



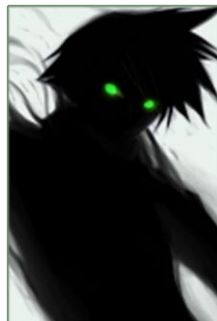
Magazyn Mocy i Magii

Aperiodyk Kwasowej Groty

Nr 1/2014

Spis treści

Wstęp	2
Wiadomości w pigułce	3
Heroes III edycja HD – zapowiedź	3
Heroes VII – część przegłosowana	3
Duel of Champions tu i tam	3
VCMI 0.97	3
Clash of Heroes – Ale numer!	3
Heroes Online - grywalność spada	3
Recenzja numeru: Clash of Heroes	4
Wywiad z Hobbitem	6
Co w Grocie piszczy?	8
Krzyżówka	9
Grotowe Osobliwości	10
Dark Dragon	10
Hobbit	10
Hubertus	10
Nicolai	11
Poślowie	11
Uśmiechnij się ☺	12
Smoczy Felietonik	13
Twórczość fanowska	14
Ogłoszenia i Reklamy	16



Wstęp

Witam wszystkich czytelników w praktycznie rzecz biorąc drugim numerze aperiodycznego Magazynu Mocy i Magii. Od poprzedniego numeru minęły ponad dwa lata. Chyba duch zbliżających się świąt mi się udzielił i postanowiłem wam sprawić dodatkowy prezent, jako swoistą rekompensatę i pocieszenie za brak słynnego Grotowego Kalendarza Adwentowego. Magazyn siłą rzeczy zmienia swój wygląd, dodatkowo powiększa swoją pierwotną zawartość o nowe sekcje. Mam nadzieję, że spiszę się, debiutując w roli redaktora magazynu.

PS. Chciałbym też podziękować wszystkim Akolitom i wyżej, którzy skomentowali wersję przedpremierową (tym samym pomagając stworzyć wersję finalną).

Dark Dragon



Wiadomości w pigułce

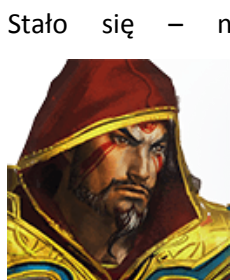
Heroes III edycja HD – zapowiedź



Ubisoft zrobił wszystkim ogromną niespodziankę i zapowiedział

reedycję trzeciej części Heroesów w jakości HD na Steamie oraz platformy mobilne. Premiera już **29 stycznia 2015 roku!**

Heroes VII – część przegłosowana



Stało się – najnowsza część serii Heroesów została zapowiedziana.

Mogliśmy obejrzeć gameplay z wersji alfa, a także zapoznać się ze składem jednostek dwóch frakcji – Przystani oraz Akademii. Jakby tego było

mało gracze po raz pierwszy w historii mogą brać czynny udział w tworzeniu gry poprzez głosowania. Od zapowiedzi zdążyliśmy już wybrać dwie frakcje wraz z ich jednostkami – [Sylwan](#) i [Loch](#) - wstępnie określić charakter ekranów miast oraz zagłosować na zestaw trzech dodatkowych elementów do Edycji Kolekcjonerskiej.

Duel of Champions tu i tam



Niedawno swą premierę miał dodatek Grzechy Zdrady, nastąpiło też parę zmian w mechanice, podczas Halloween pojawiły się nowe pakiety ze specjalnymi

grafikami, a w Grocie miała miejsce druga edycja Kwasowego Turnieju, w której zwyciężył Zielendar. Niestety nasz turniej nie cieszył się zbyt dużą popularnością, a sam Duel of Champions zaczyna tracić graczy na skalę światową. Z gry odeszli także jej pierwotni twórcy, a produkt został przejęty przez firmę Blue Byte. W najbliższej przyszłości ma pojawić się tryb draft.

VCMI 0.97



Projekt jest cały czas rozwijany, a nowa wersja zawiera między innymi działający generator map losowych. Pojawiły się też nowy graficzny inter-

fejs stworzeń oraz poprawki w SI. Jesteśmy coraz bliżej upragnionej wersji 1.0. Czy okaże się to poszukiwanym Świętym Graalem twórców nowości do Heroes III? Czas pokaże ;).

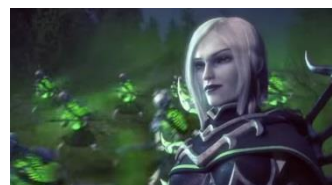
Clash of Heroes – Ale numer!

Minęło 5 lat od premiery gry Clash of Heroes



na NDS-a. Niewiele z was było świadomych faktu, że w Hiszpanii oraz Portugalii, wraz z samą grą,

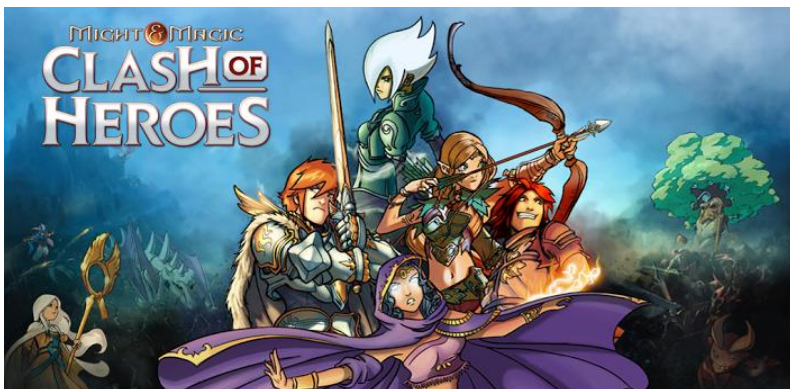
do sprzedaży weszły figurki wzorowane na głównych jednostkach i bohaterach z gry. Niedawno, za sprawą czasopisma Kaczor Donald, trafiły one także do Polski i wywołały niemałe poruszenie na [naszym forum](#) ;). Ciekawskich zapraszam na [stronę](#) poświęconą figurkom oraz zasadom gry. W niektórych sklepach z prasą czasopismo powinno być dalej dostępne, wystarczy dobrze poszukać.



Heroes Online - grywalność spada

Według Grotowiczów niestety wiele na to wskazuje. Ostatnia większa aktualizacja gry w znaczący sposób odebrała przyjemność płynącą z darmowej rozgrywki. W międzyczasie pojawił się świetnie wyglądający [nowy trailer](#), event z nowymi jednostkami oraz zapewnienia, że twórcy skupią się na zatrzymaniu w grze graczy, którzy ukończyli już wątek fabularny. Czy nowe ograniczenia i żądza pieniądza wyjdzie grze na dobre?

Recenzja numeru: Clash of Heroes



Wielu Grotowiczów zapewne nie spotkało się jeszcze sam na sam z tym tytułem, a warto. Choć może być to szok, gdyż gra odbiega znacznie od tego, do czego przywykli fani Mocy i Magii. Might & Magic: Clash of Heroes jest grą, która łączy w sobie elementy strategii turowej i gry logicznej z drobną domieszką elementów RPG. Wydana została pierwotnie na konsolę NDS w 2009, a następnie doczekała się wersji HD na PC-a, konsole PS3 i Xbox 360 oraz finalnie na urządzenia mobilne. Za ten niecodzienny twór odpowiada firma Capybara Games.

Historia rozgrywa się 20 lat przed wydarzeniami z Heroes V i opowiada historię... dzieci. Bynajmniej nie byle jakich dzieci, a potomków strażników Ostrza Zniewolenia z trzech różnych frakcji – Przystani, Sylwanu oraz Aka-



demii. Dodatkowo my do boju także bohaterów „złych” miast – Nekropolii oraz Inferna. O ile historia wydaje się być wzniosłą i epicką, o tyle w istocie taką nie jest. Krótko mówią Ostrze... zapodziewa się gdzieś, a jest potrzebne, aby uratować świat przed otwarciem wrót do Sheoghu poprzez sztucznie wywołane Zaćmienie Krwawego Księżyca.

Niestety dialogi są uproszczone, a czasem do bólu dziecinne i nie do końca poważne. Czasem zdarzają się humorystyczne perełki, jak np. rycerz, który „jest na mleku”.

Oprawa graficzna jest bardzo bajkowa, stylem przypominając mangę. Dla starszych wyjadaczy może być to sporym szokiem i nie każdemu taki styl może przypaść do gustu. Na szczęście oprawa dźwiękowa to coś, co znamy i kochamy w serii Might & Magic. Jak zwykle stoi na bardzo wysokim poziomie. Wieje tylko delikatnym recyklingiem ze strony Heroes V. Ale czy to źle?

Gra urzeka prostotą swych zasad i rozgrywki błyskawicznie wciągając nas w swój świat. W Clash of Heroes głównie będziemy toczyć pojedynki typu 1 na 1. Na dolnej połowie ekranu mamy swoją armię, a na górnej przeciwnika. Głównym celem gry jest pozbowienie przeciwnika wszystkich punktów życia. Dokonujemy tego układając nasze jednostki o takim samym



kolorze w formacje bojowe – pionowe. Bronimy się zaś układając poziomą formację obronną z podstawowych jednostek, która zamieni się w mur. Nadmienmy, że w grze jest dostępnych osiem różnych jednostek na każdą frakcję, które dodatkowo możemy podzielić na trzy typy – jednopolewe podstawowe, dwupolewe elitarnie oraz czteropolewych czempionów. Armia gracza może się składać z trzech jednostek podstawowych oraz dwóch dowolnie wybranych spośród elitarnych i czempionów. Jednostki podstawowe przyłączają się do nas wraz z postępem przygody i na stałe stają się częścią naszej armii. Elitarne i czempionów należy kupować w ich siedliskach i stale je uzupełniać, gdyż ich śmierć powoduje



usunięcie ich z naszego ekwipunku. Do ich kupowania będziemy korzystać z trzech surowców – złota, rudy oraz kryształów (do zdobycie w różnorodnych skrzynkach rozsianych po mapie, a także za wykonywanie zleceń). Ponadto każdy bohater posiada jakąś specjalną zdolność, którą będzie wspomagał swoją armię.

Podczas przechodzenia kampanii napotkamy wiele różnych typów walk. Oprócz standardowych, opisanych wyżej, spotkamy ciekawe i niejednokrotnie wymagające zagadki. Zagadki należy rozwiązać w trakcie jednej tury, co zmusza do maksymalnego rozruszania naszych szarych komórek. Pojawiają się także bitwy, w których należy trafić w ruchomy cel, w odpowiedniej kolejności, itp. Mamy też oczywiście obowiązkowe starcia z bossami pod koniec kampanii danej frakcji.

Gra oferuje nam także dość podstawowy system rozwoju postaci. Nasz bohater może rozwijać się do maksymalnie 10 poziomu. Tak naprawdę będzie to konieczne, gdyż przeciwnicy czasem bardzo szybko robią się na tyle wymagający. Wraz z poziomem wzrasta liczba naszych punktów zdrowia, siła muru oraz ilość jednostek jakie możemy posłać w bój. Doświadczenie zdobywamy przez wygrywanie najróżniejszych starć. Swoją armię wspieramy także przez wybór jednego z dziesięciu dostęp-



nych artefaktów (na każdą frakcję), warto się nad nim zastanowić i dopasować do naszego stylu gry.

W grze mamy także dostępny tryb rozgrywki wieloosobowej. Mamy tutaj do wyboru starcia 1 na 1, a nawet 2 na 2. Rozgrywka z żywym przeciwnikiem sprawia naprawdę dużo radości. Kolejną zaletą jest możliwość wybrania na bohatera nie tylko protagonistów, ale także ich pomocników. Do tego dochodzi DLC do gry "I'm The Boss" (Jestem Legendą), które pozwala nam się wcielić w antagonistów!



Cała przygoda z Clashem, włączając w to wszystkie cele poboczne, potrafi zabrać naprawdę dużo

czasu, a na koniec i tak zostawić nas z niedosytem. Dobrym pomysłem okazał się system osiągnięć, który motywuje nas do wykonania określonych akcji. Gra w ogóle nie zestarzała się od dnia premiery wraz upływem lat. Pomimo braku kilku drobnych opcji, jak np. reset pojedynku, nadal jest niesamowicie grywalna.

Podsumowanie



- Niesamowita grywalność
- Wymagające zagadki i wyzwania
- Prostota zasad
- Multi sprawia wiele frajdy
- Przyjemne dla ucha audio



- Miejscami infantylne dialogi
- Poziom trudności potrafi nierównomiernie skakać
- Brak kilku pomniejszych opcji

Ocena:

9/10

Wywiad z Hobbitem



Witaj Hobbitcie. Może przybliżysz czytelnikom jak znalazłeś się Grocie i co spowodowało, że w dużej mierze przyczyniłeś się do jej rozwoju (i robisz to nadal)?

Moja przygoda z fandomem Might & Magic zaczęła się 10 lat temu od odwiedzania Jaskini Behemota, gdzie byłem dość aktywnym użytkownikiem. Po jakimś czasie jednak zapragnąłem szukać czegoś nowego i świeżego, czegoś gdzie będzie więcej ciekawych informacji i opisów. Zaintrygował mnie WoG, o którym wiedziałem z JB, lecz wcześniej nie wydawał mi się on być wystarczająco ciekawy. Szukając dokładniejszych informacji o nim znalazłem Kwasową Grotę. Zainteresowany forum zarejestrowałem się na nim i tak już zostałem do dzisiaj.

Co do rozwoju, to wydaje mi się, że będąc zżytym tak bardzo i tak długo z taką społecznością niezbyt uczciwe byłoby nieangażowanie się w jej rozwój. Jako zaś, że mogę wesprzeć innych użytkowników pewną wiedzą czy umiejętnościami graficznymi, staram się to wykorzystać jak tylko potrafię.

Co myślisz o zbliżającej się siódmej odsłonie Heroesów? Jakież nadzieje, oczekiwania?

Siódma część Might & Magic: Heroes budzi we mnie spore nadzieje jako, że jej poprzedniczka była po prostu niewypałem. Z informacji, które dotychczas otrzymaliśmy wynika, że tym razem ta gra może być całkiem grywalna i klimatyczna, niemniej mam wobec niej mieszane uczucia. Na pewno nie oczekuję od niej tego, by była lepsza od pierwszych części HoMM - to byłoby zbyt trudne do osiągnięcia. Fajnie jednak by było, gdybym mógł bez zgrzytania zębami kupić ją i sobie raz na jakiś czas odpalić, by umilić sobie czas.

Czy dobrym pomysłem byłoby rozszerzenie marki M&M o więcej produktów nie będących grami, np. o pluszowego Cabira?

Jestem wielkim fanem pomysłu z pluszowym Cabirem i gdyby tylko został on zrealizowany, bez wahania kupiłbym sobie egzemplarz.



Fajnie byłoby zobaczyć też inne pluszaki ze świata Ashanu - jakkolwiek nie jestem fanem tego uniwersum, tak jednak wartość kolekcjonerska takich maskotek byłaby ogromna. Fajnie byłoby też rozszerzyć nieco ideę figurek kolekcjonerskich. Owszem, są figurki z Clash of Heroes, mam nawet dwa egzemplarze, niemniej fajnie byłoby zobaczyć w sklepach coś np. związanego z Might and Magic X, albo grami z serii Heroes. Szkoda też, że trudno jest zdobyć koszulki, kubki i inne tego typu gadzety.

Jesteś znany z modowania H3 i obecnie również pracujesz nad nowymi projektami. Czy możesz nam przybliżyć jakie to projekty? Czym się przy nich zajmujesz?

Obecnie głównym projektem na którym skupiam



swoją uwagę jest polski projekt odтворzenia Heavenly Forge. Pracujemy na silniku VCMI i prace powoli zmierzają ku

grywalnej (na ile tylko pozwala platforma) wersji. Zajmuję się w tym projekcie grafiką 2D, modelowaniem i przede wszystkim oprawą muzyczną. Do tego pomagam przy balansie i przyszłej fabule.

Prócz tego staram się pomagać muzycznie innym projektom nowych miast, służę krytyką przy niektórych modach oraz wspomagam graficznie mod Succession Wars, który zamienia grafiki Heroes 3 na tę z Heroes 2.

Wielu nowych użytkowników pragnie urzeczywistnić własne pomysły w grach M&M. Jak należy się za to zabrać? Na czym polega praca moddera?

Przede wszystkim należy zacząć od najważniejszego przemyślenia: czy to, co chcę wprowadzić, faktycznie wniesie coś nowego do rozgrywki? Jeżeli nie, to należy przemyśleć jak takiego moda zrobić, by faktycznie potencjalni gracze zostali zainteresowani nową treścią. Nie sztuką jest wymyślić nowe miasto do Heroes 3, które będzie powtórką z już istniejących miast - to, co się faktycznie liczy i co się wybija na tle reszty, to coś, co będzie nowe i świeże. W taki sposób wybiło się np. Horn of the Abyss, dodając nowe rzeczy i nieco urozmaicając rozrywkę, przy tym jednak zachowując jej pierwotne zasady. Miasto Cove nie dubluje się ani klimatycznie, ani w kwestiach balansu z żadnym innym miastem i to sprawia, że nie tylko niedzielni gracze chcą w Hotę grać.



Kiedy już pojawi się dobry pomysł, to trzeba pamiętać, że mało kto będzie chciał

wesprzeć projekt, jeśli jego twórca sam nie może od siebie dać niczego. To niestety smutna prawda, że za te pomysłowe i nowatorskie projekty najczęściej zabierają się artyści. Jednak jeśli ktoś nie ma drygu do grafiki, a i tak chce stworzyć jakiegoś moda, nic nie szkodzi – tylko, że wtedy najlepiej takie projekty zaczynać w gronie prywatnym, angażując w niego niewielką liczbę osób. Nowy mod wzbudzi większe zainteresowanie, gdy przy jego prezentacji można pokazać pierwsze efekty prac, choćby i w postaci szkiców.

Jakie masz plany na przyszłość?

Na pewno zamierzam angażować się dalej w środowiska fanowskie Might & Magic i dawać im od

siebie to, co potrafię. Przyszłość jednak wiąże przede wszystkim z muzyką, która jest bardzo ważnym aspektem mojego życia, i zapewne w taki sposób będę wspomagał inne projekty albo tworzył własne. Na pewno jednak, dopóki tylko prywatne życie mi na to pozwoli, nie zamierzam usuwać się w cień - mam za dużo dobrych pomysłów i chęci, by nagle porzucić to wszystko.



Czy tworzenie odnowionej wersji Odnowienia Erathii to dobry pomysł?



Jak najbardziej uważam, że to dobry pomysł. Odnowiona grafika będzie mogła na nowo konkurować z najnowszymi grami znanymi na całym świecie, a poprawiona obsługa gry wieloosobowej na pewno przyda się każdemu graczowi, który nie chce się męczyć z Hamachi czy GameRangerem. Mam jednak nadzieję, że na grafice, multiplayerze i tabletach zmiany się nie skończą - chętnie bym zobaczył jakieś inne usprawnienia i naprawę błędów (np. poprawna reakcja wieżyczek na umiejętność płatnerstwa, wyświetlanie animacji "oddychania" jednostek czy obsługa negatywnego efektu szczęścia), poprawioną jakość muzyki i efektów dźwiękowych, a także, przede wszystkim, ułatwione możliwości modyfikacji gry. Gdyby to ostatnie się spełniło, ta edycja gry zyskałaby ogromną rzeszę starych i nowych fanów.

Jaka jest Twoja ulubiona gra Might & Magic?

Waham się między drugą a trzecią częścią Hero-sów, więc myślę, że obie zajmą pierwsze miejsce. Mam też ogromną słabość do starszych części Might and Magic, tych z jeszcze nie do końca trójwymiarową grafiką. Każda gra jednak jest na swój sposób dobra i w każdą potrafiłem zagrać dłużej niż 10 minut, a to już coś znaczy.

Co w Grocie piszczy?

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

[\[Ankieta\] \(Nie\)Losowe Umiejętności](#), **Komnata Cieni (Heroes VII)** - Nieoficjalne głosowanie dotyczące sposobu zdobywania umiejętności przez bohatera w Heroes VII. Wiemy od twórców, że możliwe są zmiany względem "czynnika losowego", więc przekażmy im czy nasza społeczność graczy tego chce.



[Heroes III HD Remake](#), **Sala Bohaterów (Heroes I - IV)** – Gorąca dyskusja na temat zbliżającej się edycji RoE w jakości HD na urządzenia mobilne oraz platformę Steam (PC).

[Figurki Clash of Heroes](#),

Mroczna Świątynia (Heroes Online, Clash of Heroes) – Aktualnie jeden z najgorętszych tematów. Chcesz się pochwalić co trafiłeś? Może wymienić się powtórzoną figurką? To temat dla Ciebie.



[Po Turnieju, DoC w Grocie](#), **Basza Czempionów (Duel of Champions)** – Temat, w którym zostaje poruszona kwestia małego ruchu wokół DoC-a. Gracze dyskutują próbując zrozumieć, co zaczęło przyczyniać się do stopniowego wyludniania karcianki Mocy i Magii.

[\[VCMI/projekt\] Oasis](#), **Niebiańska Kuźnia (WoG, HotA, Equilibris)** – Projekt miasta w klimatach pustynno-egipskich. Projekt posiada aktualnie kilkanaście wstępnych grafik. Powstały m.in. animacje jednostek oraz budynków.



[\[H3/różne\] Preserve town w stylu Heroes III](#), **Niebiańska Kuźnia (WoG, HotA, Equilibris)** – In-



trygujący projekt mający na celu odtworzenie Rezerwatu (miasto Natury z H4) w klimatach H3. Na razie powstało kilkanaście wysokiej

jakości grafik.

[Crater Town](#), **Niebiańska Kuźnia (WoG, HotA, Equilibris)** – Najnowszy projekt miasta. Wulkaniczny klimat z



głównie smoczymi lokatorami. Częściowo gotowy jest ekran miasta oraz skład armii. Smoczol!

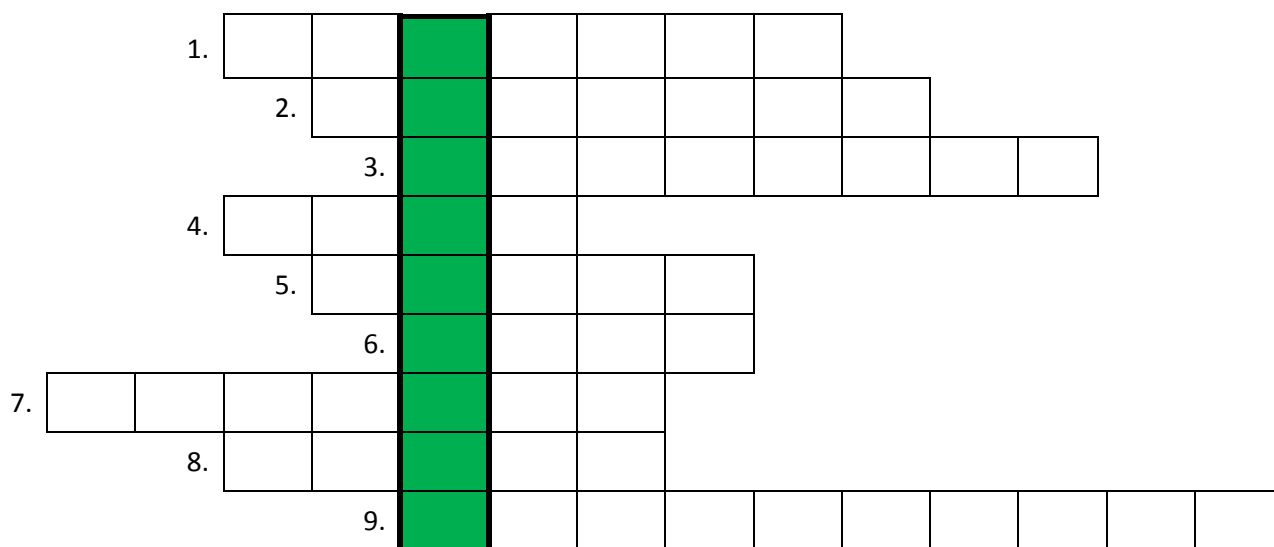
[\[VCMI/projekt\] Dodatkowe ulepszenia stworzeń](#), **Niebiańska Kuźnia (WoG, HotA, Equilibris)** –

Ambitny projekt autorstwa Kuririna mający na celu dodanie do każdego miasta dodatkowego ulepszenia dla **każdej** jednostki. Obecnie jest już wiele gotowych ukończonych stworzeń. Włączając w to pełne animacje oraz budynki w miastach.



Krzyżówka

Krzyżówka dla fanów M&M. Za rozwiązanie jest przewidziana nagroda!



1. Hybryda kobiety i pająka na Ashanie.
2. Niewydana gra Might & Magic.
3. Miasto elfów z Heroes IV.
4. Lodowa wyspa.
5. Najpierw pętała, później kroczyła i znów będzie pętać.
6. Jasna strona połączona z ciemną.
7. Stwór, którego nie znajdziesz (na razie) w Ashanie. Lepiej poszukaj u naszego sojusznika.
8. ... do Innego Świata
9. Wrogowie Kreegan.

[Pobierz nagrodę](#), użyj hasła z krzyżówki do otwarcia pliku!



Grotowe Osobliwości

W tym miejscu Grotowicze będą pisać różne osobliwe historie związane z Grotą lub Might & Magic. Jako pierwszy zadebiutuje tutaj Nicolai.

Jak sprawić, by dorośli mężczyźni zaczęli chodzić po okolicznych kioskach wykupując cały nakład czasopisma dla dzieci? Odpowiedź jest banalnie prosta, wystarczy dołączyć do owego czasopisma kolekcjonerskie figurki. Tak też było w przypadku Kaczora Donalda. Figurki z Might & Magic: Clash of Heroes spowodowały w Kwasowej Grocie znaczny wzrost zainteresowania prasą dziecięcą.



Wszystko zaczęło się niewinnie, od [postu Nerevara](#), który rozniósł nowinę o figurkach po AC. Początki były bardzo nieśmiałe, ale kiedy Grotowicze się przemogli to ruszyła istna lawina. Kupowali po kilka sztuk, czasem ku wielkiemu zdziwieniu sprzedawców. Uzbieranie całej kolekcji było nie lada wyzwaniem, bo koszt takiego przedsięwzięcia to ponad dwieście złotych przy dużym szczęściu, ale nie było to niemożliwe. Czy komuś udało się dokonać tę sztukę? Po odpowiedź zapraszam do relacji naszych użytkowników.

Dark Dragon

„Jako wielki fanatyk Might & Magic musiałem mieć tę kolekcję. Wiele lat wcześniej sprowadzałem figurki z zagranicy, niestety było to drogie i trudno dostępne rozwiązanie. Muszę powiedzieć, że możliwość zakupu figurki za 8zł niezmiernie mnie uradowała. Obiecałem sobie razem z Akage, że zdobędziemy całą kolekcję. Wyruszyliśmy na

poszukiwanie. Zwiedziliśmy ponad 50 sklepów, kiosków i marketów. Zaliczyliśmy 5 miejscowości i minimum 35km na piechotę. Jednak warto było. Uzbieraliśmy całą kolekcję. Z uśmiechem na ustach wspominam teraz tę eskapadę – it was fun. Dodam jeszcze, że ostatnią brakującą figurkę musiałem zdobyć drogą handlu z jednym z Mieszkańców ;).”



Hobbit

„Gdy usłyszałem o figurkach zawartych w magazynie, postanowiłem z

ciekawości pójść do Empiku i poszukać gazetki. Pierwsze poszukiwania były bezowocne i trochę się zawiodłem, ale w końcu pewnego dnia dorwałem jedną gazetkę leżącą bezładnie na stoisku. W niej znalazłem figurkę Upiora. Myślałem że to będzie koniec mej kolekcji, ale gdy zobaczyłem następnego dnia to samo czasopismo w innym Empiku, zaryzykowałem i również kupiłem - w ten sposób dorwałem figurkę Maga. Później miałem wizytę u znajomego w szpitalu, więc gazetki zostawiłem w tamtejszej świetlicy. Ale figurki stoją teraz na biurku obok laptopa i jestem z nich bardzo zadowolony. Zapewne jeśli uda mi się gdzieś dorwać ten sam numer KD, to zaryzykuję i kupię jeszcze jeden egzemplarz - ale nie jest to szczerze mówiąc w moich planach.”

Hubertus

„Generalnie miałem nie kupować tych figurek, ale jak w poniedziałek zobaczyłem w czasie zakupów jeden samotny numer KD w Carrefourze przyciągający znanym logiem Clash of Heroes to nabyłem by zobaczyć na próbę dzieło Ubi. Po zakupach uznałem, że to nawet będzie zabawny quest by zobaczyć czy mają jeszcze zachomikowane Kaczory w okolicznych kioskach Ruchu i czy uda mi się je kupić bez wzbudzenia podejrzeń kioskarzy. W sumie skończyło się na tym, że obleciałem 10 kiosków na mojej dzielnicy i trafiłem jeszcze 2

Donaldy. Kioskarze specjalnie nie przejmowali się tym kto kupuje, byle tylko towar szedł, więc bezstresowo stałem się posiadaczem trzech figurek, Gryfa, Rycerza śmierci i Fehmistrza.

Następnego dnia obleciałem jeszcze 4 kioski w Grodzisku Mazowieckim i dorwałem jeden numer Donalda, tym razem z Rakszą.

W sumie stałem się posiadaczem 4 figurek i miałem niezły ubaw latając po mieście w poszukiwaniu resztek nakładu KD, bowiem były to dwa ostatnie dni sprzedaży tego numeru w kioskach. Poczułem się jak jakieś 20 lat temu gdy po kioskach szukało się najnowszych numerów czasopism o grach by zdążyć kupić je przed kolegami...”



Nicolai

Zdaję Wam obszerną relację z zakupów, a nie powiedziałem jak było w moim przypadku. Powód jest

banalnie prosty. Nie ma czym się chwalić. Najpierw była prokrastynacja. Długo musiałem zbierać się w sobie, by pójść do kiosku po Kaczora Donalda, a kiedy już to zrobiłem to okazało się, że numeru z figurkami już nie mają. Tak więc nic nie zdobyłem.

Postłowie

Wszystkich ciekawych historii tych figurek zapraszam [tutaj](#). Niestety nie są one aktualnie słabo dostępne (czasem można znaleźć gdzieś poprzednie numery czasopisma) przez co może

być problem z uzupełnieniem kolekcji. Być może kiedyś znowu pojawią się w jakimś czasopiśmie Egmontu, który ma w zwyczaju co jakiś czas powracać do starych gadżetów. Będziemy czujni.



Uśmiechnij się 😊



Ten śmieszny ludek to właśnie Legion. Po złożeniu nie wygląda już tak potężnie.



"How did you say we were related?"

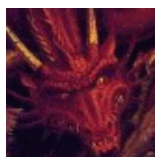


Gamer Days Un(ac)countable



Smoczy Felietonik

"Jesteśmy ginącym gatunkiem?"



Felietonik, czyli krótko i na temat. Liczba graczy Heroes / M&M maleje. Maleje z wielu powodów. Zarówno gry strategiczne, jak i RPG zeszły na dalszy plan. Ludzie dzisiaj zdecydowanie częściej wolą się odprężyć przy dobrej strzelance, czy MMO. Jakby tego było mało, spada sprzedaż gier na PC - gracze wolą konsole, a na tych strategię, delikatnie mówiąc, nie wychodzą. Nie pomaga też fakt, że jak dotąd żadna część Heroes nie dorównała grywalnością "legendarnej trójce" (aczkolwiek część piąta była blisko), a Might & Magic X było dalekie od przebiccia sukcesu MM7, czy MM6. Za tym wszystkim idą coraz mniejsze budżety na gry, co daje coraz mniej szans na stworzenie rynkowego "hиту". Co to oznacza? Czy jesteśmy ostatnimi rycerzami na placu boju? Czy Moc i Magię czeka kres? Na tym morzu pesymizmu jest

jednak fort, o który rozbijają się fale praw rynku. Tym fortem jesteśmy właśnie my - "żelazny fandom", nie poddający się modom, trendom i czasom. Mało która seria gier może się poszczycić tak silną i tak wierną społecznością fanów. Wszak jeśli ktoś lubi strategię turową, to w zasadzie nie ma wyboru - "musi" lubić Herosów. W sferze RPG jest, co prawda, z czego wybierać - zwłaszcza w ostatnich latach - aczkolwiek wśród starszych graczy old-schoolowe M&M ciągle mają szczególne znaczenie. Dzięki tym "żelaznym fanom", pochodzącym często z Polski i Rosji, Might & Magic przetrwa jeszcze bardzo długo jako marka gier niszowych, ale z ową niszą zabudowaną zbrojonym murem. A może w przyszłości jednak nastąpi odrodzenie i nowe pokolenie graczy odkryje "skarby" w postaci "dawno zapomnianej" formuły gier strategicznych? Tych, przy których na nic zdadzą się celność, refleks i dobieranie kolegów, a przydadzą się planowanie, zarządzanie i dokonywanie krytycznych wyborów.



Twórczość fanowska

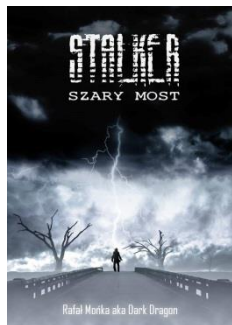
Autorami są [AshiRox](#) oraz [Natsuki-3](#).





Ogłoszenia i Reklamy

Jako pierwszy skorzystam z tego działu



i z reklamuję opowiadanie
mojego autorstwa. STALKER
– Szary Most to krótkie
opowiadanie o bardzo nie-
typowym miejscu w Zonie.
Dodatkowym atutem będzie
nieszablonowe zakończenie.
Zapraszam do pobierania

i czytania.

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



Redakcja:

Redaktor naczelny: Dark Dragon,
Grotowe Osobliwości: Nicolai,
Felieton: Acid Dragon,
korektę przeprowadził Alamar.