

Heroes of Might & Magic III

Powrót Potęgi i Magii

3DO ma na swoim koncie kilka świetnych produkcji. Jedną z najnowszych jest m.in. niezła **Army Men 2**, o której na pewno będzie jeszcze głośno (recenzję będziecie mogli przeczytać w następnym numerze). Jednak do kultowych wręcz produkcji tej firmy należą przede wszystkim dwie gry. Pierwszą jest nieśmiertelny **Might & Magic** (już w wersji VIII!), a drugą doskonały **Heroes of Might & Magic**. Kiedy czytacie te słowa, w sklepach właśnie układają najnowszy **HoMM III** na półkach, więc warto, byście wiedzieli, co możecie znaleźć w błękitnym pudełku.

CZARNY IWAN

Dokładnie 18 marca została ukończona praca nad całkowitym spolszczeniem gry. Tego tytanicznego dzieła dokonał zespół z Mirage oraz szereg anonimowych

współpracowników z kręgu Warhammera. Dzięki tym ludziom, niezręczne, „polskawe” terminy, których doświadczyliśmy w HoMMII mają zostać zastąpione soczystymi, krwistymi nazwami i określeniami, których nie powstydziliby się wodzirej Sapkowski. Sama gra, według UbiSoftu, pojawi się na świecie dopiero na przełomie marca i kwietnia, więc premiera polskiej wersji będzie... wcześniej!! Warto chyba dodać, że nie tylko „Polacy nie gęsi”. Na dzień dzisiejszy wiadomo, że HoMMIII pojawi się w 12 wersjach językowych, a to jest dopiero początek. Sama gra wciąga tak intensywnie, że musiano siłą ściągać mnie z krzesła w siedzibie Mirage, gdzie testowaliśmy program.



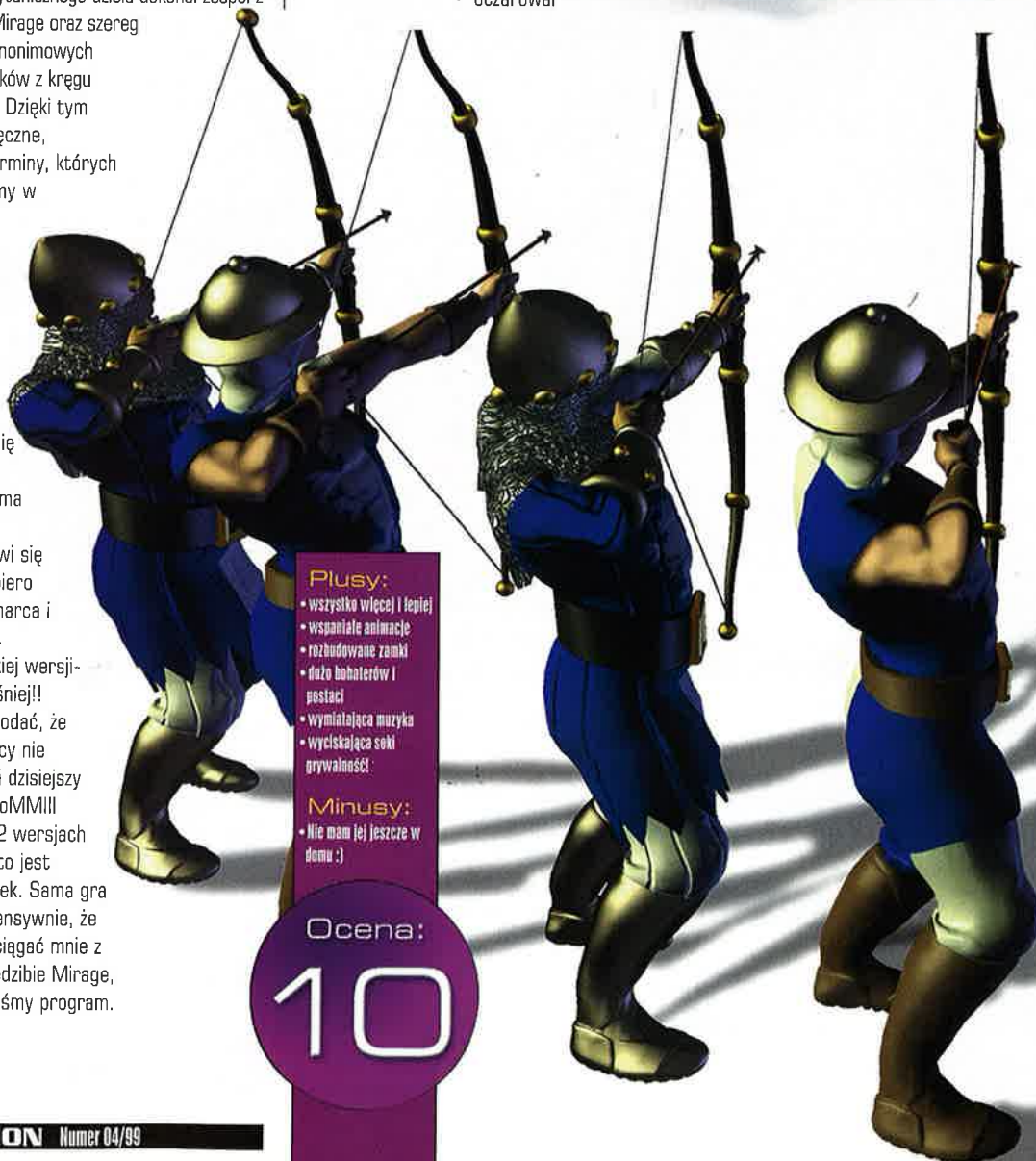
Po prawej: Granie w Heroesów jest heksymalnie wciągające

Nijk nie mogę zrozumieć, dlaczego już o 2 w nocy kończą tam pracę?

W każdym razie, po znojących testach mogę bezapelacyjnie stwierdzić, że HoMMIII

spełniło moje oczekiwania i uderzyło do głowy niczym 10-litrowa butla wody sodowej. Chyba najbardziej obawiałem się jakichś drastycznych zmian, które spowodują, że ten bajkowy, fantastyczny świat, który tak mnie oczarował

w „dwójce”, zostanie zastąpiony kolejnym klonem klasycznego RPG. Goście z 3DO nie są jednak amatorami i bardzo subtelnie zmienili grę. Modyfikując postacie, rzeczywiście nadali im mniej bajkowego charakteru (teraz raczej



Plusy:

- wszystko więcej i lepiej
- wspaniałe animacje
- rozbudowane zamki
- dużo bohaterów i postaci
- wymiatająca muzyka
- wyciskająca soki grywalność!

Minusy:

- Nie mam jej jeszcze w domu :)

Ocena:

10

jest on baśniowy), a różnorodne formacje wojsk ludzkich mają bardziej rzeczywisty wygląd (rycerze są podobni do tych z M&MVII). Jednak gra nie straciła nic ze swego uroku. HoMMIII został rozbudowany, poszerzony niemal w każdym calu, co go skomplikowało i uczyniło odrobinę bardziej wymagającym dla gracza. Ale zarazem zachowano klimacik i smak gry, dzięki czemu czujemy się jak w domu.

A rozbudowano grę naprawdę baaardzo!!! Zmieniono praktycznie każdy element. Każda postać, nawet te dotychczasowe, ma nieco inny wygląd, inaczej się zachowuje, zmodyfikowano jej parametry. Na przykład „najsilniejszy” smok jest teraz Złoty, co zgadza się z kanonami fantasy. Tak w ogóle, to dostaliśmy aż sześć odmiennych smoków (dotychczas były trzy)! Zmianie uległy również armie, które możemy zatrudnić w

zamku. Jest ich więcej, pojawiły się także zupełnie nowe, świetne jednostki (np. śmiertelnie groźne Behemoty). W sumie spotkamy się ze 118 rodzajami potworów (mają od 30 do 80 klatek animacji). W HoMMIII mogliśmy przyjąć na służbę jednego z sześciu Bohaterów (mieliśmy postacie o sześciu charakterach: Barbarian, Knight, Necromancer, Sorceress, Warlock, Wizard). Obecnie jest ich 16 (dwa odmienne typy na każdy zamek). W zamku Knighta pojawi się np. Cleric, a w zamku Warlocka będziemy mogli zatrudnić Overlorda. Bohatera zatrudnimy teraz w Tawernie, a nie w zamku. Nawet jeżeli twój hero zginie, masz jeszcze 127 osobników do wyboru, :) taka jest bowiem łączna liczba postaci. Każda z nich została określona cechami i zdolnościami bojowymi. Tak jak poprzednio, jest ich sześć. Zmieniła się jednak ilość umiejętności dodatkowych. Bohater może mieć ich 8 z 28 (pojawily się m.in. Inteligence - na pewno się przyda, :) Scholar, First Aid).

Każdemu bohaterowi przypadają określone oddziały, które wyprodukujemy w naszej krainie. Obecnie można będzie nająć aż siedem odmiennych formacji, czyli o dwie więcej niż dotychczas. Również zamków jest więcej o dwa. Będziecie mogli zbudować Rampart, czyli fortecę Rangera i Druida, oraz Fortress - cytadelę, gdzie zamieszka Witch i Beastmaster (można więc wybierać zwolennika Magii lub Siły - reguła ta dotyczy wszystkich Zamków). Ekran Inwentary każdego Bohatera został zmieniony, jest bardzo



Heroes będą po polsku

Polska firma Mirage podjęła się profesjonalnej lokalizacji Heroes of Might & Magic III. W związku z tym pojechaliliśmy do nich trochę powyżej i przy okazji zamieniliśmy z chłopakami kilka zdań...

CDA: Wiadomo, że lokalizacja gry jest pracochłonna i kosztuje sporo. Uważacie, że na rynku polskim, gdzie sprzedają 4-5 tys. kopii gry traktuje się jako sukces, taka działalność w ogóle się opłaca?

Mirage: W naszej polskiej rzeczywistości lokalizacji nie robi się raczej z chęci jakiegoś sporego zysku, tylko sprzedazy w ogóle rozsądnej ilości egzemplarzy. Są gry, których z racji wąskiego grona odbiorców nie dałoby się sprzedać nawet gdyby je „spolonizować”. Heroes 2 sprzedaliśmy w 10 tysiącach egzemplarzy i ciągle znajdują się nowi chętni (również została spolszczona). Ta gra się podoba, ma ładną grafikę i ciekawy pomysł. Praktycznie każdy może w nią grać i dlatego znajduje tak szeroki odzew w każdej grupie wiekowej. Chcemy, aby tak samo było z H&M III. To zupełnie coś innego grać świadomie, znając fabułę i treść gry, a zupełnie inaczej, gry użytkownik siedzi przed monitorem, próbując metodą prób i błędów rozgryźć poszczególne opcje. Polska wersja umożliwi zabawę pełnym laikom, osobom, które w innej sytuacji nie sięgnęłyby po tę grę. H&M III zlokalizowaliśmy właśnie po to, aby poszerzyć krąg odbiorców i umożliwić im pełne zanurzenie w tym niesamowitym świecie fantasy. Oczywiście zdajemy sobie również sprawę, że niektórzy gracze nie będą chcieli grać w „polską” wersję. Oni będą mogli zakupić wersję angielskojęzyczną.

Warto jeszcze dodać, iż lokalizacja HoMM III jest lokalizacją pełną i profesjonalną w przeciwieństwie do „polskawej” wersji HoMM II - wtedy zgłosił się do nas po prostu człowiek, który hex-edytorem przerobił HoMM II na „polskawą” wersję. Wychodząc z założenia, że dla nieznających angielskiego lepsza taka wersja niż żadna, zamieściliśmy ją na drugim CD wraz z dodatkowymi poziomami. Dostało się nam zresztą za to wielokrotnie, więc z pewnością nic podobnego już się nie powtórzy, skończyliśmy już z amatorszczyzną i teraz pracujemy na profesjonalnym poziomie.

CDA: Ostateczną cenę ustaliliście na 145 złotych. Nie dalo się taniej?

Mirage: Oryginalnie miało to być 119 złotych, ale kilka niekorzystnych czynników uniemożliwiło nam obniżenie ceny. Przede wszystkim skok kursu dolara - podskoczył o mniej więcej 15% w bardzo krótkim czasie. Po drugie okazało się, że praca, którą należało wykonać jest o wiele większa niż nam się na początku wydawało. Po trzecie, doszliśmy jednak do wniosku, iż postaramy się przyciągnąć gracza specjalnymi gadżetami. Jeżeli kupi pełną wersję, będzie mógł wygrać koszulki, kubki i inne gadżety, związane z grą. Osoby, które nie wygrają, i tak będą mogły dostać te fany, kupując je u nas po niewygodniejszej cenie. Jakaś ogólnokrajowa promocja w warunkach polskich jest dość trudna, bo praktycznie nie istnieje sieć sklepów, którą mogłoby być podjąć się takiego zadania na terenie kraju. Tysiące umów z małymi sklepami - to nie wchodzi w rachubę. Empik ma około 40 punktów, ale przecież to również niewiele, dlatego też staramy się przyciągać klientów bezpośrednio do nas. Np. w okresie świątecznym sprzedawaliśmy programy Eidosa na specjalnych warunkach - jeżeli ktoś kupił dwie gry, trzecią dostawał za darmo, i bynajmniej nie były to stare tytuły, których chcieliśmy się pozbyć.

Z pewnością nasze koszty zwiększa również konieczność zabezpieczenia gry, co ma odwiec „spiracenie” polskiej wersji. Samo wykonanie zabezpieczonej płyty-matki to kwota rzędu 10 tysięcy złotych. Tymczasem w Polsce pokutuje stereotyp zbijającego kokosy dystrybutora, najczęściej obwinia się nas o to, iż gry nie kosztują 60, a 160 zł. Owszem, moglibyśmy pewnie zaproponować cenę 99 złotych, ale... musielibyśmy zagwarantować Z.GÓRY sprzedaż w Polsce rzędu 40-50 tysięcy kopii. Można by się jeszcze zastanawiać, czy programy są drogie... to sprawa dyskusyjna. Bilet do kina kosztuje niemal 20 złotych. Masz za to dwie-trzy godziny rozrywki. Gra dostarcza ci świetnej zabawy nieporównanie dłużej!

CDA: Ile osób pracuje nad zlokalizowaniem gry?

Mirage: Od nas koordynuje to Lecho Buszczyński. Oprócz tłumaczenia tekstów pojawiających się na ekranie, również głosy w grze będą polskie. Przyjęliśmy zasadę, że udźwiękowanie należy powierzyć specjalistom, dlatego zadanie to realizuje firma Sonoria. Sonoria współpracuje z profesjonalnymi aktorami, np. Dorotą Chotecką, żoną Radka Pazury, który również użycza swego głosu. Usłyszmy także Rocha Siemianowskiego i Jakuba Bardecha. Nie jest tego zresztą tak dużo - około pół godziny wszystkich nagrań. Znacznie trudniej było z pierwszą profesjonalnie zlokalizowaną w Polsce grą - Smerfami, ponieważ chcieliśmy bardzo zatrudnić wszystkie osoby, które brały udział w nagraniu dobranocki. Jednocześnie była to jedyna polska gra, która miała postsynchrony, czyli zgodność wymawianych słów z ruchami ust bohaterów. Dodatkowo, podczas lokalizacji konieczni są również graficy, którzy przygotowują i umieszczają polskie napisy na ekranach gry, a także masa osób, o których często się nie pamięta: realizatorzy dźwięku, reżyserzy dźwięku, programiści etc.

CDA: Kiedy możemy biec do sklepu?

Mirage: W pierwszym tygodniu kwietnia gra będzie już na pewno w sklepach.

Pytanie do Lecha: Z czym mieliście największy problem w trakcie realizacji projektu?

L.B.: Hmm... chyba z odmianą. Na przykład, w języku angielskim używane są tylko dwie formy rzeczowników: pojedyncza i mnoga. Mieliśmy więc z tym typowe problemy, przykładowo: „100 Pikiniers want to join your army”. Forma poprawna powinna brzmieć: „100 Pikinierów chce dołączyć do twojej armii”. Nie można było umieścić takiej wersji, bo wymagałoby to ingerencji w kod źródłowy programu i trwałoby masę czasu, zanim gra zostałaby dostosowana do polskiej pisowni. Goście z 3DD pracują już nad dodatkami do HoMM III i Heroes of Might & Magic IV i nie mają za bardzo czasu i chęci specjalnie dla nas dłużyć w kodzie gry. Dlatego musieliśmy jakoś sami sobie poradzić. Wykorzystując wspomniany przykład, zdanie będzie brzmiało: „100, Pikinierzy - ten oddział chce dołączyć do twojej armii”. Po prostu nie dało się tego zrobić inaczej i mam nadzieję, że gracze nie odczują zbytbytno tej niedogodności.

CDA: Powiedz dokładnie, co zostało przetłumaczone...

L.B.: Niemal wszystko. Począwszy od mowy w intrze i w kampanii, poprzez wszystkie napisy, które pojawiają się na ekranie, do przycisków, które znajdują się na pulpach. Tak więc, oprócz copyrightów, imion bohaterów i niektórych nazw własnych, gracze nie powinni zobaczyć żadnych angielskich słówek.

CDA: To chyba dość dużo tekstu?

L.B.: Tak. W sumie jest to gdzieś około 1 MB tekstu, łącznie z instrukcją.

CDA: Oprócz problemów językowych, czy pojawiły się jakieś wątki, nad którymi musieliście się biedzić?

L.B.: O tak. Nie mogliśmy np. zmieścić polskich napisów w okna przygotowane dla angielskiego tekstu. Musieliśmy więc zmniejszyć gdzieś gdzieś czcionkę, by tekst wszedł w całości.

CDA: Czy polskie znaki diakrytyczne nie sprawiły Wam problemu?

L.B.: Nie. Wszystkie „ą”, „ę” itd. zostały dodane. Graficznie są dopasowane do charakteru czcionki użytej w grze, więc wszyscy powinni być zadowoleni.

CDA: Ostatnie pytanie. Czym według Ciebie najbardziej różni się nowa wersja H&M III od poprzedników i na czym będziemy oglądać to чудо?

L.B.: Przede wszystkim wyglądem. Nowy HoMM wydoskonalony, jest znacznie dokładniejszy pod względem graficznym. Większa część grafiki została wyrenderowana. Gra jest bardzo rozbudowana, jednocześnie, jeżeli ktoś grał w poprzednią wersję, poczuje się jak w domu. Na jednej z multiplayerowych plansz grałem przez 24 godziny (z przerwami), a i tak nie udało mi się jej zwinąć całej. Wszystko jakby to samo, ale po prostu w dużo, dużo większej dawce. Spora część usprawnień i dodatków jest odpowiedzią na prośby użytkowników, to właściwie oni w dużej mierze kształtowali HoMM III.

Co do sprzętu, na którym da się odpalić Heroes of the Magic III, to 64 MB są naprawdę zalecane... Procesor może być nawet P 133, ale jeżeli chcecie komfortowo grać i bez „zastojów”, 64 MB to najlepsze rozwiązanie. Jednak minimalne wymagania to P133 i 32 MB RAM.

CDA: Ok. Dzięki za rozmowę, a teraz chodź na bezalkoholowego browca. :)



zbliżony do analogicznego pulpitu z Diablo. Poszczególnych artefaktów nie układamy już w rzędu poniżej postaci, lecz wkładamy bezpośrednio na symbol Bohatera. Poniżej są jeszcze trzy małe ikonki, których wcześniej tu nie było. Pozwalają one ustawić nasze wojsko w określonej formacji (na hexach). Nie ma tylu kombinacji, co w Myth, ale i tak miło, że o tym wreszcie pomyślano. Samo pole walki jest o 65% większe (15x11 hexów na 11x09 hexów).

Dodatkową atrakcją jest również wprowadzenie maszyny wojennej (szkoda, że tylko jednej). Oprócz standardowej katapulty, możemy zbudować balistę. Walka jest jeszcze

U góry:
Nowe miasta
prezentują się wręcz
znakomicie. Podobnie
jak i sama gra.

bardziej emocjonującą również dzięki zupełnie nowym czarom. Ich strukturę wreszcie uporządkowano. Dzielą się na cztery podstawowe typy, ze względu na czary: ziemi, wody, powietrza i ognia. Chyba najważniejsze jest jednak to, że wreszcie można nimi handlować między bohaterami! W sumie magia została rozbudowana o kolejne umiejętności magiczne, co daje nam okazałą, łączną ich liczbę: 69!

Na marginesie dodam tylko, że są to jednocześnie prawdziwe fajerwerki graficzne, które dostarczają takich efektów wizualnych, że... samemu można zostać oczarowanym. Również ilość i różnorodność artefaktów opuszcza szcęgę do samej ziemi. Z 81 ich liczba wzrosła do 128! Dodatkowo wprowadzono system „Paper Doll”, co pozwala łączyć poszczególne artefakty dla uzyskania większego, lub zupełnie nowego, efektu!

Plansze, jak poprzednio, dzielą się na kilka rozmiarów. Różnica, oprócz tej, którą widzicie na pierwszy rzut oka, polega również na tym, że to tylko fragment planszy. Jak to? W HoMM pojawiły się PODZIEMIA, do których może zejść Bohater. Niektóre są niemal tak rozległe jak świat zewnętrzny, a wymagają jeszcze większego hartu ducha i odwagi, bo jarosów tam raczej nie spotkacie.

Ponieważ proporcje ekranu akcji nieco się zmieniły, widzimy również większą, a dokładniej aż o 45%, część planszy. Poza tym, gra może pracować w trybie 800x600 i 16-bitowym kolorze!

Efekt „przestrzeni” uzyskano również dzięki nowo zaprojektowanym okienkom z opcjami i dodatkowymi parametrami. Ilość wydobytych surowców oraz „data” znajdują się cały czas na



Oto wszystkie zamki w nowym HoM&MIII



specjalnym pasku poniżej ekranu akcji i nie trzeba już dodatkowo klikać, aby się do nich dostać. W okienku, które znajdowało się po prawej stronie na dole umieszczono wszystkie informacje dotyczące bohatera oraz jego wojsk.

Nowy tydzień nie rozpoczyna się już od radosnej informacji, zbliżonej wizualnie do



telegramu od ciotci. Sygnalizuje ją świetna animacja wschodzącego słońca. Prawdę powiedziawszy, goście z 3DO okrasili

animacją wszystko, co się dało i zdaje się, między innymi dlatego gra wymaga dość sporo od komputera. Właściwie producenci i tak poszli nam na rękę. Intro było w pierwotnej wersji pełnoekranowe, kiedy jednak w fazie beta-testów okazało się, że nie wszystkie maszyny mogą je „udźwignąć”, zdecydowano się na okienko. Swoją drogą - musicie je zobaczyć. Jest po prostu rewelacyjne. Wracając do głównego pulpitu gry, dodam jeszcze, że już nie będziemy musieli wchodzić do zamku, by wybudować lub upgradeować jakąś budowlę. Możemy teraz dostać się do nich bezpośrednio z głównego ekranu, co znacznie upraszcza sprawę. W HoMMIII ponownie można toczyć grę w trybie single lub campaign. Do wyboru jest również sześć mini-kampanii. W sumie gra zawiera gdzieś o 1/4 więcej przygód! Nie zapomniano także o edytorze. Można samodzielnie zrobić sobie planszę i bohatera.

HoMMIII miała świetną grywalność i atmosferę. To drugie kształtowała również muzyka. Niektórych utworów nie powstydziliby się i Preisner - są po prostu bardzo dobre. W HoMMIII muzyka jest utrzymana w tym samym klimacie, ale zapisano ją w formacie mp3! (nie trzeba konwertować chłopaki!). Uzyskano dzięki temu mnóstwo miejsca i zadowalającą większość użytkowników jakość. Jeżeli chcielibyście sobie ich posłuchać,

zapraszam na stronę www.mirage.com, gdzie umieszczono trzy tracki muzyczne i trzy voice'y (już polskie). HoMMIII jest też przyjazny dla multiplayerowiczów. Maksymalnie ośmiu zawodników zagra poprzez interek, kabelek, modem. Istnieje opcja chat. Chyba możemy się spodziewać, że bardzo szybko wystartuje dedykowany dla HoMMIII serwer.

ACTIO	
Wymagania: Pentium 133, 32 MB RAM, 2 MB Video Card, Win95/NT4	Producent: 3DO
Internet: http://www.mirage.com	Dystrybutor: Mirage tel. (022) 6179321
INFO	