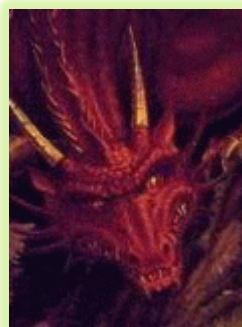


Magazyn Mocy i Magii

Spis treści

Wstęp	1
Wiadomości w pigułce.....	2
Konwentowanie po raz dziewiąty	2
Raiders i Heroes Online	2
Pojedynki Czempionów w Grocie	2
Róg Otchłani w wersji 1.1	2
Legend of Erthia nadchodzi	2
Recenzja numeru: Heroes I.....	3
Wywiad z Dark Dragonem	5
Co w Grocie piszczy?.....	7
Czy wiesz, że....?.....	7
Ogłoszenia i Reklamy	8



Wstęp

Witam wszystkich w nowym, pilotażowym, aperiodycznym Magazynie Mocy i Magii. Od pomysłu do wykonania minęły około 4 godziny. Mam

nadzieję, że przyszłe numery będą już pisane przez kogoś z większym doświadczeniem i lepszą zawartością ;). Niemniej jednak chciałem pokazać, że fanowskie czasopismo o grach M&M jest możliwe do zrobienia i to nie takim znowu dużym kosztem. Jeśli chcielibyście się przyczynić do rozwoju tegoż czasopisma, czy też po prostu wyrazić opinię, to zapraszam na [Smocze Forum](#). Potrzebny jest przede wszystkim redaktor naczelny, gdyż – mimo iż bym chciał – niestety nie mogę pełnić tej roli poza tym jedynym razem ☺.

Acid Dragon



Wiadomości w pigułce

Konwentowanie po raz dziewiąty



Do historii już przeszedł IX Konwent Miłośników HoMM i Fantasy organizowany przez sojusznika Kwasowej Groty – Jaskinię Behemota. W Byczynie, pod Kluczborkiem przez tydzień (13-19 sierpnia) bawiło się około 70 osób z całej Polski! Fani mieli okazję m.in. zmierzyć swe siły w turniejach Heroes III i Heroes V, jak i uczestniczyć w dość niecodziennych wydarzeniach – chociażby spacerze w poszukiwaniu rosomaka ;), czy grotowym konkursie wiedzy o Might and Magic (z nagrodami ufundowanymi przez Cenegę). Pomimo pewnych problemów, IX Konwent z powodzeniem można zaliczyć do udanych. Do zobaczenia za rok!

Raiders i Heroes Online



Zapewne najważniejszą informacją ostatnich kilku tygodni były zapowiedzi dwóch nowych gier Mocy i

Magii. Pierwszą, definiowaną jako gatunek „Action RPG” (a więc w żargonie graczy Hack’n’Slash) ma być Might and Magic: Raiders. Gra wizualnie rozgrywką przypomina nieco Dablo III i polegać ma na wspólnym zmaganiu się przez grupę graczy w trybie online z niebezpieczeństwami Ashanu. Fabularnie gra ma być osadzona w czasach przed Heroes VI, w Wolnym Mieście Hammerfall.



Drugą zapowiedzianą grą zostało Might and Magic: Heroes Online, a więc

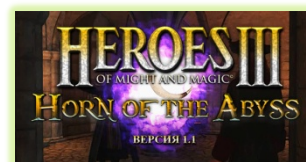
sieciowa wersja znanych wszystkim „Herosów”, w dodatku jako gra przeglądarkowa, oparta na Flashu. Gra łączy ze sobą elementy strategii turowej (bitwy) i RPG w czasie rzeczywistym (mapa przygody). Wizualnie przypomina trochę Heroes VI, ale nawiązuje też do wydanego wyłącznie na rynkach azjatyckich Heroes of Might and Magic Online, z którym nie za bardzo mieliśmy okazję się zapoznać.

Pojedynki Czempionów w Grocie



Dzięki pracom Dark Dragona, Kwasowa Grota wzbogaciła się o nowe komnaty poświęcone nadchodzącej wielkimi krokami karcianej grze Might and Magic o nazwie Duel of Champions. Oczywiście zapraszamy wszystkich pod adres www.duel.acidcave.net. Na Forum zaś znaleźć można nowe miejsce do dyskusji zwane Basztą Czempionów.

Róg Otchłani w wersji 1.1



Popularny wśród fanów Heroes III (mimo, iż jeszcze nie wydany w wersji angielskiej) mod do

tejże gry o nazwie Horn of the Abyss został wydany w wersji 1.1. Zawiera ona m.n. nową kampanię oraz poprawki wielu błędów. Czekamy na tłumaczenie!

Legend of Erthia nadchodzi



W widoczny sposób postępują prace nad fanowskim projektem gry wzorowanej na pierwszych częściach Might and Magic (I-V)

pod tytułem Legend of Erthia. Opublikowano m.in. nowy trailer oraz motyw muzyczny z głównego menu gry. Filmiki oczywiście możecie znaleźć w [grotowych niusach](#). Miejmy nadzieję, że to właśnie ten projekt dokona czegoś, co nie udało się dotąd m.in. Might and Magic Tribute, WoX2, czy M&M The New Order i da nam pierwszą, w pełni grywalną, fanowską część Might and Magic.

Recenzja numeru: Heroes I



Zacznijmy od pierwszej gry, która zapoczątkowała być może najlepszą sagę strategii turowych w historii – Heroes of Might and Magic: A Strategic Quest. Pewna historia opowiedziana niegdyś przez Jona van Caneghema (twórcę i praojca wszelkich gier Might and Magic) powiada, że „Herosi” zrodzili się... z narzekań jego żony ;). Podobno pani van Caneghem uznała, że zamiast robić kolejną część RPGa z serii Might and Magic lepiej byłoby stworzyć kontynuację innej gry wykreowanej przez Jona kilka lat wcześniej – King’s Bounty. JvC postanowił jednak zarówno mieć ciastko, jak i zjeść je i stworzył grę strategiczną, ale jednak wciąż osadzoną w fabularnych realiach jego ukochanych gier M&M.



Fabula Heroes I (z którą możemy się zapoznać niestety głównie z instrukcji bardziej niż z faktycznej rozgrywki) opowiada o losach Morglina Ironfista – rycerza, który przekracza w swej krainie magiczny portal i przedostaje się do świata znanego nam jako Enroth. Tam stawić musi czoła trzem innym lordom, aby przejąć niepodzielną władzę nad tą krainą. Rozpoczyna się jego Strategiczne

Wyzwanie, gdyż tylko dzięki odpowiednim posunięciom strategicznym będzie mógł wygrać.

Gracze w pierwszej części HoMM dostali 4 frakcje – Rycerza, Czarodziejki, Barbarzyńcy i – ulubieńca wielu – Czarnoksiężnika. W każdym mieście mieszkało po 6 typów stworzeń, a na mapie można było spotkać jeszcze kilka neutralnych. Balans między miastami był... praktycznie nieistniejący. Stworzenia Czarnoksiężnika były wyraźnie lepsze, zawierając aż 3 jednostki latające, które mogły przelecieć przez całe pole bitwy, a parametrami zwalić z nóg

konkurentów z innych miast. Rycerz z kolei musiał ciągle polegać na wolnych, słabych i krocących oddziałach, którym ani trochę nie pomagał większy przyrost. Nie zawsze więc gry HoMM koniecznie musiały każdemu miastu dawać równe szanse na wygraną. Dla jednych to wada, dla



innych zaleta. Bohaterowie z kolei – jak na tytułowe obiekty gry – byli odrobinę zaniedbani. Właściwie różnili się tylko portretami i przynależnością do frakcji wraz ze swoją jedną, jedyną zdolnością (np. Czarnoksiężnik miał dalszy zasięg wzroku, a Barbarzyńca nie odczuwał kar poruszania się po trudnym terenie). Rozwijając się poprzez kolejne poziomy zwiększali tylko swoje podstawowe parametry. Przynajmniej mogli się wyróżnić poprzez posiadanie specjalnych artefaktów, których było prawie 40 i ucząc się zaklęć magicznych spośród prawie 30 ich rodzajów. Mapa przygody, co prawda spełniała swoją rolę strategiczną, ale była dość pusta. Nie licząc zamków, bohaterów, jednostek i zasobów nie za bardzo było co na niej robić poza ledwie garstką specjalnych obiektów i dekoracji.



Gra jak na rok 1995 wyglądała bardzo przyjemnie – postacie były ładnie narysowane w klimacie baśniowym, animacje – mimo ograniczonej liczby klatek – wyraźne i płynne, a efekty wizualne (np. czary) spełniały swoje zadanie w uprzyjemnianiu rozgrywki. Być może do dziś - ze względu na rozmiar jednostek na polu bitwy – jest to gra, w której najlepiej widać mimikę stworów, gdy są atakowane lub nacierają na wroga. Z miastami było już nieco gorzej, gdyż mimo różnych wersji tła były nieco zbyt podobne do siebie, a niektóre budynki wyglądały po prostu identycznie. Muzyka w grze była... OK – bajkowa, dopasowana do grafik i sytuacji (np. bitwy). Lecz to dopiero w części II nadworni muzycy M&M objawili swój genialny talent.

Warto też wspomnieć, że już w pierwszej części HoMM mogliśmy zagrać z przyjacielem zarówno przez sieć, jak i przez osławiony tryb „Hot Seat” na jednym komputerze.



Jak gra trzyma się po 17 latach od jej wydania? Mimo tak długiego czasu jest wciąż grywalna i może dostarczyć rozrywki nawet osobom, których

w dniu premiery jeszcze nie było na świecie. Oczywiście po wcześniejszym zagraniu w Heroes V, czy Heroes III odczujemy nieco chociażby brak ulepszeń stworzeń, „pustość” mapy, czy bardzo ograniczony rozwój bohatera, ale myślę, że to może być jak najbardziej zrozumiałe w przypadku tego tytułu. Pomimo tych ograniczeń, gracze do dziś doceniają rozgrywkę w Heroes I, która była niezwykle wciągająca, a także dawała prawdziwe wyzwanie ze względu na bardzo dobrą sztuczną inteligencję graczy komputerowych. Zresztą sami

spróbujcie – włączcie grę, zagrajcie w kampanię i dajcie się wciągnąć w syndrom „jeszcze jednej tury” ;).

Podsumowanie



- Strategia i zasady gry, które do dziś są żywe
- Dobry poziom trudności i dobra sztuczna inteligencja graczy komputerowych
- Przyjemna dla oka, bajkowa oprawa graficzna
- Ponadczasowa grywalność



- Zbyt mało obiektów na mapie przygody
- Ograniczony rozwój bohatera
- Fabuła zawarta nie w grze, lecz w podręczniku

Ocena:

7/10

Wywiad z Dark Dragonem



Witaj Dark Dragonie. Wszyscy w Kwasowej Grocie powinni wiedzieć kim jesteś, lecz niewykluczone, że to nowe pismo czytają właśnie nowi czytelnicy :). Opowiedz może co nieco o sobie i o swych dokonaniach.

Witaj. Cóż, strasznie nie lubię się chwalić, ale może zacznę od najstarszych dokonań. Od początku chciałem brać czynny udział w tworzeniu Groty, a co za tym idzie - społeczności M&M. Dawno temu nadarzyła się taka niewielka okazja - była to rozbudowa leksykonu Smoków w naszym dziale o te pochodzące z ówczesnie dopiero co wydanego Heroes V. Po tym postanowiłem zaciągnąć się do testowania modu New Upgrades oraz zająć się ogólnie próbami pomocy grotowej społeczności. Z czasem zostałem poproszony o recenzowanie M&M: Clash of Heroes, a później również i do stworzenia działu o tej grze. Z początku wiara we mnie była niewielka, lecz myślę, że szybkość i efektywność, z jaką pracowałem, zmieniła punkt widzenia co niektórych istot. Zawsze wkładałem serce w pracę, którą poświęcam Grocie, gdyż jestem z nią silnie związany i poniekąd również wychowany. Sprawia mi radość, że mogę zrobić coś dla całego fandomu M&M.

Obecnie jesteś chyba najmocniej zaangażowany w temat nowej gry karcianej M&M - Duel of Champions. Co sądzisz o tej grze? Czy myślisz, że ma przyszłość wśród fanów HoMM-MM, czy też trafi głównie do zupełnie nowych odbiorców?

Gra ma ogromny potencjał. Już teraz przyciągnęła do siebie rzeszę graczy i to nie tylko fanów M&M, choć trzeba przyznać, że marka zrobiła tu swoje. Na razie jesteśmy w fazie beta-testów, lecz pomimo licznych bugów, gra się całkiem przyjemnie. Zarówno w trybie kampanii jak i

pojedynkach między żywymi graczami. Dobłą rzeczą jest to, jak ogromny wpływ na tworzenie Duel of Champions mają właśnie sami gracze. To dzięki nim gra staje się cały czas lepsza, a mimo tego zachowuje swoją unikatowość w skali gier karcianych. Myślę, że jej przyszłość rysuje się w kolorowych barwach i osobiście wiąże z tym tytułem wielkie nadzieje ;).

Ledwie kilka dni temu ogłoszono zapowiedzi kolejnych dwóch gier M&M - Raiders i Heroes Online. Jakie masz zdanie o dotychczas wyjawionych informacjach? Co uważasz o rozrastaniu się marki Might and Magic?

M&M: Raiders wygląda na nieudolną kalkę Diablo III. Grafika wybrana dla tego tytułu może się nie spodobać sporej ilości graczy. Jeśli gra ma startować jak potencjalny konkurent dla aktualnych gigantów MMORPG to myślę, że w takim starciu odniesie sromotną klęskę. Jednak gra jest dopiero w fazie alfa i jeszcze ogrom rzeczy może się tu zmienić - oby na lepsze. M&M: Heroes Online na pewno będzie lepszą grą niż chińskie Heroes of Might and Magic Online, które niedawno wyłączyło wszelkie serwery (R.I.P. :P). Grafika prezentuje się w dość ciekawy i oryginalny sposób. Trailer, który zaprezentowano wygląda niestety jak jakiś odpadek przy pracy nad H6 i praktycznie nic nie wyjaśnia względem fabularnym. Jako, że gry będą darmowe, myślę, że wielu graczy skusi się chociażby zobaczyć co mają im do zaoferowania. Czy będą potrafiły zatrzymać ich w świecie M&M na dłużej? Zobaczymy... Rozrastanie marki M&M uważam za pozytywne. Jeśli boisz się sparzyć, nigdy się nie ogrzejesz. Co znaczy tyle, że warto spróbować się każdej dziedzinie a być może któryś produkt odniesie sukces na miarę Heroes III !

Zostawmy na moment najnowsze gry. Wiemy, że również zajmujesz się w wolnych chwilach grami z poprzedniego uniwersum m.in. poprzez modowanie, czy zbieranie filmów do grotowego kanału YouTube. Powiedz, które gry uważasz za ponadczasowe i dlaczego? Dlaczego wciąż warto

po wielu latach tworzyć i zbierać o nich materiały?

To prawda. Osobiście wracam do każdego z tytułów. To magia wspólnej fabuły i elementów spajających uniwersum w jedną całość jest w tym najpiękniejsza. Na skalę światową ponadczasowy i nieśmiertelny będzie bezsprzecznie Heroes of Might and Magic III. Dlaczego warto do niego powracać? A to z powodu licznych nowych modyfikacji oraz dodatków (HotA), które za każdym razem odświeżają nam grę i pozwalają na nowo przeżyć przygodę. Często w innym świetle. Myślę, że każdy znajdzie jakąś modyfikację, która będzie mu odpowiadać. Tworząc wciąż nowe materiały udowadniamy tylko jak ważna była ta gra dla dziejów ludzkości :). Dzięki temu pokolenia nowych graczy na pewno również zainteresują się starszymi tytułami.

Czego najbardziej brakuje Ci ze starych gier, tworzonych jeszcze przez NWC?

Myślę, że elementów SF i technologii. Jest to od lat sprawa niezwykle sporna w Grocie... Nie mówię tu, że w obecnych grach należy nagle zmienić uniwersum, ale być może dobrze byłoby dodać parę futurystycznych akcentów (i to bynajmniej nie w formie Easter Eggów :P).

Czy masz jakieś plany na przyszłość? Może kolejny nowy dział? Jakaś niespodzianka graficzna?

Owszem. Aktualnie buduję dwie nowe komnaty oraz szykuje się też z rozbudową Gildii Mrocznych Tajemnic. Niespodzianka graficzna również się znajdzie ;). Bądźcie czujni w tegoroczne Halloween ;).

I ostatnie pytanie, które - mam nadzieję - stanie się standardowym: Jaka jest Twoja ulubiona gra Mocy i Magii?

Ohhh... Pytanie niezwykle trudne. Każdą grę M&M cenię sobie za coś innego. Są to także różne gatunki, dlatego nie sposób ocenić tego w należyty sposób... Niestety na to pytanie nie jestem w stanie jednoznacznie odpowiedzieć...



Co w Grocie piszczysz?

...czyli najciekawsze tematy na Smoczym Forum Kwasowej Groty z ostatniego miesiąca:

[Danse Macabre](#), Portal Przeszłości

(Heroes VI) - Jednym z tematów, które mają spore znaczenie dla fanów HoMM jest bez wątpienia nadciągający drugi dodatek DLC do Heroes VI o „roboczej” nazwie Danse Macabre.

[Heroes VI - ploty i newsy](#), Portal Przeszłości

(Heroes VI) – Niezmiennym zainteresowaniem cieszy się temat o wszelkich nowych informacjach związanych z H6. Ostatnio – z braku innego miejsca – trafiła się też dyskusja o Heroes Online i Raiders.

[Czy świat "Enroth" mógł jeszcze coś zaoferować?](#),

Biblioteka Legend – Temat założony 6 lat temu(!) wciąż pozostaje aktualny. Ostatnio nawet zahaczył o poważne obliczenia fizyczne ;).

[Horn of the Abyss](#), Niebiańska Kuźnia (WoG, HoTA, Equilibris) – Ciągłe rozwijająca się dyskusja o nowym, fanowskim dodatku do Heroes III.

[The Succession Wars](#), Niebiańska Kuźnia (WoG, HoTA, Equilibris) – Projekt nietypowego modu do Heroes III, upodabniający grę do... Heroes II. W produkcji grafiki do Inferno i Cytadeli!

[Konwenty, złoty i spotkania](#), Podziemna Tawerna – Czyli co grotowicze mają do powiedzenia o IX Konwencie fanów HoMM i fantasy w Byczynie.

[Czasopismo Might and Magic](#), Podziemna

Tawerna – Temat o tym brukowcu, który właśnie czytacie ;). Masz ochotę napisać artykuł? Swoją własną recenzję? Wybrać najciekawsze tematy Forum? Napisać Felieton lub po prostu zamieścić ogłoszenie? Zapraszamy!

[My Little Pony: FiM](#), Podziemna Tawerna – O Starożytni, do czego to doszło?...

Czy wiesz, że....?



- Grafika do Heroes III, mimo iż w grze jest w całości dwuwymiarowa, w większości była tworzona z trójwymiarowych modeli. Powstały tak m.in. wszystkie jednostki i miasta. Gdyby tylko dziś mieć dostęp do tych modeli 3D...
- Postacią, która pojawia się najczęściej we wszystkich grach M&M (nie licząc postaci o tych samych imionach) jest Sandro – pojawia się już na XEEN (MM5), a potem na Enroth (H1-2), na Antagarichu (H3), na Jadame(MM8), w Axeoth (H4), a niedługo

spotkamy postać na nim wzorowaną w Heroes VI.

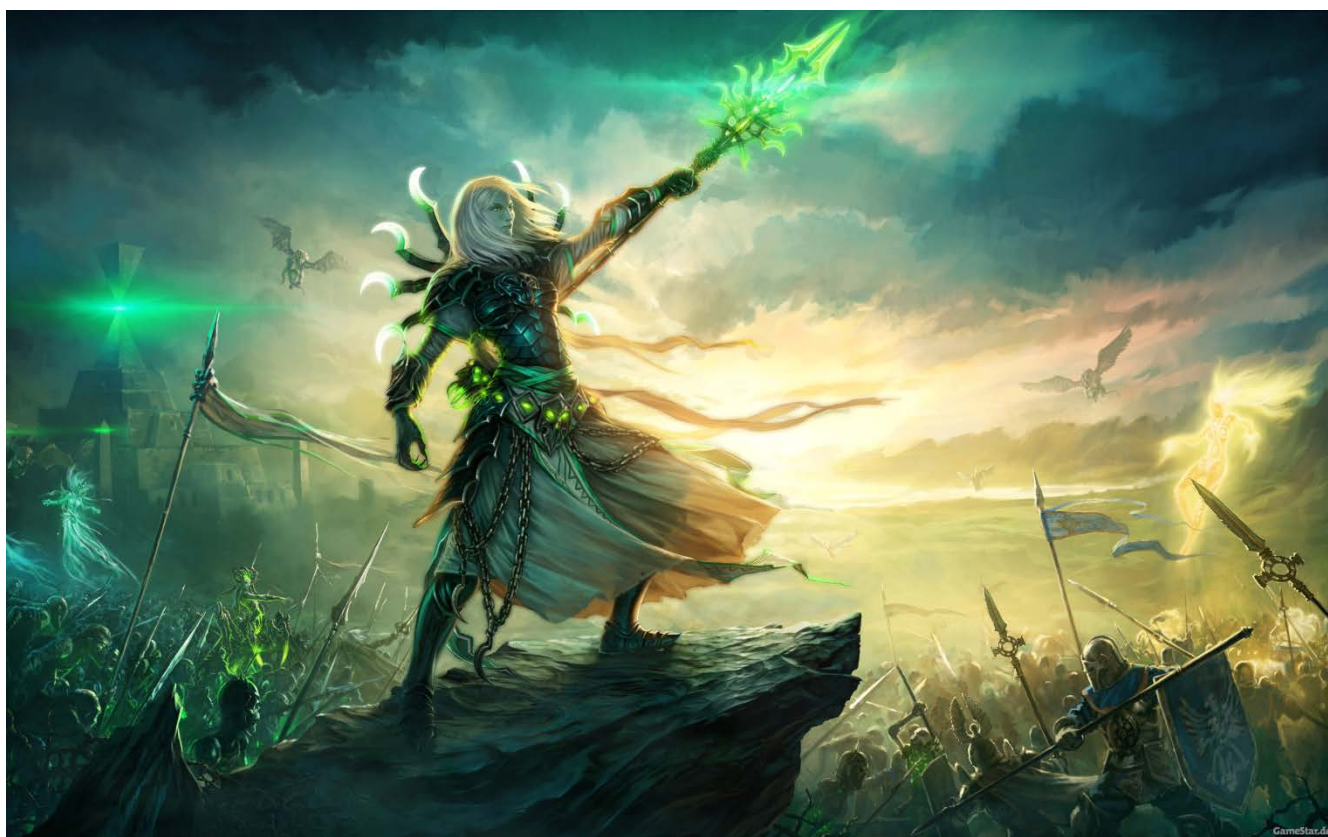
- Pierwotny model Smoczego Golema z Heroes IV wygląda zdecydowanie bardziej „technologicznie” niż ostateczna wersja, która trafiła na ekrany komputerów... ale tylko tych PC, gdyż podobno ta pierwsza wersja dostała się do Heroes IV wydanym na Macintoshe.



Ogłoszenia i Reklamy

Jesteś fanem gier Heroes / Might & Magic? Grasz od lat i masz coś ciekawego do powiedzenia? Nie czekaj! Teraz masz okazję, by współtworzyć nowy polski Magazyn Mocy i Magii! Zgłoś swój tekst, pomysł lub sugestię już dziś na [Smoczym Forum Kwasowej Groty](#).

Masz do sprzedania grę M&M? Chcesz zareklamować swój blog, stronę, czy profil na Facebooku? A może szukasz kogoś do realizacji fanowskiego projektu? Dział ogłoszeń to miejsce dla Ciebie! Magazyn Mocy i Magii wydawany jest w nieograniczonej liczbie egzemplarzy ;), a więc może trafić do każdego!



Redakcja: Acid Dragon (pierwszy i jedyny raz ;),
wywiadu udzielił Dark Dragon.