRIFICE** - Дадена приятелска група създания се принася в жертва с цел да се съживи друга приятелска група. Броят на съживените зависи от Магическата сила на магьосника и жизнените точки на принесените в жертва.

*Вид магия* - бойна *Магически точки* - 25 *Действие* - постоянно

*Начала* - Група от живи единици (не Undead) се принася в жертва. В следствие на това друга група от загивали единици бива съживявана, като броят на съживените се определя от ((Магическа сила + Жизнените точки на жертваните единици + 3) x Броя на жертваните единици).

*Средна* - Същото като при *Начала* степен, само че броят на съживените се определя от ((Магическа сила + Жизнените точки на жертваните единици + 6) x Броя на жертваните единици).

*Майсторска* - Същото като при *Начала* степен, само че броят на съживените се определя от ((Магическа сила + Жизнените точки на жертваните единици + 10) x Броя на жертваните единици).

**V-то ниво**



**BERSERK** - Принуждава омъганосната единица да нападне най-близкото до нея създание, без значение дали е приятелс или на противника.

*Вид магия* - бойна *Магически точки* - 20  
Действие - 1 ход

**IV-то ниво**

*Начала* - Дадена единица напада най-близкото до нея създание в обсег от 1 шестоъгълник.

*Средна* - Дадена единица напада най-близкото до нея създание в обсег от 7 шестоъгълника.

*Майсторска* - Дадена единица напада най-близкото до нея създание в обсег от 19 шестоъгълника.



**FRENZY** - Увеличавя мощта на атаката за сметка на защитата.

*Вид магия* - бойна *Магически точки* - 16  
Действие - до следващия ход на омъганосната единица

*Начала* - Силата на атаката на дадена единица се увеличавя със 100% от защитния показател, а защитата става 0.

*Средна* - Същото като при *Начала* степен, само че атаката се увеличавя със 150% от защитния показател.

*Майсторска* - Същото като при *Начала* степен, само че атаката се увеличавя със 200% от защитния показател.

**IV-то ниво**



**SLAYER** - Усмихната мощта на атаката при битка срещу най-близките единици в играта.

*Вид магия* - бойна *Магически точки* - 16  
Действие - 1 ход/магическа сила

*Начала* - Атаката на дадена приятелска единица се увеличавя с осем при нападение над Behemoths, всички видове Dragons и Hydras.

*Средна* - Същото като при *Начала* степен, само че бонуса при атака обхваща също Devils и Angels.

*Майсторска* - Същото като при *Средна* степен, само че бонуса при атака обхваща и Titans.

**IV-то ниво**



**SUMMON FIRE ELEMENTAL** - Призовава Огнени Елементали. При всяка една битка не можете да призовавате повече от един вид Елементали.

*Вид магия* - бойна *Магически точки* - 25  
Действие - времето на битката

*Начала* - Призовава (Магическа сила x 2) брой Огнени Елементали да се бият на страната на използвания магията.

*Средна* - Призовава (Магическа сила x 3) брой Огнени Елементали да се бият на страната на използвания магията.

*Майсторска* - Призовава (Магическа сила x 4) брой Огнени Елементали да се бият на страната на използвания магията.

**V-то ниво**

## WATER MAGIC - ВОДНА МАГИЯ



**BLESS** - Давя сила на приятелските единици да нанесат максимално поражение.

*Вид магия* - бойна *Магически точки* - 5  
Действие - 1 ход/магическа сила

*Начала* - Дадена единица нанася на противника максимално поражение при битка.

*Средна* - Дадена единица нанася на противника максимално поражение + 1 при битка.

*Майсторска* - Всички приятелски единици нанасят на противника максимално поражение + 1 при битка.

**I-во ниво**



**CURE** - Премахва всички отрицателни магии от приятелски единици и възстановява малка част от жизнените точки.

*Вид магия* - бойна *Магически точки* - 6 *Действие* - незабавно

*Начала* - Премахва всички отрицателни магии, направени върху дадена приятелска единица и възстановява ((Mag. сила x 5) + 10) жизнени точки.

*Средна* - Премахва всички отрицателни магии, направени върху дадена приятелска единица и възстановява ((Mag. сила x 5) + 20) жизнени точки.

*Майсторска* - Премахва всички отрицателни магии, направени върху всички приятелски единици и възстановява ((Mag. сила x 5) + 30) жизнени точки.

**I-во ниво**



**DISPEL** - Разваля магии от ниско ниво.

*Вид магия* - бойна  
*Магически точки* - 5  
Действие - незабавно

*Начала* - Разваля магии, направени върху приятелска единица.

*Средна* - Разваля магии, направени върху приятелска или вражеска единица.

*Майсторска* - Разваля магните (кавкито и да са те), направени върху всички единици върху бойното поле.

**I-во ниво**



**PROTECTION FROM WATER** - Защищава приятелски единици, като намалява пораженията от Водни магии.

*Вид магия* - бойна  
*Магически точки* - 5  
Действие - 1 ход/магическа сила

*Начала* - Пораженията от всички Водни магии са намаляени с 30% за дадена приятелска единица.

*Средна* - Пораженията от всички Водни магии са намаляени с 50% за дадена приятелска единица.

*Майсторска* - Пораженията от всички Водни магии са намаляени с 50% за дадена приятелска единица.

**I-во ниво**



**SUMMON BOAT** - Призовава съществуващ и незает кораб към вашето местонахождение.

*Вид магия* - приключенска *Магически точки* - 6

*Действие* - незабавно

**Начална** - Призовава един от корабите на героя, правещ заклинанието. Ако никой от тях не е свободен, тогава призовава кораб на който от другите приятелски герои. Има 50% шанс магията да е сполучлива. Ако няма свободни кораби, магията не действа.

**Средна** - Същото като при Начална степен, само че ако няма свободни кораби, чрез заклинанието се създава нов. Магията има 75% шанс да е сполучлива. Може да има максимум 64 кораба на картата. Ако всичките са заети, магията не действа.

**Майсторска** - Същото като при Средна степен, само че магията има 100% шанс да е сполучлива (освен ако всичките 64 кораба не са заети).

I-во ниво



**ICE BOLT** - Изсеща темесната топлина на противникови единици.

*Вид магия* - бойна

*Магически точки* - 8

*Действие* - незабавно

**Начална** - Дадена противникова единица понася поражения в размер ((Магическа сила x 20) ÷ 10).

**Средна** - Дадена противникова единица понася поражения в размер ((Магическа сила x 20) ÷ 20).

**Майсторска** - Дадена противникова единица понася поражения в размер ((Магическа сила x 20) ÷ 50).

II-ро ниво



**REMOVE OBSTACLE** - Премахва природни препятствия (дървета, скали и др.) от бойното поле.

*Вид магия* - бойна

*Магически точки* - 7

*Действие* - незабавно

**Начална** - Премахва едно, немагическо препятствие от бойното поле.

**Средна** - Същото като при Начална степен, но и Fire Wall може да бъде отстраняван.

**Майсторска** - Същото като при Средна степен, само че всички невградени в терена препятствия могат да бъдат премахнати.

II-ро ниво



**SCUTTLE BOAT** - Унищожава кораби.

*Вид магия* - преклюенска

*Магически точки* - 8

*Действие* - незабавно

**Начална** - Магията има 50% шанс да унищожи кораб, освен ако не е зает.

**Средна** - Магията има 75% шанс да унищожи кораб, освен ако не е зает.

**Майсторска** - Магията унищожава кораб, освен ако не е зает.

II-ро ниво



**WEAKNESS** - Намалява мощта на атаката на противникови единици.

*Вид магия* - бойна

*Магически точки* - 8

*Действие* - 1 ход/магическа сила

**Начална** - Атаката на противникова единица намалява с 3.

**Средна** - Атаката на противникова единица намалява с 6.

**Майсторска** - Атаката на всички противникови единици намалява с 6.

II-ро ниво



**FORGETFULNESS** - Принуждава вражески стрелци да не стрелят.

*Вид магия* - бойна

*Магически* - 12

*Действие* - 1 ход/магическа сила

**Начална** - Позволява от създаването на дадена вражеска бойна единица стрелци - не използват атаката си от разстояние (не стрелят).

**Средна** - Цялата вражеска бойна единица стрелци - не стреля.

**Майсторска** - Всички вражески стрелци не използват атаката си от разстояние (не стрелят).

II-ро ниво



**FROST RING** - Нанася поражение на всички единици в съседство с шестоъгълника, върху който е направена магията. Ако върху този шестоъгълник има единица, тя остава незаезганата.

*Вид магия* - бойна

*Магически точки* - 12

*Действие* - незабавно

**Начална** - Всички единици в съседство с цента (шестоъгълник), понасят поражение в размер на ((Магическа сила x 10) + 15). Цента остава незаезганата.

**Средна** - Същото като при Начална степен, само че поражението е ((Магическа сила x 10) + 30).

**Майсторска** - Същото като при Начална степен, само че поражението е ((Магическа сила x 10) + 60).

III-то ниво



**MIRTH** - Увеличавача морала на приятелски единици.

*Вид магия* - бойна

*Магически точки* - 12

*Действие* - 1 ход/магическа сила

**Начална** - Моралът на дадена приятелска единица се увеличава с 1.

**Средна** - Моралът на дадена приятелска единица се увеличава с 2.

**Майсторска** - Моралът на всички приятелски единици се увеличава с 2.

III-то ниво



**TELEPORT** - Телепортира приятелски единици на което и да е незаето място по бойното поле.

*Вид магия* - бойна *Магически точки* - 15

*Действие* - незабавно

**Начална** - Приятелска единица моментално се телепортира върху незаето място от бойното поле, но не може да премине през стени или защитни приспособления (ровове и др.).

**Средна** - Същото като при Начална степен, но може да преминава през защитни приспособления (ровове и др.).

**Майсторска** - Приятелска единица може да се телепортира където и да е на бойното поле.

III-то ниво



**CLONE** - Създава дубикат на дадена единица. Дубикатът изчезва щом бъде атакуван или оригиналът умре.

*Вид магия* - бойна *Магически точки* - 24

*Действие* - за времето на битката

**Начална** - Създава дубикат на дадена единица от 1 до 5 ниво. Дубикатът може да атакува, но ако бъде нападнат изчезва.

**Средна** - Същото като при Начална степен, само че може да се клонира единица от 1 до 6 ниво.

**Майсторска** - Същото като при Начална степен, само че може да се дублира единица от 1 до 7 ниво.

IV-то ниво



**PRAYER** - Увеличавача атаката, защитата и скоростта на дадена единица.

*Вид магия* - бойна *Магически точки* - 16

*Действие* - 1 ход/магическа сила

**Начална** - Атаката, защитата и скоростта на дадена приятелска единица се увеличават с 2.

**Средна** - Атаката, защитата и скоростта на дадена приятелска единица се увеличават с 4.

**Майсторска** - Атаката, защитата и скоростта на всички приятелски единици се увеличават с 4.

IV-то ниво



**WATER WALK** - Дава възможност на героя, правещ заклинанието, да се движи по вода. На края на хода героите трябва да е стъпили на земя.

*Вид магия* - приключенска *Магически точки* - 12

*Действие* - 1 ден

**Начална** - Героят, правещ магията, може да премине през водно пространство, при условие, че в края на хода ще стъпи на земя. Ходът му по вода е 60% от нормалния му ход.

**Средна** - Същото като при Начална степен, Само че ходът му по вода е 80% от нормалния му ход.

**Майсторска** - Същото като при Начална степен, само че ходът му по вода е колкото нормалния ход на героя.

IV-то ниво



**SUMMON WATER ELEMENTAL** - Призовава Водни Елементали. При всяка една битка не можете да призовете повече от един вид Елементали.

*Вид магия* - бойна *Магически точки* - 25 *Действие* - бойна

**Начална** - Призовава (Магическа сила x 2) броя Водни Елементали да се бият на страната на използващия магията.

**Средна** - Призовава (Магическа сила x 3) броя Водни Елементали да се бият на страната на използващия магията.

**Майсторска** - Призовава (Магическа сила x 4) броя Водни Елементали да се бият на страната на използващия магията.

V-то ниво

## PIKEMAN

Жизнени точки: 10  
Атака: 4  
Защита: 5  
Поражение: 1-3  
Скорост: 4  
Вид: Наземни  
Цена: 60 Жълтици



## HALBERDIER

Жизнени точки: 10  
Атака: 6  
Защита: 5  
Поражение: 2-3  
Скорост: 5  
Вид: Наземни  
Цена: 75 Жълтици



## IMP

Жизнени точки: 4  
Атака: 2  
Защита: 3  
Поражение: 1-2  
Скорост: 5  
Вид: Летящи  
Цена: 50 Жълтици



## FAMILIAR

Жизнени точки: 4  
Атака: 4  
Защита: 4  
Поражение: 1-2  
Скорост: 7  
Вид: Летящи  
Цена: 60 Жълтици



Едни от най-силните основни единици в играта. Макар и малко бавни имат добри показатели.

## ARCHER

Жизнени точки: 10  
Атака: 6  
Защита: 3  
Поражение: 2-3  
Скорост: 4  
Вид: Стрелци  
Брой изстрели: 12  
Цена: 100 Жълтици



## MARKSMAN

Жизнени точки: 10  
Атака: 6  
Защита: 3  
Поражение: 2-3  
Скорост: 6  
Вид: Стрелци  
Брой изстрели: 24  
Цена: 150 Жълтици



Добри стрелци със сравнително ниска Защита. Marksmen стрелят по два пъти.

## GRIFFIN

Жизнени точки: 25  
Атака: 8  
Защита: 8  
Поражение: 3-6  
Скорост: 6  
Вид: Летящи  
Цена: 200 Жълтици



## ROYAL GRIFFIN

Жизнени точки: 25  
Атака: 9  
Защита: 9  
Поражение: 3-6  
Скорост: 9  
Вид: Летящи  
Цена: 240 Жълтици



Универсални бойци. Griffins отварят на две атаки на ход, докато Royal Griffins винаги отварят.

## SWORDSMAN

Жизнени точки: 35  
Атака: 10  
Защита: 12  
Поражение: 6-9  
Скорост: 5  
Вид: Наземни  
Цена: 300 Жълтици



## CRUSADER

Жизнени точки: 35  
Атака: 12  
Защита: 12  
Поражение: 7-10  
Скорост: 6  
Вид: Наземни  
Цена: 400 Жълтици



С добри Атака и Защита тези единици са сериозна сила. Crusaders нанасят два удара на атака.

## MONK

Жизнени точки: 30  
Атака: 12  
Защита: 7  
Поражение: 10-12  
Скорост: 5  
Вид: Стрелци  
Брой изстрели: 12  
Цена: 400 Жълтици



## ZEALOT

Жизнени точки: 50  
Атака: 12  
Защита: 10  
Поражение: 10-12  
Скорост: 7  
Вид: Стрелци  
Брой изстрели: 24  
Цена: 450 Жълтици



Много добри стрелци. Monks носят характерната за средните санципи при ръкопашен бой (нанасят 50% поражение), докато това не важи за Zealots.

## CAVALIER

Жизнени точки: 100  
Атака: 15  
Защита: 15  
Поражение: 15-25  
Скорост: 7  
Вид: Наземни  
Цена: 1000 Жълтици



## CHAMPION

Жизнени точки: 100  
Атака: 16  
Защита: 16  
Поражение: 20-25  
Скорост: 9  
Вид: Наземни  
Цена: 1200 Жълтици



Страхотни бойци. И двете единици нанасят допълнително по 5% поражение за всеки преминал по време на атака шестоъгълник.

## ANGEL

Жизнени точки: 200  
Атака: 20  
Защита: 20  
Поражение: 50  
Скорост: 12  
Вид: Летящи  
Цена: 3000 Жълтици



## ARCHANGEL

Жизнени точки: 250  
Атака: 30  
Защита: 30  
Поражение: 50  
Скорост: 18  
Вид: Летящи  
Цена: 5000 Жълтици



Най-силните единици в играта. И двете нанасят по 150% поражение на Devils. Archangel може да съживява приятелски единици веднъж на битка.

Familiar's имат способността да канализират (добавят) 20% от стойността в магически точки на всяка противникова магия към точките на своя герой.

## GOG

Жизнени точки: 13  
Атака: 6  
Защита: 4  
Поражение: 2-4  
Скорост: 4  
Вид: Стрелци  
Брой изстрели: 12  
Цена: 125 Жълтици



## MAGOG

Жизнени точки: 13  
Атака: 7  
Защита: 4  
Поражение: 2-4  
Скорост: 6  
Вид: Стрелци  
Брой изстрели: 24  
Цена: 175 Жълтици



Нападат от разстояние с огнени топки. Атаката на Magog има същия ефект като магията Fireball, но е по-слаба.

## HELL HOUND

Жизнени точки: 25  
Атака: 10  
Защита: 6  
Поражение: 2-7  
Скорост: 7  
Вид: Наземни  
Цена: 200 Жълтици



## CERBERUS

Жизнени точки: 25  
Атака: 10  
Защита: 8  
Поражение: 2-5  
Скорост: 8  
Вид: Наземни  
Цена: 250 Жълтици



Тези демонични кучета са доста бързи и опасни създания. Cerberus имат три глави и могат да ударят три съседни създания, без да им се отваря.

## DEMON

Жизнени точки: 35  
Атака: 10  
Защита: 10  
Поражение: 7-9  
Скорост: 5  
Вид: Наземни  
Цена: 250 Жълтици



## HORNED DEMON

Жизнени точки: 40  
Атака: 10  
Защита: 10  
Поражение: 7-9  
Скорост: 6  
Вид: Наземни  
Цена: 275 Жълтици



Най-безсмислената и слаба единица от 4-то ниво. Няма специални умения.

## PIT FIEND

Жизнени точки: 45  
Атака: 13  
Защита: 13  
Поражение: 13-17  
Скорост: 6  
Вид: Наземни  
Цена: 500 Жълтици



## PIT LORD

Жизнени точки: 45  
Атака: 13  
Защита: 13  
Поражение: 13-17  
Скорост: 7  
Вид: Наземни  
Цена: 700 Жълтици



Добри бойци. Веднъж по време на битка Pit Lords могат да възкресат загинали приятелски единици под формата на Demons. Броят на възкресените не може да е по-висок от този на Pit Lords, извършващи действието.

## EFREET

Жизнени точки: 90  
Атака: 16  
Защита: 12  
Поражение: 16-24  
Скорост: 9  
Вид: Летящи  
Цена: 900 Жълтици



## EFREET SULTAN

Жизнени точки: 90  
Атака: 16  
Защита: 14  
Поражение: 16-24  
Скорост: 13  
Вид: Летящи  
Цена: 1100 Жълтици



Великолепни създания, имуни към огнени магии. Те са стари врагове на Genies и им нанасят 150% поражение. Efreet Sultans имат винаги активен Fire Shield (виж Магии, Fire Shield).

## DEVIL

Жизнени точки: 160  
Атака: 19  
Защита: 21  
Поражение: 30-40  
Скорост: 11  
Вид: Наземни  
Цена: 2700 Жълтици  
+1 Живак



## ARCHDEVIL

Жизнени точки: 200  
Атака: 26  
Защита: 28  
Поражение: 30-40  
Скорост: 17  
Вид: Наземни  
Цена: 4500 Жълтици  
+2 Живак



Телепортират се до всяка точка на бойното поле. Мощната им атака не дава възможност на врага да отвори. Нанасят 150% поражения на Angels и намаляват Късмета на противниковите единици с 1.

**GOBLIN**

Жизнени точки: 5  
Атака: 4  
Защита: 2  
Поражение: 1-2  
Скорост: 5  
Вид: Наземни  
Цена: 40 Жълтици



**HOBGOBLIN**

Жизнени точки: 5  
Атака: 5  
Защита: 3  
Поражение: 1-2  
Скорост: 7  
Вид: Наземни  
Цена: 50 Жълтици



**GNOLL**

Жизнени точки: 6  
Атака: 3  
Защита: 5  
Поражение: 2-3  
Скорост: 4  
Вид: Наземни  
Цена: 50 Жълтици



**GNOLL MARAUDER**

Жизнени точки: 6  
Атака: 4  
Защита: 6  
Поражение: 2-3  
Скорост: 5  
Вид: Наземни  
Цена: 70 Жълтици



Средни начални единици. Компенсират сравнително ниските си показатели със скоростта си.

Немоши начални единици. Въдят се в доста големи количества.

**WOLF RIDER**

Жизнени точки: 10  
Атака: 7  
Защита: 5  
Поражение: 2-4  
Скорост: 6  
Вид: Наземни  
Цена: 100 Жълтици



**WOLF RAIDER**

Жизнени точки: 10  
Атака: 8  
Защита: 5  
Поражение: 3-4  
Скорост: 9  
Вид: Наземни  
Цена: 140 Жълтици



**LIZARDMAN**

Жизнени точки: 12  
Атака: 5  
Защита: 6  
Поражение: 1-3  
Скорост: 4  
Вид: Стреци  
Брой изстреми: 12  
Цена: 110 Жълтици



**LIZARD WARRIOR**

Жизнени точки: 12  
Атака: 5  
Защита: 7  
Поражение: 2-3  
Скорост: 5  
Вид: Стреци  
Брой изстреми: 24  
Цена: 130 Жълтици



Заявски вълци, гоблините са доста по-ефективни от спешените си събратя. Wolf Raider нанасят по два удара на атака.

Средна хубост стречи. Търпят 50%-ната санкция при ръкопашен бой.

**WOLF RAIDER**

Жизнени точки: 15  
Атака: 8  
Защита: 4  
Поражение: 2-5  
Скорост: 4  
Вид: Стреци  
Брой изстреми: 12  
Цена: 150 Жълтици



**ORC CHIEFTAN**

Жизнени точки: 20  
Атака: 8  
Защита: 4  
Поражение: 2-5  
Скорост: 5  
Вид: Стреци  
Брой изстреми: 24  
Цена: 165 Жълтици



**SERPENT FLY**

Жизнени точки: 20  
Атака: 6  
Защита: 8  
Поражение: 2-5  
Скорост: 9  
Вид: Летящи  
Цена: 220 Жълтици



**DRAGON FLY**

Жизнени точки: 20  
Атака: 6  
Защита: 8  
Поражение: 2-5  
Скорост: 13  
Вид: Летящи  
Цена: 240 Жълтици



Доста ефективни стречи. При близък бой търпят 50%-ната санкция.

Най-бързите, но и най-слабите единици 3-то ниво. Развалят всички положителни магии, действат върху атакуваните от тях противници.

**OGRE**

Жизнени точки: 40  
Атака: 13  
Защита: 7  
Поражение: 6-12  
Скорост: 4  
Вид: Наземни  
Цена: 300 Жълтици



**OGRE MAGE**

Жизнени точки: 60  
Атака: 13  
Защита: 7  
Поражение: 6-12  
Скорост: 5  
Вид: Наземни  
Цена: 440 Жълтици



**BASILISK**

Жизнени точки: 35  
Атака: 11  
Защита: 11  
Поражение: 6-10  
Скорост: 5  
Вид: Наземни  
Цена: 325 Жълтици



**GREATER BASILISK**

Жизнени точки: 40  
Атака: 12  
Защита: 12  
Поражение: 6-10  
Скорост: 7  
Вид: Наземни  
Цена: 400 Жълтици



Много силни и издръжливи създания. Ogre Magi могат да правят Bloodlust 3 пъти по време на битка.

Атаките на тези създания имат 20% шанс да вкаменят атакуваната от тях единица за три хода. Вкаменените създания не могат да се движат, понасят 50% щети и оживяват ако бъдат атакувани.

**ROC**

Жизнени точки: 60  
Атака: 13  
Защита: 11  
Поражение: 11-15  
Скорост: 7  
Вид: Летящи  
Цена: 600 Жълтици



**THUNDERBIRD**

Жизнени точки: 60  
Атака: 13  
Защита: 11  
Поражение: 11-15  
Скорост: 11  
Вид: Летящи  
Цена: 700 Жълтици



Единствените летящи единици на Fortress. Korato Thunderbirds атакуват има 20% шанс гръмовецата да удари жертвата им, независимо пораженията равни на 10 x броя на атакуваните птици.

**GORGON**

Жизнени точки: 70  
Атака: 10  
Защита: 14  
Поражение: 12-16  
Скорост: 5  
Вид: Наземни  
Цена: 525 Жълтици



**MIGHTY GORGON**

Жизнени точки: 70  
Атака: 11  
Защита: 16  
Поражение: 12-16  
Скорост: 6  
Вид: Наземни  
Цена: 600 Жълтици



Любими единици. Mighty Gorgon има 10%-ен шанс при атака да убие от раз първото създание от атакуваната група.

**CYCLOPES**

Жизнени точки: 70  
Атака: 15  
Защита: 12  
Поражение: 16-20  
Скорост: 6  
Вид: Стреци  
Брой изстреми: 16  
Цена: 750 Жълтици



**CYCLOPES KING**

Жизнени точки: 70  
Атака: 17  
Защита: 13  
Поражение: 16-20  
Скорост: 8  
Вид: Стреци  
Брой изстреми: 24  
Цена: 1100 Жълтици



Освен вражески създания и двете единици могат да атакуват и крепостни стени с канарите си. Когато атакуват стени, към атаката на Cyclopes се прибавя умаленото Basic Field Ballistics, а на Cyclopes Kings - Advanced Field Ballistics.

**WYVERN**

Жизнени точки: 70  
Атака: 14  
Защита: 14  
Поражение: 14-18  
Скорост: 7  
Вид: Летящи  
Цена: 800 Жълтици



**WYVERN MONARCH**

Жизнени точки: 70  
Атака: 14  
Защита: 14  
Поражение: 16-20  
Скорост: 11  
Вид: Летящи  
Цена: 1100 Жълтици



Wyvern Monarch's имат 20% шанс да отровят атакуваната от тях единица за три хода. Отровените единици губат от жизнените си точки всеки ход. За противодействие използвайте магията Cure.

**BEHEMOTH**

Жизнени точки: 160  
Атака: 17  
Защита: 17  
Поражение: 30-50  
Скорост: 6  
Вид: Наземни  
Цена: 1500 Жълтици



**ANCIENT BEHEMOTH**

Жизнени точки: 300  
Атака: 19  
Защита: 19  
Поражение: 30-50  
Скорост: 9  
Вид: Наземни  
Цена: 3000 Жълтици  
+1 Кристал



**HYDRA**

Жизнени точки: 175  
Атака: 16  
Защита: 18  
Поражение: 25-45  
Скорост: 5  
Вид: Наземни  
Цена: 2200 Жълтици



**CHAOS HYDRA**

Жизнени точки: 250  
Атака: 18  
Защита: 20  
Поражение: 25-45  
Скорост: 7  
Вид: Наземни  
Цена: 3500 Жълтици + 1 Сара



Тези многоглави монстри удрят по няколко единици едновременно. На тяхната атака не се отива.

Атаката на Behemoths намалява Защитата на жертвата с 40%, докато Ancient Behemoth я намалява с 80%.

## SKELETON

Жизнени точки: 6  
Атака: 4  
Защита: 4  
Поражение: 1-3  
Скорост: 4  
Вид: Наземни  
Цена: 60 Жълтици



## SKELETON WARRIOR

Жизнени точки: 6  
Атака: 6  
Защита: 6  
Поражение: 1-3  
Скорост: 5  
Вид: Наземни  
Цена: 70 Жълтици



## CENTAUR

Жизнени точки: 8  
Атака: 5  
Защита: 3  
Поражение: 2-3  
Скорост: 6  
Вид: Наземни  
Цена: 70 Жълтици



## CENTAUR CAPTAIN

Жизнени точки: 10  
Атака: 6  
Защита: 3  
Поражение: 2-3  
Скорост: 8  
Вид: Наземни  
Цена: 90 Жълтици



Много силни начани създания. Могат да се образуват огромни армии от тях.

Може би най-добрата начана единици в HOMM3. Помени през цялата игра.

## WALKING DEAD

Жизнени точки: 15  
Атака: 5  
Защита: 5  
Поражение: 2-3  
Скорост: 3  
Вид: Наземни  
Цена: 100 Жълтици



## ZOMBIE

Жизнени точки: 20  
Атака: 5  
Защита: 5  
Поражение: 2-3  
Скорост: 4  
Вид: Наземни  
Цена: 125 Жълтици



Възкресени чрез магия трупове. Zombies имат 20% шанс да причинят болест на атакуваните от тях създания. Заразените имат понижени с 2 Атака и Защита за три часа. Акува се с Cure.

## DWARF

Жизнени точки: 20  
Атака: 6  
Защита: 7  
Поражение: 2-4  
Скорост: 3  
Вид: Наземни  
Цена: 120 Жълтици



## BATTLE DWARF

Жизнени точки: 20  
Атака: 7  
Защита: 7  
Поражение: 2-4  
Скорост: 5  
Вид: Наземни  
Цена: 150 Жълтици



Поради ниската си скорост са най-ползени за защита на стрелците. Dwarves и Battle Dwarves имат съответно 20% and 40% устойчивост на магии.

## WIGHT

Жизнени точки: 18  
Атака: 7  
Защита: 7  
Поражение: 3-5  
Скорост: 5  
Вид: Летящи  
Цена: 200 Жълтици



## WRAITH

Жизнени точки: 18  
Атака: 7  
Защита: 7  
Поражение: 3-5  
Скорост: 7  
Вид: Летящи  
Цена: 230 Жълтици



И двете единици възстановяват жизнените си точки в началото на всеки нов ход. Докато са на бойното поле, Wraiths източват по две магически точки на ход от противниковия герой.

## WOOD ELF

Жизнени точки: 15  
Атака: 9  
Защита: 5  
Поражение: 3-5  
Скорост: 6  
Вид: Стрелци  
Брой истремли: 12  
Цена: 200 Жълтици



## GRAND ELF

Жизнени точки: 15  
Атака: 9  
Защита: 5  
Поражение: 3-5  
Скорост: 7  
Вид: Стрелци  
Брой истремли: 24  
Цена: 225 Жълтици



Великолепни стрелци. Grand Elfs стрелят по два пъти на ход.

## VAMPIRE

Жизнени точки: 30  
Атака: 10  
Защита: 9  
Поражение: 5-8  
Скорост: 6  
Вид: Летящи  
Цена: 360 Жълтици



## VAMPIRE LORD

Жизнени точки: 40  
Атака: 10  
Защита: 10  
Поражение: 5-8  
Скорост: 9  
Вид: Летящи  
Цена: 450 Жълтици



На тяхната атака не се отваря. Vampire Lords възстановяват създания от тяхната група чрез изсмукване на жизнените точки от атакуваните от тях вражески единици.

## PEGASUS

Жизнени точки: 30  
Атака: 9  
Защита: 8  
Поражение: 5-9  
Скорост: 8  
Вид: Летящи  
Цена: 250 Жълтици



## SILVER PEGASUS

Жизнени точки: 30  
Атака: 9  
Защита: 10  
Поражение: 5-9  
Скорост: 12  
Вид: Летящи  
Цена: 275 Жълтици



Хвърковатата чета увеличава "цената" на всяка вражеска магия с две магически точки.

## LICH

Жизнени точки: 30  
Атака: 13  
Защита: 10  
Поражение: 11-13  
Скорост: 6  
Вид: Стрелци  
Брой истремли: 12  
Цена: 550 Жълтици



## POWER LICH

Жизнени точки: 40  
Атака: 13  
Защита: 10  
Поражение: 11-15  
Скорост: 7  
Вид: Стрелци  
Брой истремли: 24  
Цена: 600 Жълтици



Тяхната атака засяга всички живи създания (не Undead) в близост до атакуваната жертва. За тях важи 50%-ната санкция при близък бой.

## DENDROID GUARD

Жизнени точки: 55  
Атака: 9  
Защита: 12  
Поражение: 10-14  
Скорост: 3  
Вид: Наземни  
Цена: 350 Жълтици



## DENDROID SOLDIER

Жизнени точки: 65  
Атака: 9  
Защита: 12  
Поражение: 10-14  
Скорост: 4  
Вид: Наземни  
Цена: 425 Жълтици



Бавни, но могъщи бойци. Атакуваните от тях единици са приковани на едно място, докато Dendroids умрат или се преместят.

## BLACK KNIGHT

Жизнени точки: 120  
Атака: 16  
Защита: 16  
Поражение: 15-30  
Скорост: 7  
Вид: Наземни  
Цена: 1200 Жълтици



## DEAD KNIGHT

Жизнени точки: 120  
Атака: 18  
Защита: 18  
Поражение: 15-30  
Скорост: 9  
Вид: Наземни  
Цена: 1500 Жълтици



Имат 20% шанс да прокълнат жертвите си. Прокълнатите единици нанасят минимално поражение. Dead Knights имат 20% вероятност да нанесат двойно поражение при атака.

## UNICORN

Жизнени точки: 90  
Атака: 15  
Защита: 14  
Поражение: 18-22  
Скорост: 7  
Вид: Наземни  
Цена: 850 Жълтици



## WAR UNICORN

Жизнени точки: 110  
Атака: 15  
Защита: 14  
Поражение: 18-22  
Скорост: 9  
Вид: Наземни  
Цена: 950 Жълтици



Изключително силни създания. Тяхната атака има 20% шанс да ослепи жертвата за три часа. И двете единици създават около себе си аура, повишаваща устойчивостта на магии с 20% на съседните създания.

## BONE DRAGON

Жизнени точки: 150  
Атака: 17  
Защита: 15  
Поражение: 25-50  
Скорост: 9  
Вид: Летящи  
Цена: 1800 Жълтици



## GHOST DRAGON

Жизнени точки: 200  
Атака: 19  
Защита: 17  
Поражение: 25-50  
Скорост: 14  
Вид: Летящи  
Цена: 3000 Жълтици + 1 Живак



Това са възкресени дракони. И двете създания намаляват морала на вражеските единици с 1 по време на битка. Ghost Dragons имат 20% шанс да състарят жертвите си. Състарените единици имат намалени на половина жизнените точки за периода на сражението.

## GREEN DRAGON

Жизнени точки: 180  
Атака: 18  
Защита: 18  
Поражение: 40-50  
Скорост: 10  
Вид: Летящи  
Цена: 2400 Жълтици + 1 Кристал



## GOLD DRAGON

Жизнени точки: 250  
Атака: 27  
Защита: 27  
Поражение: 40-50  
Скорост: 16  
Вид: Летящи  
Цена: 4000 Жълтици + 2 Кристала



Green Dragons са имуни на магии до 3-то ниво вкл. Gold Dragons са уязвими само на 5-то ниво магии.

**TROUNGLODYTE**



Живнени точки: 5  
Атака: 4  
Защита: 3  
Поражение: 1-3  
Скорост: 4  
Вид: Наземни  
Цена: 50 Жълтици

**INFERNAL TROUNGLODYTE**



Живнени точки: 6  
Атака: 5  
Защита: 4  
Поражение: 1-3  
Скорост: 5  
Вид: Наземни  
Цена: 65 Жълтици

**GREMLIN**



Живнени точки: 4  
Атака: 3  
Защита: 3  
Поражение: 1-2  
Скорост: 4  
Вид: Наземни  
Цена: 30 Жълтици

**MASTER GREMLIN**



Живнени точки: 4  
Атака: 4  
Защита: 4  
Поражение: 1-2  
Скорост: 5  
Вид: Стрелци  
Брой истреби: 8  
Цена: 40 Жълтици

И на двете единици с течење на играта им спада мораа. Имуни са към магията Blind, защото са без очи.

Най-слабите единици. Master Gremlins хвърлят погет, но нанасят доста безирни поражения.

**HARPY**



Живнени точки: 14  
Атака: 6  
Защита: 5  
Поражение: 1-4  
Скорост: 6  
Вид: Летящи  
Цена: 130 Жълтици

**HARPY HAG**



Живнени точки: 14  
Атака: 6  
Защита: 6  
Поражение: 1-4  
Скорост: 9  
Вид: Летящи  
Цена: 170 Жълтици

Харпиите нападат в бръснещ полет, което им позволява след като ударят врага да се върнат на стартова позиция. На атаката на Hags не може да се отвърща.

**STONE GARGOYLE**



Живнени точки: 16  
Атака: 6  
Защита: 6  
Поражение: 2-3  
Скорост: 6  
Вид: Летящи  
Цена: 130 Жълтици

**OBSIDIAN GARGOYLE**



Живнени точки: 16  
Атака: 7  
Защита: 7  
Поражение: 2-3  
Скорост: 9  
Вид: Летящи  
Цена: 160 Жълтици

**BEHOLDER**



Живнени точки: 22  
Атака: 9  
Защита: 7  
Поражение: 3-5  
Скорост: 5  
Вид: Стрелци  
Брой истреби: 12  
Цена: 250 Жълтици

**EVIL EYE**



Живнени точки: 22  
Атака: 10  
Защита: 8  
Поражение: 3-5  
Скорост: 7  
Вид: Стрелци  
Брой истреби: 24  
Цена: 280 Жълтици

Beholders и Evil Eyes атакуват от разстояние с лъчи от очите им. И двете единици не търпят 50%-ната санкция при близък бой.

**STONE GOLEM**



Живнени точки: 30  
Атака: 7  
Защита: 10  
Поражение: 4-5  
Скорост: 3  
Вид: Наземни  
Цена: 150 Жълтици

**IRON GOLEM**



Живнени точки: 35  
Атака: 9  
Защита: 10  
Поражение: 4-5  
Скорост: 5  
Вид: Наземни  
Цена: 200 Жълтици

Макар и бавни, Гомемите са доста издържливи бойци. Stone Golems понасят половината от пораженията на магите, а Iron Golems - само една четвърт.

**MEDUSA**



Живнени точки: 25  
Атака: 9  
Защита: 9  
Поражение: 6-8  
Скорост: 5  
Вид: Стрелци  
Брой истреби: 4  
Цена: 300 Жълтици

**MEDUSA QUEEN**



Живнени точки: 30  
Атака: 10  
Защита: 10  
Поражение: 6-8  
Скорост: 6  
Вид: Стрелци  
Брой истреби: 8  
Цена: 330 Жълтици

При ръкопашен бой не търпят 50% санкция, а освен това имат 20% шанс да вкаменят противниковата единица за три хода. Вкамените създания не могат да се движат, понасят 50% щети и оживяват, ако бъдат атакувани.

**MAGE**



Живнени точки: 25  
Атака: 11  
Защита: 8  
Поражение: 7-9  
Скорост: 5  
Вид: Стрелци  
Брой истреби: 24  
Цена: 350 Жълтици

**ARCH MAGE**



Живнени точки: 30  
Атака: 12  
Защита: 9  
Поражение: 7-9  
Скорост: 7  
Вид: Стрелци  
Брой истреби: 24  
Цена: 450 Жълтици

Най-добрите стрелци в класа си. И двете единици не търпят 50%-ната санкция при близък бой и намаляват цената на всички магии на героя си с 2 точки. Arch Mage стрелат без санкция през крепостни стени, за разлика от всички останали стрелци в играта.

**MINOTAUR**



Живнени точки: 50  
Атака: 14  
Защита: 12  
Поражение: 12-20  
Скорост: 6  
Вид: Наземни  
Цена: 500 Жълтици

**MINOTAUR KING**



Живнени точки: 50  
Атака: 15  
Защита: 15  
Поражение: 12-20  
Скорост: 8  
Вид: Наземни  
Цена: 575 Жълтици

Имат много висок Морал и нанасят огромни поражения с брадвите си.

**GENIE**



Живнени точки: 40  
Атака: 12  
Защита: 12  
Поражение: 13-16  
Скорост: 7  
Вид: Летящи  
Цена: 550 Жълтици

**MASTER GENIE**



Живнени точки: 40  
Атака: 12  
Защита: 12  
Поражение: 13-16  
Скорост: 11  
Вид: Летящи  
Цена: 650 Жълтици

Genies и Master Genies нанасят 150% поражение на EFreeT. Master Genies могат да правят 3 случайни благоприятни магии върху приятелски единици по време на битка.

**MANTICORE**



Живнени точки: 80  
Атака: 15  
Защита: 13  
Поражение: 14-20  
Скорост: 7  
Вид: Летящи  
Цена: 850 Жълтици

**SCORPICORE**



Живнени точки: 80  
Атака: 16  
Защита: 14  
Поражение: 14-20  
Скорост: 11  
Вид: Летящи  
Цена: 1050 Жълтици

Най-слабата единица 6-то ниво в играта. Scorpicores имат 20% шанс да парализират врага. Парализираните създания не могат да се движат, понасят 50% щети и оживяват ако бъдат атакувани.

**NAGA**



Живнени точки: 110  
Атака: 16  
Защита: 13  
Поражение: 20  
Скорост: 5  
Вид: Наземни  
Цена: 1100 Жълтици

**NAGA QUEEN**



Живнени точки: 110  
Атака: 16  
Защита: 13  
Поражение: 20  
Скорост: 7  
Вид: Наземни  
Цена: 1600 Жълтици

Страховити създания. Винаги нанасят максимално поражение и на атаката им не може да се отвърща.

**RED DRAGON**



Живнени точки: 180  
Атака: 19  
Защита: 19  
Поражение: 40-50  
Скорост: 11  
Вид: Летящи  
Цена: 2500 Жълтици + 1 Sulfur

**BLACK DRAGON**



Живнени точки: 300  
Атака: 25  
Защита: 25  
Поражение: 40-50  
Скорост: 15  
Вид: Летящи  
Цена: 4000 Жълтици + 2 Sulfur

Едни от най-ефективните създания в играта. Red Dragons са имуни на магии под 4-то ниво. Black Dragons са имуни на всички магии и нанасят 150% поражение на Giants и Titans.

**GIANT**



Живнени точки: 150  
Атака: 19  
Защита: 16  
Поражение: 40-60  
Скорост: 7  
Вид: Наземни  
Цена: 2000 Жълтици + 1 Скъпоценен камък

**TITAN**



Живнени точки: 300  
Атака: 24  
Защита: 24  
Поражение: 40-60  
Скорост: 13  
Вид: Стрелци  
Брой истреби: 24  
Цена: 5000 Жълтици + 2 Скъпоценни Камъка

Giants и Titans са имуни към всички магии, засягащи разсъдка. Titans нанасят 150% поражение на Black Dragons. Titans са най-силните стрелци в играта и не търпят 50%-ната санкция за близък бой.



# ПИСЪК НА АРТЕФАКТИТЕ

## ОРЪЖИЯ (УВЕЛИЧАВАЩИ ПОКАЗАТЕЛЯ "АТАСК" ИЛИ "АТАКА")

-  Centaur's Ax - Когато е в дясната ви ръка, увеличава "Атака"-та ви (+2).
-  Blackshard of the Dead Knight - Когато е в дясната ви ръка, увеличава "Атака"-та ви (+3).
-  Greater Groll's Flail - Когато е в дясната ви ръка, увеличава "Атака"-та ви (+4).
-  Ogre's Club of Havoc - Когато е в дясната ви ръка, увеличава "Атака"-та ви (+5).
-  Sword of Hellfire - Когато е в дясната ви ръка, увеличава "Атака"-та ви (+6).
-  Titan's Gladius - Когато е в дясната ви ръка, тази могъща реликва усилва "Атака"-та ви (+12), но намалява "Защита"-та ви (-3).

## КОРОНИ, ШЛЕМОВЕ И ШАПКИ (УВЕЛИЧАВАЩИ ПОКАЗАТЕЛЯ "KNOWLEDGE" ИЛИ "ПОЗНАНИЕ")

-  Helm of the Alabaster Unicorn - Когато е на главата ви, този артефакт увеличава "Познание"-то ви (+1).
-  Skull Helmet - Когато е на главата ви, този артефакт увеличава "Познание"-то ви (+2).
-  Helm of Chaos - Когато е на главата ви, този артефакт увеличава "Познание"-то ви (+3).
-  Crown of the Supreme Magi - Когато е на главата ви, този артефакт увеличава "Познание"-то ви (+4).
-  Hellstorm Helmet - Когато е на главата ви, този артефакт увеличава "Познание"-то ви (+5).
-  Thunder Helmet - Когато сложите на главата си тази реликва, "Познание"-то ви се увеличава доста (+10) за сметка на "Магическа сила" (-2).

## УВЕЛИЧАВАЩИ ВСИЧКИ ПОКАЗАТЕЛИ

-  Armor of Wonder - Когато облечете Чудната Броня, четирите ви основни показатели се увеличават (+1).
-  Sandals of the Saint - Обувайки Сандалите на Светеца, увеличавате основните си показатели (+2).
-  Celestial Necklace of Bliss - Шом е около врата ви, Звездната Огърница на Блаженството увеличава основните ви показатели (+3).
-  Lion's Shield of Courage - Държан в лявата ви ръка, Лъвският Щит на Смелостта увеличава основните ви показатели (+4).
-  Sword of Judgement - Носен в дясната ви ръка, Мечът на Присъдата увеличава основните ви показатели (+5).
-  Helm of Heavenly Enlightenment - Шом го сложите на главата си, Шлемът на райското Просветление на мига увеличава основните ви показатели (+6).

## УВЕЛИЧАВАЩИ „МОРАЛ“ И „КЪСМЕТ“

-  Still Eye of the Dragon - Когато е на пръста ви, този артефакт увеличава Късмета и Морала ви (+1).
-  Clover of Fortune - Този артефакт увеличава Късмета ви (+1).
-  Cards of Prophecy - Този артефакт увеличава Късмета ви (+1).
-  Ladybird of Luck - Този артефакт увеличава Късмета ви (+1).
-  Badge of Courage - Този артефакт увеличава Морала ви (+1).
-  Crest of Valor - Този артефакт увеличава Морала ви (+1).
-  Glyph of Gallantry - Този артефакт увеличава Морала ви (+1).
-  Pendant of Courage - Този артефакт увеличава Морала и Късмета ви (+3).

## ЩИТОВЕ (УВЕЛИЧАВАЩИ ПОКАЗАТЕЛЯ "DEFENSE" ИЛИ "ЗАЩИТА")

-  Shield of the Dwarven Lords - Когато е в лявата ви ръка, увеличава "Защита"-та ви (+2).
-  Shield of the Yawning Dead - Когато е в лявата ви ръка, увеличава "Защита"-та ви (+3).
-  Buckler of the Groll King - Когато е в лявата ви ръка, увеличава "Защита"-та ви (+4).
-  Targ of the Rampaging Ogre - Когато е в лявата ви ръка, увеличава "Защита"-та ви (+5).
-  Shield of the Damned - Когато е в лявата ви ръка, увеличава "Защита"-та ви (+6).
-  Sentinel's Shield - Когато е в лявата ви ръка, тази древна реликва усилва "Защита"-та ви (+12), но намалява "Атака"-та ви (-3).

## БРОНИ И РОБИ (УВЕЛИЧАВАЩИ ПОКАЗАТЕЛЯ "POWER" ИЛИ "МАГИЧЕСКА СИЛА")

-  Breastplate of Petrified Wood - Носен на тялото ви, този артефакт увеличава "Магическата сила" (+1).
-  Rib Cage - Носен на тялото ви, този артефакт увеличава "Магическата сила" (+2).
-  Scales of the Greater Basilisk - Носен на тялото ви, този артефакт увеличава "Магическата сила" (+3).
-  Tunic of the Cyclops King - Носен на тялото ви, този артефакт увеличава "Магическата сила" (+4).
-  Breastplate of Brimstone - Носен на тялото ви, този артефакт увеличава "Магическата сила" (+5).
-  Titan's Cuirass - Когато си сложите тази реликва, вашата "Магическа сила" се увеличава значително (+10) за сметка на "Познание"-то ви (-2).

## УВЕЛИЧАВАЩИ ПОКАЗАТЕЛИТЕ "АТАКА" И "ЗАЩИТА"

-  Quiet Eye of the Dragon - Когато е на пръста ви, този артефакт увеличава "Атака"-та и "Защита"-та ви (+1).
-  Red Dragon Flame Tongue - Държан в дясната ви ръка, този артефакт увеличава "Атака"-та и "Защита"-та ви (+2).
-  Dragon Scale Shield - Държан в лявата ви ръка, този артефакт увеличава "Атака"-та и "Защита"-та ви (+3).
-  Dragon Scale Armor - Носен на тялото ви, този артефакт увеличава "Атака"-та и "Защита"-та ви (+4).

## УВЕЛИЧАВАЩИ ПОКАЗАТЕЛИТЕ "ПОЗНАНИЕ" И "МАГИЧЕСКА СИЛА"

-  Dragonbone Greaves - Носен на краката, този артефакт увеличава "Познание"-то и "Магическата сила" (+1).
-  Dragon Wing Tabard - Когато е на раменете ви, този артефакт увеличава "Познание"-то и "Магическата сила" (+2).
-  Necklace of Dragonoteeth - Сложете си го на врата, и този артефакт ще ви увеличи "Познание"-то и "Магическата сила" (+3).
-  Crown of Dragontooth - Носен на главата, този артефакт увеличава "Познание"-то и "Магическата сила" (+4).

## УВЕЛИЧАВАЩИ ВИДИМИЯ ОБСЕК

-  Speculum - Този артефакт увеличава видимия ви обсек (+1).
-  Spyglass - Този артефакт увеличава видимия ви обсек (+1).

## АМУЛЕТИ СРЕЩУ МАГИЯ

-  **Pendant of Dispassion** - Когато носите този амулет, вашите единици са имуни на магията Berserk.
-  **Pendant of Second Sight** - Когато носите този амулет, вашите единици са имуни на магията Blind.
-  **Pendant of Holiness** - Когато носите този амулет, вашите единици са имуни на магията Curse.
-  **Pendant of Life** - Когато носите този амулет, вашите единици са имуни на магията Death Ripple.
-  **Pendant of Death** - Когато носите този амулет, вашите единици са имуни на магията Destroy Undead.
-  **Pendant of Free Will** - Когато носите този амулет, вашите единици са имуни на магията Hypnotize.
-  **Pendant of Agitation** - Когато носите този амулет, вашите единици са имуни на магите Lightning и Chain Lightning.
-  **Pendant of Total Recall** - Когато носите този амулет, вашите единици са имуни на магията Forgetfulness.
-  **Sphere of Permanence** - Когато носите този амулет, вашите единици са имуни на магията Dispel Magic.

## УВЕЛИЧАВАЩИ ЖИЗНЕНИТЕ ТОЧКИ НА ЕДИНИЦИТЕ

-  **Ring of Vitality** - Този артефакт увеличава жизнените точки на единиците ви (+1).
-  **Ring of Life** - Този артефакт увеличава жизнените точки на единиците ви (+1).
-  **Vial of Lifeblood** - Този артефакт увеличава жизнените точки на единиците ви (+2).

## УВЕЛИЧАВАНЕ ПОПУЛАЦИЯТА НА СЪЗДАНИЯТА

-  **Legs of Legion** - Когато герой, намиращ се в град, носи този артефакт, прирастът на единиците ви от 2-ро ниво в този град се увеличава с +5 на седмица.
-  **Loins of Legion** - Когато герой, намиращ се в град, носи този артефакт, прирастът на единиците ви от 3-то ниво в този град се увеличава с +4 на седмица.
-  **Torso of Legion** - Когато герой, намиращ се в град, носи този артефакт, прирастът на единиците ви от 4-то ниво в този град се увеличава с +3 на седмица.
-  **Arms of Legion** - Когато герой, намиращ се в град, носи този артефакт, прирастът на единиците ви от 5-то ниво в този град се увеличава с +2 на седмица.
-  **Head of Legion** - Когато герой, намиращ се в град, носи този артефакт, прирастът на единиците ви от 6-то ниво в този град се увеличава с +1 на седмица.

## РАЗНИ

-  **Sea Captain's Hat** - Когато е на главата, тази шапка увеличавахода по вода, дава възможност да се призовават и унищожават кораби и предпазва от водовъртежите.
-  **Spellbinder's Hat** - Когато е на главата, тази шапка дава възможността да ползват всички магичи от 5-то ниво.
-  **Pandora's Box** - Всичко може да се намери в Кутията на Пандора.
-  **Boots of Levitation** - Носени на краката, тези ботуши дават възможност за ходене по вода.
-  **Angel Wings** - Носени около раменете, тези крила дават възможност за летене.
-  **Golden Bow** - Златният Лък позволява на стрелците ви да стрелят през всякакви препятствия и на всякакви разстояния, елиминирайки всички ограничения и санкции.

## THE GRAIL

Граалът, когато се отнесе в даден град, дава възможност да се построи специална сграда, която дава различни преимущества в зависимост от това къде се намира.

**Castle - The Colossus** - Наличието на Колоса увеличава седмичната популация на създанията с 50%, повишава доходите ви с 5000 жълтици на ден и повдига морала на всички приятелски герои с 2.

**Dungeon - Guardian of Earth** - Присъствието на Пазителя на Земята увеличава седмичната популация на създанията с 50%, повишава доходите ви с 5000 жълтици на ден и усива "Магическата сила" на защитавания град герой с +12.

**Fortress - Carnivorous Plant** - Хищното Растение увеличава седмичната популация на създанията с 50%, повишава доходите ви с 5000 жълтици на ден и усива "Атака"-та и "Защита"-та на отбраняващия град герой с +10.

**Inferno - Deity of Fire** - Присъствието на Огнения Бог увеличава седмичната популация на създанията с 50% и повишава доходите ви с 5000 жълтици на ден. След момента на построяването му всяка седмица е Седмица на Импа (Week of the Imp).

**Necropolis - Soul Prison** - Построяването на Затвора на Души увеличава седмичната популация на създанията с 50%, повишава доходите ви с 5000 жълтици на ден и засилва некромансерските умения на всички приятелски герои (които ги притежават) с 20%.

**Tower - Skyship** - Наличието на Небесния Кораб увеличава седмичната популация на създанията с 50%, повишава доходите ви с 5000 жълтици на ден, разкрива цялата карта и усива "Познание"-то на отбраняващия град герой с +15.

**Stronghold - Warlords' Monument** - Построяването на Паметника на Вождовете увеличава седмичната популация на създанията с 50%, повишава доходите ви с 5000 жълтици на ден и усива "Атака"-та на отбраняващия град герой с +20.

**Rampart - Spirit Guardian** - Присъствието на Духовния Пазач увеличава седмичната популация на създанията с 50%, повишава доходите ви с 5000 жълтици на ден и увеличава Късмета на всички приятелски герои с +2.

Решихме, че поради непреходността и огромното геополитическо, социално, сексуално и прочие значения на тази игра ще я отделим подобаващо място на страниците на нашето/вашето списание. Оценки няма да даваме - фактът, че я сме посветили 19 страници и около месец безъние, мисля, че говори достатъчно за достойнствата на Heroes 3.

Опитали сме се да улесним живота ви на завоеватели, като ви дадем цялата необходимост за целта информация. За изчерпателност няма да претендираме, макар и това да ни е целта. Ако някой открие грешка, непълна информация, глупост или друга форма на възмущение, нека бъде така добър да ни информира.

Ще ви бъдем признателни, ако споделите с нас мнението си по въпроса „Редно ли е да се пуска толкова информация за която и да е игра?“

Желаем Ви приятни минути с най-добрата походова стратегия за последните 1999 години!

Whisper

# TUROK 2

## seeds of EVIL

производител: Iguana Entertainment разпространител: Acclaim жанр: 3D SHOOTER излиза: на пазара homepage: www.acclaim.com

**Б**лезнен е споменът за първата ми среща с Turok! Има едно древно мъчение с вода, при което жертвата се завързва така, че да не може да мърда, с глава леко повдигната нагоре. След това върху челото ѝ се оставя бавно да капе вода. В началото не се случва нищо, но с времето нещастникът все повече се изнервя. Всяка следваща капка се превръща в чук, който бавно, но методично забива в черепа му голям, тлъст пирон. Това продължава с часове... С дни... Със седмици ако се наложи. Мисълта на клетника бива обсебена единствено от следващата топчица вода, която ще полети надолу, за да се разбие в челото му, и от плахата надежда, че този път това може и да не се случи. Мястото, върху което капе водата, постепенно подпухва, а болката е като да втриваш сол в отворена рана. Нещастникът се опитва да предвиди точния момент на следващото капване, опитва се да се стегне, дори да избегне следващото съприкосновение, но не може да помръдне. Започва да се чувства като затворено в горящ обор животното и лудостта бавно го обзема. Основно правило в случая е да не се оставя жертвата да привикне с ритмята и затова кадрните мъчители постоянно го променят. Понякога те оставят надеждата, че кошмарът най-после е приключил, да покъне в душата на многострадалния човекещ, за да я стъпчат брутално няколко мига по-късно. Така човек умира хиляди пъти, хиляди пъти е докарван до лудост. След няколко дни от него остава само куха обвивка, една безполезна дрипа...

Почти същото бе да играеш Turok, нищо че беше първата 3D ускорена игра. Той оставяше в устата вкус, като че си изляд добре престоял в оцвет виегнамец с тримесен кир по врата.

Така че, когато по всичко промича, че точно аз ще трябва да пиша за Turok 2, се "вिक्षнах" не по-малко от преждедеспомена-



жълтокож субект. But... Но...

Съдбата понякога е милостива. Благодаря ти Господи! Само за няколко кратки минути истината, колкото и неочаквана да бе, блесна пред мен с кристална яснота: Turok 2 дотолкова бе надскочил своя жалък предтеча, че дори бе успял да се превърне в една наистина посредствена игра. Ако трябва само с едно изречение да я определя бих казал, че тя се отличава с обикновеност и "нищоособеност" във всеки един от компонентите си като започнем от фабулата, преминем през gameplay-я и архитектурата на нивата и свършим с multiplayer-a!!! В Turok има достатъчно потенциал, за да бъде една прекрасна игра, но в този си вид повече прилича на отбиване на номера.

А, сега ми позволете да се спра по-подробно върху тази все пак неочаквано приятна еволюция.

Първо, ако все не знаете - Turok 2 е 3D shooter, в който търчите и трепете динозаври или поне някакви зелени неща, които много приличат на тях. Действието се развива на 6 различни свята (нива), разделени един от друг с телепортаторни портални. Нивата (световете) в по-голямата си част са доста скучни като замисъл и архи-

тектура, но все пак трябва да призная, че крият в себе си някаква странна привлекателност. (Това общо взето е куриозното и в играта като цяло - въпреки многобройните си недостатъци в нея има нещо, което не мога да определя, но което в някои моменти те кара да си помислиш, че няма да си съвсем капо, и че все пак в нея има неща, които си е струвало да видиш. За жалост тези моменти са изключително редки). За успешното преминаване от свят в свят се изисква намирането на 3 ключа, а това е нещо, което спокойно може да ти докара асмитичен пристъп или усмирителна риза. За разлика от своя предшественик, Turok 2 доста попълно се е възползвал от възможностите на РС-то, но дори и новоизлюпен геймър би се досетил, че играта е инспирирана от конзолите. На първо място бих споменал системата за трупане на живот. Освен здраве, героят ти може да събира и едни ромбониди, разноцветни, кристалоидни бонусчета, наричани от Шорпер "джънъки" или "джуджи"). Когато събере 100 от тях, броят на животите му се увеличава с един.

Друга отличителна черта на играта, доближаваша я до конзолните ѝ събратя, е талнатата липса на каквато и да е интерактивност. Взаимодействието ти с околната среда се ограничавало единствено с взривяването на контейнери и натискане на различни ръчкы. Като някаква неизлечима проказа, пренесена от миналото, в новата версия се е просмукала и въздесъщата "мъла", поглъщана лахомо всичко отдалечено на повече от 10-15 метра. Играчът всеко да вижда само околните сгради, всичко, което е мако по-отдалечено тъне в мръсно бяла пелена. Единственото, което ми





хрумва като обяснение е, че по този начин се олекотява engine-а, а от там и изискванията към мощността на компютъра. Авторите се хвалят, че срещу сравнително скромните си изисквания към системата, Turok 2 предлага едно истинско графично великолепие. Да видим дали е така!? Графиката наистина е сред най-силните страни на играта, без това да означава, че е феноменална. Силно афишираното ѝ графично могъщество е предимно... силно афиширано. Спокойно бих казал, че по този показател тя заема "златната среда". Мога на "прима виста" да изброя поне десетина 3D shooter-а, сред които Turok 2 би изтъквал като диамант сред мъниста, но със същата лекота бих могъл да се сетя и за поне още толкова, които биха погънали бяската му така както изгрезът погъща светлината на свещта. Изключително силно впечатление ми направи визуализацията



на изстрелите от отделните оръжия. Светлинните ефекти при стрелба, както и анимираният пушек, който е зашеметяващо реалистичен, са може би едни от най-добрите, които изобщо някога съм виждал. Същото може да се каже за фонтаните и водопадите, но самите водни повърхности изглеждат трагично. Тук Turok 2 е на светлинни години след Half Life и особено след Unreal, независимо, че излезе след тях. Текстуриите са що-

годе фини и добре рендерирани, но някак прекалено стерилни и постни, прекалено изчистени и еднообразни. От графиката на играта лъха скука и стандартност! Нищо нетрадиционно, нищо оригинално, нищо което да те накара да ахнеш. Да не отварям дума пък за това, колко анемични и бледи са цветовете в Turok 2, нищо от онази експлозия на багри, нищо от онази феерия от нюанси, с която Unreal щедро заливаше сетивата, няма да видиш тук.

Чудовищата, които ще срещаш, макар и загладени и без особени ръбове по тях, са все още далеч от тази детайлност, с която се отличават някои от най-добрите заглавия в жанра, излезли наскоро. Не мога да отрека обаче атрактивността на агонията им, те се гърчат, треперят, някои дори се опитват да те докопат за последно, от тях хвърчат кървави фонтани... страданието им е очевидно, а твоят кеф - върховен. А ето я и добрата новина - ще можеш да различаваш враговете си и дори само заради това си заслужава да поздравим Acclaim. Заради това на времето от пръв поглед обикнах Quake 2 - заради неопикуемата наслада да откриеш нечия глава. Поне в това отношение Turok 2 размазва

Quake 2, тук можеш да разфасоваш врага си както ти кефне, стига да видиш такъв. Turok 2 е един от най-слабо населените екшъни, които съм играл. Създайте ми са преобергнали основното изискване към всеки добър 3D shooter - в него да има повечко неща за shoot-ване. Тук дори се шегуваме, че и в King Quest 8 има повече екшън. Да, вярно е - и в Unreal не гъмжееш от лошковици, там обаче AI-то (изкуствения интелект) беше на невероятна висота, както и всичко останало между впрочем. Нещо, с което Turok II съвсем не може да се похвали. Някога в училище учихме, че нервният импулс от върха на опашката до мозъка при тези влечуги пътува цели 3 минути.

Съдейки по Turok 2, подобна висока скорост ми се струва твърде оптимистична. Понякога чудовищата упорито ме игнорираха - дори когато заставах само на около 2 метра от тях, те продължаваха да не ми обръщат внимание. В такива моменти се чувствах страшно преобергнат и ги отстрелвах почти от упор. Забелязах, че не са много настоятелни в преследването. Ако се отеглиш - те те оставят на мира. Това, както и фактът, че здравето се появява отново една-две ми-

нути след като вече си го взел веднъж, пък и наличието на повече от един живот, прави Turok 2 доста елементарна. Истината, ако трябва по-сериозно да се отнесем към играта е, че Изкуствения интелект със сигурност е "изкуствен", но в никакъв случай не е "интелигент". Макар, всяка една гадина да има свой собствен начин на действие и атака, и макар с ръка на сърцето да признавам, че някои от тях са наистина доста оригинални, не мога да не отбележа стереотипността в поведението им. Ако леспестата твар е програмирана да се крие и да мята гранати, то тя се крие и мята гранати. Нищо друго. И така докато умре. Неца, като отстъпление, прегрупиране, заемане на по-изгодна позиция, координиране на действията с останалите, смяна на начина на атака... няма!!! Правилноинно, еднотипно... в крайна сметка след из-



вестно време - отчетливо. Не искам да оставате с впечатлението, че целта на тази статия е да оплюе Turok 2. Ако все пак си го помислите, отидете в Internet на адресите на престижните сайтове (CD Mag, Adrenaline Vault и пр.) - оценките варират между 40-60% и това ми е достатъчно показателно. Пак повтарям: има далеч по-некадърни заглавия, но пък ние и не пишем за тях, нали! Все пак играта има своите плюсове и един от тях е наистина огромния брой оръжия (24) и видове гадинки за избриване (около тридесетина). Както по-горе споменах, повечето твари имат различен подход към задачата да те пратят при Създателя. Това донякъде внася разнообразие, но според мен е крайно недостатъчно, за да спаси играта. Виж, за пушката няма какво лошо да се каже, въпреки че някои от тях са заимствани (това разбира се е неизбежно и едва ли може да се отчита като недостатък) има и такива, които са доста оригинални. Добър пример за това е Scorpion Launcher-а, който изстрелва една след друга три самонасочващи се ракети; Cerebral Bore, който поразява само биологични единици изстрелвайки самонасочваща се топка, която, достигайки до гадта, се връзва в основата на черепа. Следва кървав фонтан и главата на жертвата скоро се пръска. Изживяването е страхотно!!! За дължително искам да спомена и Nuke-а, който отризва толкова количество опус

тошитена енергия, че екрана посинява. Недостатъкът тук е липсата на какво то и да било усещане за откат, което пък те лишава от емоцията за съпричастност към освободената сила и енергия. Липсва, разбира се, и така наречения "Big" или "Rocket" Jump, добре познат от Quake и Sin. Добре - може би ще попитате - след като оржията са толкова яки, какво толкова не харесваш бе пич, нали те са в основата на добрия Gameplay.

Да бе пич, тъй е мамка му, само дето това никога не е достатъчно. За да бъде Turok 2 първокласен 3D shooter се иска много повече. На първо място - няма достатъчно напрежение в играта и това не се дължи само на липсата на врагове и невзрачни им Изкуствени Интелект. Самата игра е муда, движенията на героя са тромави, някак бавни и протаяжни. Няма динамика. Ето ти красноречив пример - изчаквайки се по стълба, погледът задължително е насочен нагоре, не можеш да погледнеш в страни или надолу, не можеш да се огледаш за врагове наоколо. Ама то бездруго не се и налага, такива просто никога няма - какво повече да кажа. Друг неприятен момент, който скалпа Gamerplay-я, е липсата на разнообразие в нивата - имаш чувството, че се въртиш постоянно в кръг, за което доста спомога и споменатата вече "мъгла".

При положение, че твърде често се налага да търсиш разни ключове из нивата, и че без да ги откриеш няма никаква вероятност да продължиш нататък, тази еднаквост на интериора наоколо доста пречи. Честно ви казвам:

много по-голям проблем ми представляваше да намеря някой ключ, отколкото да избия зелените неща, които се разкождаха из нивата.

Ето ви един съвет, ако все пак се излъжете да я изиграете: разбийте всички контейнер, който ви попадне пред погледа, внимавайте за пукнатини в стените, стремете се да не пропускате нищо около себе си.

Друго...?

Например музиката и звукът. Страхотни са - най-вече музикалният фон. Музиката е прекрасна, не би могло и да е иначе, особено в първите нива, където е яко изплагатиствано от Яни. Но и тук има недостатък - звукът с нищо не ти помага, не ти подсказва идването на врага и посоката на приближаване. В някои от нивата дори постоянно се чува някакво животинско ръмжене, объркващо те още повече.

Това, което ме довърши в тая игра, беше анимацията на възкресението - нали си спомняте, споменах, че можеш да трушаш живот. Та когато те убият значи, твоят герой - Turok - претърпява възкресение. Това трябва да се види - покъртително е -

Turok се мята във въздуха като някоя парцалена кула на конци и единствено, на което не прилича, е герой. Невъроятно гротескно. Разбираш ли приятелю, не че това влияе по какъвто и начин в ъ р х у Gamerplay-я

- той е странна категория и неведнъж една игра разгледана в детайли изглежда несполосана, а на практика се оказва доста добра и доставя удоволствие. Не че и много от нещата, върху които акцентираме в статиите си имат кой знае какво отношение към него. Но не съм ли прав, че целта не е да сме просто консуматори, не съм ли прав да мисля, че е много по-добре да се превърнем в ценители и да разглеждаме и оценяваме игрите в детайли? Нали именно тази е и разликата между дегустатора и пияндето, първият е ценител, а вторият кърка, каквото му попадне, стига да е повече. Ето това е моето послание към вас в тази статия - бъдете ценители и просто пропуснете тази игра, не си струва времето и парите, които ще пожегвате. Е, ако сте от ония умни хора, които смятат,

че ще помъдрят, като изстрадаат живота си, и че за да стане това трябва да опознаят и другата страна на медала, трупайки и

опит - моля - не мога да ви спира - и парите и времето са си само ваши.

И за да разведра черните краски, в края на статията ще споделя задоволството си от това, че Acclaim са въвели "критичния удар" в играта. Изстрелът в главата е смъртоносен. Това бе основното ми забавление и предизвикателство - да късам главите на гущероподобните твари.

Основната причината да се настроя толкова негативно към Turok 2, причината която повлия и върху стила на статията бе, че авторите на играта са допуснали най-омразната от мен

гавра с играте. Босовете!!! Както вече стана въпрос, играта е много лесна и трупането на животни не е проблем. Това, което представлява проблем, са босовете. Невъроятно мъчни за убиване. Да минеш през цяла една игра с лекота, за да се срещнеш с някой бос, който в продължение на 20-30 минути не можеш да убиеш, изразходвайки всичките си животни и

амуниции, определено не е моята идеала за забавление.

С това възнамерявам да приключа представянето на Turok 2, тук дори няма да се разпрострирам върху ужасяващия клипинг, заради който понякога половината от



мъртвия динозавър е вградена в стената, както и върху някои от останалите по-дребни бъччета. Каквото исках - казах го, по-нататък сте вие. Ако сте любители на Quake, Sin, Blood, Half Life, Unreal - тази игра не е за вас - разгледайте screenshots-овете и забравете, че съществува, ако сте от по-непретенциозните играчи и не държите чак толкова на качеството или просто няма какво да друго играете, можете да убиете няколко часа с нея, но си я вземете от някого на заем. Вместо да давате толкова грешни пари по-добре си ги спестете и отидете в близкия клуб да разкъпате с friend-ове.

И за последно - ако някой някога тръгне да ви убеждава, че динозаврите са изчезнали заради Turok, не му вярвайте, истината е друга - измрели са от сабоумите...

Freeman

Гайба	Графика	Звук	AI	Multiplayer	Gameplay	TOTAL
	6	6	3	6	6	6
	7.5	7.5	6	6	6	6.5
	7.5	7	4	4	5	5

Минимална конфигурация: P166MMX, 32MB RAM, 3D акселератор

# Alpha Centauri

sid mayers'

производител: Firaxis Games разпространител: EAarts жанр: Turn-based strategy излиза: на пазара homepage: www.firaxis.com

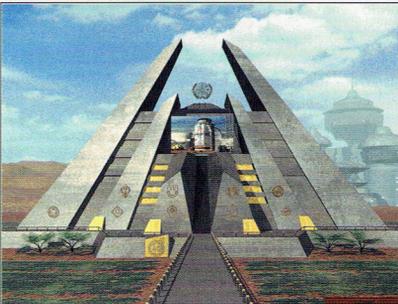
Командирът се разхождаше из коридорите на кораба. Възпънат му фигура се клатеше наляво-надясно, а от време на време прекарбаше ръка през оредялата си коса - нервен тик, останал му от Земята. Изглеждаше обезпокоен. Нещо не беше наред. Усещаше го, можеше да види как напрежението се носи из въздуха и да определи точките на настигане в кораба. Столобата, където в началото на пътуването се чуваха бесели разговори и безгрижен смях, сега бе обвита с тежка завеса от тишина. Екипажът се беше разделил на групички, които съвсем открито изразяваха враждебността си един към други. Интересите им бяха най-различни: "Тая" бяха фанатични екомози, които издигаха еко-системата в култ, "Гнездо" - агресивни и алчни, "Морган" бяха маниаци на тема корпорации...

А Алфа Кентавър - тяхната крайна цел - бе толкова близко. След толкова много години! Командирът имаше лошото предчувствие, че няма да доживее да види мечтания си съвдъната - първата човешка колония на друга планета. Нов строй, нови навици, както беше тази архаична реклама - "Едно нобо начало".

Изведнъж две яки ръце го сграбчиха и го завлякоха към складовете. "Значи това е врята" - помисли си капитанът, когато видя дулото на бластера, насочен към гърдите му. Последното нещо, което чу, бе как по интеркома съобщаваха, че влизат в орбита около Алфа Кентавър. След това настъпи мрак.

(откъс от мемоарите на духа на капитана на първия заселнически кораб, 5изд. стр. 4599-4600)

В Alpha Centauri действието започва след убийството на капитана. Седемте фракции се намират в борба за надмощие. От вас зависи, коя от тях ще изберете. Както би трябвало да се досещате, седемте групи имат свои уникални предимства и недостатъци. И така, започвам с **първи преизпълнени с надежди впечатления**. Civilization е играта, която съм играл няколко години, без да прекъсвам. Истината е, че ако трябва да правя класация за всички времена, Civilization е безспорен фаворит. Затова очаквам новото творение на Сид с огромно нетърпение. Когато инсталирах играта и я пунах за пър-



ви път, останах като треснат с мокър парцал. Не знам поради каква причина през 1999 година се пуска заглавие с графика от подобен ранг. С две думи: тя е отвратителна. Макар и в разделение способност 800 по 600 точки, графичният облик на играта не може да се сравнява дори с миналогодешните заглавия. Контрастът с Heroes of Might & Magic III е потресаващ. Е, какво толкова, помислих си. Макар че можеха доста повече да се постараят, все пак най-важното е самата игра, не нейната обвивка. И каква беше изненадата ми, когато видях един Civilization, копиран едно към едно. Защото в Alpha Centauri има хранителни същества вместо житни класове, минерали наместо щитчета, енергия вместо диаманти и т.н. Както в Civilization и тук ви трябват сгради, за да расте колонията ви повече от 7, намирате колбци (вече са supply rods), които ви дават най-различни екстри, трябва да строите пътища и железници (вече тръбопроводи), съществуват проблеми с околната среда. Вярно е, че е доста странно да обвинявам някого в плагиатство, защото е заимствал идеи от самия себе си, но фактите са си факти. Ако играта се наричаше Civilization III - това някак си щях да го разбера. Явно надеждите ми, че ще бъда свидетел на игра, в която да има толкова много нововъведения, колкото имаше в Civilization, си останаха напразни. Затова и съм адски разочаро-

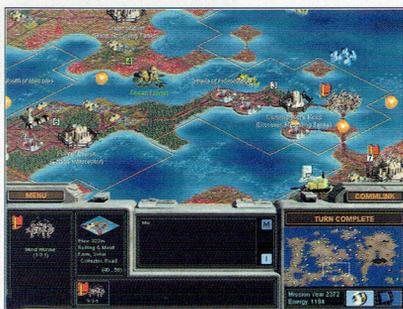
ван от Alpha Centauri.

## Втори обективен поглед

Ако не беше Whisper, може би така и нямаше да напиша този преглед. Той успя да ме убеди (не си мислете, че е използвал тежки предмети и инструменти за изтезание, те са напълно неприсъщи на английската му душа), че все пак играта си струва и ако не очаквам от нея да бъде нещо невероятно, няма да гледам на всичко толкова критично. Освен това, ако някой не е играл Civilization, за него Alpha Centauri си ще бъде едно особено интригуващо заглавие. Преглътнал доводите му, започнах да работя като пчеличка (да се чете: "усилено да играя Alpha Centauri"): и в крайна сметка промените мнения си (макар че по отношение на графика то си остава желе-зобетонно). Alpha Centauri се оказа доста по-интересна, отколкото можех да очаквам. И така, ще започна от самото начало.

## Първи стъпки в бизнеса

Alpha Centauri е походова стратегия, където целта ви е да изградите вашата империя. Има четири различни пътища, по които може да постигнете победа. Първият е милитаристичният - достатъчно е да унищожите всичките си съперници; вторият е икономически - да завземете



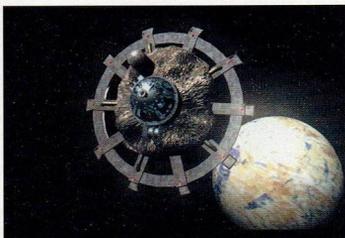
Mind Worms - опасност или приятели, зависи излязо от вас.

целия планетен пазар; третият начин е да успеете да откриете технологията Transcendence и да завършите пръв този проект, който ще помогне на човечество

рае толкова важна роля, пуснете си по-високо и ще разберете нейно истинско значение. Тя е ключът към вашата победа или поражение. Ако се правите на особено неотстъпчиви, ще стигнете до под-кривата круша. Но никой не може да прави непрекъснато отстъпки и бъдете готови да вземете във въоръжен конфликт, когато застрашат интересите си. Съветът ми е да унищожите преките си съседи още в началото на играта, за да не ви се пречкат. На останалите ще им бъде доста по-сложно да водят военното съгласование с вас на чужда за тях територия. Най-сигурният начин да си осигурите спокойствие е техническото превъзходство. Всичко това е в сила при условия, че решите да минете по пътя на развитието.

Може би тук е времето да спомена за още един играч, който не се наби-ва на очи от самото начало. Това е самата планета, върху която се развива действието. Тя представлява сложен колективен интелект и упорито се съпротивлява на човешките посегателства срещу нея. Ще се запознаете отблизо с вдъхващите ужас мозъчни червеи. Те атакуват по мисловен начин войските ви и от значение при битките с тях е единствено моралът на вашите подчинени. По принцип, ако играете по еколого-съобразен път, ще привлечете за вашата кауза

Research е равна на самоубийство. Новите технологии ще ви позволят да изградите необходими сгради, да въпрекирате военните си части с по-ново оръжие или броня, както и да конструирате Тайните Проекти (еквивалентът на Чудесата на Света в Civilization). Тяхното действие е по време на цялата игра и няма давност. Екстрите, които получавате, биват най-



различни, но в крайна сметка се припокриват до голяма степен с тези от Civilization II.

**Конструкция на частите**

B Design Workshop (не Gamers') ще може да проявите вашите таланти на професионален конструктор. Сглобете си някаква машинария, сложете и 2 от специалните функции и я пуснете да цъка из широката бял свят. Броят на експериментите ви е ограничен до 54. Когато някоя военна част остане безвъзвратно, направо може да хвърлите плановете от нея в кошчето за боклук, с което ще си спестите много неприятности, породени от малоумния компютър. Кой знае защо, при определени условия, когато зададете режим Build на губернатора на града, той започва да бъде разни никому непотребни военни части.

**Social Engineering**

Последното нещо, на което искам да се спра, е опцията Social Engineering. Тя ви позволява доста прецизно да определите вашия социален строй. Докато в Civilization II имаме само "чисти" строеве като Демок-

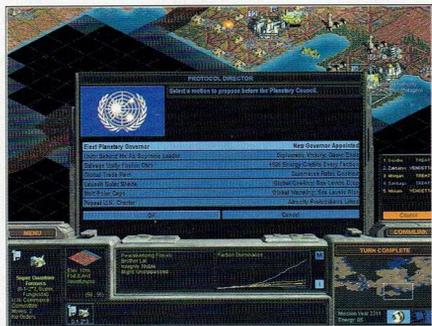
бъщето общество. Те ви дават различни блага и санкции. Social Engineering е една подценявана от мнозина, но в крайна сметка особено полезна опция. Препоръчвам ви добре да я разучите, ако искате да имате шанс на най-високите нива на сложност. Тук най-накрая ще намерите и как да разпределите енергията си между икономиката, изследователската дейност и ршhуч.

И накрая ще кажа само няколко думи за Интерфейса, звука и всичко останало. Ами какво да ви кажа... Alpha Centauri има хиляди менюта и подменюта и под-подменюта, които могат да стреснат и най-каления играч. В крайна сметка - с всичко се свиква, но не очаквайте процеса да е особено лесен и безболезнен. Като на ветеран на Civilization голяма част от интерфейса ми бе познат и бързо свикнах с него. Въпреки това имаше отделни опции, които ми беше доста трудно да открия. Като цяло е доста обръквощо, но може би да се измисли по-прост интерфейс е била непосилна задача за дизайнерите на Alpha Centauri.

Звукът се отличава с отчайващо много и отчайващо дълги реплики, записани във формат MP3 (сигурно да можем да си ги слушаме тайничко на Winamp-а), които се чуват отчайващо често. Ако съм споменал думата отчайващо повечко пъти в миналото изречение, това не е някаква самощел. Просто тези реплики са нещо наистина безумно. Дигиталните ефекти са на по-приемливо ниво, но не можах да ми направят някакво особено добро впечатление.

Заключение  
Практически в играта няма никакви революционни подобрения (това е неин основен недостатък), но всички части от старата Civilization са доизпилнени и разработени, което прави от Alpha Centauri едно много добро загавие. В този смисъл, Alpha Centauri може да се възприеме като Civilization III. Ако погледнете на нещата по този начин, няма да останете разочаровани. Alpha Centauri притежава онова магнитно поле, което ще ви притежава към мониторите с дни, а защо не и с месеци. Освен това тя си остава най-комплексната походова стратегия, която засега е излизала на пазара. Тези, които са се докосвали до Civilization и Civilization II, ще ме разберат.

Groove



Когато станете губернатор на планетата, ще може да предложите доста интересни неща за гласуване на общото събрание.

съществува на планетата и дори ще може да произведете такива.

**Наука**

Изследователската дейност трябва да бъде сред вашите приоритети. В играта има предвидени два модела на откриване на технологии - Blind Research - задавате област, в която да се съсредоточат учените, пък каквото излезе; и избираме над какво нововъведение вашите гении да си трошат главите. Първата опция е по-реалистична, но за сметка на това, не може да даде необходимата ефективност. Подходяща е за по-неопитни играчи и новачките в Alpha Centauri. На по-високите нива на сложност включената опция Blind

Research е равна на самоубийство. Новите технологии ще ви позволят да изградите необходими сгради, да въпрекирате военните си части с по-ново оръжие или броня, както и да конструирате Тайните Проекти (еквивалентът на Чудесата на Света в Civilization). Тяхното действие е по време на цялата игра и няма давност. Екстрите, които получавате, биват най-

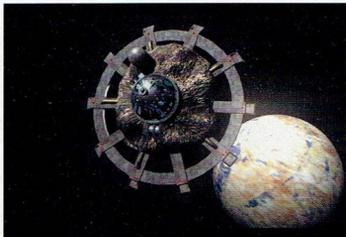
Глава	Графика	Звук	AI	Multiplayer	Gameplay	TOTAL
	4	4	5	4	4	4
	5	5	7	7	9	8.5
	7	6	7	7	9	8.5

Минимална конфигурация: P166MMX, 32MB RAM

рае толкова важна роля, пуснете си по-високо и ще разберете нейно истинско значение. Тя е ключът към вашата победа или поражение. Ако се правите на особено неотстъпчиви, ще стигнете до подкривата круша. Но никога не може да прави непрекъснато отстъпки и бъдете готови да взлезете във въоръжен конфликт, когато застрашат интересите ви. Съветът ми е да унищожите преките си съседи още в началото на играта, за да не ви се пречкат. На останалите ще им бъде доста по-сложно да водят военното съгласование с вас на чужда за тях територия. Най-сигурният начин да си осигурите спокойствие е техническото превъзходство. Всичко това е в сила при условия, че решите да минете по пътя на развитието.

Може би тук е времето да спомена за още един играч, който не се наби-ва на очи от самото начало. Това е самата планета, върху която се развива действието. Тя представлява сложен колективен интелект и упорито се съпротивлява на човешките посегателства срещу нея. Ще се запознаете отблизо с вълхващите ужас мозъчни червеи. Те атакуват по мисловен начин войските ви и от значение при битките с тях е единствено моралът на вашите подчинени. По принцип, ако играте по еколого-съобразен път, ще привлечете за вашата кауза

Research е равна на самоубийство. Новите технологии ще ви позволят да изградите необходими сгради, да въоръжите военните си части с по-ново оръжие или броня, както и да конструирате Тайните Проекти (еквивалентът на Чудесата на Света в Civilization). Тяхното действие е во време на цялата игра и няма давност. Екстрите, които получавате, биват най-



различни, но в крайна сметка се припокриват до голяма степен с тези от Civilization II.

**Конструкция на частите**

В Design Workshop (не Gamers') ще може да проявите вашите таланти на професионален конструктор. Сглобете си някаква машинария, сложете и 2 от специалните функции и я пуснете да шъка из широкия бял свят. Броят на експериментите ви е ограничен до 54. Когато някоя военна част остане безвъзвратно, направо може да хвърлите плановете от нея в кошчето за боклук, с което ще си спестите много неприятности, породени от малолумния компютър. Кой знае защо, при определени условия, когато зададете режим Build на губернатора на града, той започва да бълва разни никому непотребни военни части.

**Social Engineering**

Последното нещо, на което искам да се спира, е опцията Social Engineering. Тя ви позволява доста прецизно да определите вашия социален строй. Докато в Civilization вие имате само "чисти" строеве като Демокрация, Република, Монархия и Деспотизъм, тук на този елемент от играта е отделено доста повече внимание и това е втората голяма и много приятна изненада в Alpha Centauri. Тук ще изберете различни видове режими при политиката, икономиката,

ценностната система и бъдещето общество. Те ви дават различни облиги и санкции. Social Engineering е една подценявана от мнозина, но в крайна сметка особено полезна опция. Препоръчвам ви добре да я разучите, ако искате да имате шанс на най-високите нива на сложност. Тук най-накрая ще намерите и как да разпределите енергията си между икономика, изследователска дейност и рshych. И накрая ще кажа само няколко думи за Интерфейса, звука и всичко останало. Ами какво да ви кажа... Alpha Centauri има хиляди менюта и подменюта и подподменюта, които могат да стреснат и най-каления играч. В крайна сметка - с всичко се свиква, но не очаквайте процеса да е особено лесен и безболезнен. Ка-то на ветеран на Civilization голяма част от интерфейса ми бе познат и бързо свикнах с него. Въпреки това имаше отделни опции, които ми беше доста трудно да открия. Като цяло е доста обръквашо, но може би да се измисли по-прост интерфейс е била непосилна задача за дизайнерите на Alpha Centauri.

Звукът се отличава с отчайващо много и отчайващо дълги реплики, записани във формат MP3 (сигурно да можем да си ги слушаме тайничко на Winamp-а), които се чуват отчайващо често. Ако съм споменал думата отчайващо повече пъти в миналото изречение, това не е някаква самоцел. Просто тези реплики са нещо наистина безумно. Дигиталните ефекти са на по-приемливо ниво, но не можах да ми направят някаво особено добро впечатление.

Заклучение  
Практически в играта няма никакви революционни подобрения (това е неин основен недостатък), но всички части от старата Civilization са доизпипани и разработени, което прави от Alpha Centauri едно много добро заглавие. В този смисъл, Alpha Centauri може да се възприеме като Civilization III. Ако погледнете на нещата по този начин, няма да останете разочаровани. Alpha Centauri притежава онова магнитно поле, което ще ви притегли към мониторите с дни, а също не и с месеци. Освен това тя си остава най-комплексната походова стратегия, която засега е излизала на пазара. Тези, които са се докосвали до Civilization и Civilization II, ще ме разберат.

Groove



Когато станете губернатор на планетата, ще може да предложите доста интересни неща за гласуване на общото събрание.

съществата на планетата и дори ще може да произвеждате такива.

**Наука**

Изследователската дейност трябва да бъде сред вашите приоритети. В играта има предвидени два модела на откриване на технологии - Blind Research - задавате област, в която да се съсредоточат учените, във каквото излезе; и избиране над какво нововъведение вашите гении да си тръшат главите. Първата опция е по-реалистична, но за сметка на това, не може да даде необходимата ефективност. Подходяща е за по-неопитни играчи и новачките в Alpha Centauri. На по-високите нива на сложност включената опция Blind

Глава	Графика	Звук	AI	Multiplayer	Gameplay	TOTAL
	4	4	5	4	4	4
	5	5	7	7	9	8.5
	7	6	7	7	9	8.5

Минимална конфигурация: P166MMX, 32MB RAM

производител: 2015

разпространител: Activision

homepage: www.2015.com

**В**ъв Free Port всичко е спокойно. Дребни престъпления - обирни, убийства, вандализъм, разчитане на сметки между банди... Красивото зло Hexis Sinclair, вече с нищо не заплашва света. Ежедневието на Blade отново е оцветено в познатите краски и животът тече в добре утълканото си русло. Проблемът на героите е, че авторите никога не ги оставят за дълго да си живуркат безметежно и все им намират работа. Така е и с Blade - много скоро животът му ще се превърне отново в кошмар, но преди да стане това - малко информация.

Wages of Sin е Add-on към добилиа вече (печална) известност (със своите блогове) и у нас 3D shooter SIN. Разширението е разработено от тотално неизвестната за мен фирма 2015, която по всяка вероятност ще си остане такава и за в бъдеще. Какво имам предвид?

Много просто - очаквах повече от Wages of Sin, много по-

че. Това, което ни предоставят господата от 2015 почти с нищо не се различава от първообраза, а аз, едва ли не, си мислех, че

ще видя SIN 2.

Е, затова разбира се сам съм си виновен, в днешно време човек трябва да е реалист, а не мечтател и отчитайки този факт ще се опитам най-безпристрастно да ви разкажа какво можете да очаквате в този mission pack.

Wages of Sin ще ви предложи: подобрен Quake II engine с 16 битови текстури, подобрена "физика" на света, реановремени ефекти, въртящи се карти, 17 нива, 12 типа врагове, 4 персонажа, а сега внимание - седем нови оръжия и нов вид multiplayer игра: Hoverbike.

Фабулата е далеч по-елементарна и се завърта около "наследството", оставено от мис Sinclair. Макар нея да я няма, части от огромната и империя са все още жизнеспособни и ламтащи да запълнят вакуума във властта, възникнал след "оттеглянето и от активна дейност". Босът на мафията в града Джани Манеро е решил да заеме

о - в - канте - н о - място и така много скоро проблемите затрупват Blade. Действието на темната игра започва

на един строителен обект, където са забелзани странни чудовища, разкъсващи работниците. Това събужда неприятни спомени у Blade и той се отправя към въпросния строеж, за да разследва тревожните сигнали. Така, началото на приключението вече е положено...

Първите нива в Wages of Sin, са смразяващи. Като че ли режисирани от Хичкок - ужасът дебне от всякъде, наднича зад всеки мрачен ъгъл, подава уродливата си физиономия от тъмни ниши и пукнатини, прихваща ви в потъналите в непрогледен мрак тунели, а светлината на фенерчето ви само подхранва истеричния страх, спотаен в катрашената чернота на подсъзнанието ви, там където властва "тъмната ви половина". Ужасът е вашия постоянен спътник, ужасът оглавя зъби... ужасът дъша във врата ви... УЖАСЪТ виша зъби в сърцето ви!!! И Half Life беше страшичък, но силата на внушението в първите няколко нива на Wages of Sin, може

да сравня само с това в Aliens vs Predator.

# WAGES OF SIN

Това са и най-добрите нива в играта - поне според мен - след това тя лека-полека се развоява и дори започва да отстъпва на SIN. Но, нека караме поред. Още в началото ще можете да се срещнете с някои от новите гаднини и нововъведения. Тук си заслужава да отбележа подобното на огромна жаба мутантче, излюбено в тъмнината, което обича да виси от тавана и да обстрелва нещастници като вас с никакво зеленокаво подобие на желе. Друга хитра гад са пазиците; те се крият в телата на обсебените от тях хора, така че след като се справите с мръсника, който ви обстрелва ще трябва да отсречате и анионокраката гад, която ще изскочи от тилото му, а това не е чак толкова лесно предвид пъргавината, бързината и малките размери на пязящото чудовище.

Това далеч не са всички нови гаднини, (понатък ще срещнете още много други, между които най-омразните за мен бяха



равлявате чрез камера разположена на корпуса ѝ. Идеална е за добре скрит човек с бързи рефлексии. Може би най-оригиналното оръжие в играта, а удоволствието от попадение с него е наистина огромно.

**Оръжието** са най-хубавото в Wages of Sin. Добре, че ги имаше, защото в противен случай играта щеше да е тотално разочарование. Веднага искам да отбележа, че надеждите ми за подобрение в AI-то се стромомлясаха. Отново стария проблем - не толкова Изкуствен Интелект куца, колкото бьговете скапват всичко. Иначе гадните опитват и нови похвати в стремежа си да ви разфасоват - пълзене, прикриване и пр. Подобренията в графика са само козметични, а cut сцените са пропаднали до такива низини, че ми се плащеше докато гледах как Blade се вживяваше в ролята си на главен герой в пътен автомобилен екшън в самото начало на играта. Мъка-а-а-а-а!!!

Нивата. Доста по-зле от преди. Тук-таме има пролясъци на гениалност, но като цяло и в този показател add-on-а отстъпва. Все пак пример за сравнително добър

Gamerplay е нивото в казиното, където имате на разположение два начина на действие - да се промъкнете незабелязано и да спасите живота на мнозина или пък да предпочетете фронталната атака, при която живота на невинните ще се окаже между чучка и накованята. Друго интересно ниво е предотвратяването на обира в музея. Там ще срещнете няколко човека от охраната, ако разговаряте с тях те ще ви помогнат в престрелките, а ако ги заговорите повторно ще спрат на място и ще ви чакат там.

Отсе една слаба страна на графиката е отвратителният проблем с клипिंगа. Неведнъж ще ви се случва, умрелите гадини да се "вдъбават" в стените. Половината трулове ще наподобяват епизод от кошмарната поредица "Призраци в блока". Този бгг е изцяло благодарение на 2015, в стария SIN такива свръхестествени явления нямаше.

Едно от нещата, които ми харесаха, е че сравнително доста бързо намирате мощните оръжия и не сте обречени до края да се мъчите със слабиците пушкала. Освен това добри думи могат да се кажат и за населеността на нивата - няма да получите и минутка покой - обещавам ви това. Това, което обаче ме издразни, е че дизайнерите малко са прекалили с укриването на разните ключове и карти. Един съвет - в едно от последните нива ключът е скрит в басейна. Подмуди ме тоя ключ, приятелю. В някое от по-предшните нива пък ще попаднете в клопка - заключена зала, която ще се пълни с вода - изходът е на тавана във формата на решетка, която трябва да взривите. Казвам ви го, защото умрях десетина пъти там, опитвайки се да намеря някакъв бутон или нещо подобно.

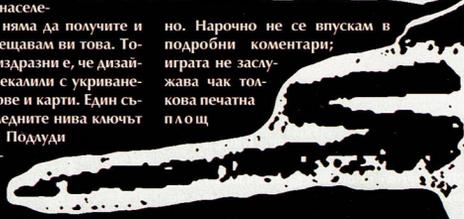
За да приключа със стаята задъжжително трябва с няколко думи да се спра на **Multiplayer-a**.

Станал е доста по-интересен благодарение на новите оръжия - истински шедевър. Освен това е вмъкнат и нов тип меле игра - Hoverbike. При него няколко човека се състезават по писта с моторите си на въздушна възглавница, които могат да стрелят с ракети, лазери или да пос-

тавят мини. На самата писта има разпръснати оръжия, а на всяка контрола можете да получите амуниции. Но истинското забавление в новата разновидност на Deathmach-a: Marked for Death. При нея един от играчите е "информатор", който не може да бележи фрагове, защото не може да използва оръжие, но може да облича брони. Единственото, с което разполага, е маркиращ виолетов лазер. Мотото в играта е: пречукай информатора. Всички останали в играта се стремят да претрепат нещастното копеле сполетяно от участта да бъде информатор. Фраг се отчита единствено, когато убиеш информатора. Спасението за нещастника е да улчи някого с маркираща лазер. Улучения веднага става информатор, а досегашната жертва се превръща в ловец. Голям купон е, повярвайте, стига в групата ви да няма някой ламер, постоянно абониран за информаторското място.

И така, като че ли всичко по-важно е каза-

# WAGES



но. Нарочно не се впускам в подробни коментари; играта не заслужава чак толкова печатна площ

- който е играл SIN, може да счита, че знае почти всичко за играта. Личното ми мнение, че Wages of Sin си заслужава най-вече заради новите оръжия, които благодарение на нея ще можете да включите в Multiplayer-a, новия вид Deathmach и новите карти някои, от които наистина са много добри. Не ме разбирайте погрешно - аз съм горещ привърженик на SIN, но май ще трябва да дочакам SIN II, за да видя високите си изисквания осъществени. Дотогава ми остава само да се надявам.



Freeman

Глава	Графика	Звук	AI	Multiplayer	Gameplay	TOTAL
	8.5	8.5	8	8.5	8.5	8.5
	8	9	8	9	8.5	8.5
	8	7	6	8	7	7.5

Минимална конфигурация: P166MMV, 32MB RAM

примичните на малки динозаври изключително бързи мутанти появяващи се внезапно, като че ли от нищото, заради които за малко да получа сърдечен пристъп!) но останалите са доста по-стандартни и няма да се спират на тях.

Новите предмети са само два - споменатото вече феериче, и термооптични очила. С тях ще можете да виждате топлинната сянка на враговете си "ала Predator". При положение, че възможностите на монитора и тонколонтите за подаване на информация към сетивата са ограничени и не разполагате с възможността да доушите миризващата твар скрита в сенките или използваща cloaking field, те ще са ви от неоченима помощ, за да откриете и отстреляте вредното копеле.

Както изглежда и Blade е понаучил нещочко от последната ни среща с него. Новото му умение е катеренето по въже и не мога да не споделя възхищението си от завидната вещина, с която се справя със задачата да се прawi на маймуна. Във връзка с това, не знам защо в съзнанието ми изниква споменът за един концерт на Rolling Stones, на който фанатизирана почитателка



от първи ред истерично крещала срещу Мик Джагър: "Давай, разк-

лати го яко, Мик..."; репиките по-нататък ще ви ги спестя, че ни четат и малки деца.

Та така и Blade - яко го клати... това въже да ви кажа, Тарзан да духа супата. Говорейки за духане неминуемо стигаме и до новите приспособления за издухване на разни противни форми на живот от пейзажа - оръжията:

**Concussion Gun**

Наподобява слабо Air Fist-a от Quake I. Самозареждащо се. Използва сила звукова експлозия, посредством която изтласква враговете и им нанася слаби щети. Визуално действието му е онагледено като светлосиньо полу-сферично разрастване с сияние във вид на въздушен щит. Истинската му сила е в отразяването на ракети, гранати и други такива летящи към вас "поздравения" и връщането им към подаателя. При правилното му използване и комбиниране с интериора (стени, стълбища и пр. архитектурни особености) може да бъде смъртоносно. Най-хубавото е, че с него можете да направите Big Jump, като при това можете да скочите по-високо откогато с Rocket Jump с малки щети върху здравето си. Недоста-

тък му е, че играч, въоръжен с него, е безпомощен пред свой колега, държащ в ръцете си пистолети, автомат или картченица.

**Dual Magnum**

Запомняте се с двойно подобрената версия на това прекрасно оръжие. Макар, че не може да сравни с тежките пушкала, то все пак дава някакъв шанс на играча. Сега вече пистолетите са два (или както пее пашивото чудо ... Слави Трифонов: "С два пистоле-



та във всяка ръка", не ми е много ясно как става тая работа, но това е тема за друг разговор). По един за всяка ръка. Честотата на стрелба е доста висока. Две точни попадения в главата на проблема, който ви занимава в момента, и той престава да ви притеснява.

**Flame Thrower**

Огнестрелка. Прилича на голям флакон от дезодорант, но големината му не бива да ви подвежда. Предназначен е за близък бой и нанася тежки поражения. Като сериозен недостатък може да се изтъкне, че пламъкът скрива голяма част от екрана и е доста трудно понякога да видите, къде изричат огнената смърт. Освен това не бива да се забравя - предназначен е за близък бой, безполезен е срещу далекобойни оръжия и при големи открити пространства.

**Plasma Bow**

Плазмен арбалет. Както подсказва и името му за амуниции той използва плазмени (енергийни) стрели. Доста нетрадиционно и интересно оръжие. Кожкото повече задържите спуска натиснат, толкова по-силно ще изстреляте стрелата. Стрелите имат двоен начин на действие. В единия случай можете да използвате арбалета като гранатомет - изстреляте стрелата, тя се забива някъде и след кратък интервал от време експлодира в красива зелена светлина, на насилки на попадналите в обсега я живи обекти значителна здравословна недостатъчност. Втория начин на използване е да държите спуска постоянно натиснат и



когато видите враг да го отстреляте директно - експлозия липсва, но същото се случва и с противника ви.

**Stinger Pack**

Това оръжие е странно - най-вече с външния си вид - прилича на раница, която навличате на гърба си.

Благодарение на него можете да изстреляте 4 броя ракети Stinger (познати най-вече от авиосимулаторите).

Те нанасят предимно осколъчни поражения, защото не летят по права линия, а лъкатушат и директното попадение е почти невъзможно. За сметка на това обаче, ако се разбият в близост до субекта на вашите смъртоносни желания, може да се окаже, че сте постигнали дори повече откогато сте искали и осколките така са го накъсади, че не е останало достатъчно материал дори за разпознаване. Не допускайте грешката да ги използвате в затворени пространства, коридори или помещения с ниски тавани, за да не се запознаете от първо лице с усещанията на парчето месо попаднало в месомелачката.

**IP 36**

Много скучна пушка. Помнете ли BFG-то в Quake-a? Действието му изглежда като напловане в сравнение с това на IP 36. Намирате я. Стреляте. Продължавате нап-



ред сред пълно отсъствие на живот.

**Guided Missile**

Управляема ракета. Само за multiplayer. Проявява се като алтернативна стрелба на Rocket Launcher-a. Ще можете да я уп-





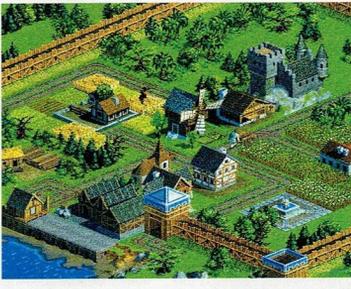
говска флотилия, която е хубаво да бъде охранявана, защото пиратите не спят.

Увеличаването на населението ви е ваша първа грижа, защото това ще бъде сигурен начин за повишаване на вашите доходи. Да, в началото вие ще започвате с определени количества финкиийски зноци, но с течение на времето те ще започнат опасно да намаляват (всяка една сграда изисква определено количество пари за поддръжка). Начини да попълните съкровищницата си дал Господ, но основното ви перо трябва да бъде съставено от данъците на гражданите. Именно тук е голямата далавера да глезите вашите хора. Като им задоволявате прищевките, те подобряват благосъстоянието си и съответно плащат повече данъци.

Друг способ за увеличаване на капиталовите си постъпления, е чрез търговията. В играта има международна и вътрешна търговия. Това може да прозвучи доста сложно, но всъщност идеята е, че можете да обменяте (или продавате) стоки с вашите конкуренти, или да пазарувате с търговците от Стария Свят. Техните цени са доста солени, но те ще бъдат единствения източник на сечива в началото на играта. Това е вашият основен ресурс в Anno 1602. Той е особено важен за вас, тъй като абсолютно всички сгради и ъргрейди, които

Да речем, че вече сте успели да намерите вашето райско кътче и правите вашия склад - идва ред на същинската част на играта - строене, строене и пак строене. В началото изборът ви няма да е кой-знае колко труден. Трябва да се погрижите за дървата във вашата икономика (за да построите повечко къщи от самото начало). Добро впечатление ми направи наличието на обсет на дадена сграда. Например при дървосекача, той представлява периметърът, в когото той ще търси и ще сече дърва. По това начин вие ще можете да определите, къде най-ефективно ще разположите колибата му и да залесите там, където е необходимо. Друга основна сграда в началото на играта е пазарът.

В Anno 1602 тя играе роля на форпост. Той има много функции - първо ще можете да разширявате териториите, които може да заселите с него, освен това магазинът разполага с хора, които пренасят ресурсите с комкичи (адски ценна черта, както ще се уверите в последствие). По нататък ще ви са наложи да изградите мина, да си намерите доброволец, да правите тухли, да засадите подправки, тютюн, лозя и т.н. В Anno 1602 действието се развива от само себе си. Нямаме технологично дърво на откритията, нито ще ви се наложи да отделимте ресурси за научния прогрес. Ъргрейдите на сградите, както и нови такива идват с течение на времето. Самото ви селище непрекъснато търпи промяна. С нарастване на социалния статус на населението ви, увеличават се и техните изисквания към вас. За да се справите с всички прищевки, ще прибегнете до построяването на втора и трета база по островчетата, където климатът е подходящ за различните култури. Ще видите, че поне една от тях ще бъде изцяло ресурсна, т.е. само за добив на различни материали. Пренасянето на различните суровини между островите се осъществява посредством вашата тър-



ще трябва да правите, се нуждаят от тях. Въобще в играта ще разполагате с четири вида ресурси - дърва, тухли, пари и сечива и доста стоки (ризиди, бижута, плат, подправки...).

Съвсем далеч съм от мисълта да обожествявам Anno 1602. Играта наистина е направена много добре. Икономическата част в нея е достойна за уважение и изобщо не отстъпва на класика като Ceasar III, но развитието ѝ е доста праволинейно. За да можете да имате успех, трябва само да налучкате правилния алгоритъм на развитие. В крайна сметка нямате на разположение особено голямо разнообразие от стратегическа гледна точка. Anno 1602 е предимно икономическа, а не военна стратегия в реално време. Въпреки, че ще мо-

жете да правите бойни кораби и четири различни вида оръжия, истински сили ще успеете да наберете едва в края на играта. Проблемите, които ще срещате по пътя си, ще бъдат предимно свързани с болести, пожарища и други подобни неприятни явления (е хайде сега, не очаквайте да ви издам всички изненади).



Поради тази причина, съдбата ѝ ще бъде да събира прах по лавиците 2 до 3 седмици след като сте си я взели.

Графичният облик на играта не ми се понаравя особено. Това го споменах още в началото на статията. Защото няма да намерите нищо, което да промени мнението ви за нея. Авторите са се опитали да постигнат голяма детайлност в изработката, но това като че ли не им се е отдало особено успешно. С течение на времето и нарастване на къщите ви, всичко става малко по-красиво, но все пак всичко е доста далече от идеала ми за графика при подобна игра. Все пак, ако трябва да я сравнявам по този параметър с Alpha Centauri, Anno 1602 е безспорен победител.

Звукът е по-скоро безличен и не се забелязва особено много. Ако трябва да бъда честен, ефектите в играта приличат доста на Settlers I. Музиката също не се забелязва и както с нея, така и без нея.

В заключение с чиста съвест ще препоръчам Anno 1602 на всички любители на стратегическите игри. Тя има способността да увеличава и прощест на разучаването на това заглавие и достатъчно интересен и завладяващ. Все пак не възлагайте прекалено много надежди на Anno 1602 - това няма да бъде никакъв мегамит и няма да ви накара да я играете отново и отново.

Groove

Гайба	Графика	Звук	AI	Multiplayer	Gameplay	TOTAL
	6	6	7	5	7	6.5
	6	6	6	5	8	8
	-	-	-	-	-	-

Минимална конфигурация: P166MMX, 32MB RAM



# TRIBES

производителя: **Dynamix** разпространителя: **Sierra** жанр: **action** излиза: **на пазара** homepage: **www.sierra.com**

**Щ**е ви изненадам ли, ако ви кажа, че днес, според проведеното сред геймърите допитване, най-ограният Multiplayer екшън в света по Internet не е Quake II.

Вероятно. В България хората все още не са се научили да свързват в едно понятията Multiplayer и Internet. Ограниченията, които ни налага техническата, икономическата и културна изостаналост на страната не ни позволяват да оценим безкрайните възможности за Multiplayer-но удоволствие, които ни предлага "Мрежата". Не, това не е статия за състоянието на телефонните услуги и цените им. Няма да задълбавам темата, но няма да скрия болката си от това, че българският геймър е толкова несправедливо ошетен, болката от собственото си безсилие да опиша великолепието на играта в Мрежата с хора от ця свят. Това е едно от ония усещания, които трябва да се изживяват, за да се осмислят, за да се почувства пълната им сила на въздействие. Тези, които са опитвали ще ме разберат. Спомяна си как някога пренебрежително си задавах въпроса: "Кому са нужни on-line игрите, по дяволите? Кой е дотолюкова малоумен, че да си губи времето с нещо без почти никакъв сюжет, вместо да изиграе един готин Quest?". Признавам доста наивничък съм бил на времето, но това бе преди да вкуся от този, все още недостъпен за мнозина, сладостен плод. После дойде първото ми Diablo в Battlenet и тогава много от въпросите си намериха отговорите...

Имам едно откровение за бъдещето на компютърните игри, което искам да споделя с вас, скъпи приятели, (макар да не се лаская от мислата, че съм единствения обобщил наблюденията си в подобен из-

вод) и то е много просто: "То (бъдещето) принадлежи на Multiplayer-a"! Непоклатимо вярвам в това.

Разбира се, не бих се осмелял да твърдя, че индивидуалната борба с все по-усъвършенстващите се Изкуствен интелект на компютърните игри ще изчезне. Не, това в което съм дяволски убеден е, че мрежовата игра е тази, която ще обсеби геймърското братство, за да се превърне много скоро в мания. Уверен съм, че един ден професията "геймър" няма да учудва никого и това ще стане възможно именно благодарение на Internet.

Усетили накъде духа вятъра, водещи компания като ID Software, Epic, Valve, Dynamix ... отрано насочиха усилията си към създаване на изцяло Multiplayer-ни продукти, с които да заемат добри изходни позиции в бъдещата безмилостна борба на този нов фронт (за повече информация погледнете предния ни брой).

Но, стига излизати приказки. Да се правим на врачки не се връзва с името на списанието >C.

Целта на това толкова дълго предисовие, всъщност бе намерението ми да ви подготвя за срещата ви с най-добрата отборна Multiplayer-на игра за всички времена.

И така дами и господа - играта която подпали Internet и измести Quake, играта която предизвика фурор в цял свят и днес запълва ежедневието и мислите на хиляди хора, играта която разкри нови хоризонти за колективната мисъл и оля за победа - Starsiege Tribes.

Нека се потопим в нейния свят.

Годината е 3940. Действието се развива 1000 години след Starsiege. Войната между могъщите кланове Starwolf и Blood Eagle постепенно обхваща много от по-малките племена, които до скоро са били независими. Сблъсъкът бавно се разраства и в него са въввлечени все повече



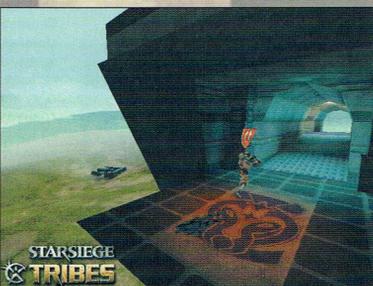
STARSIERGE TRIBES

светове. По времето на Starsiege войните са се водели с огромни роботи наречени Hercs, но с годините, особено след като опасността от Cybrids бива премахната, тези технологии биват загубени и забравени. Всичко, което племената са успели да приспособят и съхранят като знание, са няколко типа защитни костюми с принадлежките им допълнителни устройства и голям арсенал от смъртоносни оръжия за лична употреба. Освен това те се научили да строят високотехнологични крепости (в това число и въздушни), кули и планетарни летателни апарати. Дните на боеве между огромни 30 тонни чудовища са безвъзвратно отминали, вече всичко се решава в директен сблъсък, човек срещу човек. Но войната също е изкуство и грубата сила никога не е решаваща, затова децата започват да изучават военния занаят, тактиките и стратегиите веднага щом могат да държат бластер в ръцете си...

Това е историята. Накратко. Тя не е толкова



STARSIERGE TRIBES



STARSIERGE TRIBES

кова важна в подобен род игри. Това, което е наистина е важно ще разгледаме на следващите редове.

И тъй, ако все още има някой който не е разбрал - Starsiege Tribes е 3D екшън предназначен за игра главно в Internet, но може да се играе и в локална мрежа. Има включени само няколко тренировъчни мисии, щещият да ви научат да си служите с оръжията и Jet Pack-а, посредством които можете да се издигате над земята и да летите на къси разстояния. В нея липсва интри и кавикито и да си дружите мултимерно "отклонения" от бълната на играта - машабни битки и грандиозен екшън. А за да бъде той наистина такъв, има едно единствено условие: много компютри вързани в мрежа и много желаещи да посетят времето си на отборното мее. Всичко друго, необходимо, за да се обгър-



нете с топлия уют на безвремното, потопени в света на новата мания, Starsiege Tribes ще ви предложи в изобилие. Какво означава да играеш Starsiege Tribes:

Идеята е проста - играчите са разделени на от два до четири отбора и се опитват с всички сили да се прекачат един друг за определен лимит от време. Starsiege Tribes ни предлага няколко типа игри - Capture the Flag, Capture and Hold, Defend and Destroy, Find and Retrieve, Multiple Team, че дори и Deathmatch. Може би най-интересни са Capture the Flag мисиите - целта е да се проникне в противниковата база, да се откридне знамето на врага и да се занесе в собствената база. Аз самият си падам повече по Defend and Destroy (трябва да разрушите колкото можете повече неща в чуждата база и да опазите своята) и Capture and Hold. Някак по-простищо се играе при тях, не се изисква чак толкова тактическа и колективна игра. Просто при нивото, на което се намираме на този етап (аз, колегите и приятелите, с които играем) е адски трудно да постигнем този синхрон, тази колективност и тактическа дисциплина, която е необходима, за да се превърне играта в едно несравнимо изживяване. В Internet вече бърба от кланове и групички; всеки със свой собствен запазен skin, с разработена стратегия за всяка една ситуация - обиграни отбори, от които не сме толкова далеч, че ми е трудно дори да си го помисля. Що се отнася до Deathmatch-а - чудя се, защо изобщо е включена такъв тип игра, който иска да го играе ще си пусне Quake, по дяволите!

Всеки отбор има собствена база. Някои от тях са истински непристъпни крепости с високи стени и извисяващи се кули, други висят неподвижно във въздуха, трети пък се простират много нива надолу под земята като огромен лабиринт от нескончаеми коридори.

Най-често базите са добре защитени с ракетни установки, малки и големи лазерни оръдия, разположени на ключови места с цел максимална ефективност при отбраната на съоръжението. Щещото тласкащо енергия към цялото оборудване във всяка една база са генераторите и съвнечевите панели, това обаче не важи в случаите когато се играе Capture the Flag. Без енергия, голяма част от апаратурата престава да функционира, в това число и оръдията. Друг важен уред е радарът. Той позволява на играчите да засичат вражеските воиници и да следят придвижването им по картата, посредством което да си изградят стратегия за противодействие.

Във всяка една база задължително има три типа конзоли апарати: Инвентарна конзола: От тук играчите избират и купуват снаряжението и въоръжението си, а също така възстановяват и здравето си. Това, което се предлага, са три вида брони - лека, средна и тежка. С



леката, войникът е много бърз и маневрен, но е ограничен във вида и количеството оръжия, амуниците и повредите, които може да понесе. В тежката ще се чувства защитени като танк, ще може да поемне такова въоръжение, с което да се справи с малък локален конфликт от рода на войната в Персийския залив, но ще е доста бавен и муден и дори и да изстиска до последно Jet Pack-а едва-едва ще се отдели от земята - идеанната мишена за многобройни лековъоръжени воиници. Тук е мястото да отбележа, че никой отбор не би могъл да спечели играта, ако играчите не намерят начин да съчетаят тактически добре трите вида брони в екип. Starsiege Tribes е изключителна трудна за усвояване игра и една от причините е, че е задължително да се играе тактически грамотно и в абсолютен колективизъм. Тук се пее само хорово, соловите изъви най-добре ги оставете за Quake, Sin или Half Life.

В играта има 8 оръжия, на които няма да се спирам подробно. Те не са нещо су?Бер оригинално, но създават предпоставки за интригуващ Cаtеrplay. Най-тежкото оръжие е Mortar - изстрелва параболно мощен снаряд, който е в състояние да разруши всичко в играта. Може да го носи играч в тежка броня. Обикновено

именно това оръжие се използва, за да се извадят извън строя вражеските ракетни установки и тежки оръдия. Проблемът при него е, че точно прицелване не е лесно - както вече казах снарядът описва дъга, а не лети по правата. За да е прицелът точен, е необходимо съотборник съоръжен с Targeting Laser да му помогне. Targeting Laser-ът не е оръжие, той служи, за да маркира целта и да покаже на играчът се Mortar-а под какъв ъгъл да насочи оръжието, за да попадне балистичният изстрел в целта. Докато двамата извършват операцията са много уязвими, защото трябва да стоят неподвижно и стават лесни мишени за противниковите снайперисти. Тук може би трябва да вмъкна, че лазерът в Starsiege Tribes е забележителен и осигурява точна и бърза стрелба до 10 километра, а мерникът може да zoom-ва до 2, 5, 10 или 20 пъти.

Освен брони и оръжия от Inventory Station могат да се закупват и много други неща:

Energy Pack (Удвоява енергията. Фактът, че тя служи за амуници на някои оръжия - например Laser Rifle, и че е горивото, което Jet Pack-а използва превръща Energy Pack-ът в много важна екипировка), Repair Pack (С него се поправят разрушени от противника съоръжения - например оръдията, Inventory Station), Ammo Pack (Удвоява броя на амуниците, които носите), Camera (За нея



ще стане дума след малко), Turret (Преносими лазерни кули, които можете да поставите така, че да ви охраняват флага), Mine (Самокопаващи се мини - добре ще е да запомните къде ги поставяте, защото те не правят разлика между свой и чужд) и други.

Конзола за амуници: От нея можете да възстановите изразходените си амуници, но не можете да купувате въоръжение.

Командна конзола: Тя позволява на всеки отбор да си избере командващ. Този, който се нагърби с тази задача ще може да вижда на екрана придвижването на своите и противниковите воиници, да дава наставления. Ще има възможността и да наблюдава бойното поле и да превключва от играч на играч стига съотборниците му да носят със себе си специалните камери



прикрепени към костюма им. Освен това, благодарение на нея командващия при желание и необходимост поема контрола над всяка една ракетна установка или лазерно оръдие в базата. Счетанието Zoom и ракети с топлино насочване вече са кропотлив краи за всеки натрапник. Ако командващият ви е опитен спокойно би могъл дори и сам за известно време да охранява базата докато останалите вандали от групата издевателстват (или поне се опитват) над чуждата.

Освен споменатите вече конзоли, присъстващи задължително, в някои от карти те може да се сблъскате и с една друга - четвърта, посредством която можете да

закупите и летателен апарат. Той може да е:

**Scout:** Лек едноместен самолет. Бърз и маневрен. Идеален за разнувателни и диверсионни мисии. Въоръжен е с ракетомет.

**IPC:** Лек транспортър. Може да превозва освен пилота още двама играча. Не разполага с въоръжение.

**HPC:** Тежък транспортър. Превозва до четирима души плюс пилота. Много бавен и труден за управление. Не разполага с въоръжение, но помислете само, че на него са се качили 4 тежко въоръжени играча. При успех, т.е. ако не ви свалят във въздуха, един десант в базата на врага с подобна сила би решила изхода на играта.

Всеки отбор разполага с (без)крайно количество пари и всеки играч сам определя типа на бронята и въоръжението си. След всяко умиране започвате с базова конфигурация основана на леката броня. За да се съоръжите с нещо по-специално ще трябва да си го купите. За улеснение е въведена опцията "Buy Favorites". Тя ви позволява да запаметите в инвентарната конзола 5 различни конфигурации от броня, оръжия и прочие аксесоари и когато следващия път купувате, вместо да изпльавате куп досадни манипулации, просто избирате желаната конфигурация от 1 до 5 и автоматично закупувате всичко наведнъж. Мисля, вече сте разбрали, че играта няма да е просто търчене нагоре-надолу, вземане на оръжия, убиване, умидане... Елементите на стратегията и планиране са едно чудесно допълнение към екшъна.

Картите са прекрасни и огромни. Светът, който ви заобикаля (действието обикновено е навън) е захеметяващо реалистичен и чудесно пасва с атмосферата на играта. Преминаването от вътрешността на базата към природата отвън е изпипано перфектно. Теренът варира от ливадно тревист до заснежено по върховете на планините. Климатичните ефекти като дъжд, светкавици и пр. присъстват осезателно в играта и визуално са подобни на тези от допълнението към Spies Ops, наречено Ranger Team Bravo. Ясно изразен е и денонощия цикъл. За жалост на пълната прелест на играта ще могат да се наслаждат само притежателите на Voodoo. StarSiege Tribes е с вградена поддръжка само на Glide технологията на 3Dfx, така че притежателите на други карти ще се задоволят със софтуерно ускорение - поне докато не си инсталирате patch-а от нашия диск. Той ще накара притежателите на

OpenGL съвместими контролери да си откъхнат спокойно.

Интерфейсът на играта е много интуитивен и познат на ветераните от мрежовите битки. От менюто "Find Server", през конфигурацията на пола, кожата, портрета, звуковите реплики, та чак до типа игра всичко е предено

просто. Имате избор между перспектива от първо (FPP) и трето (TPP) лице. Всяко, което виждате или не виждате на екрана по време на битката може да се конфигурира.

Едно от интересните неща в Tribes е включената възможност някой да бъде изхвърлен от по-нататъшно участие в действията, чрез гласуване. Така бързо компанията може да се освободи от някой, който дразни останалите и им разваля кефа. Това важи най-вече за Internet разбира се където се връзват всякакви типове. В Internet има сайтове, които поддържат до 64 играча в една игра. Ако можете да си представите какво означава два отбора от по 32 души, значи няма смисъл да ви обяснявам какво яко меле става. Мисля, че това ще задоволи и най-големите маниаци на тема ЕКШЪН.

С това най-важното, което трябва да знаете за StarSiege Tribes вече ви е известно. Темата е обширна няма смисъл да се опитвам да кажа всичко, тези които са заинтересувани и имат възможността да скапват една мрежичка от 10-ина компютъра много скоро сами ще усвят тънкостите. Единственото ми съвет е: Хубавичко разучете играта преди да започнете да играете сериозно; изпробвайте всичко, не оставайте нито един въпрос без отговор и после ще ви чака само удоволствие. Преди да се разделим ще ви подхвърля една-две идеи като храна за размисъл.

Когато започвате игра не се опитвайте да се правите на герои индивидуално и да се втурвате за знамето, макар че и това понякога помага, мислете стратегически - разрушете оръдията, унищожете радарите, за да не ви "вижда" противникът, съспнете му Инвентарните и Командни конзоли, притиснете го здраво, пък после можете да отнесете пролетното знаме 4-5 пъти до края на играта.

Не подценявайте нито една част от инвентара и нито една възможност. Ето ви пример: Sensor Jammer - супер даджда - не помага директно в битка и затова е пренебрегвана, но смущава радарите на опонентите ви и те не могат да забележат на локаторната карта приближаването ви. Ако половината ви отбор е обзаведен с нея спокойно би могъл да остане незабелязан до последния момент и да проникне в чуждата база докато врага се занимава с "видимите" ви съботници, даряните и тактическите постройки. Всички стоици-надявам се скоро да ги разкриете всички.

Freeman

Глава	Графика	Звук	AI	Multiplayer	Gameplay	TOTAL
	9	8	-	9	8.5	9
	9	8	-	9.5	9.5	9.5
	9	8	-	9.5	9.5	9.5

Минимална конфигурация: P166MMX, 32MB RAM, 3D акселератор или OpenGL

# О Т К Р А К

производител: TalonSoft жанр: strategy мин.изисквания: 100MHz, 16MB RAM, 4xCD

## TRIBAL RAGE

**T**ribal Rage е още едно доказателство, че не всичко, що е стратегия в реално време, е Starcraft. За съжаление. Това заглавие се присъединява към поредицата игри, които никога няма да надскочат средното ниво. Въпреки всичко, този вид продукти съставляват не малък процент от издаваните изобщо заглавия и е хубаво да знаете по нещо за тях. Затова, благодарение на новата ни рубрика, за пръв път имаме възможност да хвърлим един по-подобен поглед на игри като Tribal Rage. Функцията ѝ не е да запълва толкова ценните страници с глупости, а да ви информира и за игрите "втора категория". Те представляват сивия фон, на който изпъкват хитовете, но това съвсем не означава, че не е нужно да се споменава нищо за тях. Освен това някои от тях наистина допадат на част от екипа, но по-скоро служат за убиване на времето и досега смятахме, че не е необходимо да се изхабят 2-3 страници за преглед на подобно заглавие. Има още две причини, които ни накараха да пуснем подобна рубрика Тъй като не всички играчи разполагат с мощни машини, те не могат да си пуснат огромна част от "елита" и затова трябва да се

задоволят с подобни заглавия, а за тях ние почти никога не сме писали. Последният аргумент "за" е старозаветното на читателя от закупуване на боклуци.

Първата ни игра - Tribal Rage е типичен представител на последната класа. Какво т о ч н о представлява Tribal Rage? За

да ви я опиша най-точно, трябва да си представите KKND (първата част) да направите терена доста еднообразен, а единиците по-грозни, да прибавите още четири раси (!) и сте получили основата. Към така получената смес добавете отчайващ path-finding, Изкуствен Интелект (по-скоро изкуствен, отколкото интелект), неудобен интерфейс и няколко интересни идеи.

Деиствието се развива в стандартната за стратегиите в реално време изометрична перспектива, като всичко е от стандартно по-стандартно. Графиката е под всякаква критика. Все си мислех, че играта е била гласена за 1280 на 1024 разделителна способност, но в последния момент нещо се е променило и всичко е трябвало спешно да се премине на 640 на 480 точки. Рядко грозна. Звучите не ѝ отстъпват по нито един параграф. От постоянните еднообразни подкичвания на войниците ме заболя главата за рекордните 5 минути, след което изключих дигиталните ефекти. Но тогава се чу музиката. След 2 минути изключих и нея. След това поиграх около 2-3 часа Tribal Rage и достигнах до извода, че създателите са успели да направят доста

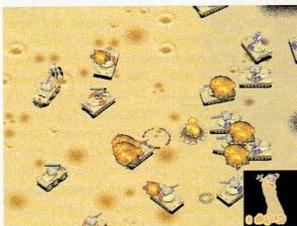


трудно постижима комбинация - ужасен облик с още по-ужасен интелект в играта е малко преслено. Намирането на най-краткия път обикновено завършва в задънена улица. Ако искате да се отървете от играта като цяло, проблемът ви също няма да е малък. Опцията quit не функционира. Явно създателите са били така запленени от невероятния екшън, че са забравили да тестват как работи този бутон. За радост не са прихванали комбинацията Alt+F4, която ме спаси от този ад.

Не мога, а и не мисля, че сърце ще ми даде да река, че съм превъртл Tribal Rage и знам почти всичко за нея. Въпреки това си мисля, че тези няколко часа прекарани с това заглавие, са били чиста загуба на ценното ми време. Не правете и вие тази грешка.

P.S. След прочит на горенаписаното забелязах, че съм споменал за интересните идеи в играта. Те са интригуващи - например изчерпването на амуниците на частите ви, превземане на сгради и т.н., но са нищо в сравнение с тоновете недостатъци. Определено не си заслужава да ѝ отделите каквото и да е било внимание.

GROOVE



## GET MEDIEVAL

производител: Monolith жанр: action мин.изисквания: P90, 16MB RAM homepage: www.lith.com

**П**редполагам, не са много хора, които си спомнят играта Gauntlet. Още по-малко са тези, на които Eagle Nest говори нещо. Всъщност това са (или по-скоро бяха) два доста добри екшъна, които едно време се радваха на завидна популярност. Безспорен фаворит бе Gauntlet с безбройните си нива и възможност няколко човека да играят на един компютър. Вече тези заглавия си имат достоен наследник - Get Medieval. Идеята на играта по нищо не

се различава от тази на Gauntlet. От един до четири персонажа, гледани от птичи поглед, се сражават с най-различни гадинки в подземия и лабиринти. Целта им е да стигнат до следващото, още по-претъпкано с гадини и заплетено ниво. Докато накрая не се стигне до най-злото чудовище на целия свят - мистичния червен дракон с проблем в характера. Целта на създателите на Get Medieval не е била да направят някакво хитово заглавие, а да ви намерят занимавка за

няколко часа. Бих казал, че доста успешно са се справили със задачата си. Във визитната картичка на играта ще намерим възможност за кооперативна игра на четирима човека на един компютър, по мрежа или Интернет, 40 нива, 20 чудовища и 8 боса, както и произволно генерирани подземия. Звучи обещаващо за всеки, който си пада по подобни пукотевски. Екшън-маниаците няма да останат разочаровани. Не напрасно в рекламите на играта е сниман

екран, пълен с чудовища, и една стрелка ви сочи къде сте вие. Ще има моменти в Get Medieval (особено на по-висока



да се спасите, ще са ви необходими бързи рефлексии и съвместно тарашене на всички санъци, които намерите по своя нелек път. Мелето, в което ще попаднете, е голямо шоу, но ако сте някоя по невротична натура и не сте особено способни в този род игри, нищо чудно да се изнервите, а не да се отпуснете, след като сте играли Get Medieval. Ъпгрейдите на бронята и оръжието са особено ценни и има голяма вероятност една кооперативна игра на Medieval да прерасне във въоръжен конфликт в реалния живот, ако не се разберете с "колегата", кой да избира тези екстри.

трудност или крайните нива), където гадинките ще чакат на опашка за вашия скалп. Положението ви се усложнява и от многобройните капани и подлостии, заложени ви от злото, създадо този ад. За

Играта е направена и с много чувство за хумор. Просто погледайте грозната интродукция с изродски коментар, както и чутите идиотските гласове на вашите герои. Добавете към нея приятна



графика (не става дума за анимациите) и 100%-ият екшън, където ще ви се налага по един или друг повод да използвате по 1-2 мозъчни клетки, и ще получите перфектната комбинация за всяка ситуация. Препоръчва се на екшън манияци по 2-3 часа дневно. Стратезоманите могат и да пропуснат Get Medieval с чиста съвест.

GROOVE

## ARMY MEN 2

производител: 3DO, жанр: Action мин. изисквания: P133, 16MB RAM homepage: www.3do.com

Една от първите ми статии в GW бе за Army Men. Тогава споменах, че тя има потенциал, но множеството ѝ недостатъци не ѝ дадоха възможност да покаже всичките си положителни страни и да постигне добри резултати. Когато разбрах, че ще има втора версия на играта, помислих, че всичко ще изглежда много по-добре в нея. Но, като се има предвид, в каква рубрика се намира най-новото отроче на 3DO, май вече се досещате какво е станало. Фiasco.

Army Men II е стратегия в реално време, където се стрелят пластмасови войничета. Това си има своето предимство - след края на всяка битка ще можете да рециклирате труповете :). Всички войници се управляват от Сержантът, който е и основната единица. Той дава нареждания на подчинените и е най-мощната единица в играта. В Army Men II няма елемент на събиране на ресурси и изграждане на база. Започвате с определен контингент, който трябва да ви стигне до края на мисията или битката. Погледнете и снимките, и всичко ще ви стане ясно. Ще започнем от графиката. Кой знае защо, на нечий болен мозък му е хрумвало, че в първото ниво пластмасовите войничета могат да се разхождат из нечия кухня и да бъдат преследвани (внимание!!!) от хлебарки, които на всичко отгоре могат да убият фигурките. Особено очарован останах от оръжието лупа, което изгаряше дървениците

(невероятно оригинално). И докато се чудех, кой по дяволите е успял така да се постарее с графиките на Tribal Rage, в Army Men II открих, че некадростта не



- ужасна игра. Това е първото нещо, което ще ви направи лошо впечатление - първото от много такива неща.

Искуственият Интелект може да ви накара да паднете от стола ... от смях. Ами то друго няма да ви остане. Вашите войници обичат да се прегрупират по такъв начин, че куршумите им да удрят в някакво прелятствие и същевременно се излагат на чуждия огън. Вече трябва да възприемете тактиката "На вълкът врата е дебел, защото си върши работата сам" и Sarge-ът да вършее сам из вражески редици. Рамбо се завърша, напук на първата част, където неговата роля не беше толкова голяма. Той вече може да носи до 6 оръжия, без да се изморява, а сред арсенала му вече има и екипировка като атетчки, брони и други екстри. За разлика от тях, войниците ви не са се променили

ни най-малко. Те продължават да бъдат крайно недостатъчни като видове и с прекалено малко опции за управление. Тъжна картинка.

Мислите са интересни, като ви се задават най-различни цели (по 3 на карта). Въпреки всичко, лошият графичен и аудио облик (да, звуците са на ниско ниво) ще убият ентузиазма ви (ако изобщо такъв е успял да се появи) след 4-5 карти. В крайна сметка единственото нещо, което мога да ви препоръчам за Army Men II е да не си я взимате, освен ако първата версия не ви е хвърлила в някаква странна и крайно неестествена форма на екстаз.

GROOVE

От анкетата в миналия брой разбрахме за какво бихте искали да пише тази рубрика. Предпочитанията ви бяха насочени предимно към процесорите и видео-контролерите, на които досега обръщаме внимание. Не малък брой читатели пожелаха да разберат нещо повече за хард дисковете. Така се стигна и до тази статия.

**1984 (нямат почти нищо общо с Джордж Оруел :)**

В началото си мислех да направя една ретроспекция на развитието на хард дисковете. Да напомним за 10 MB MFM дискове с размери (а и тежина) на тухла четворка и скорост от феноменалните 120 байта/сек. и други подобни интересни факти, но след това реших, че ще бъде напразна загуба на ценно хартиено пространство. Затова ще започнем напразно от наши дни.

**1999**

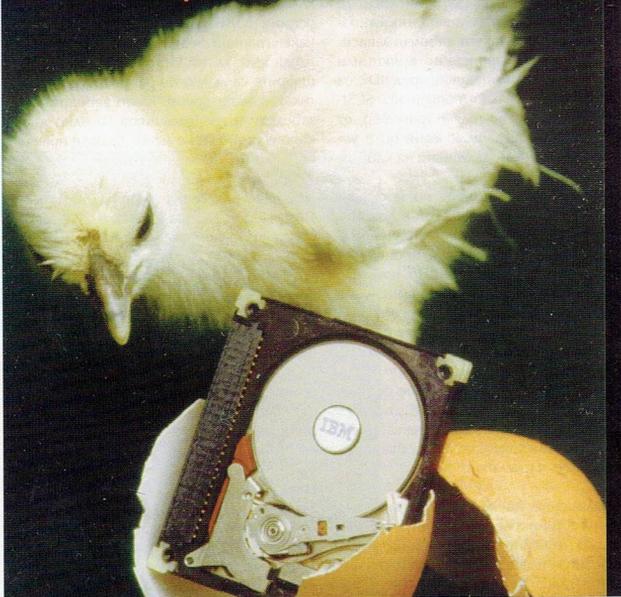
Последните години се превърнаха като някаква част на хорор-екшъна Need for Space III. Всичко започна да предявява нездравни претенции към ценното ви свободното пространство. Докато преди се считаше, че само пиратските компютърни игри заемат много място, скоро се разбира, че всичко това е само една илюзия. Не мога да не спомена Sierra, чиито творения имат минимална инсталация от около 400 MB! Това направи прилежаването на голям хард диск още една задача пред геймъра. Чрез мащабно допитване и многобройни тестове, успяхме да установим, че в момента разумния размер на твърдия диск е около 6 GB. Но това е временно. Сигурен съм, че в най-скоро време той ще достигне 10 GB. Единственото решение е обновяване на твърдия диск на няколко месеца, но пък това е доста трудно постижимо от финансова гледна точка. Все пак, ако решите сега да си взимате хард диск, може би ще се зададете някои въпроси, на които ще се опитам да отговоря задължително. За да направя това, първо ще се опитам да изясня някои понятия.

### Какво представлява IDE ?

Съкращението IDE идва от Integrated Device Electronic. Само по себе си това не дава достатъчна информация, какво всъщност представлява този стандарт. Съществуват най-различни негови модификации, повечето от които имат една-единствена цел - да обхврат нещастния потребител. Затова си имаме IDE/ATA, ATA 1, ATA 2, ATA 3, Fast ATA 1, Fast ATA 2, Ultra ATA, ATAPI, EIDE. Звучи доста внушително, но в крайна сметка повечето от тези стандарти до голяма степен се дублират. Всъщност има няколко показателя, по които те се различават. Това са PIO Mode и DMA. PIO Mode е съкращение, идващо от Programmed Input/Output. То бива пет режима от 0 до 4. Максималните трансфери, които може да осъществи устройството, са дадени в таблица 2. Всъщност, ако изключим UDMA/33, PIO Mode не отстъпва по производителност на DMA, но главният недостатък е, че управлението на потока от данните се извършва с помощта на процесора (увеличава се натовареността му). При DMA (direct memory access) - протоколите директният достъп до системната памет позволява то-

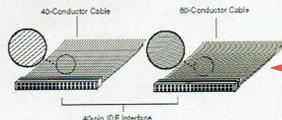
# ТВЪРДИ ДИСКОВЕ

(малко по-подробно)



ва действие да се извършва, без да се затормозява CPU-то и поради тази причина това е и бъдещето. Последният стандарт, който ще позволява трансфер до фантастичните 66MB в секунда, е UDMA/66. Той използва кабел с два пъти повече жила (80), отколкото стандартния. Въпреки това, тъй ще бъде съвместим с досегашните кабели, защото новите 40 ще се използват за заемяване (екраниране). По този начин се повишава качеството на сигнала и се позволява да се достигнат подобни трансфери. UDMA/66 ще е по-сигурен от UDMA/33 и ще гарантира целостта на данните. За да използвате новия

UDMA/66 стандарт ще ви е необходим твърд диск с подобни характеристики, 80 жилен, 40 контактен кабел и дънна платка, която поддържа UDMA режими. Първите модели дискове с UDMA/66 вече са налице - Western Digital Caviar.



Уважаемите читатели, това ще е сериозно предизвикателство към SCSI дисковете. Конкуренцията с другия стандарт е безмилостно жестока. Всъщност SCSI е по-добрата технология и поради тази причина от доста време се говори, че IDE изживява последната година от своето съществуване. Такива думи за пръв път се чува през 1995 година, а както виждаме, IDE стандарта продължава да си е жив и здрав. Както се казва в този случай : "IDE нема умре"! : В заключение на този параграф ще кажа само, че над 90% от всички хард дискове в обръщение са IDE.

SCSI

Тъй като вече стана дума и за SCSI, най-добре е да се кажат няколко думи и за него. SCSI, както се досещате, е поредният акроним, който означава Small Computer System Interface. Както вече споменах, това са по-добрите 10% хард дискове. Те приличат на IDE устройствата, но използват 50 или 68 контактен кабел (в зависимост дали SCSI устройството е wide или narrow). Предимствата и пред IDE са многобройни. Реално погледнато SCSI-дисковете имат по-голям трансфер от IDE, могат да бъдат включвани по 8 устройства (а IDE в 4), дължината на кабелите е далеч по-голяма....

Недостатък е само един, но за сметка на това - сериозен. Цена. Той е достатъчен, за да ограничи разпространението на SCSI до гореспоменатия процент от пазара на твърди дискове. По принцип SCSI се използва от професионалистите в областта на обработка на видеосигнали и други дейности, които натоварват твърдия диск и изискват бързи скорости и стабилна работа. Закача игрите не визват в тази категория, така че по-добре се придържайте към класическите IDE дискове. С тях животът е по-лесен (да не забравяме, че SCSI дисковете се настройват доста по-бавно и тровато от IDE).

FAT

С навлизането на по-големите дискове, започнаха и проблемите на потребителите. Едно неписано правило - колкото по-голям диск имаш, толкова по-бързо се пълни - стана реалност.

Свободното място се то-PIO режим

PIO режим	Максимална скорост на трансфера в MB	Стандарти
0	3.3MB	4KB
1	5.2MB	8KB
2	8.3MB	16KB
3	11.1MB	32KB
4	16.6MB	64KB

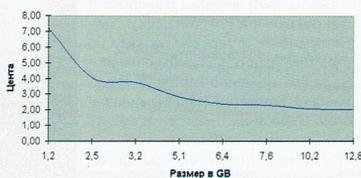
Всъщност проблемът се нарича кластер. Кластерът представлява най-малката логическа част от твърдия диск, която се разпознава на високо ниво от операционната система. Например ако вашият хард има 8KB кластер, то всеки файл ще заема минимум 8KB, дори да има далеч по-малка дължина. Представте си хиляда малки файлове (да речем около 500 байта). Когато ги запишете на диска, те няма да ви скриват свободно пространство (1000x500 = 500KB) с половин мегабайт, а с (1000x8000 = 8000000) цели 8MB. Положението щеше да е още по-трагично, ако кластерът на диска ви е 16 или 32KB. Тогава загубите ви щяха да

възлизат съответно на 16MB и 32MB. В крайна сметка, на харддиск с кластер 32KB файловете (чийто сумарен обем е 1.2 GB) физически заемат повече от 1.4 GB от системното дисково пространство. От какво зависи размера на кластера? От големината на логическото устройство. В таблица 1 ще намерите в какви граници се движи кластера (не претендирам за 100% точност. На теория цифрите са малко по-различни, но практиката показва друго). Както вероятно сте забелязали, тук големината на едно дисково устройство не може да бъде повече от 3GB. Ограничението е наложено от FAT16. Самият FAT16 (File Allocation Table) е и виновен за проблема за нарастването на кластера ви. Поради тази причина бе въведен и FAT32. При него едно логическо устройство може да бъде по-голямо от 3GB, а размерът на кластера е закван на 4KB. Всичко това би било много хубаво ако не съществуваша отрицателни страни на FAT32. Първата от тях се нарича несъвместимост. Много вероятно е, ако хард дискът ви е с FAT16 и се опитате да сложите втори в системата си, който е FAT32, той да не бъде разпознат изобщо. Вторият проблем е надеждността. Като цяло FAT32 е много по-вероятно да се скапае от внезапно спиране на тока или забиване на компютъра ви. Това е поради неговия

наги може да се справи с положението. Третият недостатък е, че FAT32 драйверите не могат да бъдат компресирани с DriveSpace. Това може да не ви се стори особено голям проблем, но го имайте предвид. Също така не бих ви препоръчал да въгрעדате хард диска си на FAT32 с помощта на Windows '98. Твърде вероятно е след това да си scuбете косите и да благославяте родата на Бил Гейтс. Каква марка?

На българския пазар този въпрос като че ли е безсмислен. В момента доминиращата марка се нарича Quantum. Това е

Цена на мегабайт в центове



от тях се нарича несъвместимост. Много вероятно е, ако хард дискът ви е с FAT16 и се опитате да сложите втори в системата си, който е FAT32, той да не бъде разпознат изобщо. Вторият проблем е надеждността. Като цяло FAT32 е много по-вероятно да се скапае от внезапно спиране на тока или забиване на компютъра ви. Това е поради неговия

Големине	Размер на кластера	Загуба за 1000 файла	FAT
до 298MB	4KB	4KB	16
до 534MB	8KB	8KB	16
до 1028MB	16KB	16KB	16
до 2138MB	32KB	32KB	16
над 2138MB	64KB	64KB	16
всякакъв	4KB	4KB	32

така поради факта, че тези дискове по всяка вероятност се внасят по нелегален път и могат да бъдат продавани без ДДС, което си е едно сериозно предимство. Най-вероятно, ако сте си купували наскоро машина, ще имате подобно устройство. В което няма нищо лошо, при положение, че Quantum са едни от лидерите в този отрасъл. Други големи фирми, които имат добро име с устройствата си, са Western Digital, Seagate (при SCSI дискове моделите на компанията са най-добрите), Maxtor... По отношение на размера, всичко зависи от вашите финанси. Колкото по-голям диск, толкова по-добре. Цената на един мегабайт пада с увеличаването на размера на диска (графика 1). Задължителните характеристики, които той трябва да притежава, е да поддържа протокола UDMA/33 (за в бъдеще UDMA/66) и PIO mode 4. Новите модели на различните фирми имат различни протившокови системи (предпазват диска при случаен удар или вибрации). Типичен пример за това е технологията S.P.S. (shock protecting system) на Quantum, която присъства в трите най-нови модели на фирмата Fireball EL, Fireball EX и Fireball CR. Единствената разлика между тях е размерът на отделната плоча. При EL тя е 2,5GB (затова и дисковете EL са с 2.5, 5.1, 7.5GB), EX - 3,2GB и CR - 4,3GB.



по-голям размер и двете му копия могат да не успеят да синхронизират. Ако не дай си боже, да чукам на дърво и прочее, започнат проблемите с FAT32, по-добре си намерете Norton Utilities 3.0 за Windows '95 и с Norton Disk Doctor проверете каква е ситуацията. От собствен опит знам, че Scandisk-a не ви-

Growe

## MP3 - Бич Божи за музикалната индустрия

Хората често се страхуват от бъдещето и някои от тях в момента са изпаднали направо в паника... За тях техническият прогрес изглежда остава на заден план, когато стане дума за много пари - и най-вече за тяхната внезапна липса... Но в крайна сметка, и по-лоши неща се правят за пари. Выпосът е, какъв ще бъде изходът от конфликта между неукротимо разрастващата се комуникационна мрежа, която постепенно променя живота на всички, и старите консервативни навици и схващания за права на авторство и пиратчина? (Не, далеч не смятам, че те са погрешни, чисто и просто вече не отразяват света такъв, какъвто е). Все още никой не знае със сигурност отговора, но в крайна сметка, както е казал народът, и Рим не е бил издигнат за един ден.)

### Предисловие

Едно време на мода бяха грамофонните плочи. Когато бях достатъчно голям, за да проявявам нездрав интерес към бъркане по контактите (оттам идва къдравата коса и проблемите от психическо естество), тяхното време започваше да отминава. Появиха се касетките, а от десетина година на пазара на музикалните продукти сериозно навлязоха и компактдиските. В момента в покултурните страни (да се чете: "света без нашата китна, мила и особено красива родина") добива разпространение дигиталният еквивалент на аудиокасета, която ще позволи CD качество на звука и възможност за запис на този носител. Какво е общото между музикалните продукти на плоча, касетка или диск? Наличието на фирмата, която да дистрибутира продукцията. Типични представители на тази гигантска индустрия са EMI, Warner Music, Polygram, Epic (дъщерна фирма на Sony) и т.н. Единственото нещо, заради което те получават огромни проценти от договорите си със световноизвестните групи, е пласманта на творчеството на музикантите. Е, за ужас на същите тези компании, техният рай скоро ще свърши. Зароди се ново движение, което скоро ще остави фирмите разпространители в Червената Книга. Кодовото наименование е MP3. Какво представлява това странно съкръщение?

### Основни понятия и изгоди от MP3

Накратко казано, това е стандарт, който позволява компресиране на музикални файлове със CD-качество 10 пъти без загуба на качество. Например ако имате една 5 минутна песен, ако се запише в стандартния WAV формат, тя ще заеме около 50MB. Когато я приведете в MP3 (128kbps, 44kHz), новият



файл ще има размера от скромните 5MB. Следователно един албум от средно 60 минути, може да се запише на компютъра и ще заеме едва 60MB. Кодирането става с определено качество. Обикновено то е 128kbps и това е стандартът в момента. Ако искате звук да не се различава изобщо от този на аудио диските, е необходимо кодирането да е извършено на 256kbps. Всяко хубаво нещо си има цена (освен тиролския въздух и завивките в Монголия) и при 256kbps степента на компресия е два пъти по-неефективна, т.е. само 5:1. Всичко това е оправдано ако се занимавате професионално с музика.

Предимствата на този формат са повече от очевидни. Разликата между това, да слушаш MP3-та и CD-та е тази като между CD-та и касетки. Няма го досадното сменяне на диските и търсенето на определените песни. При MP3 всичко може много лесно да се сортира и е на едно и също място. Поради все по-големите харддиските по принцип не би трябвало да ви е проблем да отделите 1-2GB за музика. Това представлява

внушителната колекция и може да си направите списък, съдържащ, да речем, 20 часа траш метъл, да надуете уредбата до края и след това да излезете да сплите на хижа. Ако съседите не са решили да ви линчуват докато се върнете и няма инсталирани снайперисти по покривите на другите сгради, значи сте случили при избора на квартал.) Как се записват MP3-та, как се намират и как се прослушават?

По принцип процесът по записване на MP3-та не е от най-бързите. Необходимо е първо информацията да се "извади" от аудио диска и да се запише във WAV-формат. Едно на ръка, този процес отнема около 700MB свободна място плюс около 20 минути (в зависимост от това, какво е CD-ROM устройството ви). След тази процедура идва ред на конвертирането на WAV-файлове в MP3, което зависи от мощността на процесора ви. Ако искате всичко да стане професионално, трябва да си намерите един от многото аудио-пътечките от CD-то и го записват като WAV-ове не през звуковата ви карта, а дигитално - направо от устройството. Други по-лесни начини за снабдяването с музика под формата на MP3-та са от приятелите и Интернет. За познатите ви

няма какво да споменавам повече. Мисля, че е далеч по-интересна тема намирането на файловете от подобен ранг в Световната Мрежа. Като за начало ще ви трябва бърза връзка към Интернет, трябва обаче без нея сте за никъде, както и качествен и бърз модем. Когато успеете да изпълните тези условия, идва ред на въпроса: "Откъде, по дяволите, да намеря MP3-та?". За да ви спестя много нерви, часове, лутане и подобни неприятности, ще ви дам няколко адреса, от които да започнете издирванията си. Ето и следните сайтове:

<http://mp3.box.sk>,  
<http://www.audiofind.com>,  
<http://www.mp3dda.com>,  
<http://lycos.mp3.com>,  
<http://toth.com>.  
 Предполагам, че да ви бъдат достатъчно полезни, за да намерите почти всичко. По принцип свършете, на които добрите хора са разположили MP3-тата, биват два вида - http и ftp. Тъй като ще ми трябва доста място, за да обясня какво точно представляват разликите между тях, ще ви запозная съсем накратко с техните предимства и недоста



тъщи. Фтр сървърите са по-бързи и обикновено разполагат с тонове музика, но имат следните недостатъци - могат да ви искат парала, за да влезете в тях, да качите нещо, за да можете да сваляте песни (така наречените ratio сървъри), а ако всички тези ограничения ги няма, напълно възможно е да дава заеци - прекалено много маймуни да са на този клон. Нтр сървърите са доста по-малки и връзката с тях може да бъде убийствено бавна, но няма ограничения на потребителите, които могат да теглят от тях. След като намерите това, което ви трябва, е добре да сте инсталирали програма като GetRight (има нейна версия на диска) и да сте готови за постоянни прекъсвания на връзката от БТК, скандали и заплахи за вашата физическа цялост от дуплекса, оплаквания на останалите, че не могат да ползват телефона и т.н. Силно препоръчително е да оставате на нощни бдения пред компютъра - тогава линиите не са толкова натоварени, а и трансферът е по-бърз. След като сте се заринали с любимата си



Наскоро си изтеглих тези песни от Интернет и случаят приключи. Разбира се, че поради тази причина форматът MP3 е обявен за напад от звукозаписните компании. При едно бъдещо разрастване на Интернет, музиката ще се продава единствено по Световната Мрежа, а там явно няма да има място за посредници. Самите музиканти не се отнасят толкова отрицателно към новата медия. Групи като Beastie Boys са записали в MP3 формат някои свои концертни изпълнения и ги предлагат легално и безплатно на сайта си. С тази си стъпка те си навлякоха гневът на разпространителите. Сред българските групи, пионери в това отношение са Б.Т.Р., които са публикували на своя адрес ([www.bincso.com/btr](http://www.bincso.com/btr)) песента си "Спасение", както и английските варианти на "Елмаз и Стъкло" и "Дюл". Най-големият враг на MP3, който от няколко месеца води непримирима война със съставите по Световната Мрежа, които предлагат MP3, се нарича RIAA. Тя

Всичко това звучи прекалено хубаво, за да е истина (или поне, за да е легално). И в крайна сметка не е (легално). Притежаването на MP3, които не сте ги направили от законно закупени от вас дискове, е пиратство. Проблемът е, че в момента по-голямата част от потребителите на Интернет са пирати. Някои обясняват, че няма смисъл

да купуват цял албум заради една или две песни, а други просто смятат, че 15-20 долара за един диск са прекалено много. В трети страни като България, например, проблемът е още един. Лично аз съм търсил под дърво и камък (и с дърво и камък) няколко диска и напук на желанието ми да се простя с гореспомнатата сума в долари, никои не успя да ми предложи това, което исках.



да ви служи като уолкмен. Поради малките се размери Rio-mp3player може да се превърне в голям хит на пазара. Не на толкова мнение са RIAA, които заведоха дело срещу фирмата-производителя на тази крайно полезна вещь. Обвинението е поощряване на пиратството. От ответника заявиха, че на този принцип трябва да се забранят и записваща касетофони и видеорекодерите. Ново 20 дойде и от производителите на стандарта MP3. Те решиха, че са останали бедни незаконно и решиха, че е крайно време да направят нещо по въпроса. Взехте мерки от тях бяха колкото крути, толкова и смешни. Първо се иска по 15-20 долара на всеки ендокдер или декодер на формата, а за всяка песен, конвертирана в MP3 - 2 цента. Разни хора, разни нрави.

MP4 - светлина в края на тунела или влак, идващ насрещна ни  
Наскоро усилено започна да се говори и за MP4, новият стандарт за компресия на музика. Той ще бъде направен по начин, който позволява запазването на авторския права. Говори се, че самият формат ще има изпълним код в себе си и файлът ще може сам да се прослушава без помощта на плейър. Другата нова възможност при MP3 е динамичното кодиране. То ще позволи на една песен да бъде записана с няколко различни кbps. Когато има само един инструмент, този показател бъде 96kbps, а при пълна полифония - 256kbps.

GROOVE

музика, сигурно ще се запитате и на какво ще можете да си пускате тези файлове. Плейри най-различни, но най-популярният и най-добрият сега засега е Winamp. Него може да си го изтеглите от адреса <http://www.winamp.com> (или си го купирате от предишния ни диск). Спорове около MP3

# Объяснение Врека

Hi редактори на MG

Пише ви бивше хакерче, гадни куки. Скапаните куки не рестартуваха, защото съм бил скритал от една кредитна карта. Взеха ми компютъра и ми е забранено от следва да променявам компютър, са си казали, че това е една тапа лена, ама не. Много бих искал спазването ви да стане по-дебело, то е единствената ми отска. Ваш заклей фено.

Сосфия 28.01.99г  
Затворника или  
П... шельца

Така и не разбрахме, драги читателю – до кого си адресирал това прекрасно писмо. Като че ли е до Master Games, но дойде при нас. Животът няма да престане да ме удивлява...

Здравейте, Банда

Пише ви един от по-възрастните ви фенове. Вашето списание е единственото от целия български пазар, което изчитам изцяло, а аз си ги купувам всичките. Свързано е с работата ми – нямам клуб за компютърни игри и следя цялата преса по въпроса. Единствено при вас игрите са подбрани така, че да интересуват геймърския свят. Нека се запази стилът ви – по-подробно и за по-известните игри. Всяка игра, която си заслужава, трябва да е разглеждана на десетина страници и то в няколко броя, защото Предпочитам да прочета всичко за StarCraft, отколкото по малко за 10 никому неизвестни игри. Всяка игра, която си заслужава, трябва да е разглеждана на десетина страници и то в няколко броя, защото излизат нови patch-ове, а и вие научавате нови работи.

Хареса ми и закачливият тон на статиите – аз лично не съм виждал геймър с костюм и вратовръзка, който да се притеснява като четете статии от алкохолници, маниаци, кръвожадни типове и каквито и още да се представяте (при това всички знаят, че не сте такива – това е творчество. Така просто ви чувстваме част от нас...

... Малко критика – понякога от описания на Intro, предистория, фабула, единци, предмети и терени не мога да разбера за какво точно става на въпрос в играта (как се играе) и ако няма в началото описание на жанра (RTS, RPG, 3DS и др.) може мътликата да си остане. В днешния ден на хибриди между различните жанрове изобщо не е ясно дали ще се наложи да млатиш като луд с мишката (както в Diablo – добрината ми игра, така се казва и клубът ми), да скачаш на клавиатурата или да оставиш единичите ти сами да се справят, водени от собствения си AI – мисля, че това е доста важно, а понякога не става ясно с какво ще се зает геймъра по време на игра.

Относно статията във в. "Груп" – в моя клуб идват всякакви дещи – и наркомани, и пушачи, и пиещи алкохол (да таква деща има, за тези които не знаят), но докато са вътре е забранено да викат, да псуват, пият, пушат, а за употребата на дрога е забранено дори да влизат. Има такива, за които знаям, че се дружат и са постоянни клиенти на клуба, но никога не съм ги виждал да идват при мен дропирани, а се идват за по цяла нощ. Нека заменят другите пороци с компютърни игри от детската си възраст, доволни – и родителни, и общество, и ние. Аз съм запален по компютърните игри от детската си възраст, когато "Агтека" беше невероятна игра със страхотни ефекти и ужасно много скрини, и единственото нещо, в което са ми повлияли игрите, е че засилиха интереса ми към компютрите и станях компютърен специалист (завършил съм висше образование) – в момента си изкарвам хляб с инсталация на софтуер, мрежи, доставка на хардуер и др. Е, малко ме е срам от статията ми, но досега никога не ми се е смял. Единственото, което ме е ядло, че не направих клуба си 1993 г., когато го мислех, но ме хвана страх, а сега се чувствам като жабата в приказката за волв. Клубът ми е още млад, само на два месеца. Вътре: организиране на локални турнири – в кварталите и общ финал; изграждане на Game-лига и др...

Винаги ваш:

Керре

Доволни сме, че и по зрели хора оценяват усилията ни и харесват това, което правим. Използвам случая да ти благодаря, а в твое лице и на всички, които ни отправиха конструктивна критика. Ще си вземем бележка ... от следващия брой. Относно коментарът ти по повод статията в "Груп" напълно споделям позицията ти. Който играе зло не мисли... У-упс, носът ми взе да расте май. Мале-е-е, ако ти кажа как съм му се наточил на Whisper, как само го мразя, как му мисля зло. Само да свършим броя и ще го пречукам тоя гад. На Quake. Ако на Quake не стане ще пробвам на някой пасианс. Абе, майната му на Whisper, пиши го мъртъв, по-важното е на "Diablo"-то да му се отвара далаверата. Обединяването на клубове в мрежа е прекрасна идея. На първо време потърси "Baal" и "Mephisto" – сигурно ще се навият. Заради кръвната линия. Така, стига толкова. Надявам се да си приел нелюбивия ми хумор за такъв. Остани си със здраве. Желая ти много успехи. От все сърце.

# КОЛЕКЦИОНЕР

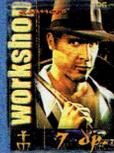


**= 17 000**  
(седемнадесет хиляди лева)



**4 3000**

бр.4 -> 1998 - годината на RPG-to, Sin, Micro Machines, Army men, UbiK, TZAR, Grim Fandango, Dreams to Reality, Dawn of war, Black & White, AOE: Rise of Roma, Shiny, Myth 2, Intel i740, Heart of Darkness, Закърнели неврони...



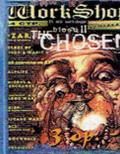
бр.7 -> Най-очакваните игри през 1999 част1, Age of Kings, Outcast, Aliens vs Predator, 3rd person games, ShadowMan, Drakan, Indy 3D, Prince 3D, King Quest8, Tomb Raider 3, Moto Racer 2, Fifa 99, Populous 3, Fallout 2, Settlers 3, Myth 2, Thief: The Dark Project, CPU's, Троянски коне, cheats, Какво става през 1998

**6500**



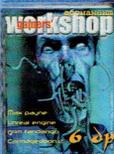
**5 3000**

бр.5 -> Shogo, Omikron, King's Quest 8, G-police, Recoil, Rage of mages, Escape: O.D.T., Total Annihilation: Kingdoms, Caesar 3, Civilization: Call to power, Quake vs Unreal, Брак и компютри, Celeron vs Celeron...



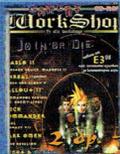
**3000**

бр.3 -> Heroes of Might & Magic 3, Majesty, The Wheel of Time, Knights & Merchants, TZAR, Thief: The Dark Project, C&C2: Ever Quest, Gabriel Knight 3, Revenant, Homeworld, Red Baron 2, Sanitarium, Half Life, Private Wars, Blood 2, Hostile waters, Brood war, Redline racer...



**6 3000**

бр.6 -> Unreal Engine (Duke Nukem Forever, Deus Ex, TNN: Pro Hunter, X-Com: Alliance, Werewolf, Giants, Max Payne, Carmageddon 2, Enemy Infestation, Braveheart, StarSiege tribes, Vigilance, The Need for Speed 3, Spell cross, Grim Fandango, WarZones 2100, Love Runner 2, Мониторинг, Revenge of the toys, Klingon Honour Guard...



**2500**

бр.2 -> Unreal, Commandos, E3, Diablo2, Fallout 2, Cyberstorm, Incoming, Monster Truck Madness 2, Might&Magic 6, Tone Rebellion, Mech Commander, WarCraft Adventures, Quest for Glory 5, Dark Omen, Final Fantasy 7, cheats...



**8 6000**

бр. 8 -> Quake3 Arena, Unreal Tournament, Team Fortress 2, Най-очакваните игри през 1999 част 2, Dungeon Keeper 2, Heroes of Might & Magic 3, nVIDIA Riva TNT, Brood War, Worms Armageddon, Return to Krondor, Future Cop: L.A.P.D., Quest for Glory, Magic & Mayhem, Rival Realms, Baldur's Gate

**(02) 980 68 29, 980 72 45**

SSSSSPEED



**NetBG**  
9744260 9744261

[www.netbg.com](http://www.netbg.com)

**А Б О Н А М Е Н Т**  
**кам N. 1213**    3 месеца - 18000лв

абонамента се извършва единствено в РЕП.  
за въпроси тел. (02) 9806829, 971 3081, 700490

**WORKSHOP** <sup>издател</sup> "баев" еоог  
*Samers'*

**редакционна колегия**

ангел вигов - chopper  
гяан димитров - freeman  
илиян илиев - whisper  
юлиян калгерон - groove  
красимир семерджиев - yeti

**разпространител**

"гженевра" еоог  
тел. (02) 9713081, 700490

<http://workshop.netbg.com>

адрес: София 1000, ул. "Гурко" 34, вх.2, ет.2  
тел. (02) 9806829, 9807245

e-mail: [workshop@mail.netbg.com](mailto:workshop@mail.netbg.com) [workshop@mail.techno-link.com](mailto:workshop@mail.techno-link.com)

# WWWWEAR

*design team*



изработка на Интернет страници

София 1000, ул. "Гурко" 34, вх.2, ет.2, тел. (02) 986 65 05

WORKSHOP GROUP