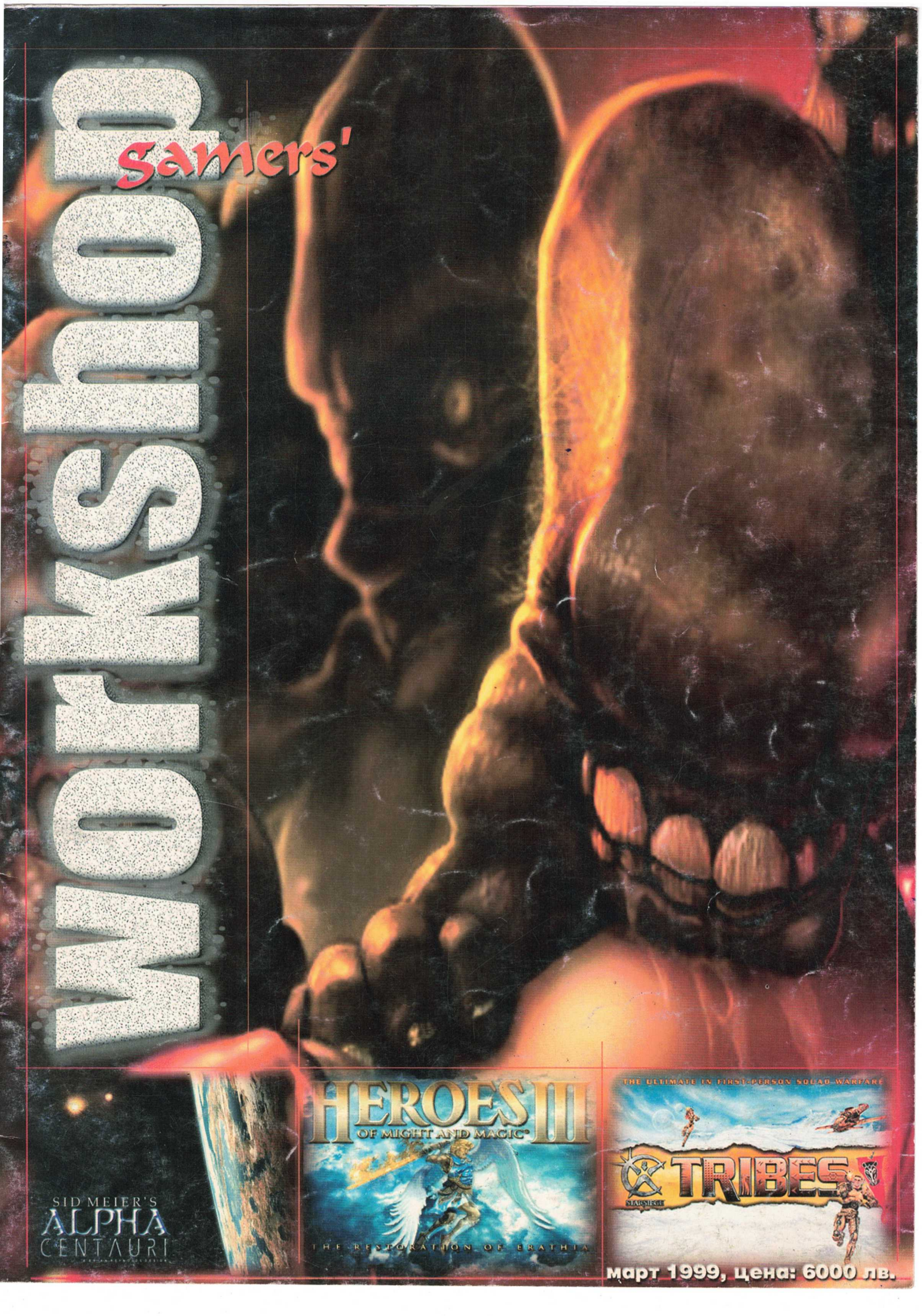

workshop
gamers'
SID MEIER'S
ALPHA
CENTAURI
HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC
THE RESTORATION OF ERATHIA
THE ULTIMATE IN FIRST-PERSON SQUAD-WARFARE
TRIBES
STARSIEGE
март 1999, цена: 6000 лв.

FBiS ПЪРВИ БЪЛГАРСКИ ИНТЕРНЕТ МАГАЗИН
Компютърна литература, Игри и Аксесоари

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

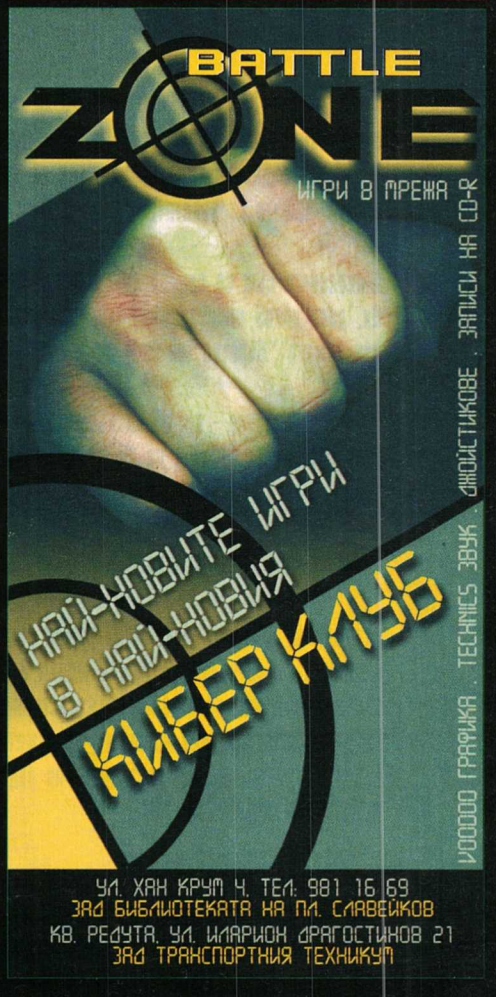


MP3-mama

стр. 61



http://workshop.netbg.com



BATTLE ZONE

ИГРИ В МРЕЖА

НАЙ-НОВИТЕ ИГРИ В НАЙ-НОВИЯ КИБЕР КЛУБ

ДЖОЙСТИКОВЕ ЗАПИСИ НА CD-R

ОООООО ГРАФИКА ТЕСНИЯТ ЗВУК

УЛ. ХАН КРУМ Ч. ТЕЛ: 981 16 69

ЗАД БИБЛИОТЕКАТА НА ПЛ. СЛАВЕЙКОВ

КВ. РЕДУТА, УЛ. ИЛАРИОН ДРАГОСТИНОВ 21

ЗАД ТРАНСПОРТНИЯ ТЕХНИКУМ

Седя и зяпам телевизора. На CNN някакъв сдухан щатски генерал се пени, опиянен 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 комшиите тази нощ ще е доста "напечено", тази нощ стотици деца ще останат сираци, тази нощ ще се обагри в кръвта на невинни, в тази нощ ще разцъфнат огнени цветя, тази нощ ще посее омразата, тази нощ ще облече майки, сестри и дъщери в черно, тази нощ ще влее своя мрак в душите на цял един народ... Защото "светът" реши да се намеси! Защото "светът" винаги се намесва където и когато няма кой да отвърне! Защо "светът" не се намеси в Чечня, защо не се намеси в Кюрдистан, защо никой не бомбандира Белфаст? 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 невинни, 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 куц.
Един пипна заушка, друг жълтеница, трети бере душа под напора на едрата шарка. Вируси от всички страни съединявайте се ... в редакцията на Workshop-а.
Абе, майтапя се.
Нямаше бе братя и сестри (и сестри, които би трябвало да сте братя), нямаше за к'во да пишем.
Много слаб месец. Чакахме 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 - статиите ми са отвратителни - писани без вдъхновение. Следващия път обаче... ще ви разбием. Това не е обещание!
Закана е!

Вече имаме сайт. До няколко дни ще го натъпчем 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 скапаната хартия 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 тая работа, защото от работа вече не ни бива за другата работа.

Мнооооого съм се сдухал да ви кажа. Всички мнооооого сме се сдухали.
Ох, дано някой ни напсува. Айде, че адски ме сърбят ръцете да разпердушиня някоя нагла, грешна душичка в следващата "Обратна (хи-хи;)) връзка". Кой го измисли т'ва смешно заглавие бе колеги? Аз ли? Е'гати майтапа.

Ей, да не забравя - ще обявя късметлията, 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, наистина много ни помогнаха.

И преди да завърша имам едно важно съобщение: Gamers' Workshop набира сътрудници. Всеки, който смята, че би могъл да се включи в нашия малък и скромен колектив като по този начин обезсмърти името си и го запише със златни букви на страниците на историята... Бля, бля, бля...
Сериозно, ако наистина мислите, че можете и искате да ударите едно рамо срещу скромно заплащане, но щедра благодарност можете да се обадите на редакционните телефони или да ни изпратите някакви материали по e-mail и по пощата.

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

Freeman

На 13 Март се проведе турнирът по **BROOD WAR** на "Gamers' Workshop" и "Game Station". За едни той бе едно голямо разочарование, за други страхотно изживяване, но и едните и другите бяха единодушни в едно: беше адски продължителен 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 приятели 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 прочете по нататък. А сега резултатите:

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

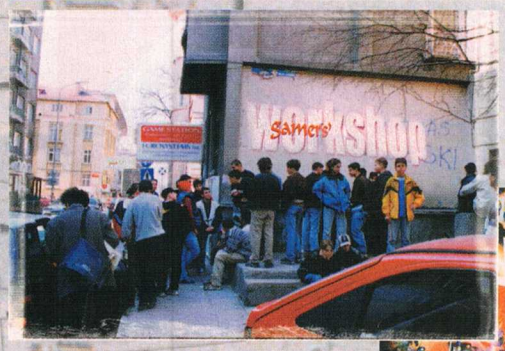
II. място: Кузман Кузов и Мартин Кадинов - 6 точки
III. място: Данчо Камбуров и Владимир Найденов - 5 точки
IV. място: Денис Зюлямов и Михаил Кочанов - 4 точки

3 точки
- Камен Кожухаров и Ивелин Якимов
- Деян Матов и Людмил Петров
- Георги Маринов и Константин Врачев
- Христо Кутровски и Дамян Дамянов

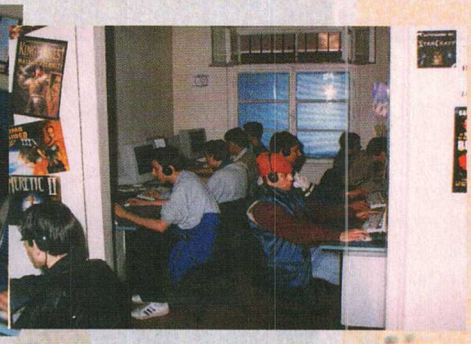
2 точки
- Красимир Костадинов и Венелин Димитров
- Николай Хаджиев и Ради Чолаков
- Ивайло Павлов и Диян Петров
- Майк Ян и Николай Трайков
- Петър Ангелов и Живко Желязков
- Антон Дишков и Петър Симеонов
- Александър Петров и Явор Грънчаров
- Христо Ботев и Петър Димитров

1 точки
- Тодор Караиванов и Николай Пенчев
- Влади Апралев и Никола Витанов
- Петър Гешков и Димитър Николов
- Иво Димитров и Владислав Атанасов
- Георги Филипов и Евгени Бакърджиев
- 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
- Павел Драганов и Димитър Драганов
- Васил Стоянов и Светлин Маринов
- Михаил Сотиров и Емил Вагенщаин
- Цветомир Цанев и Димитър Пенчев
- Камен Несторов и Тодор Тодоров

И така, началото е поставено. От тук 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 голямата 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!!!

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 ПРОДЪЛЖИ 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-напред 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 блъскането 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 отвън още 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, полу финалите 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 постараем всичко да протече при много по-добра организация, и че всеки участник ще може да разчита да изиграе всичките полагащи му се срещи.

GW

ВАЖНО!!!

ЧИТАТЕЛСКА КЛАСАЦИЯ



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 ъгласен 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 рати едно писмо по e-mail-а, отново на познатите ви адреси: ***workshop@mail.netbg.com, workshop@mail.techno-link.com, whisper@mail.techno-nk.com***.



НОВИНИ НОВИНИ НОВИНИ НОВИНИ

Blizzard обявиха плановете си E3, което ще се проведе през Май. 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 E3.
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-посещаемата онлайн система с над 2.3 млн. активни потребители за последните 90 дни.



GT Interactive пуснаха 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 създал Diablo.

След решение, което може да остави лавиците по магазините за компютърни игри из цяла Франция празни, собствениците на същите са махнали някои игри, които се считат за прекалено обагрени с насилие. Зад цялата каша стои френската организация Familles de France, според която подобни заглавия понижавали моралните ценности на подрастващите. По тяхно настояване, съдът 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 представяли 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 пуснаха първи снимки от Grand Theft Auto: London 1969 за PC. Играта проследява изкачването на един престъпник по криминалната стълбица, 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 нарастна на 18.

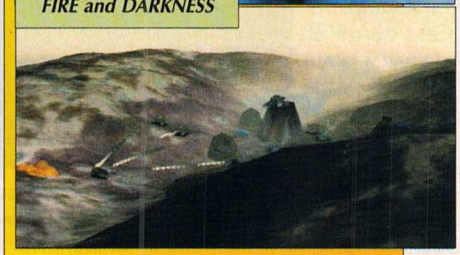


първи стъпки в level design-а

Обявени са спечелилите в конкурса за независими производители на годишната Конференция на Разработчиците на Игри (GDC). Победители са Singularity Software с техния 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, който печелят $1,000 награда за Програмиране и Аудио за тяхната космическа симулация Terminus. $1000 награда за Дизайн отнесе Andrew Leker за играта Resurrection, а Techland от Полша отмъкнаха $1000 художествена награда за играта Crime Cities. За фаворит на публиката бе обявена Fire and Darkness.

METAL FATIGUE

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





Който и да прави стратегически игри днешно време трябва доста да се понапъне, 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 gameplay и тонове новости. Още повече, че вече този жанр устремено навлиза в триизмерната област. В някои от следващите броеве ще се постараем да хвърлим светлина над тенденциите и развитието в този жанр.





Сега обаче ще хвърлим едно око на разработваната от Psygnosis игра, носеща умопомрачителното 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 враждуващи 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 Neuropa CorpoNation. Всяка една от корпорациите (или корпонации, както са ги кръстили създателите им) ще се характеризира със собствени технологии, силни 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 голиатите ви. И тук горе-долу приключват приликите между Metal Fatigue и познатите ни досега стратегии.

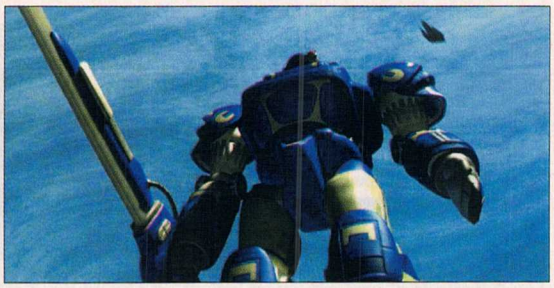
Цялото действие в тази игра се върти около огромните машини, наречени Combots. Те са основната ви военна единица. Всеки един от тях се състой от четири части: тяло, лява ръка, дясна ръка и крака. Много оригинално, ще си кажат някои и ще сбъркат. Защото тук вие не просто строите роботите, вие ги създавате 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 е 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 - изхвърляте вашата част и монтирате новата и вече ще можете да я използвате. А можете и да я отнесете в базата си и да я изследвате, така че да можете да я произвеждате. 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 гореспоменатото, са предвидени и пригодени за целта 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 изброените вече оръжия, играта ще ви предлага доста богат арсенал - ракетни установки, лазерни карабини, гатлинг-картечници и др. Телесните компоненти включват такива с реактивна раница, с електромагнитна защита, с подсилена 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 представлява кой знае каква трудност за гигантските машини, така, че ще трябва доста мислен и вярна 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 развиват 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 кампаниите, така че играчите да могат да привикнат с тях и да усвоят новата обстановка. Всяка една от тези равнини си има определени особености и влия по определен начин върх 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 обсег,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, щях да забравя! Хубаво е 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 прокопават 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 прокопаните от вашите сонди тунели). Значи след като сте издълбали 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 гостите.

Доста внимание се обръща на изкуственият интелект на играта. Момчетата от Zono 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 дъх 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, като 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 пичовете от Zono доста сериозно обмислят идеята.

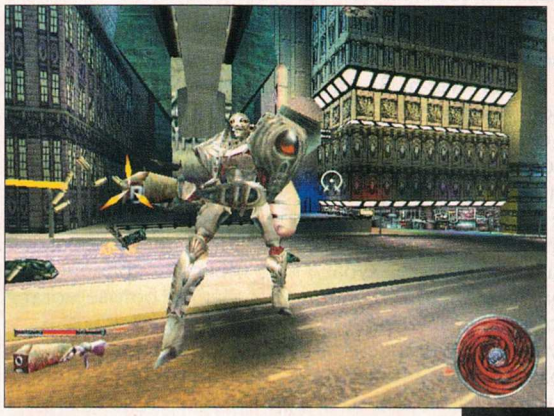
Естествено, Metal Fatigue ще има и multiplayer, като дори тук се предвиждат нововъведения. За тях все още няма информация, но предполагам, че доста изненади ще ни донесе лятото, когато се очаква да излезе тази игра.

GW

SLAVE ZERO

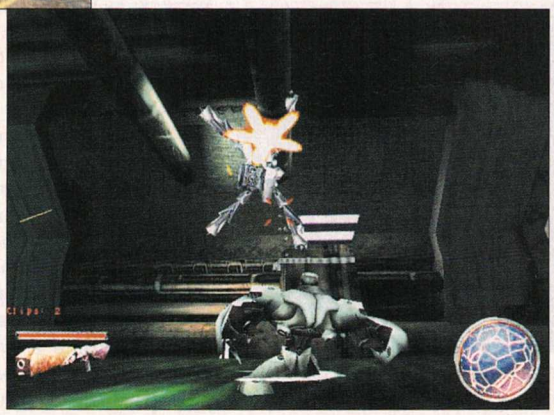
производител: Accolade разпространител: Accolade жанр: action излиза: лято 1999год. homepage: www.accolade.com

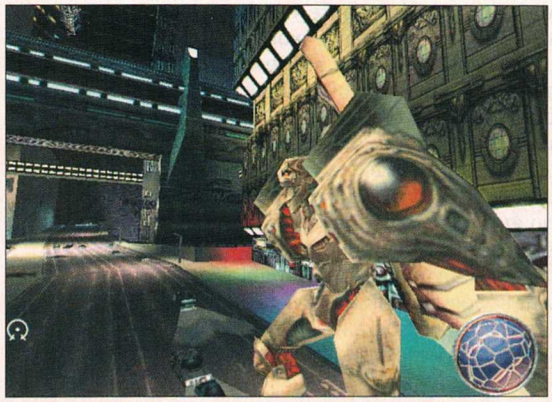
Едва ли трябва да ви убеждавам, че в същината на човешката натура е заложено желанието за насилие, господство, всемогъщество, разруха и др. Факт е, че производителите на компютърни игри от доста време се опитват да извлекат полза от тъмните дебри на нашата (човешката, а не на редакторите на GW) душица. 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, който имат реален шанс да грабнат вниманието на хиляди нереализирани маниаци и мизантропи.



Slave Zero е екшън-заглавие от каталога на Accolade, което ще види бял свят близките месеци. Вие сте в ролята на бунтовник, които успява да открадне прототипа Slave Zero - 25 метрова машина на убиване. Предишният собственик на робота е Азиатският Конгломерат, управляван от 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-оригиналния 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 срещате и по някои огромен бос като награда за успешното ви представяне до момента.



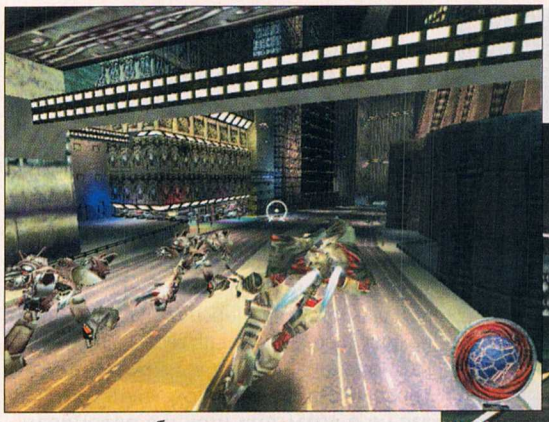


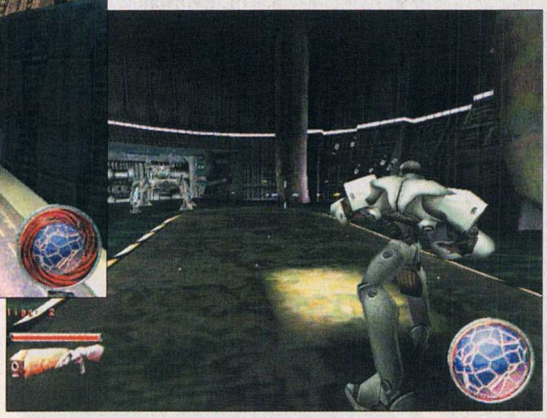


Чест прави на Accolade, че са си направили труда да разработят собствен engine с палавото име Ecstasy. По много показатели, той е крачка напред пред конкуренцията (мисля, че вече има и такава). А бих казал, че е и крачка встрани. Защото тук няма да сте свидетели на битки лице в лице в един празен свят. За разлика от други игри (веднага се сещам за Shogo, която макар и друг жанр, имаше сходна концепция) докато преследвате целта си, около вас ще бъка от живот - пълчища от пешеходци, автомобили и други елементи от ежедневието ще се мотат из краката на 400-тонното ви другарче. А стъпихте на някоя натоварена пътна артерия, а стана сакатльк. 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.

Доста усилия се хвърлят и за пресъздаването на движенията на вашия робот, както и на противниковите такива. Всичко изглежда доста плавно и на място - от крачката в страни за избягване на вражеския огън, до мъчителните 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 вълни 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 плавни, но това не означава, че сте като балерина. Доста тежест се усеща във всяка ваша стъпка, та





възможността да рушите всичко около вас ще създава у играча чувство на свобода.
Оръжията в играта са, както си ка че да не забравите къде се намирате. Нивата са доста праволинейни, но това не трябва особено да ви плаши, тъй като му е редът, големи и доста мощни. Вашият Slave ще може да носи различни пушкала в огромните си лапи, но също така ще може да монтирате ракетни установки на рамото си. Тук вече може да се говори за огнева мощ. Та дори само началното 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 робота.
Като прибавим и опцията за multiplayer, която се предвижда за крайната версия на играта, мисля, че има какво да се очаква от Slave Zero.

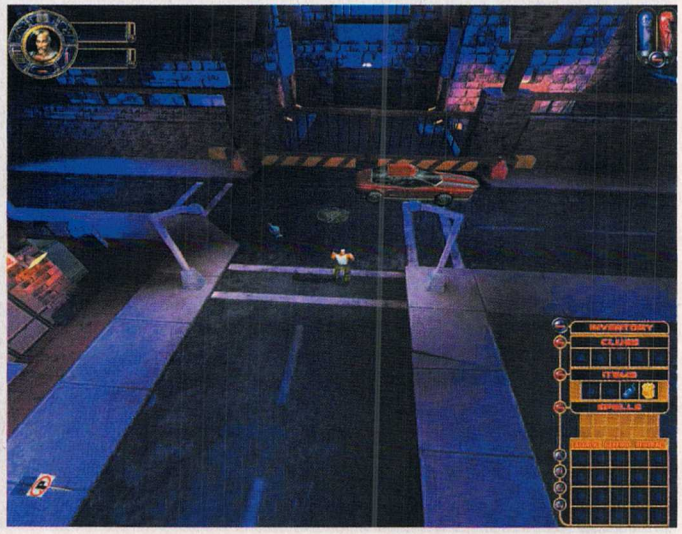
GW

SANITY

производител: Monolith разпространител: Monolith жанр: RPG излиза: декември 1999год. 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 умението да използват мозъка си в прекия смисъл на думата. Това се отдава повече или по-малко на различните индивиди. По-надарените (как звучи само), т.нар. Псионици, 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 последствия. Но по-голяма заплаха за обществото представляват онези, който концентрират новите си умения в мрачни и нефелни 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 подобната на епизод на X-Files история разбираме, че вие сте обучаван от детство от правителствени сили за борба с престъпните псионици.
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 играело 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

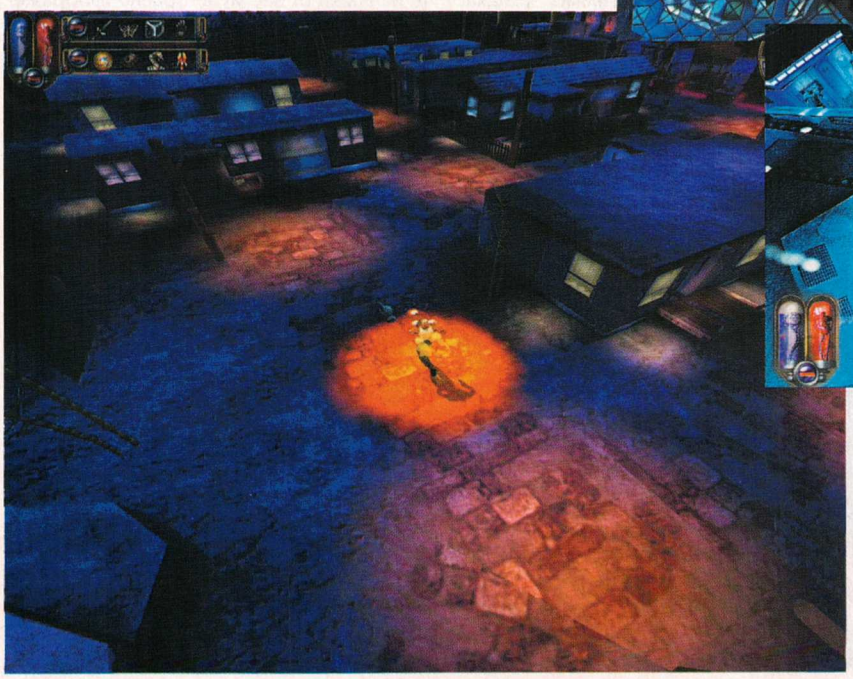


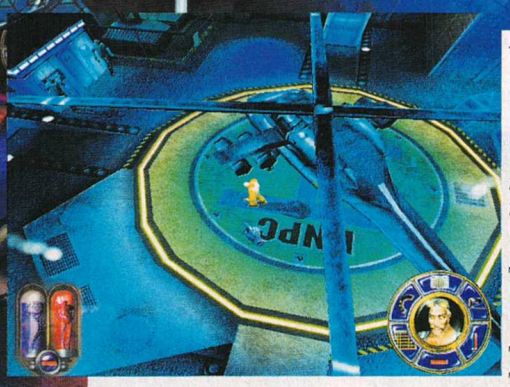




ческото му здраве, така и върху психическото му такова. Та жонглирането между разума и лудостта ще е едно от предизвикателствата в играта - злоупотребите ли с мощта си, доста мозъчна тъкан ще се разлети. Най-хубавото във всичко казано дотук е, че силите който трупате ще можете да си ги "записвате" и 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, които ще предлагат и сериозна игра в мрежа. Sanity ще предостави възможност на до 16 души да изпробват 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.







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 кълба 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 разделен 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 всичко изглежда много просто и за кратко време ще станете могъщ - моите съболезнования. Ако пренатоварите Cain, рискувате да го доведете до състояние на неконтролируема ярост, което ще оказва влияние както върху физи-

GW

EXPENDABLE

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 характерната 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 превръщани 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 инопланетяните изведнъж решили, че е време за експанзия. Земляните с ужас установили, че не само губят колониите си, но и тяхната родна планета е застрашена от ин-



вазия.

И тук идвате Вие. Вашата мисия е "да елиминирате всички чуждоземни форми на живот, които безмилостно убиваха, унищожаваха и изяждаха населението на колониите". За целта трябва да прочистите една по една всички завзети 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 някои производител ще кажа "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 Нюкясъл. Често съм си мислел, дали тия пичове не въртят 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, утроили са го и към него са добавили тонове специални ефекти, от които слюнката ви се разрежда, а очните ви ябълки заплашват да изхвръкнат от леглата си. На който не му е станало ясно досега, ще го кажа съвсем открито - тази статия ще бъде пълна с класически клишета.

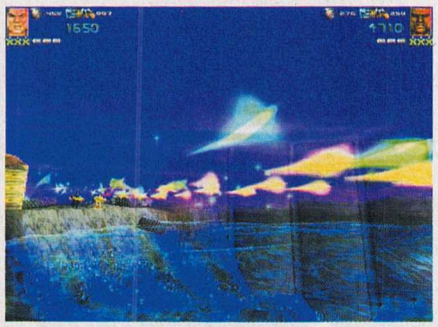
Значи графиката е прекрасна. Да ама това не дори наполовина не прави от дадена игра добър продукт. Нещо повече - ако хубавата графика беше критерия, то всяка игра, ползваща 3D ускорител, щеше да е хит. Ама не е.

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 неусетно ще преминавате от сцени на открито към мрачни тунели и подземия. 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, гипсфазери, 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 прецените ситуацията и да изберете най-правилния път за действие, много се лъжете. Не само че враговете са страшно много и непрекъснато приииждат, 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 тръпка, но пак е по-добре от нищо.

Като цяло това, с което ще изпъкне Expendable пред конкуренцията, е фантастичната графика с невероятни, ама направо нереални специални ефекти, както и възможността да наритате задниците на извънземните боклуци.

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 - гиганстки създания се надигат от дълбините 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 някой 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

Вече 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





Shadow Armor-a, да пъхнете 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 злото - Кулата на Дурлаг. Дали има някаква истина във витаещите 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, гадини, 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 залети от гиберинги, коболди, таслои и друга лигава и бездомна сволоч. Да, ама не. Обитателите на новите земи ще бъдат доста по-опасни от познатите ни вече създания, бродещи по земите около Baldur's Gate. Като цяло ще се изправите срещу 14 нови гадини, някои от които ще бъдат просто по-ужасната част от родата на вече познатата ни измет от Ghouls, паяци и доста досадните и противни разновидности Слуз (аз друг дума за Slime не открих, ако някои 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 докопат 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 новодомците в Sword Coast ще срещнем Polar Bear - едно от най-силните създания, бродещи по повърхността на земята. Хубаво ще бъде вашите рейнджъри и друиди да владеят 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 яко като се изправите срещу Demon Knight. Ghoul Lords и Greater Ghoul ще бъдат доста поголяма заплаха от техните по-хилави 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 някой от "низшите" представители на кастата ще е достатъчен да ви осигури място в легендите. А има и още няколко създания, 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











ви да се качат с поне едно ниво нагоре. Магьосниците, друидите, бардовете 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-а 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 целта сфера, която блокира действията й, но от друга страна й осигурява абсолютна защита. А Polymorph Self ще дава възможност на мага ви да се превръща 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-съществената част ще трябва да си я вземате 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 бардовете, чрез въвеждане на магически инструменти. Тази арфа ще позволява на барда 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 превръща от тояга в боздуган и обратно, като по този начин осигурява по-разнообразна и мощна атака на героя, който го ползва.

Two-Handed Sword +3 - за разлика от прокълнатото 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-голямо разнообразие и да увеличат удоволствието от add-on-а на Baldur's Gate. Вече ще можете да купувате или намирате ятагани, които свободно да ползвате. Backstabbing - смъртоносното 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-обстоен диалог. А новите територии ще добавят още около 20-30 часа игрално време към Bladur'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 й етапи, за да се запази предизвикателството.

GW

PLANESCAPE TORMENT

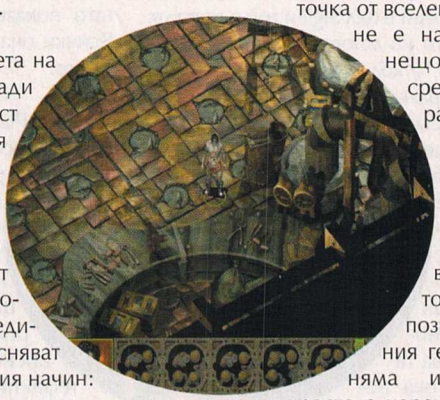
производител: Black Isle разпространител: Interplay жанр: RPG излиза: лято '99г. homepage: www.interplay.com

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 крещят 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 й Black Isle отново ще доведе до гореспоменатото състояние любителите на RPG-то, а и със сигурност ще привлече още непросветени 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 Външното Измерение (Защо ли всички си мислят за Външните Светове от Heretic II ?). Това е нещо като Зоната на Здрача във фентъзи средите. Създателите на играта обясняват Външното Измерение по следния начин: "В продължение на десетина години са измисляни най-различни фантастични същества, които да бродят по световете Dungeons & Dragons, и когато някой е искал да научи откъде точно са тези изчадия, стандартният отговор бил: Ами от Външното Измерение". Освен това Външното Измерение е дом на боговете, дяволите и подобни свръхестествени създания. Сами





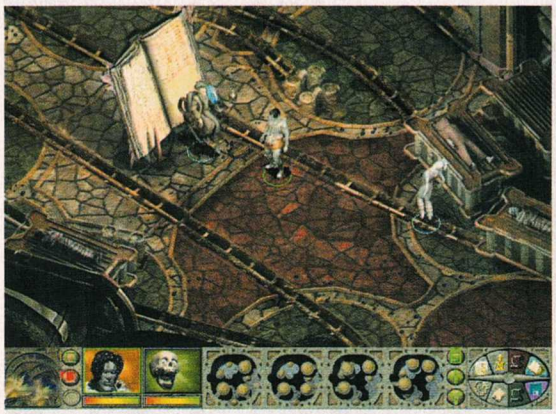
може да си представите цялата менажерия, която щъка из това пространство. В самото Външно Измерение има място, наречено Отвъдното, което е нещо като свободна зона в Косово (свръхестествените същества не се борят за нея). В самия му център се намира Sigil. Това вероятно е най-странният град в света и 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 портали 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, външност сякаш някой е водил няколко локални военни конфликта по цялото му тяло - толкова е надиплено от най-различни белези. Специални особеност: малко безсмъртен. Недостатък: страда от остра форма на амнезия. И така, сигурно в тефтерчетата имате няколко съвсем основателни въпроса. Що за ролева игра е тази, в която почвате 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 имал безброй много професии, усъвършенствал е всички умения на класовете герои, съществуващи в Dungeon & Dragons. Единственият проблем е, че когато умре, цялата му памет отива на кино и трябва да започне всичко отначало. Вътре в себе си той е стаил 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 обещават, че ще има други ненормални неща, които можете да си позволите в ролята на безсмъртен. Последният въпрос около вашата персона е, как точно умирате. Ами не е много лесно и определено не е задълго. 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 случи на няколко пъти по време на играта. Но и това не е най-странното нещо, което ще срещнете в Planescape.



Начало

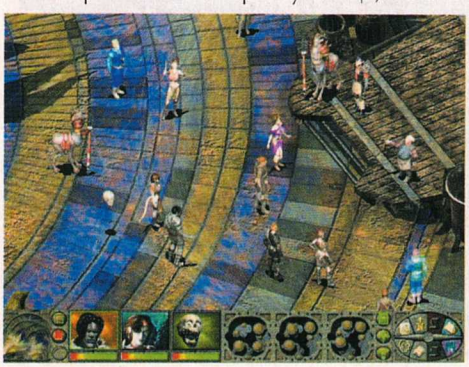
Започвате вашето необикновено приключение в моргата. Естествено, били сте мъртъв. Естествено, не знаете кой сте. Естествено, нищичко не си спомняте... (тук е времето да спомена разочарованието на екипа, когато излиза Sanitarium - игра, където дереджето на героя ви е абсолютно същото). Всъщност, голямата загадка в самата игра сте самия вие 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 придобиете 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 успеете да възстановите част от предишните си познания, ще установите, че те са много по-големи и мощни от най-силното оръжие. Един спомен ще може да вдигне опита ви с 5 нива! Освен това при определени ситуации в играта ще придобивате умения и магии, които са присъщи на много посилни 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. Юмруците 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, кюте-



ци и подобни забавления за простолюдието ще изобилстват. Помислете си само, че Безименният е живял около 10 000 години. За толкова много време е невъзможно да не сте привлекли мащабен антифен клуб. Създателите на играта са решили да не ви изоставят сами да се лутате из Sigil, където (както стана ясно) се намират доста хора, които ви имат зъб, око или цяло чене. Въпреки че вашите другари не са перфектната дружина, която бихте пожелали, това са единствените същества, които са под ръка. Първият ви сратник 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 прераждания (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 предотвратяването им. Със сигурност ще се опитате да го накарате да стои по-далеч от вас докато, водите някой важен разговор, но никой не ви дава гаранция, че това ненормално същество... ъъъ... 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 странни същества преследват свои собствени цели, които неведнъж ще ви довеждат 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 engine, акцентът пада върху графичното оформление. Planescape: Torment не прави изключение по този параграф. И така, освен красотите, които виждате в списанието (освен ако печатницата не скрои някакъв лош номер :( ), създателите обещават да видите мащабни анимирани графики на заден фон, много интересни специални ефекти, както и специфични физиономии за предметите, когато показват гняв, омраза, задоволство. Всички очакваме едно пиршество за окото.

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 уважаващо 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 нещо 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 разбулването на загадката около вашата собствена личност, а не около нечия чужда. Гответе 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 лятото на тази година и да потвърди или отрече думите, казани за нея.

GW

MACHINES

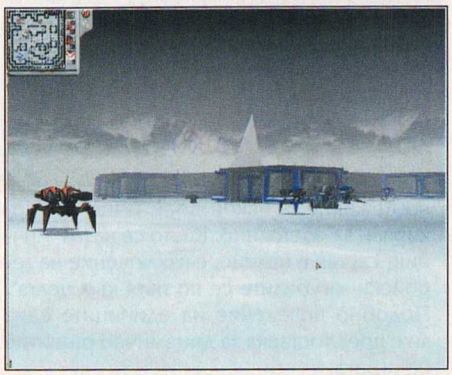
производител: Charybdis разпространител: Acclaim жанр: 3D-strategy излиза: Март'99 homepage: www.acclaim.com

Много философи, фантасти, скептици и прочие обществени паразити вещаят 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. Свръхнаселеността бързо поглъща 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 важното е, че за щастие експанзионистичните желания на човеците са си все същите. Много скоро тайната на свръхсветлинната 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 свръхсветлинно 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 повреждa. Автоматизираните й единици поемат нещата в свои ръце и се насочват към планета номер 2. Там обаче се е настанила 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 повика на природата, се хващат 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 рендерирания 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 механизираната си армия в изпълнение на задачата да завладее и колонизира други планети. Както и в други подобни RTS-и ще се събират ресурси, ще се разучават нови технологии, ще се строят бази и защитни съоръжения... Теренът ще ви предложи разнообразие от хълмове, каньони, тунели, дерета 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. Всъщност начина на управление и интерфейса донякъде напомнят Myth, но смея да твърдя, че ако нещата във финалната версия останат такива, каквито са в



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

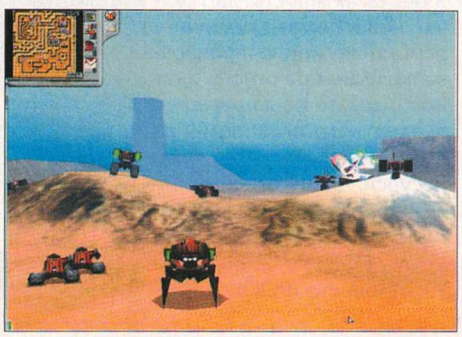
Самото управление от първо лице наподобява управлението на Mech-а - гигантския робот от Mech Warrior, но без да е чак толкова сложно - все пак Machines не е симулатор.

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 докопаме.

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



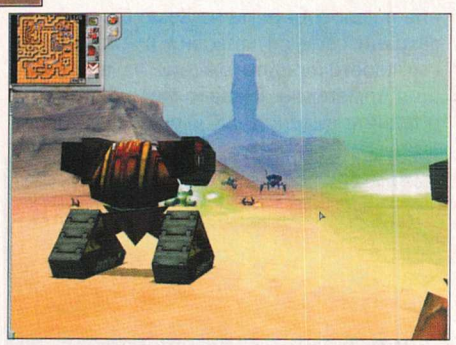
StarCraft - до 12) и да ги обозначавате с цифрите от едно до нула, но ако примерно в даден момент от играта искате да се прехвърлите при група едно, няма да е достатъчно едно двойно натискане на клавиша "едно". За да видите която и да е единица или група, трябва да знаете координатите й на картата, да отидете с курсора върху мястото й 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-





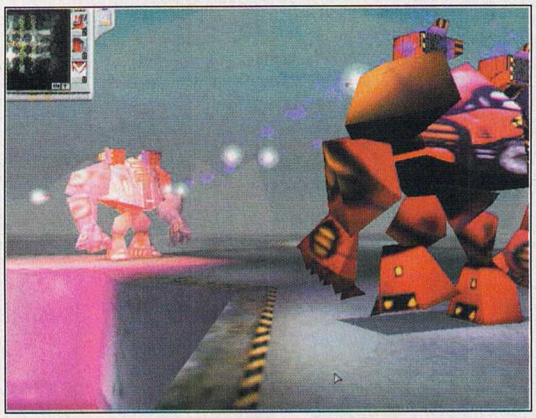
равлявате когото и да е било. При натискане на десния бутон, всички избрани единици престават да бъдат такива. Е, след като веднъж сте ги групирали, не е проблем, когато виждате вече обекта, отново да натиснете съответния клавиш и групата да мине под ваше командване, но тези недомислици са досадни и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

Друг също така сериозен проблем е мудността при изпълнение на командите и направо трагичния Pathfinding. Няма да давам крещящи примери за малоумието на тенекиените кратуни, повярвайте такива има предостатъчно, само ще ви кажа, че ще допуснете огромна грешка, ако заповядате 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



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

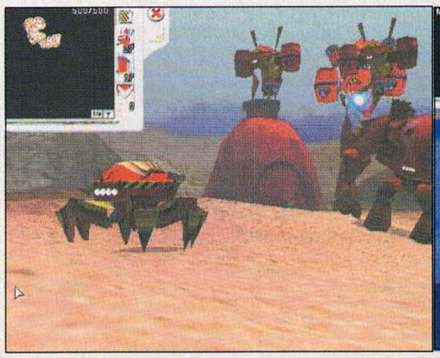
Последното, с което ще завърша хленченето си, са системните изисквания. Компютърът, с който може да се каже, че съжителствам, досега винаги е сдъвквал всички капризи на претенциозни софтуерни продуктчета като Photoshop, Unreal, Autocad, Blood II. Не съм и предполагал, че нещо подобно някога ще го задъха,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



(там фигурира Pentium 200), можете да пренебрегнете 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 наслада да се позабавлявате с тези





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. Спецефектите, сградите, детайлизираните 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 интерфейса и управлението и около 10 специално за мултиплеър. Ще има мисии в затворени пространства, на открито, действието 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 няколко нива на ъпгрейд. За защита на цивилните ще се строят военни заводи и бойни кули. От конвейера ще слизат Aggressor, Administrator, APC и Spy (шпионин), който ще бъде изключително полезен при мултиплейър. 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 готините 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 нападателните 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 после да използвате специалните си войски, за да нанесете съкрушителен удар. Reaper-ът пък е четирикрака машина с въртящ се торс, която има силни нападателни възможности, които обаче са компенсирани с някои структурни дефекти.

Играта ще поддържа мултиплейър 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 обобщя какво може да се очаква от Machines само в няколко реда, а за останалите, които са се прекарали и не са прегледали статията отзад напред остават искрените ми съболезнования:

Freeman

Machines - накратко:

- напълно триизмерно движение
- различни видове гледки, вкл. и от first person perspective
- възможности за шпиониране и саботаж
- 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 мисиите
- бонуси при стрелба от високо към ниско

HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC

СПРАВОЧНИК

CASTLE

MIGHT

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



Knight: Рицарите са смели войни, посветили се на доброто и правдата. Макар и да имат известни познания в областта на магията, тяхната основна сила е в бойните умения.

EDRIC *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.

ORRIN *Раса*: Човек *Пол*: Мъжки *Клас*: Knight
Вторични умения:Basic Leadership, Basic Archery
Уникални способности: Orrin получава 5% бонус за всяко свое ниво в умението Archery.

CAITLIN *Раса*: Човек *Пол*: Женски *Клас*: Cleric
Вторични умения: Basic Wisdom, Basic Intelligence
Уникални способности: Caitlin увеличава приходите на кралството с 350 жълтици на ден.

TYRIS *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.

ADELA *Раса*: Човек *Пол*: Женски *Клас*: Cleric
Вторични умения: Basic Wisdom, Basic Diplomacy
Уникални способности: Магията 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.

SORSHA *Раса*: Човек *Пол*: Женски *Клас*: Knight
Вторични умения: Basic Leadership, Basic Offense
Уникални способности: Sorsha увеличава показателите Атака и Защита на всички Swordsmen и Crusaders, които командва, с 1 за всяко свое ниво над 4-то.

INGHAM *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.

RION *Раса*: Човек *Пол*: Мъжки *Клас*: Cleric
Вторични умения: Basic Wisdom, Basic First Aid
Уникални способности: Rion получава 5% бонус за всяко свое ниво в умението First Aid.

MAGIC

Cleric: Лечителите са монаси-бойци. Те се стремят към всяка форма на познание - както материално, така и духовно.

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



LORD HAART *Раса*: Човек *Пол*: Мъжки *Клас*: Knight
Вторични умения: Basic Leadership, Basic Estates
Уникални способности: Lord Haart получава 5% бонус за всяко свое ниво в умението Estates.

SIR CHRISTIAN *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 4то.

SYLVIA *Раса*: Човек *Пол*: Женски *Клас*: Knight
Вторични умения: Basic Leadership, Basic Navigation
Уникални способности: Sylvia получава 5% бонус за всяко свое ниво в умението Navigation.

VALESKA *Раса*: Човек *Пол*: Женски *Клас*: Knight
Вторични умения: Basic Leadership, Basic Archery
Уникални способности: Valeska увеличава показателите Атака и Защита на всички Archers и Marksmen, които командва, с 1 за всяко свое ниво над 2-ро.

ADELAIDE *Раса*: Човек *Пол*: Женски *Клас*: Cleric
Вторични умения: Advanced Wisdom
Уникални способности: Магията 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.

CUTHBERT *Раса*: Човек *Пол*: Мъжки *Клас*: Cleric
Вторични умения: Basic Wisdom, Basic Estates
Уникални способности: Магията 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.

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

SANYA *Раса*: Човек *Пол*: Женски *Клас*: Cleric
Вторични умения: Basic Wisdom, Basic Eagle Eye
Уникални способности: Sanya получава 5% бонус за всяко свое ниво в умението Eagle Eye.

DUNGEON

MIGHT

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



Overlord: Надзирателите строят подземни леговища, където складират завзетите богатства. Управляващи чрез терор, те са войни, които ценят магията.Често носят специални гротескни брони, с цел да всяват ужас у противника.

MAGIC

Warlock: Чародеите са се отдали на магията, за да постигна тъмните си егоистични 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.

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





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 Minotaur Kings, 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 умението Logistics.



SHAKTI *Раса*: Троглодит *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*: Троглодит *Пол*: Мъжки *Клас*: Warlock
Вторични умения: Basic Wisdom, Basic Mysticism
Уникални способности: Jaegar получава 5% бонус за всяко свое ниво в умението 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 умението Sorcery.



ARLACH *Раса*: Троглодит *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 4то.



DAMACON *Раса*: Троглодит *Пол*: Мъжки *Клас*: Overlord
Вторични умения: Advanced Offense
Уникални способности: Damacon увеличава приходите на кралството 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 Harpies и Harpy 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 Manticores 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*: Троглодит *Пол*: Мъжки *Клас*: Warlock
Вторични умения: Basic Wisdom, Basic Eagle Eye
Уникални способности: Geon получава 5% бонус за всяко свое ниво в умението 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 Wisdom, Basic Intelligence
Уникални способности: Sephinroth 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. Тяхната злоба е толкова силна, че често се изяждат един друг.

MAGIC

Witch: Вещиците базират магическите си умения на редки корени и съставки, които намират из блатистите местности. Имат доста ограничени военни умения.

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





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.



BROGHILD *Раса*: Човек-гущер *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 командва, с 1 за всяко свое ниво над 4то.



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



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



MIRLANDA *Раса*: Човек *Пол*: Женски *Клас*: Witch
Вторични умения: Advanced Wisdom
Уникални способности: Магията 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.



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 умението Sorcery.



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 умението First Aid.



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



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



MERIST *Раса*: Гнол *Пол*: Женски *Клас*: Witch
Вторични умения: Basic Wisdom, Basic Learning
Уникални способности: Магията Stone Skin. Колкото по-голяма е разликата между нивото на Merist 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 умението Mysticism.



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 умението Eagle Eye.



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 умението Navigation.

INFERNO

MIGHT

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



Demoniac: Демониаците са бивши Еретици, 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

Heretic: Еретиците се стремят да овладеят демоничните сили. Макар и добре подготвени като войни, тяхната специализация е в магическите сили, необходими да ги защитават от адските им съюзници.

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





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



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 командва, с 1 за всяко свое ниво над 1-во.



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



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



ASH *Раса*: Демон *Пол*: Женски *Клас*: Heretic
Вторични умения: Basic Wisdom, Basic Eagle Eye
Уникални способности: Магията Bloodlust. Колкото по-голяма е разликата между нивото на Ash и това на единицата, към която е насочена магията, толкова по-силен е ефектът на заклинанието.



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



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 командва, с 1 за всяко свое ниво над 3-то.



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 командва, с 1 за всяко свое ниво над 4-то.



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



RASHKA *Раса*: Ефрит Пол: Мъжки *Клас*: Demoniac
Вторични умения: Basic Scholar, Basic Wisdom
Уникални способности: Rashka увеличава показателите Атака и Защита на всички Efreet и Efreet Sultans, които командва, с 1 за всяко свое ниво над 6-то.



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



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



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.



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.



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

NECROPOLIS

MIGHT

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



Death Knight: Мъртвите Рицари са загинали 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

Necromancer: Некромансерите са магьосници, обладани от измамната сила на Черната магия. Цената, която плащат за уменията си, е бавното изцеждане на жизнените им сили, което ги превръща в ходещи мъртъвци.

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





CHARNA *Раса*: Човек *Пол*: Женски *Клас*: Death Knight
Вторични умения: Basic Necromancy, Basic Tactics
Уникални способности: Charna 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 кралството 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 умението 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 Vampires 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: Магията 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 кралството 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 умението 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 умението 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 умението 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 войни, родени и израсли в гористите райони на Erathia. Те са посветили живота си на защитата на природата. Изключителни следотърсачи и преследвачи.

MAGIC

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

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





CLANCY *Раса*: Джудже *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.



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.



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



KYRRE *Раса*: Елф *Пол*: Женски *Клас*: Ranger
Вторични умения: Basic Archery, Basic Logistics
Уникални способности: Kyrre получава 5% бонус за всяко свое ниво в умението Logistics.



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



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.



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



UFRETIN *Раса*: Джудже *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.



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.



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



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



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



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



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



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



ULAND *Раса*: Джудже *Пол*: Мъжки *Клас*: Druid
Вторични умения: Advanced Wisdom, Basic Ballistics
Уникални способности: Магията Cure. Колкото по-голяма е разликата между нивото на Uland и това на единицата, 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 войни, 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.



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



KRELLION *Раса*: Orge *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 4то.



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.

MAGIC

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

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





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*: Orge *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 умението Logistics.



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



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



VEY *Раса*: Огре *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.



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 умението Sorcery.



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 умението Eagle Eye.



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



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: Алхемиците 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. Тяхната броня е съставена от редки метали, получени чрез алхимични манипулации.

MAGIC

Wizard: Магьосниците са отдадени изцяло на овладяването на магически умения. Макар и да нямат бойни умения, те могат да обърнат всяка битка благодарение на управляваните от тях мистични сили. Те не носят брони, като разчитат 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.



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.



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.



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



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.



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.



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.



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



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



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.



CYRA *Раса*: Човек *Пол*: Женски *Клас*: Wizard
Вторични умения: Basic Wisdom, Basic Diplomacy
Уникални способности: Магията Haste. 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.



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 Daremyth и това на единицата, към която е насочена магията, толкова по-силен е ефектът на заклинанието.



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



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 умението Eagle Eye.



SOLMYR *Раса*: Джин *Пол*: Мъжки *Клас*: Wizard
Вторични умения: Basic Wisdom, Basic Sorcery
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.



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.

Списък на уменията


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


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


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


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


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


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


Basic Ballistics - Катапулта стреля веднъж и има 60% шанс да уцели целта. 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 целта е 75%. Докато не бъдат унищожени всички стени, шансът да бъдат уцелени стрелците или падащия мост е по-малък от 75%.


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


Advanced Air Magic


Expert Air Magic


Basic Artillery - Дава на героя контрол върху Ballista-та, увеличава изстрелите й 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 й 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 й на два на ход и нанася двойно поражение.


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


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


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


Basic Earth Magic - Увеличава ефективността на магиите от Земната школа. (виж Земни магии).


Advanced Earth Magic


Expert Earth Magic


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


Advanced Fire Magec


Expert Fire Magec


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 Learning - Увеличава придобития опит с 5%.

Advanced Learning - Увеличава придобития опит с 10%.

Expert Learning - Увеличава придобития опит с 15%.

Basic Luck- Увеличава късмета на всички едиици с +1.

Advanced Luck - Увеличава късмета на всички едиици с +2.

Expert Luck - Увеличава късмета на всички едиици 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 Misticism - 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 степента на умението. 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 Maight & 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.
I-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 единица намалява с 50%.
I-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.
I-во ниво

VIEW EARTH - Разкрива картата.
Вид магия - приключенска *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.
I-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-ро ниво



QUICKSAND - Разполага на произволни места подвижни пясъци, видими само за този, който е направил магията и за създанията, които са местни за съответния терен. Която единица попадне в подвижен пясък 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 пясъци се разполагат на четири произволни шестоъгълника от бойното поле.
Средна - Същото като Начална степен, само че ямите са шест.
Майсторска - Същото като Начална степен, само че ямите са осем.

II-ро 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 омагьосаната единица.
Средна - Само магии от 5-то ниво действат върху омагьосаната единица.
Майсторска - Омагьосаната единица е имунна 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 шестоъгълника.Преминаването през него е невъзможно.
Средна - Същото като Начална степен, само че силовото поле е широко три шестоъгълника.
Майсторска - Същото като Средна степен.

III-то ниво



RESURRECTION - Съживява единици от дадена група, чрез възстановяване на определен брой жизнени 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 - приключенска *Магически точки* - 16
Действие - незабавно
Начална - Героят, правещ 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



SUMMON EARTH ELEMENTAL - Призовава Земни Еле мен тали. При всяка една битка не можете да призовавате повече от един вид Елементали.
Вид магия - бойна *Магически точки* - 25 *Действие* - за времето на битката

Начална - Призовава (Магическа сила x 2) броя Земни Елементали да се бият на страната на използващия магията.
Средна - Призовава (Магическа сила x 3) броя Земни Елементали да се бият на страната на използващия магията.
Майсторска - Призовава (Магическа сила x 4) броя Земни Елементали да се бият на страната на използващия магията.

V-то ниво



PROTECTION FROM EARTH - Увеличава устойчивостта на ваши единици на Земна магия.
Вид магия - бойна
Магически точки - 5
Действие - 1 ход/магическа сила
Начална - Земните магии нанасят с 30% по-малко поражение на единица.
Средна - Земните магии нанасят с 50% по-малко поражение на единица.
Майсторска - Земните магии нанасят с 50% по-малко поражение на всички ваши единици.

II-ро ниво



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

III-то ниво

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.



EARTHQUAKE - Поразява крепостни стени.
Вид магия - бойна (обсадна) *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 - Единиците в даден шестоъгълник, както и тези разположени в съседство понасят поражения в размер на ((Магическа сила x 25) + 25).
Средна - Единиците в даден шестоъгълник, както и тези разположени в съседство понасят поражения в размер на ((Магическа сила x 25) + 50).
Майсторска - Единиците в даден шестоъгълник, 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

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

Начална - 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
Начална - 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 - Същото като при Начална 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

Начална - Увеличава Късмета на дадена приятелска единица с 1.
Средна - Увеличава Късмета на дадена приятелска единица с 2.
Майсторска - Увеличава късмета 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

Начална - Атаката от разстояние на дадена стреляща единица се усилва с 3.
Средна - Атаката от разстояние на дадена стреляща единица се усилва с 6.
Майсторска - Атаката от разстояние на всички приятелски стрелящи единица се усилва с 6.

II-ро ниво



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

Начална - Дава ви контрол над група създания с жизнени точки под ((Магическа сила x 25) + 10) . Вашите единици могат да атакуват хипнотизирания противник, без той да може да отвръща на атаките им.
Средна - Същото като при Начална степен, само че жизнените точки на вражеската група трябва да са под ((Магическа сила x 25) + 20).
Майсторска - Същото като при Начална 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 заобикалящия ви свят.
Вид магия - приключенска *Магически точки* - 2
Действие - незабавно
Начална - 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

Начална - 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
Начална - 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 намаля пораженията от атаки от разстояние.
Вид магия - бойна *Магически точки* - 12
Действие - 1 ход/магическа сила
Начална - 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 - Защитава приятелски единици, като намалява пораженията от Въздушни магии.
Вид магия - бойна *Магически точки* - 5
Действие - 1 ход/магическа сила
Начална - 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 й нанася половината поражение, след това удря следващата най-близка единица, като й 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
Начална - Светкавица удря противникова единица, нанасяйки й 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 Начална 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 нанся ((Магическа сила x 40) +100) поражение.

IV-то ниво



COUNTERSTRIKE
Дава възможност на омагьосаната единица да отвръща на повече от една атака на ход.
Вид магия - бойна *Магически точки* - 24
Действие - 1 ход/магическа сила
Начална - Дадена приятелска единица може да отвърне на още една атака на ход.
Средна - Дадена приятелска единица може да отвърне на още две атаки на ход.
Майсторска - Всички приятелски единици могат да отвръщаъ 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 - приключенска *Магически точки* - 20
Действие - 1 ден
Начална - Героят, правещ магията, може да прелети над препятствия по терена и да се приземи на незаето място. Преминатото 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 героя покрива 100% от точките си на движение.
V-то ниво



SUMMON AIR ELEMENTAL - Призовава Въздушни Елементали. При всяка една битка не можете да призовавате повече от един вид Елементали.

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

Начална - Призовава (Магическа сила х 2) броя Въздушни Елементали да се бият на страната на използващия магията.
Средна - Призовава (Магическа сила х 3) броя Въздушни Елементали да се бият на страната на използващия магията.
Майсторска - Призовава (Магическа сила х 4) броя Въздушни Елементали да се бият на страната на използващия магията.
V-то ниво



DIMENSION DOOR - Дава възможност да телепортира те героя си на различни места по каратата.
Вид магия - приключенска *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 магиите на противника се отразяват и се насочват към произволна вражеска единица.
Вид магия - бойна *Магически точки* - 25
Действие - 1 ход/маг. сила
V-то ниво
Начална - Противникова магия, насочена към омагьосаната единица, има 20% шанс да се отклони към случайна вражеска единица.
Средна - Противникова магия, насочена към омагьосаната единица, има 30% шанс да се отклони към случайна вражеска единица.
Майсторска - Противникова магия, насочена към омагьосаната единица, има 40% шанс да се отклони към случайна вражеска единица.

FIRE MAGIC - ОГНЕНА 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 - Защитава 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 поражения.
Вид магия - бойна *Магически точки* - 8 *Действие* - 2 хода
Начална - Широка два шестоъгълника огнена стена се материализира на бойното поле. Единиците преминаващи през нея, понасят поражение в размер на ((Магическа сила х 10) + 10).
Средна - Същото като при Начална степен, само че огнената стена е широка три шестоъгълника и поражението е ((Магическа сила х 10) +20).
Майсторска - Същото като при Средна степен, само че поражението е ((Магическа сила х 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 създание, стъпило върху мина, понася поражение.
Вид магия - бойна *Маг. точки* - 18 *Действие* - докато бъдат докоснати
Начална - Мини се материализират на четири различни шестоъгълника по бойното поле. Стъпилите върху тях единици понясят поражение в размер на ((Магическа сила х 10) + 25).
Средна - Същото като при Начална степен, само че броят на мините е шест, а поражението е ((Магическа сила х 10) + 50).
Майсторска - Същото като при Начална степен, само че броят на мините е осем, а поражението е ((Магическа сила х 10) + 100).
III-то ниво



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 нападна с минималната стойност на атаката си.
Средна - Дадена вражеска единица нападна 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 отвръща на нападение с 50% от атаката си.
Средна - Ослепената единица отвръща на нападение с 25% от атаката си.
Майсторска - Ослепената единица не отвръща на нападение.
II-ро ниво



FIREBALL - Огнено кълбо поразява дадена противникова единица, като нанася огнено поражение на нея и на съседните й единици.
Вид магия - бойна *Магически точки* - 15
Действие - незабавно
Начална - Жертвата и съседните й единици понасят поражение в размер на ((Магическа сила х 10) + 15).
Средна - Същото като при Начална степен, само че поражението е ((Магическа сила х 10) + 30).
Майсторска - Същото като при Начална степен, само че поражението става ((Магическа сила х 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



ARMAGEDDON - Огнен дъжд се изсипва над бойното поле, като поразява абсолютно всички единици.
Вид магия - бойна
Магически точки - 24
Действие - незабавно
Начална - 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 омагьосаното създание, понася част от поражението, което той е нанесъл.
Вид магия - бойна *Магически точки* - 16 *Действие* - 1 ход/магическа сила
Начална - Атакуващата вражеска единица понася 20% от поражението, което е нанесла на омагьосаната такава.
Средна - Същото като при Начална степен, само че врагът понася 25% от поражението.
Майсторска - Същото като при Начална степен, само врагът понася че 30% от поражението.

IV-то ниво



INFERNO - Огромен огнен взрив поразява противниковите единици.
Вид магия - бойна *Магически точки* - 16
Действие - незабавно
Начална - Поразява противникова 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 Начална степен, само че поражението е ((Магическа сила x 10) + 40).
Майсторска - Същото като при Начална степен, само че поражението е ((Магическа сила x 10) + 80).

IV-то ниво



SACRIFICE - Дадена приятесла група създания се принася в жертва с цел да се съживи друга приятелска група. Броя на съживените зависи от Магическата сила на магьосника и жизнените точки на принесените в жертва.
Вид магия - бойна *Магически точки* - 25 *Действие* - постоянно
Начална - Група от живи единици (не Undead) се принася в жертва. В следствие на това друга група от загинали единици бива съживявана, като броя на съживените се определя от ((Магическа сила + Жизнените точки на жертваните единици + 3) x Броя на жертваните единици).
Средна - Същото като при Начална 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 Начална 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 омагьосаната единица да нападне най-близкото до нея създание, без значение дали е приятелско или на противника.
Вид магия - бойна *Магически точки* - 20
Действие - 1 ход
Начална - 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.

IV-то ниво



FRENZY - Увеличава мощта на атаката за сметка на защитата.
Вид магия - бойна *Магически точки* - 16
Действие - до следващия ход на омагьосаната единица
Начална - Силата на атаката на дадена единица се увеличава със 100% от защитния показател, а защитата става 0.
Средна - Същото като при Начална степен, само че атаката се увеличава със 150% от защитния показател.
Майсторска - Същото като при Начална степен, само че атаката се увеличава със 200% от защитния показател.

IV-то ниво



SLAYER - Увеличава мощта на атаката при битка срещу най-силните единици в играта.
Вид магия - бойна *Магически точки* - 16
Действие - 1 ход/магическа сила
Начална - Атаката на дадена приятелска единица се увеличава с осем при нападение над Behemoths, всички видове Dragons и Hydras.
Средна - Същото като при Начална 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
Начална - Призовава (Магическа сила x 2) броя Огнени Елементали да се бият на страната на използващия магията.
Средна - Призовава (Магическа сила x 3) броя Огнени Елементали да се бият на страната на използващия магията.
Майсторска - Призовава (Магическа сила x 4) броя Огнени Елементали да се бият на страната на използващия магията..

V-то ниво

WATER MAGIC - ВОДНА МАГИЯ



BLESS - Дава сила на приятелските единици да нанасят максимално поражение.
Вид магия - бойна *Магически точки* - 5
Действие - 1 ход/магическа сила
Начална - 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



DISPEL - Разваля магии от ниско ниво.
Вид магия - бойна
Магически точки - 5
Действие - незабвано
Начална - Разваля магии, направени върху приятелска единица.
Средна - Разваля магии, направени върху приятелска или вражеска единица.
Майсторска - Разваля магиите (каквито и да са те), направени върху всички единици върху бойното поле.

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
Начална - Премахва всички отрицателни магии, направени върху дадена приятелска единица и възстановява ((Маг. сила x 5) + 10) жизнени точки.
Средна - Премахва всички отрицателни магии, направени върху дадена приятелска единица и възстановява ((Маг. сила x 5) + 20) жизнени точки.
Майсторска - Премахва всички отрицателни магии, направени върху всички приятелски единици и възстановява ((Маг. сила x 5) + 30) жизнени точки.

I-во ниво



PROTECTION FROM WATER - Защитава приятелски единици, като намалява пораженията от Водни магии.
Вид магия - бойна
Магически точки - 5
Действие - 1 ход/магическа сила
Начална - Пораженията от всички Водни магии са намалени с 30% за дадена приятелска единица.
Средна - Пораженията от всички Водни магии са намалени с 50% за дадена приятелска единица.
Майсторска - Пораженията от всички Водни магии са намалени 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 някой 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



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



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



FROST RING - Нанася поражение на всички единици в съседство с шестоъгълника, върху който е направена магията. Ако върху този шестоъгълник има единица, тя остава незасегната.
Вид магия - бойна
Магически точки - 12
Действие - незабавно

Начална - Всички единици в съседство с целта (шестоъгълник), понасят поражение в размер на ((Магическа сила x 10) + 15). Целта остава незасегната.
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



TELEPORT - Телепортира приятелски единици на което и да е незает място по бойното поле.
Вид магия - бойна *Магически точки* - 15
Действие - незабавно

Начална - Приятелска единица моментално се телепортира върху незает 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



PRAYER - Увеличава 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 увеличава с 2.
Средна - Атаката, защитата и скоростта на дадена приятелска единица се увеличава с 4.
Майсторска - Атаката, защитата и скоростта на всички приятелски единици се увеличава с 4.

IV-то ниво



SUMMON WATER ELEMENTAL - Призовава Водни Елементали. При всяка една битка не можете да призовавате 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



ICE BOLT - Изцежда телесната топлина на противникови единици.

Вид магия- бойна
Магически точки- 8
Действие - незабавно

Начална - Дадена протиникова единица понася поражения в размер ((Магическа сила x 20) + 10).
Средна - Дадена протиникова единица понася поражения в размер ((Магическа сила x 20) + 20).
Майсторска - Дадена протиникова единица понася поражения в размер ((Магическа сила x 20) + 50).

II-ро ниво



SCUTTLE BOAT - Унищожава кораби.
Вид магия - преключенска
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



FORGETFULNESS - Принуждава вражески стрелци да не стрелят.
Вид магия - бойна
Магически - 12
Действие - 1 ход/магическа сила

Начална - Половината от създанията от 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).

III-то ниво



MIRTH - Увеличава 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



CLONE - Създава дубликат на дадена единица. Дубликататът изчезва щом бъде атакуван или оригиналът умре.
Вид магия - бойна *Магически точки* - 24
Действие - за времето на битката

Начална - Създава дубликат на дадена единица от 1 до 5 ниво. Дубликатът 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 дуплицира единица от 1 до 7 ниво.

IV-то ниво



WATER WALK - Дава възможност на героя, правещ заклинанието, да се движи по вода. На края на хода героят трябва да е стъпил 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

CASTLE

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

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 отвръщат на две атаки на ход, докато Royal Griffins винаги отвръщат.

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 понасят характерната за стрелците санкция 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 преминат 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.

INFERNO

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
В ид: Летящи
Цена: 60 Жълтици

Familiars 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. Cerberii имат три глави и могат да удрят три съседни създания, без да им се отвръща.

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 възкресят загинали приятелски единици под формата на Demons. Броят на възкръсналите 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, имунни 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. Могъщата им атака не дава възможност на врага да отвръща. 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

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

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: 8
Вид: Наземни
Цена: 140 Жълтици

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

ORC



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

ORC CHIEFTAN



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

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

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: 400 Жълтици

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

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. Когато Thunderbirds атакуват има 20% шанс гръмотевица да удари жертвата им, нанасяйки поражения равни на 10 х броя на атакуващите птици.

CYCPLOPES



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

CYCPLOPES KING



Жизнени точки: 70
Атака: 17
Защита: 13
Поражение: 16-20
Скорост: 8
Вид: Стрелци
Брой изстрели: 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 Cyclops се прибавя умението Basic Field Ballistics, а на Cyclops Kings - Advanced Field Ballistics.

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

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

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

Нелоши начални единици. Въдят се в доста големи количества.

LIZARDMAN



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

LIZARD WARRIOR



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

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

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

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

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

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.

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.

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 губят от жизнените си точки всеки ход. За противодействие използвайте магията Cure.

HYDRA



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

CHAOS HYDRA



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

Тези многоглави влечуги удрят по няколко единици едновременно. На тяхната атака не се отвръща.

SKELETON



Жизнени точки: 6
Атака: 5
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

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

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 хода. Лекува се с Cure.

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.

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: 500 Жълтици

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

LICH



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

POWER LICH



Жизнени точки: 40
Атака: 13
Защита: 10
Поражение: 11-15
Скорост: 7
Вид: Стрелци
Брой изстрели: 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.

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. Dread Knights имат 20% вероятност да нанесат двойно поражение при атака.

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 жизнени точки за периода на сражението.

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

Може би най-добрата начална единици в HOMM3. Полезни през цялата игра.

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-полезни за защита на стрелците. Dwarves и Battle Dwarves имат съответно 20% and 40% устойчивост на магии.

WOOD ELF



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

GRAND ELF



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

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

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.

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.

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 хода. И двете единици създават около себе си аура, повишаваща устойчивостта на магии с 20% на съседните създания.

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

TROGLODYTE



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

INFERNAL TROGLODYTE



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

И на двете единици с течение на играта им спада морала. Имунни са към магията Blind, защото са без очи.

HARPY



Жизнени точки: 14
Атака: 6
Защита: 5
Поражение: 1-4
Скорост: 6
Вид: Летящи
Цена: 130 Жълтици

HARPY HAG



Жизнени 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 отвръща.

BEHOLDER



Жизнени точки: 22
Атака: 9
Защита: 7
Поражение: 3-5
Скорост: 5
Вид: Стрелци
Брой изстрели: 12
Цена: 250 Жълтици

EVIL EYE



Жизнени точки: 22
Атака: 10
Защита: 8
Поражение: 3-5
Скорост: 7
Вид: Стрелци
Брой изстрели: 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.

MEDUSA



Жизнени точки: 25
Атака: 9
Защита: 9
Поражение: 6-8
Скорост: 5
Вид: Стрелци
Брой изстрели: 4
Цена: 300 Жълтици

MEDUSA QUEEN



Жиз. точки: 30
Атака: 10
Защита: 10
Поражение: 6-8
Скорост: 6
Вид: Стрелци
Брой изстрели: 8
Цена: 330 Жълтици

При ръкопашен бой не търпят 50% санкция, а освен това имат 20% шанс да вкаменят противниковата единица за три хода. Вкаменените създания не могат да се движат, понасят 50% щети и оживяват, ако бъдат атакувани.

MINOTAUR



Жизнени точки: 50
Атака: 14
Защита: 12
Поражение: 12-20
Скорост: 6
Вид: Наземни
Цена: 500 Жълтици

MINOTAUR KING



Жизнени 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.

MANTICORE



Жизнени точки: 80
Атака: 15
Защита: 13
Поражение: 14-20
Скорост: 7
Вид: Летящи
Цена: 850 Жълтици

SCORPICORE



Жизнени 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.

RED DRAGON



Жизнени точки: 180
Атака: 19
Защита: 19
Поражение: 40-50
Скорост: 11
Вид: Летящи
Цена: 2500 Жълтици
+1 Sulfur

BLACK DRAGON



Жизнени точки: 300
Атака: 25
Защита: 25
Поражение: 40-50
Скорост: 15
Вид: Летящи
Цена: 4000
Жълтици + 2 Сяра

Едни от най-ефективните създания в играта. Red Dragons са имунни на магии под 4-то ниво. Black Dragons са имунни на всички магии и нанасят 150% поражение на Giants и Titans.

GREMLIN



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

MASTER GREMLIN



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

Най-слабите единици. Master Gremlins хвърлят гюлета, но нанасят доста мизерни поражения.

STONE GARGOYLE



Жизнени точки: 16
Атака: 6
Защита: 6
Поражение: 2-3
Скорост: 6
Вид: Летящи
Цена: 130 Жълтици

OBSIDIAN GARGOYLE



Жизнени точки: 16
Атака: 7
Защита: 7
Поражение: 2-3
Скорост: 9
Вид: Летящи
Цена: 160 Жълтици

Доста бързи единици за началото на играта.

STONE GOLEM



Жизнени точки: 30
Атака: 7
Защита: 10
Поражение: 4-5
Скорост: 3
Вид: Наземни
Цена: 150 Жълтици

IRON GOLEM



Жизнени точки: 35
Атака: 9
Защита: 10
Поражение: 4-5
Скорост: 5
Вид: Наземни
Цена: 200 Жълтици

Макар и бавни, Големите са доста издържливи бойци. Stone Golems понасят половината от пораженията на магиите, а Iron Golems - само една четвърт.

MAGE



Жизнени точки: 25
Атака: 11
Защита: 8
Поражение: 7-9
Скорост: 5
Вид: Стрелци
Брой изстрели: 24
Цена: 350 Жълтици

ARCH MAGE



Жизнени точки: 30
Атака: 12
Защита: 9
Поражение: 7-9
Скорост: 7
Вид: Стрелци
Брой изстрели: 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 стрелят без санкция през крепостни стени, за разлика от всички останали стрелци в играта.

GENIE



Жизнени точки: 40
Атака: 12
Защита: 12
Поражение: 13-16
Скорост: 7
Вид: Летящи
Цена: 550 Жълтици

MASTER GENIE



Жизнени точки: 40
Атака: 12
Защита: 12
Поражение: 13-16
Скорост: 11
Вид: Летящи
Цена: 600 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.

NAGA



Жизнени точки: 110
Атака: 16
Защита: 13
Поражение: 20
Скорост: 5
Вид: Наземни
Цена: 1100 Жълтици

NAGA QUEEN



Жизнени точки: 110
Атака: 16
Защита: 13
Поражение: 30
Скорост: 7
Вид: Наземни
Цена: 1600 Жълтици

Страхотни създания. Винаги нанасят максимално поражение и на атаката им не може да се отвръща.

GIANT



Жизнени точки: 150
Атака: 19
Защита: 16
Поражение: 40-60
Скорост: 7
Вид: Наземни
Цена: 2000 Жълтици
+1Скъпоценен камък

TITAN



Жизнени точки: 300
Атака: 24
Защита: 24
Поражение: 40-60
Скорост: 13
Вид: Стрелци
Брой изстрели: 24
Цена: 5000 Жълтици
+2 Скъпоценни Камъка

Giants и Titans са имунни към всички магии, засягащи разсъдъка. Titans нанасят 150% поражение на Black Dragons. Titans са най-силните стрелци в играта и не търпят 50%-ната санкция за близък бой.

Списък на артефактите

Оръжия (увеличаващи показателя "Attack" 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 Gnoll'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 - Щом е около врата ви, Звездната Огърлица 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 - Щом го сложите на главата си, Шлемът на райското Просветление на мига увеличава основните ви показатели (с+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 Gnoll 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 показтеля "Power" или "магическата 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 Dragonteeth - 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 обсег

Speculum - Този артефакт увеличава видимия ви обсег (+1).

Spyglass - Този артефакт увеличава видимия ви обсег (+1).

АМУЛЕТИ СРЕЩУ МАГИЯ


Pendant of Dispassion - Когато носите този амулет, вашите единици са имунни на магията Berserk.


Pendant of Second Sight - Когато носите този амулет, вашите единици са имунни на магията Blind.


Pendant of Holiness - Когато носите този амулет, вашите единици са имунни на магията Curse.


Pendant of Life - Когато носите този амулет, вашите единици са имунни на магията Death Ripple.


Pendant of Death - Когато носите този амулет, вашите единици са имунни на магията Destroy Undead.


Pendant of Free Will - Когато носите този амулет, вашите единици са имунни на магията Hypnotize.


Pendant of Agitation - Когато носите този амулет, вашите единици са имунни на магиите Lightning и Chain Lightning.


Pendant of Total Recall - Когато носите този амулет, вашите единици са имунни на магията Forgetfulness.


Sphere of Permanence - Когато носите този амулет, вашите единици са имунни 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 увеличава хода 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 магии 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 усилва "Магическата сила" на защитаващия града герой с +12.

Fortress - Carnivorous Plant - Хищното Растение увеличава седмичната популация на създанията с 50%, повишава доходите ви с 5000 жълтици на ден и усилва "Атака"-та и "Защита"-та на отбраняващия града 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 усилва "Познание"-то на отбраняващия града 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 усилва "Атака"-та на отбраняващия града 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 й отделим подобаващо място на страниците на нашето/вашето списание. Оценки няма да даваме - фактът, че й сме посветили 19 страници и около месец безсъние,мисля, че говори достатъчно за достойнствата на Heroes 3.

Опитали сме се да улесним живота ви на завоеватели, като ви дадем цялата необходима за целта информация. За изчерпателност няма да претендираме, макар и това да ни е целта. Ако някои открие грешка, непълна информация, глупост или друга форма на малоумие, 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 Entertaiment разпространител: Acclaim жанр: 3D SHOOTER излиза: на пазара homepage: www.acclaim.com

Болезнен 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 й 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 животно и лудостта бавно го обзема. Основно правило в случая е да не се оставя жертвата да привикне с ритъма и затова кадърните мъчители постоянно го променят. Понякога те оставят надеждата, че кошмарът най-после е приключил, да покълне в душата на многострадалния човечец, 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 изял добре престоял в оцет виетнамец с тримесечна кир по врата.

Така че, когато по всичко пролича, че точно аз ще трябва да пиша за Turok 2, се "вкиснах" не по-малко от преждеспоменатия 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-а!!! 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 портали. Нивата (световете) в по-голямата си част са доста скучни като замисъл и архитектура, 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 асматичен пристъп или усмирителна риза. За разлика от своя предшественик, Turok 2 доста попълно се е възползвал от възможностите на PC-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 ромбоидни, разноцветни, кристалоидни бонусчета, наричани от Chopper "джвъчки" или "джуджи";). Когато събере 100 от тях, броят на животите му се увеличава с един.

Друга отличителна черта на играта, доближаваща я до конзолните й събратя, е тоталната липса на каквато и да е интерактивност. Взаимодействието ти с околната среда се ограничава единствено с взривяването на контейнери и натискане на разни ръчки. Като някаква неизлечима проказа, пренесена от миналото, в новата версия се е просмукала и вездесъщата "мъгла", поглъщаща лакомо всичко отдалечено на повече от 10-15 метра. Играчът може да вижда само околните сгради, всичко, което е малко 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 й 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 изпъквал като диамант сред мъниста, но със същата лекота бих могъл да се сетя и за поне още толкова, които биха погълнали блясъка му така както изгревът поглъща 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. Текстурите са щоголе 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 разчленяваш враговете си и дори само заради това си заслужава да поздравим Acclaim. Заради това на времето от пръв поглед обикнах Quake 2 - заради неописуемата наслада да откъснеш 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. Създателите му са пренебрегнали 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 гъмжеше от лошковци, 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 застават само на около 2 метра от тях, те продължаваха да не ми обръщат внимание. В такива моменти се чувствах страшно пренебрегнат и ги отстрелвах почти от упор. Забелязах, че не са много настоятелни в преследването. Ако се оттеглиш - те те оставят на мира. Това, както и фактът, че здравето се появява отново една-две минути 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 "интелект". 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 люспестата твар е програмирана да се крие и да мята гранати, то тя се крие и мята гранати. Нищо друго. И така докато умре. Неща, като отстъпление, прегрупиране, заемане на по-изгодна позиция, координиране на действията с останалите, смяна на начина на атака... няма!!! Праволинейно, еднотипно... в крайна сметка след известно време - отегчително.







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 мисля 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 изтребване (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 пушкалата 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 врязва в основата на черепа. Следва кървав фонтан и главата на жертвата скоро се пръска. Изживяването е страхотно!!!

Задължително искам да спомена и Nuke-а, който отприщва такова количество опус

тошителна енергия, че екрана посинява. Недостатъкът тук е липсата на каквото 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 оръжията 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 невзрачния им Изкуствен Интелект. Самата игра е мудна, движенията на героя са тромави, някак бавни и протяжни. Няма динамика. Ето ти красноречив пример - изкачвайки се по стълба, погледът задължително е насочен нагоре, не можеш да погледнеш в страни или надолу, не можеш да се оглеждаш за врагове наоколо. Ама то бездруго не се и налага, такива просто никога няма - какво повече да кажа. Друг неприятен момент, който скапва Gameplay-я, е липсата на разнообразие в нивата - имаш чувството, че се въртиш постоянно в кръг, за което доста спомага 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 разхождаха из нивата.



Ето ви един съвет, ако все пак се излъжете да я изиграете: разбивайте всеки 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 изплагиатствана 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, обърквацо те още повече.

Това, което ме довърши в тая игра, беше анимацията на възкресението - нали си спомняте, споменах, че можеш да трупаш 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 кукла на конци и единственото, на което не прилича, е герой. Невероятно гротескно. Разбираш ли приятелю, не че това влияе по какъвто и начин върху Gameplay-я - той е странна категория и неведнъж една игра разгледана в детайли изглежда нескопосана, 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 повечко. 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 пожертвате. Е, ако сте от ония умни хора, които смятат, че ще помъдреят, като изстрадат животата си, и че за да стане това трябва да опознаят и другата страна на медала, трупайки опит - моля - не мога да ви спра - и парите и времето са си само ваши.



И за да разведря 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 гуще-роподобните 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 играчите. Босовете!!! Както вече стана въпрос, играта е много лесна и трупането на животи не е проблем. Това, което представлява проблем, са босовете. Невероятно 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 животи и амуниции, определено не е моят идеал за забавление.

С това възнамерявам да приключа представянето на Turok 2, тук дори няма да се разпростирам върху ужасяващия клипинг, заради който понякога половината от



мъртвия динозавър е вградена в стената, както и върху някои от останалите подребни бъгчета. 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 screenshotовете 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 разцъкате 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 слабоумие...

Freeman

Глава	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

sid mayers' Alpha Centauri

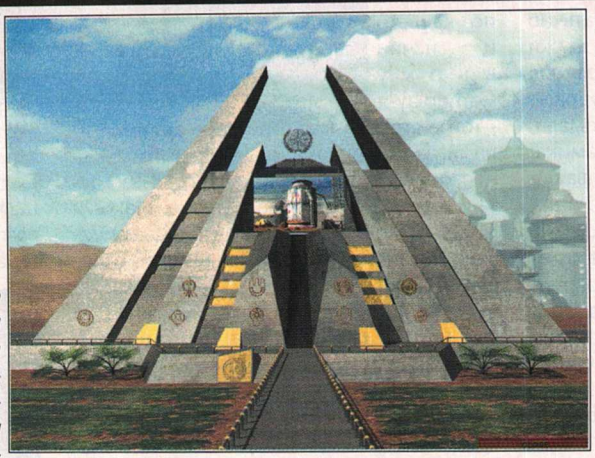
производител: Firaxis Games разпространител: EArts жанр: Turn-based strategy излиза: на пазара homepage: www.firaxis.com

Командирът се разхождаше из коридорите на кораба. Възпълната му фигура се клатеше наляво-надясно, а от време на време прекарваше 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 насищане в кораба. Столовата, където в началото на пътуването се чуваха весели разговори и безгрижен смях, сега бе обвита с тежка завеса от тишина. Екипажът се беше разделил на групички, които съвсем открито изразяваха враждебността си едни към други. Интересите им бяха най-различни : "Гая" бяха фанатични еколози, които издигаха еко-системата в култ, "Гнездото" - 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 мечтата си сбъдната - първата човешка колония на друга планета. Нов строй, нови навици, както беше тази архаична реклама - "Едно ново начало".

Изведнъж две яки ръце го сграбчиха и го завлякоха към складовете. "Значи това е краят" - 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 първият 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.** Civilisation е играта, която съм играл няколко години, без да прекъсвам. Истината е, че ако трябва да правя класация за всички времена, Civilisation е безспорен фаворит. Затова очаквах новото творение на Сид с огромно нетърпение. Когато инсталирах играта и я пуснах за първи 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 разделителна способност 800 по 600 точки, графичният облик на играта не може да се сравнява дори с миналогодишните 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 Civilisation, копиран едно към едно. Защото в Alpha Centauri има хранителни вещества вместо житни класове, минерали наместо щитчета, енергия вместо диаманти и т.н. Както в Civilisation и тук ви трябват сгради, за да расте колонията ви повече от 7, намирате колибки (вече са supply pods), 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 обвиниш някого в плагиатство, защото е заимствал идеи от самия себе си, но фактите са си факти. Ако играта се нарича Civilisation 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 Civilisation, си останаха напразни. Затова и съм адски разочарован от Alpha Centauri.



Mind Worms - опасност или приятели, зависи изцяло от вас.

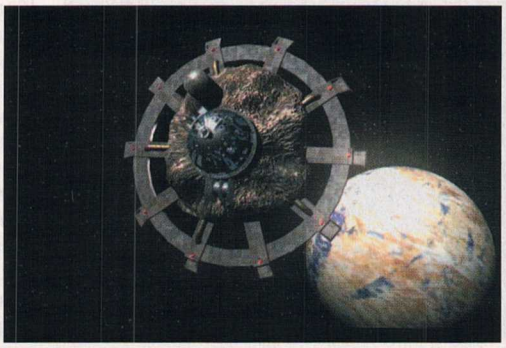
Втори обективен поглед

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 ангелската му душица), 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 Civilisation, за него Alpha Centauri 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 промених мнението си (макар че по отношение на графиката то си остава железобетонно). 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 целия планетен пазар; третият начин е да успеете да откриете технологията Transcendence и да завършите пръв този проект, който ще помогне да човечество

рае толкова важна роля, пуснете си повисоко 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 влезете 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 стълкновение 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 набива 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



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, пък каквото излезе; и избиране 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 новаците 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 ъпгрейднете военните си части с по-ново оръжие или броня, както и да конструирате Тайните Проекти (еквивалентът на Чудесата на Света в Civilisation). Тяхното действие е по време на цялата игра и няма давност. Екстрите, които получавате, биват различни, но в крайна сметка се припокриват до голяма степен с тези от Civilisation 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 щъка из широкия бял свят. Броят на експериментите ви е ограничен до 54. Когато някоя военна част остарее 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 бълва 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 Civilisation вие имахте 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 облаги 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 pshych.

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. Като на ветеран на Civilisation голяма част от интерфейса ми бе познат и бързо свиknах с него. Въпреки това имаше отделни опции, които ми беше доста трудно да открия. Като цяло е доста объркващо, 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 самоцел. Просто тези реплики са нещо наистина безумно. Дигиталните ефекти са на по-приемливо ниво, но не можаха 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 Civilisation са доизпипани и разработени, което прави от Alpha Centauri едно много добро заглавие. В този смисъл, Alpha Centauri може да се възприеме като Civilisation 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 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 Civilisation и Civilisation II, ще ме разберат.

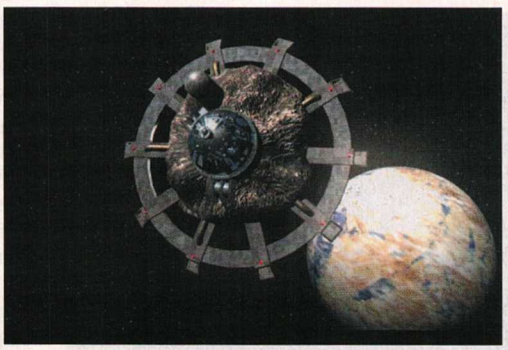
Groove

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 повисоко 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 влезете 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 стълкновение 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 набива 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





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, пък каквото излезе; и избиране 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 новаците 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 ъпгрейднете военните си части с по-ново оръжие или броня, както и да конструирате Тайните Проекти (еквивалентът на Чудесата на Света в Civilisation). Тяхното действие е по време на цялата игра и няма давност. Екстрите, които получавате, биват различни, но в крайна сметка се припокриват до голяма степен с тези от Civilisation 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 щъка из широкия бял свят. Броят на експериментите ви е ограничен до 54. Когато някоя военна част остарее 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 бълва 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 Civilisation вие имахте 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 облаги 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 pshych.

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. Като на ветеран на Civilisation 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 объркващо, 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 самоцел. Просто тези реплики са нещо наистина безумно. Дигиталните ефекти са на по-приемливо ниво, но не можаха 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 Civilisation са доизпипани и разработени, което прави от Alpha Centauri едно много добро заглавие. В този смисъл, Alpha Centauri може да се възприеме като Civilisation 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 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 Civilisation и Civilisation II, ще ме разберат.

Groove

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

WAGES OF SIN

производител: 2015

разпространител: Activision

homepage: www.2015.com

Във Free Port всичко е спокойно. Дребни престъпления - обири, убийства, вандализъм, разчистване на сметки между банди... Красивото зло Elexis Sinclaer, вече с нищо не заплашва света. Ежедневието на Blade отново е оцветено в познатите краски и животът тече в добре утъпканото 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 информацийка.

Wages of Sin е Add-on към добилия вече (печална) известност (със своите бъгове) 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 повече. 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, реалновремеви 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 й империя са все още жизнеспособни и ламтящи да запълнят вакуума във властта, възникнал след "оттеглянето й от активна дейност". Босът на мафията в града Джани Манеро е решил да заеме ова-канте-но-то мя-сто и така много скоро проблемите затрупват Blade. Действителната игра започва на един строителен обект, където са забелязани 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, причаква ви в потъналите в непрогледен мрак тунели, а светлината на фенерчето ви само подхранва истеричния страх, спотаен в катранената чернота на подсъзнанието ви, там където властва "тъмната ви половина". Ужасът е вашия постоянен спътник, ужасът оголва зъби... ужасът диша във врата ви... УЖАСЪТ впива зъби в сърцето ви!!! И Half Life беше страшничък, но силата на внушението в първите няколко нива на Wages of Sin, може да сравнява само с това в Aliens vs Predator.

Това са и най-добрите нива в играта - поне според мен - след това тя лека-полека се разводнява и дори започва да отстъпва на SIN. Но, нека караме поред. Още в началото ще можете да се срещнете с някои от новите гадини и нововъведения. Тук си заслужава да отбележа подобното на огромна жаба мутантче, влюбено в тъмнината, което обича да виси от тавана и да обстрелва нещастници като вас с някакво зеленикаво подобие на желе. Друга хитра гад са паяците; те се крият в телата на обсебените от тях хора, така че след като се справите с мръсника, който ви обстрелва ще трябва да отстреляте и многокраката гад, която ще изскочи от тялото му, а това не е чак толкова лесно предвид пъргавината, бързината и малките размери на пълзящото чудовище.

Това далеч не са всички нови гадини, (по-нататък ще срещнете още много други, между които най-омразните за мен бяха







WAGES

Gameplay 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 чука и наковалнята. 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.

Още една слаба страна на графиката е отвратителният проблем с клипинга. Неведнъж ще ви се случва, умрелите гадини да се "вдълбават" в стените. Половината трупове ще наподобяват епизод от кошмарната поредица "Призраци в блока". Този бъг 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 слабичките 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. Подлуди ме тоя ключ, приятели. В някое от по-предишните 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 статията задължително трябва с няколко думи да се спра на *Multiplayer-а*.

Станал е доста по-интересен благодарение на новите оръжия - истински шедьовър. 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 поставят мини. На самата писта има разпръснати оръжия, а на всяка контрола можете да получите амуниции. Но истинското забавление в новата разновидност на Deathmach-а: 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 претрепят нещастното копеле сполетяно от участта да бъде информатор. Фраг се отчита единствено, когато убиеш информатора. Спасението за нещастника е да улучи някого с маркиращия 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 казано. 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-а, 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: P166MMX, 32MB RAM

приличните 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 спирам на тях.

Новите предмети са само два - споменатото вече фенерче, и термооптични очила. С тях ще можете да виждате топлинната сянка на враговете си "ала Predator". При положение, че възможностите на монитора и тонколоните за подаване на информация към сетивата са ограничени и не разполагате с възможността да подушите миризливата твар скрита в сенките или използваща cloaking field, те ще са ви от неоценима помощ, за да откриете и отстреляте вредното копеле.

Както изглежда и Blade е понаучил нещичко 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 прави 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 крещяла срещу Мик Джагър: "Давай, разкълати го яко, Мик..."; репликите по-нататък ще ви ги спестя, че ни четат и малки деца.

Та така и Blade - яко го клати... това вече 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-а от Quake I. Самозареждащо се. Използва силна звукова експлозия, посредством която изтласква враговете и им нанася слаби щети. Визуално действието му е онагледено като светлосиньо полу-сферично разрастващо се сияние във вид на въздушен щит. Истинската му сила е в отразяването на ракети, гранати и други такива летящи към вас "поздравления" и връщането им към подателя. 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 отколкото с Rocket Jump с помалки щети върху здравето си. Недостатъкът му е, че играч, въоръжен с него, е безпомощен пред свой колега, държащ в ръцете си пистолети, автомат или картечница.

Dual Magnum

Запознайте 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 плешивото чудо ...Слави Трифонов: "С два пистолета 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

Огнепръскачка. 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 изпращате 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. Колкото 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 - изстрелвате стрелата, тя се забива някъде и след кратък интервал от време експлодира в красива зелена светлина, нанасяйки на попадналите в обсега й 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 изстрелвате 4 броя ракети Stinger (познати най-вече от авиосимулаторите).

Те нанасят предимно оскълчни 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 ваши-те смъртоносни желания, може да се окаже, че сте постигнали дори повече отколкото сте искали и осколките така са го накълцали, 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. Помните ли BFG-то в Quake-а? Действието му изглежда като наплюване в сравнение с това на IP 36. Намирате я. Стреляте. Продължавате напред сред пълно отсъствие на живот.



Guided Missile

Управляема ракета. Само за multiplayer. Проявява се като алтернативна стрелба на Rocket Launcher-а. Ще можете да я уп-

Anno 1602

Creation of a new world

производител: Max Design разпространител: Infogrames жанр: Realtime Strategy излиза: на пазара homepage: www.anno1602.com

Капитане, Континент на хоризонта! Добре, юнга, донеси да го прочета! Но, капитане не "Континент", а Континент. А, Континент! Момчетаааааа земяяяяяяяя!

(Кой знае защо мърлявите, измършавели и доста подтиснати от липсата на алкохол през последните няколко седмици заселници не успяха да се помръднат, за да видят своя нов дом. Единственото нещо, което тези измъчени подобия на човешки същества си помислиха, е че скоро ще престане това непрестанно клатушкане и морската болест ще се превърне само в неприятен спомен. А да, и си обещаха, първото нещо което ще направят, щом заселят онова парче скала, е да си засадят ликьор и да се напият като тараби с лозя (или май беше обратното, сложно нещо е това да мислиш в кораб).

Заглавието на играта Anno 1602 сама говори за епохата, когато се развива действието в нея. 17 век едва сега е започнал. Време на велики завоевания и изграждане на империи. Големите колониални държави са се вкопчили в битка един с друг. Борбата за всяко парче земя



(или пица, зависи къде се развива екшъна) е безмилостно жестока. Борбата, както казват, е епична. Освен с многобройните си кръвопролитни битки, тук обезателно трябва да се отбележат всички сърцераздирателни разкази за красавици, отвлечени от пирати. Те ги завличали на кораба и правели с тях неща, които едва ли бихте си представили (като изпиране на чорапите на целия екипаж, измиване на съдовете и правене на сапунка на мостика). Но май отново се отплеснах от темата.

Всъщност Anno 1602 ще ни покаже по-



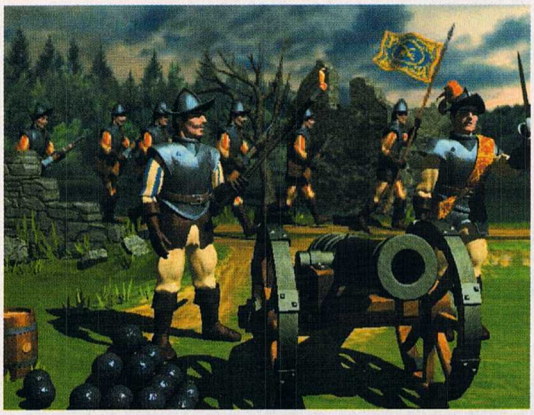
непривлекателната част от 17 век. Няма да можете да се правите на капер и да отвличате и грабите и опожарявате и бягате и гуляете и други подобни пиратоугодни дейности, а ще бъдете поставени в ролята на шеф на някакви скучни заселници. Идеята да изградите своя колония (или верига от колонии) и да я направите цъфтящ метрополис, център на търговията и евентуално на света. В началото започвате от най-обикновените колиби, а пък хората ви имат ранг на някакви изпаднали пионери. Всичко това става в реално време, като естествено имате и доста комплексен мениджмънт на ресурси. Ако си мислите, че Anno 1602 прилича на Caesar 3, ще се съглася напълно с вас. Въпреки че тук нещата са поставени на малко по-различна основа. Картата ви не е само сухоземна, а представлява няколко островчета, заобиколени от океан (ама и защо го пиша това, от какво друго да бъдат заобиколени?). Корабите и морското дело са силно застъпени в Anno 1602 и това е една от основните разлики между двете игри. Освен това, тъй като хората ви не са амфибии, ако градът ви е особено хубав и прекрасен, няма начин заселници да приижат на талази отвън. Ще трябва да разчитате на волята на вашите собствени хора да се размножават. Иначе и тук се налага да развивате града си и вашите жители непрекъснато изявяват разни претенции.

Трудностите, които ще срещате, няма да са единствено от стратегическо естество. Например наличието на пирати прави играта доста по-голямо предизвикателство. Също така, вие няма да сте единствените, които са решили да се заселят точно на тази географска ширина и дължина. Вашата конкуренция е много вероятно да ви създава доста проблеми. В началото всички са мирни и тихи, докато все още са в същото окаяно състояние като вас самите. След това, обаче, започват проблемите и с тях. Особено на по-високите нива на сложност.

Въобще по параграфа комплексност, Anno 1602 има с какво да се похвали пред конкуренцията. Макар и в началото да не прави впечатление на игра, която ще ви затрудни особено много, Anno 1602 проявява завидни способности да ви закове пред монитора. Или поне стана така с мен. Първоначално бях доста скептично настроен към заглавието. Когато пуснах играта, направи ми впечатление единствено графиката, при това не бях във възторг от нея. Въпреки възможностите да се увеличава (или по-скоро намалява) режима до 1024 на 768 точки тя не изглежда особено добре. След това тръгнах да си правя колония, но след няколко минути, тотално объркан от интерфейса в играта, си пуснах учебните мисии (Tutorials). Силно ви ги препоръчвам и на вас, ако искате да изпитате максимално удоволствие от играта. Защото това няма да стане веднага, ще трябва доста да се потрудите, докато успеете да "хванете" ритъма на игра (с други думи да влезете в час).

Всичко започва с едно корабче, натоварено с инструменти, дърва и малко храна. От тук нататък ще трябва да изберете остров, на който да се установите. За да не успеете да се заселите на някакво неплодородно парче скала без никакви ресурси, най-добре е да извършите проучвания. Те ще ви покажат за какви култури ще са подходящи зелените площи, както и дали има находища в скалите по него.





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 обсег 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 територията, които може да заселите с него, освен това магазинът разполага с хора, които пренасят ресурсите с колички (адски ценна черта, както ще се уверите в последствие). По нататък ще ви са наложи да изградите мина, да си намерите доброволец, да прави тухли, да засадите подправки, тютюн, лозя и т.н. В Anno 1602 действието се развива от само себе си. Нямате технологично дърво на откритията, нито ще ви се наложи да отделяте ресурси за научния прогрес. Ъпгрейдите 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 търговска 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 финикийски знаци, 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 ъпгрейди, които 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 (ризи, 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 Ceaser III, но развитието й 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 можете 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 й ще бъде да събира прах по лавиците 2 до 3 седмици след като сте си я взели.

Графичният облик на играта не ми се понрави особено. Това го споменах още в началото на статията. Просто 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 параграф 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 увлича и процесът на разучаването на това заглавие е достатъчно интересен и завладяващ. Все пак не възлагайте прекалено много надежди на Anno 1602 - това няма да бъде някакъв мегахит и няма да ви накара да я играете отново и отново.

Groove

Глава	Графика	Звук	AI	Multiplayer	Gameplay	TOTAL
	6	6	7	5	7	6.5
	6	6	6	5	8	8
	-	-	-	-	-	-

Минимална конфигурация: P166MMX, 32MB RAM

STARSIEGE TRIBES

производител: Dynamix разпространител: Sierra жанр: action излиза: на пазара homepage: www.sierra.com

Ще ви изненадам ли, ако ви кажа, че днес, според проведеното сред геймърите допитване, най-играният 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 ощетен, болката от собственото си безсилие да опиша великолепието на играта в Мрежата с хора от цял свят. Това е едно от ония усещания, които трябва да се изживеят, за да се осмислят, за да се почувства пълната им сила на въздействие. Тези , които са опитвали ще ме разберат. Спомням си как някога пренебрежително си задавах въпроса: "Кому са нужни on-line игрите, по дяволите? Кой е дотолкова 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 мисълта, че съм единствения обобщил наблюденията си в подобен извод) и то е много просто: "То (бъдещето) принадлежи на Multiplayer-а"! Непоклатимо вярвам в това.

Разбира се, не бих се осмелил да твърдя, че индивидуалната борба с все по-усъвършенстващия 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 компании 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 излишни приказки. Да се правим на врачки не се връзва с името на списаниет > Ц.

Целта на това толкова дълго предисловие, всъщност бе намерението ми да ви подготва 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-малкита племена, които до скоро са били независими. Сблъсъкът бавно се разраства и в него са въвлечени все повече 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 няколкото типа защитни костюми с принадлежащите 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 тол





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, целящи да ви научат да си служите с оръжията и Jet Pack-а, посредством който можете да се издигате над земята и да летите на къси разстояния. В нея липсва интро и каквито и да били други мултимедийни "отклонения" от същността на играта - мащабни битки и грандиозен екшън. А за да бъде той наистина такъв, има едно единствено условие: много компютри вързани в мрежа и много желаещи да посветят времето си на отборното меле. Всичко друго, необходимо, за да се обгър-



нете с топлия уют на безвремието, 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 прецакат един друг за определен лимит от време. Starsiege Tribes ни предлага няколко типа игри - Capture the Flag, Capture and Hold, Defend and Destoy, 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 открадне 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-простичко 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 бъка от кланове и групички; всеки със свой собствен запазен skin, с разработена стратегия за всяка една ситуация - обиграни отбори, от които ние сме толкова далеч, че ми е неудобно 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. Сърцето тласкащо енергия към цялото оборудване във всяка една база са генераторите и слънчевите 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 вражите войници и да следят придвижването им по картата, посредством което да си изградят стратегия за противодействие.

Във всяка една база задължително има три типа конзолни 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 помъкне 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 - идеалната мишена за многобройни леководъоръжени войници. 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 изяви най-добре ги оставете за Quake, Sin или Half Life.

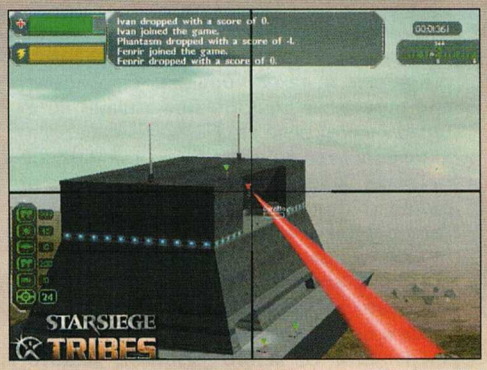
В играта има 8 оръжия, на които няма да се спирам подробно. Те не са нещо су?Бер оригинално, но създават предпоставки за интригуващ Gameplay. Най-тежкото оръжие е Mortar - изстрелва параболично мощен снаряд, който е в състояние да разруши всичко в играта. Може да го носи играч в тежка броня. Обикновено именно това оръжие се използва, за да се извадят извън строя вражеските ракетни установки и тежки оръдия. Проблемът при него е, че точното 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 с 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 закупуват и много други неща:

Energy Pack (Удвоява енергията. Фактът, че тя служи за амуниции 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 (Самоокопаващи се мини - добре ще е да запомните къде ги поставяте, защото те не правят разлика между свой и чужд) и други.

Конзола за амуниции: От нея можете да възстановите изразходените си амуниции, но не можете да купувате въоръжение.

Командна конзола: Тя позволява на всеки отбор да си избере командващ. Този, който се нагърби с тая задача ще може да вижда на екрана придвижването на своите и противниковите войници, 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. Съчетанието Zoom и ракети с топлинно насочване вещае скоропостижен край 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 картите 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.

LPC: Лек транспортьор. Може да превозва освен пилота още двама играча. Не разполага с въоръжение.

HPC: Тежък транспортьор. 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 изпълнявате 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, умиране... Елементите на стратегия и планиране са едно чудесно допълнение към екшъна.

Картите са прекрасни и огромни. Светът, който ви заобикаля (действието обикновено е навън) е зашеметяващо 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 заснежен по върховете на планините. Климатичните ефекти като дъжд, светкавици и пр. присъстват осезаемо в играта и визуално са подобни на тези от допълнението към Spec Ops, наречено Ranger Team Bravo. Ясно изразен е и денонощния цикъл. За жалост на пълната прелест на играта ще могат да се насладят 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 Open-GL съвмест8?ми контролери да си отдъхнат 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 предлено просто. Имате избор между перспектива от първо (FPP) и трето (TPP) лице. Всичко, 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 иняма смисъл да се опитвам да кажа всичко, тези които са заинтересувани и имат възможността да скалъпят една мрежичка от 10-ина компютъра много скоро сами ще усвоят тънкостите. Единственият ми съвет е: Хубавичко разучете играта преди да започнете да играете сериозно; изпробвайте всичко, не оставяйте нито един въпрос без отговор и после ще ви чака само удоволствие. Преди да се разделим ще ви подхвърля една-две идейки 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, съсипете му Инвентарните и Командни конзоли, притиснете го здраво, пък после можете да отнесете проклетото 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 джаджа - 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 съотборници.

,ариантите и тактическите постройки Вса стотици- 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

ОТ КРАК

TRIBAL RAGE

производител: TalonSoft *жанр:* strategy *мин.изисквания:* 100MHz, 16MB RAM, 4xCD

Tribal 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-подробен поглед на игри като Tribal Rage. Функцията й 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 нищо не сме писали. Последният аргумент "за" е предпазването на читателя от закупуване на боклуци. Първата ни игра - Tribal Rage е типичен представител на последната класа. Какво точно 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.







Действието 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. Звуците не й отстъпват по нито един параграф. От постоянните еднообразни подвиквания 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 gameplay. Да се говори за изкуствен интелект в играта е малко пресилено. 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 превъртял 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 прочита на горенаписаното забелязах, че съм споменал за интересните идеи в играта. Те са интригуващи - например изчерпването на амуницията на частите ви, превземане на сгради и т.н., но са нищо в сравнение с тоновете недостатъци. Определено не си заслужава да й отделите каквото и да е било внимание.

GROOVE

GET MEDIEVAL

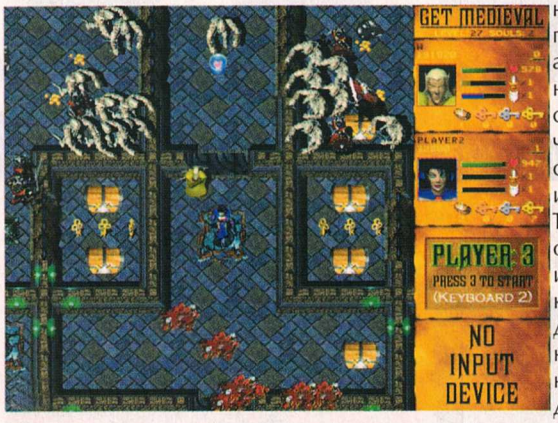
производител: Monilith *жанр:*action *мин.изисквания:* P90, 16MB RAM *homepage:* www.lith.com

Предполагам, не са много хората, 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 създатели 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 пукотевици. Екшън-маниаците няма да останат разочаровани. Не напразно в рекламите на играта е сниман

НА КРАК

екран, пълен с чудовища, и една стрелка ви сочи къде сте вие. Ще има моменти в Get Medieval (особено на по-висока



трудност или крайните нива), където гадинките ще чакат на опашка за вашия скалп. Положението ви се усложнява и от многобройните капани и подлости, заложени ви от злото, създало този ад. За да се спасите, ще са ви необходими бързи рефлекси и съвестно тарашене на всички сандъци, 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 обира тези екстри.

Играта е направена и с много чувство за хумор. Просто погледайте грозната интродукция с изродски коментар, както и чуйте 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 маниаци 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 й недостатъци не й 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. Фиаско.

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 хрумнало, 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 постарае с графиките на Tribal Rage, в Army Men II открих, че некадърността не ходи по гората, а по хората. Талантливият дизайнер на Tribal Rage или е работил под партизанското си

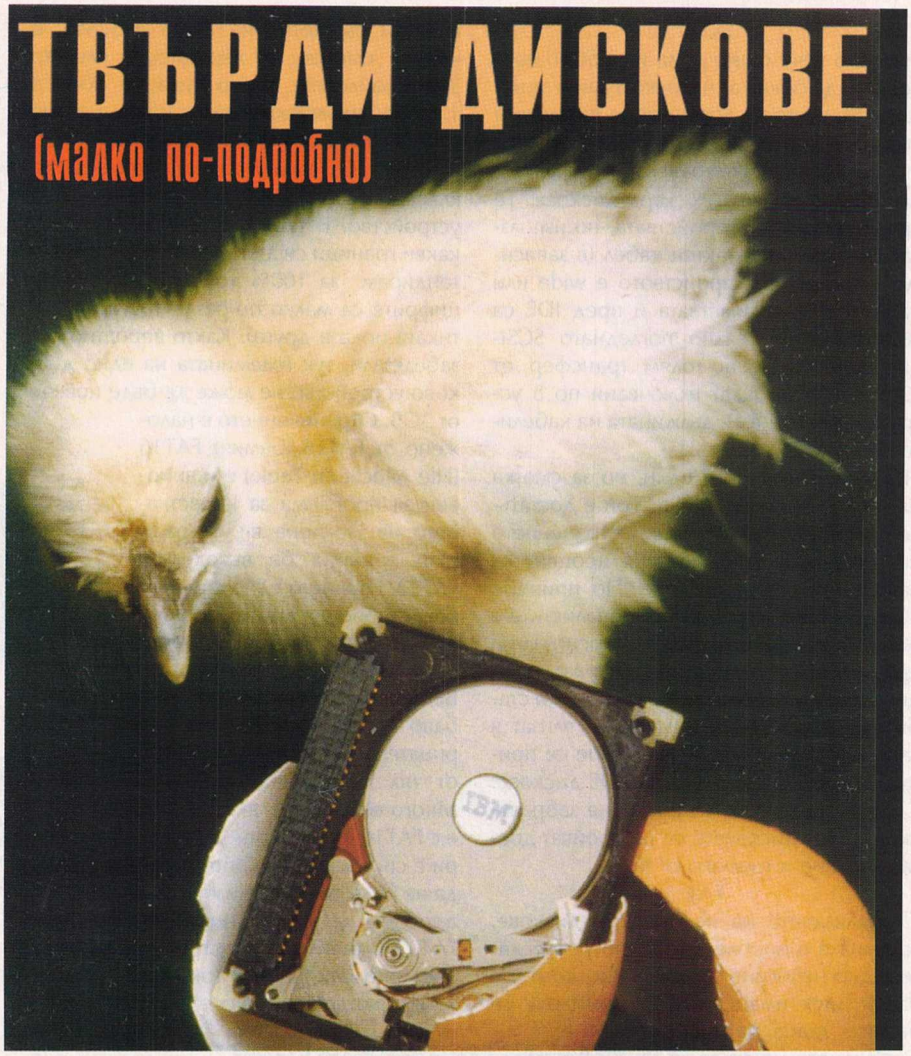


име за 3DO, или е имал тайни последователи. Army Men е една грозна, ама много грозна (да си го кажем направо - ужасна) игра. Това е първото нещо, което ще ви направи лошо впечатление - първото от много такива неща. Изкуственият Интелект може да ви накара да паднете от стола ... от смях. Ами то друго няма да ви остане. Вашите войници обичат да се прегрупират по такъв начин, че куршумите им да удрят в някакво препятствие 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 вражите редици. Рамбо се завръща, 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 аптечки, 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.

Мисиите 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 ентусиазма 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

ТВЪРДИ ДИСКОВЕ
(малко по-подробно)



От анкетата в миналия брой разбрахме за какво бихте искали да пише тази рубрика. Предпочитанията ви бяха насочени предимно към процесорите и видеоконтролерите, на които досега обръщахме внимание. Не малък брой читатели пожелаха да разберат нещо повече за хард дисковете. Така се стигна и до тази статия.

1984 (няма почти нищо общо с Джордж Оруел :)

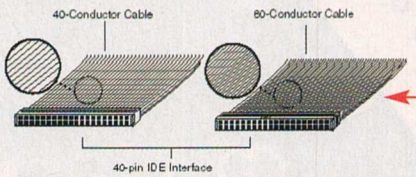
В началото си мислех да направя една ретроспекция на развитието на хард дисковете. Да напомня за 10 MB MFM дискове с размери (а и тежина) на тухла четворка и скорост от феноменалните 120 байта/сек. и други подобни интересни факти, но след това реших, че ще бъде напразна загуба на ценно хартиено пространство. Затова ще започнем направо от наши дни.

1999

Последните години се превърнаха като някаква част на хорор-екшъна Need for Space III. Всичко започна да предявява нездрави претенции към ценното ви свободното пространство. Докато преди се считаше, че само пиратските компютърни игри заемат много място, скоро се разбра, че всичко това е само една илюзия. Не мога да не спомена Sierra, чиито творения имат минимална инсталация от около 400 MB! Това направи притежаването на голям хард диск още една задача пред геймъра. Чрез мащабно допитване и многобройни тестове, успяхме да установим, че в момента разумният 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 си зададете някои въпроси, на които ще се опитам да отговоря задочно. 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 объркат 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 показатели, 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 това 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, той ще бъде съвместим с досегашните кабели, защото новите 40 ще се използват за заземяване (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.



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 чуха 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 напротив). Предимствата й 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....

Недостатъкът 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. Засега игрите не влизат 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 тромаво 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 топи все по-бързо с увеличаването на обема. Всъщност проблемът се нарича клъстер. Клъстерът представлява най-малката логическа част от твърдия диск, която се разпознава на високо ниво от операционната система. Например ако вашият хард има 8KB клъстер, то всеки файл ще заема минимум 8KB, дори да има далеч по-малка дължина. Представете си хиляда малки файлове (да речем около 500 байта). Когато ги запишете на диска, те няма да ви съкратят свободното пространство (1000x500 = 500KB) с половин мегабайт, а с (1000x8000 = 8000000) цели 8MB. Положението щеше да е още по-трагично, ако клъстерът на диска ви е 16 или 32KB. Тогава загубите ви щяха да възлизат съответно на 16MB и 32MB. В крайна сметка, на харддиск с клъстер 32KB файловете (чийто сумарен обем е 1.2 GB) физически заемат малко повече от 1.4 GB от системното дисково пространство. От какво зависи размера на клъстера? От големината на логическото устройство. В таблица 1 ще намерите в какви граници се движи клъстера (не претендирам за 100% точност. На теория цифрите са малко по-различни, но практиката показа 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 клъстера ви. Поради тази причина бе въведен и FAT32. При него едно логическо устройство може да бъде по-голямо от 3GB, а размерът на клъстъра е закован на 4KB. Всичко това би било много хубаво ако не съществуваха 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 скапе от внезапно спиране на тока или забиване на компютъра ви. Това е поради неговия по-голям размер и двете му копия могат да не успеят да се синхронизират. Ако не дай си боже, да чукнем на дърво и прочие, 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-а не винаги може да се справи с положението. Третият недостатък е, че FAT32 драйвовете 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 ъпгрейдвате хард диска си на FAT32 с помощта на Windows '98. Твърде вероятно е след това да си скубете косите и да благославяте родата на Бил Гейтс.

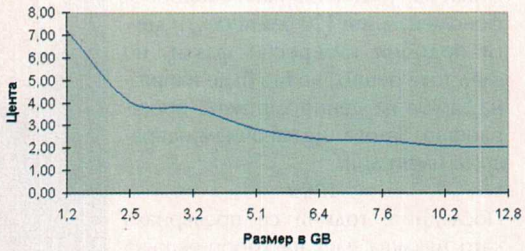
PIO режим	Максимална скорост на трансфера в MB	Стандарти
0	3,3MB	всички
1	5,2MB	всички
2	8,3MB	всички
3	11,1MB	(fast) ATA1, 2,3 ATAPI, Ultra ATA, EIDE
4	16,6MB	(fast) ATA 2,3 ATAPI, Ultra ATA, EIDE



Каква марка?

На българския пазар този въпрос като че ли е безсмислен. В момента доминиращата марка се нарича Quantum. Това е 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 дисковите моделите на компанията са най-добрите), Maxtor... По отношение на размера, всичко зависи от вашите финансии. 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 противошокови 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 2.5, 5.1, 7.5GB), EX - 3,2GB и CR - 4,3GB.

Цена на мегабайт в центове



Големина	Размер на клъстера	Загуба за 1000 файла	FAT
до 266MB	4KB	4MB	16
до 534MB	8KB	8MB	16
до 1068MB	16KB	16MB	16
до 2136MB	32KB	32MB	16
над 2136MB	64KB	64MB	16
всякакъв	4KB	4MB	32

Groove

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. Въпросът 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 пиратщина? (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 компактдискове. В момента в покултурните страни (да се чете: "света без нашата китна, мила и особено красива родина") добива разпространение дигиталният еквивалент на аудиокасетата, която ще позволи CD качество на звука и възможност за записа на този носител. Какво е общото между музикалните продукти на плоча, касетка или диск? Наличието на фирма, 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 пласмента 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 разпространителки в Червената Книга. Кодовото наименование е MP3. Какво представлява това странно съкращение?

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 качеството. 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 стандарта в момента. Ако искате звукът да не се различава изобщо от този на аудио дисковете, 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 дискове 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 харддискове 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 спите 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 прослушват?

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 свободно 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 CD-ripper-и, които теглят аудиопътечките 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 приятели и Интернет. За познатите ви няма какво да споменавам повече. Мисля, че е далеч по-интересна тема намирането на файлове от подобен ранг в Световната Мрежа. Като за начало ще ви трябва бърза връзка към Интернет, защото иначе 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://oth.com. Предполагам, че ще ви бъдат достатъчно полезни, за да намерите почти всичко. По принцип сървърите, 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 съвсем накратко с техните предимства и недоста



тъци. Ftp сървърите са по-бързи и обикновено разполагат с тонове музика, но имат следните недостатъци - могат да ви искат парола, 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 заето - прекалено много маймуни да са на този клон. Http 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 музика, сигурно ще се запитате и на какво ще можете да си пускате тези файлове. Плеъри 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 копирайте от предишния ни диск).

Спорове около MP3

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 гореспоменатата сума в долари, никой не успя да ми предложи това, което исках.





Наскоро си изтеглих тези песни от Интернет и случаят приключи. Разбира се, че поради тази причина форматът MP3 е обявен за напаст от звукозаписните компания. 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.binco.com/btr) песента си "Спасение", както и английските варианти на "Елмаз и Стъкло" и "Дюн".

Най-големият враг на MP3, който от няколко месеца води непримирима война със сайтовете по Световната Мрежа, които предлагат MP3, се нарича RIAA. Тя закрива непрекъснато разни адреси, но новите никнат все по-бързо и многобройни, така че явно задачата й скоро ще стане непосилна. Иначе компанията се опитва да въздейства на фирмите по всякакъв начин. Реакцията на RIAA, когато Lycos (машина за търсене, една от най-популярните по Интернет) включи специален енджин за ровене на сайтове за MP3, беше невероятна. По-пресен е случаят с първият mp3-man. Тази машина ви позволява да си прехвърлите 60 минути от любимата музика на едно малко устройство, което да ви служи като уолкмен. Поради малките се размери Rio-mp3player може да се превърне в голям хит на пазара. Не на такова мнение са RIAA, които заведоха дело срещу фирмата-производител на тази крайно полезна вещ. Обвинението е поощряване на пиратството. От ответника заявиха, че на този принцип трябва да се забранят и записващия касетофон и видеорекордерите.



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. Взетите мерки от тях бяха колкото крути, толкова и смешни. Първо се иска по 15-20 долара на всеки енкодер или декодер на формата, а за всяка песен, конвертиана в MP3 - 2 цента. Разни хора, разни нрави.

MP4 - светлина в края на тунела или влак, идващ насреща 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 авторски права. Говори се, че самият формат ще има изпълним код в себе си и файлът ще може сам да се прослушва без помощта на плеър. Другата нова възможност при MP3 е динамичното кодиране. То ще позволи на една песен да бъде записана с няколко различни kbps. Когато има само един инструмент, този показател бъде 96kbps, а при пълна полифония - 256kbps.

GROOVE

Обратна връзка

Hi редактори на MG

Пише ви бивше хакерче, гадни кукички. Скапаните куки ме рестру рестуваха, защото съм бил скифтал от една кредитна карта. Взеха ми компютъра и ми е забранено от съда да притежавам компютър. Са си каете, че това е една тъпа лъжа, ама не. Много бих искал списанието ви да стане по-дебело, то е единствената ми отеха. Ваш заклет фен.

София 28.01.99г.
Затворника - гиги П... шпеца

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 – имам 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. Предпочитам да прочета всичко за StarCraft, отколкото по малко за 10 никому неизвестни игри. Всяка игра, която си заслужава, трябва да е разгледана на десетина страници и то в няколко броя, защото излизат нови patch-ове, а и вие научавате нови работи.

Харесва ми и закачливият тон на статиите – аз лично не съм виждал геймър с костюм и вратовръзка, който да се притеснява като чете статии от алкохолици, 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, единици, 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 мътилката 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 (като в Diablo – любимата ми игра, така се казва и клубът ми), да скачаш на клавиатурата или да оставиш единиците ти сами да се оправят, водени от собствения си AI – мисля, че това е доста важно, а понякога не става ясно с какво ще е зает геймъра по време на игра.

Относно статията във в. "Труп" – в моя клуб идват всякакви деца – и наркомани, и пушачи, и пиещи алкохол (да такива деца има, за тези които не знаят), но докато са вътре е забранено да викат, псуват, пият, пушат, а за употребили дрога е забранено дори да влизат. Има такива, за които знам, че се друсат и са постоянни клиенти на клуба, но никога не съм ги виждал да идват при мен дрогирани, а идват за по цяла нощ. Нека заменят другите пороци с компютърни игри и сигурен съм всички ще са доволни – и родители, и общество, и ние. Аз съм запален по компютърните игри от детската си възраст, когато "Ацтека" беше невероятна игра със страхотни ефекти и ужасно много екрани, и единственото нещо, в което са ми повлияли игрите, е че засилиха интереса ми към компютрите и станах компютърен специалист (завършил съм висше образование) – в момента си изкарвам хляба с инсталация на софтуер, мрежи, доставка на хардуер и др. Е, малко ме е срам от страстта ми, но досега никой не ми се е смял. Единственото, което ме е яде, че не направих клуба си 1993 г., когато го мислех, но ме хвана страх, а сега се чувствам като жабата в приказката за вола. Клубът ми е още млад, само на два месеца. Въпре: това имам някои идеи – за обединяване на клубове в мрежа – чрез централен сървър, по телефона; за 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 "Труд" 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 злото. 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 отваря 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 токова. Надявам се да си приел незлобливия ми хумор за такъв. Остани си със здраве. Желая ти много успехи. От все сърце.

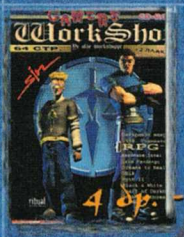
FREEMAN

КОЛЕКЦИОНЕР



= 17 000

(седемнадесет хиляди лева)



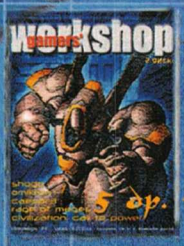
4 бр. - 3000

бр.4 - > 1998 - годината на RPG-то, 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...



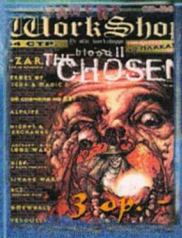
7 бр. - 6500

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 стана през 1998



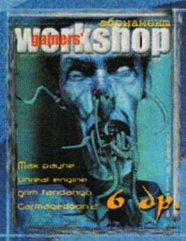
5 бр. - 3000

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...



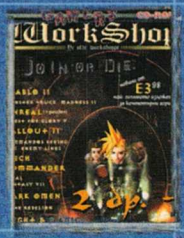
3 бр. - 3000

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...



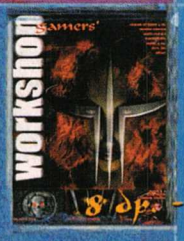
6 бр. - 3000

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, WarZone 2100, Lode Runner 2, Монитори, Revenge of the toys, Klingon Honour Guard...



2 бр. - 2500

бр.2 - > Unreal, Commandos, E3, Diablo2, FallOut 2, Cyberstorm, Incoming, Monster Truck Madness 2, Might&Magic 6, Tone Rebelion, Mech Commander, WarCraft Adventures, Quest for Glory 5, Dark Omen, Final Fantasy 7, cheats...



8 бр. - 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

АБОНАМЕНТ

kam N. 1213 3 месеца - 18000лв

абонамента се извършва единствено в РЕП.
за въпроси тел.(02) 9806829, 971 3081, 700490

WORKSHOP gamers'

издател
"баев" еоод

редакционна колегия
ангел видов - chopper
диян димитров - freeman
илиян илиев - whisper
юлиян калдерон - groove
красимир семерджиев - yeti

разпространител
"женева" еоод
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 workshop@mail.techno-link.com

WEB

design team



изработка на Интернет страници

София 1000, ул. "Гурко" 34, вх.2, ет.2 , тел. (02) 986 65 05

a WORK-FOR group