

Heroes Gamers Italia presenta...

Heroic Strike

mensile dedicato a **Heroes VI!**

2 / novembre 2011

Stappate lo champagne! Heroes VI è arrivato in tutte le nostre case, compresa la mia. Apprezzerete la dura impresa di staccarmi dalle campagne per scrivere questo secondo numero, in un momento che si spenderebbe tutto nelle trame degli Angeli e umani, demoni e i Faceless! Non ha molto senso scrivere una recensione sul gioco che sta diventando da subito il mio preferito di tutta la serie, nonostante i numerosi bug e intoppi che ne hanno accompagnato l'uscita: liquiderei la faccenda invitandovi a controllare i requisiti tecnici del sistema, tanto più attentamente se intendete giocare con il portatile; poi, acquistare a scatola chiusa; poi, installare e ingaggiare l'avventura. Non prima di aver finito di leggere questo numero, ragazzi. Caso vi foste già lanciati nelle imprese di Anton e Kiril, Sandor e Irina, Anastasya o qualunque altro Eroe, penso che la battaglia per la vostra attenzione possa decretarsi definitivamente persa! Non demordo dalla guerra: un caloroso saluto fino al numero di dicembre! Poche immagini nel mensile? Da questo numero si tratterà di una consapevole scelta per risparmiare inchiostro per chi di voi preferirà stampare tutti questi numerosissimi caratteri per leggerli comodamente sulla strada per l'università, andando al lavoro o sulla poltrona, comodamente e non senza una tazza di fumante caffè, compagno di molti, futuro alleato di più videogiocatori ancora, non appena l'inverno dispiegherà le sue invisibili armate. A noi resta mobilitare le nostre, in Heroes,

MP85, amministratore di Heroes Gamers Italia

Buone avventure in Heroes VI, eroe!

Mentre leggete mi auspico già risolti tramite patch, gli eventuali problemi tecnici che potreste avere. Così non fosse, sui nostri forum troverete assistenza su tutti i punti potrebbero aver bloccato l'avvio o la fruizione della vetta più alta di tutta la serie HoMM.

Non abbiate problemi a chiedere. Siamo una collettività nuova che risale a parecchi anni fa, nei germogli; vorrebbe essere il punto di riferimento per tutti i giocatori italiani, nei fatti. Anche per chi non ha dimestichezza con l'inglese e quindi non può attingere alle realtà straniere o internazionali. Anche per portarvi informazioni che renderebbero sempre più afferrabile la complessità di un prodotto che ha il proposito di coinvolgere tutti i fan, ci riesce benissimo, ma lascia smarriti non pochi di fronte alla trama complessa e concentrata. L'intento è stato quello di creare un titolo intenso. Sembra coronato, l'intento.

Ora, nel primo articolo di questo secondo numero di Heroic Strike, il mio intento è quello di aiutarvi a comprendere la trama, ma senza svelarvi nemmeno i cenni più innocenti sui fatti che scoprirete, alla grande, per conto vostro, attraverso le appassionanti campagne.

Personalmente, ne ho fatte la metà: non ho, dunque, ancora il quadro complessivo e completo degli intrighi, ma qualcosa vi posso dare. L'aiuto mi viene dal fatto che ho come madrelingua il russo: i più accorti e navigati avranno già compreso che sto per attingere alle info reperite dal sito Heroic Corner, una signor risorsa di lingua russa, la prima che verrebbe in mente alla parola "Heroes" a chiunque sia delle parti della vecchia URSS. Ciò che ho trovato lì è l'ordine cronologico di tutte le missioni che dispiegano la nostra storia.

Come tutti sapete, in Heroes VI ci dovremo calare nei panni dei cinque fratelli: ognuno con la propria sorte, ognuno da seguire (o meglio, guidare) attraverso la cascata degli eventi che si susseguono nelle rispettive campagne. Una campagna per fratello, indipendenti, fatte per essere completate nell'ordine che preferirà il giocatore. Ogni campagna inizia su qualche motivo drammatico, culminando alla devastante convergenza dei cinque destini e innumerevoli altri (protagonisti e comparse) che non vi diremo per non guastare la magia.

Che succede nel corso del nostro avanzare per le campagne? Percorriamo la storia con un fratello, poi ripercorriamo ancora tutta la storia con il secondo, poi ripartiamo dall'inizio alla fine con il terzo che scegliamo... Ordine logico, quello che ci permette di inquadrare la matassa delle vite, morti e miracoli degli eroi di Ashan dei tempi della Seconda Eclissi!

L'ordine cronologico delle missioni è gentilmente indicato da Marzhin, level designer di Heroes VI, noto per essere nel contempo un infiltrato-chiave nei ranghi dei sviluppatori, uno dei fan scelti per tutelare il risultato di una serie vincente che è la nostra, in modo che MMH6 sia in linea con le tradizioni non scritte ma sentite dai giocatori. Non avrà salvato le sette risorse a cui ci eravamo abituati, costui, cionondimeno può vantare tanti meriti da riempire il resto di questa pagina che è meglio completare con l'ordine di cui parlavamo:

Heart of Nightmares (mappa regalata come bonus con la Collectors' Edition di Heroes VI)

-

Prologue (Prologo) 1 - Prologue 2 - Stronghold (Roccaforte) 1 - Sanctuary (Santuario) 1

-

Haven (Rifugio) 1 - Inferno (Inferno) 1 - Necropolis (Necropoli) 1 - Stronghold 2

-

Sanctuary 2 - Haven 2 - Necropolis 2 - Sanctuary 3 - Stronghold 3 - Inferno 2 - Necropolis 3

-

Inferno 3 - Sanctuary 4 - Stronghold 4 - Haven 3 - Necropolis 4 - Haven 4 - Inferno 4

-

Epilogues (Epiloghi)

Una volta finita la campagna del prologo, è possibile cominciare qualsiasi altra campagna. La prossima volta che completerò il gioco, non me ne avvarrò per scegliere il fratello che mi aggrada per primo. Rispolvererò questa lista e proverò a rimettere il puzzle in accordo con una logica più sottile di quella che sta ricostruendo i tasselli della trama durante la mia scoperta delle campagne. L'ordine di Marzhin dovrebbe darmi un maggiore senso di contemporaneità tra gli attori in recita nonché un'esperienza di gioco nuova e più cinematografica, senza che un eroe prima muoia alla fine di una prima campagna, salvo poi figurare vivo nelle vicende complementari a sfondo del percorso di un altro fratello...

Prime impressioni dal forum sulla fazione Necropoli

Parecchi del forum hanno già completato almeno la campagna di Anastasya. Ciò ci ha permesso una prima discussione sull'utilizzo dei non-morti. Ci sono stati pareri più o meno completi. L'ultimo in ordine cronologico (vedete che abbiamo già scoperto il mio preferito!) è quello di **Arjuna1972**.

Citerò la sua opinione per intero. Per non estrapolarla dal contesto vi lascio anche il collegamento:

<http://heroesitalia.forumcommunity.net/?t=48324481>

“

Mie impressioni.

1) Sulle creature

Scheletri

Mi trovo d'accordo con quanto detto prima, più che il danno è utile la loro abilità di rallentare il nemico. Soprattutto quando è passato un po' di tempo e gli eserciti nemici sono nell'ordine del centinaio diventano abbastanza inutili. 😬

Predatore

Mi piace. Discreta unità da picchio, poi con l'abilità che gli dà bonus al movimento contro i viventi diventa molto pericolosa. 😊

Fantasma

Unità di supporto, che comunque dice la sua anche nel corpo a corpo.

L'accoppiata Predatore-Fantasma è davvero letale.

Solitamente mando avanti i Predatori, che menano e vengono menati, poi con il fantasma li curo danneggiando le unità limitrofe.

E finite le due cure le uso anche in corpo a corpo, dove trovo che facciano più danno dei Predatori. 😬

Lich

Devastante.

Unità da tiro molto potente, con in più la possibilità di curare, una volta sola, un gruppo di unità amiche. 😊

Lamasu

Bah.

Non ho ancora trovato il modo ottimale di utilizzarle, evidentemente.

Per essere un'unità elite la trovo poco incisiva. 😬

Vampiro

Tank da difesa.

Durante gli assedi lo mando oltre le mura, a sfoltire i gruppi nemici.

Con il fatto che quando difende manda a vuoto il primo attacco è l'ideale per bloccare i gruppi di tiratori nemici.

In un combattimento contro un gruppo di angeli li ho messi a difesa dei Lich, gli angeli attaccavano, non facevano danno e si beccavano il contrattacco, nel frattempo i Lich smazzavano. 😬

Filatrice del Destino

Pesta o tira, con buoni risultati in entrambi i campi.

2) In generale sulla fazione.

Allora, i Necromanti non sprecano nulla.

Tra l'abilità necromanzia, e le costruzioni in città, le perdite sono insignificanti.

Un necromante di alto livello, con soldi da spendere, risorgerà sempre a piena potenza.

D'altro canto però, i necromanti non hanno il mercato degli artefatti in città. ”

Crescere un eroe in Heroes VI

Quando un eroe vince le battaglie, anche nel caso in cui fa scappare le creature neutrali senza affrontarle, al suo novero di esperienza viene aggiunta una piccola quantità che, superato un paletto, gli permette di salire di livello, guadagnando un'abilità da spendere come gli pare e piace. Inoltre, l'eroe vede incrementati due attributi, scelti casualmente.

Nelle campagne chi scrive ha avuto la sensazione che gli eroi salissero di livello più in fretta rispetto ai capitoli precedenti di Heroes. Per i primi livelli una tale impressione trova pochi riscontri dal punto di vista numerico (vale la pena ricordare che un forziere di 2000 esperienza è stato tradizionalmente bastante per far salire un nostro eroe fino al livello 3). E' la tabella che ho trovato sempre grazie a Heroic Corner che trovo conferme alla curva di crescita che ho avvertito vedendo gli eroi delle prime campagne avanzare con un coltello nel burro. Ricordo tempi in cui lo scatto tra un livello e un altro è stato imposto, per gli eroi di livello alto, pari al 30% dell'esperienza necessaria per il livello precedente. Ora vediamo quali cifre osserviamo al passare da un livello all'altro nelle prossimità del massimo, trentesimo livello (prendiamo ad esempio una partita singola, velocità normale).

$342\ 000 - 308\ 000 = 34\ 000$;

$308\ 000 - 279\ 000 = 29\ 000$;

29 000 sta a 100% = come 34 000 sta a x%;

$x = 117,241\dots$ che ci illustra una differenza di poco più che 17% tra l'esperienza necessaria per raggiungere il ventinovesimo e il trentesimo livelli del nostro eroe. A voi la tabella:

Level	Normal (1x)	Campaign	Level	Normal (1x)	Campaign
1	0	0	16	77 000	695 000
2	1 500	2 000	17	88 000	785 000
3	3 000	4 750	18	100 000	875 000
4	5 000	10 000	19	113 000	965 000
5	7 500	20 000	20	127 000	1 055 000
6	10 500	37 500	21	142 000	1 145 000
7	14 000	65 000	22	158 000	1 235 000
8	18 000	105 000	23	175 000	1 330 000
9	22 750	157 500	24	193 000	1 425 000
10	28 250	220 000	25	212 000	1 520 000
11	34 500	290 000	26	232 000	1 615 000
12	41 500	365 000	27	254 000	1 710 000
13	49 250	445 000	28	279 000	1 805 000
14	57 750	525 000	29	308 000	1 900 000
15	67 000	610 000	30	342 000	2 000 000

Prossimo numero a dicembre. Chiunque avesse materiale con cui arricchire Heroic Strike, lo indirizzi a **mp85az at hotmail punto it**, indicando anche il nome con cui firmare il testo.