

Heroes Gamers Italia presenta...

Heroic Strike (№3 - Dicembre 2011)

...mensile dedicato a Heroes VI

Si avvicinano tutte le feste. La redazione si rallegra al pari di tutti gli essere umani, ma non è abituata a fare auguri a destra e manca, non a una tale distanza: mancano settimane... In anticipo, ecco, vorrei che l'anno futuro vi portasse una vita che possiate vedere tutta come una grande festa, qualunque ne sia il motivo. Buona lettura di quello che ho scritto per voi,

MP85, amministratore di Heroes Gamers Italia

Truppe del Rifugio in Heroes VI

Nel numero di novembre abbiamo portato in discussione le truppe della Necropoli. Un lettore del nostro forum troverà facilmente una discussione in cui scambiare impressioni anche sul Rifugio, soprattutto sulle truppe di questa fazione tradizionalmente umana.

Sentinella/Pretoriano

Spina dorsale delle truppe umane: addestrate al combattimento ravvicinato, le Sentinelle incassano colpi come nessuno, rispondono furiosamente, difendono gli stack alleati con abilità interessanti. Perfetti da tenere sulle retrovie in attesa della schermaglia decisiva, validissimi anche per supportare la cavalleria. Nelle file del Rifugio sono loro i veri eroi, le pedine più sacrificate: salvo che abbiamo sempre modo di riportarle in vita in massa.

Balestriere/Tiratore Scelto

Tiratori di base: poco efficaci, inefficaci del tutto se raggiunti dalle truppe nemiche. Completano tuttavia una minima combinazione di battaglia (sentinelle+balestrieri), distolgono alla grande anche l'attenzione del condottiero opponente. Una volta potenziati, cominciano a dare fastidio per l'abilità di perforare ammassi di nemici sulla traiettoria dei loro minuscoli dardi, fortunatamente innocui per le nostre truppe strettamente vicine...

Sorella/Vestale

Agli inizi l'entità di un esercito di un Rifugio è determinata soprattutto dalla quantità di Sorelle: più se ne hanno agli inizi del combattimento, più se ne salvano per curare i nostri e più efficacemente ribaltiamo la situazione a nostro favore. Anche bersagliando di magia i non-morti dei ranghi avversari. Quando vogliamo. Per una bellezza di due volte. Magiche! Il gioco va oltre e ce le offre come ottime, eccelse guerriere anche negli scontri ravvicinati.

Grifone/Grifone Imperiale

Uccellaccio di cattivo augurio per il nemico che bersaglia nella versione normale, essere inutile e bacato nella versione potenziata. Per correttezza attenderemo la prossima patch prima di qualsiasi considerazione pratica su questa fierissima unità al servizio del Rifugio.

Gloria Radiosa/Gloria Splendente

Damage dealers per eccellenza, queste entità fatte di luce sono l'asso più insidioso nella manica del Rifugio. La loro abilità di dissolvere effetti positivi costringe i nemici che fanno leva sui buff a usare tutta la loro inventiva per eliminarle prima che cambino le carte in tavola. Le Glorie possono attaccare dalle retrovie più protette e tornare indenni, forti di un danno magico di tutto rispetto. Un modo per sprecarle è mandarle allo sbaraglio da sole.

Cavaliere del Sole/Crociato del Sole

Cavalleria del Rifugio: che vessillo di forza! Queste unità d'élite onorano tutta la gloria che deriva dalla sfarzosa alleanza con Elrath, eccetera eccetera eccetera... In soldoni, abbiamo a nostra disposizione guerrieri di prima linea degni di questo nome: robusti, decenti nella loro forza nonostante che manchino ancora nelle virtù (al momento ci sono i bug anche nel calcolo del bonus della loro Carica Accecante e anche di quella normale). Si fanno valere.

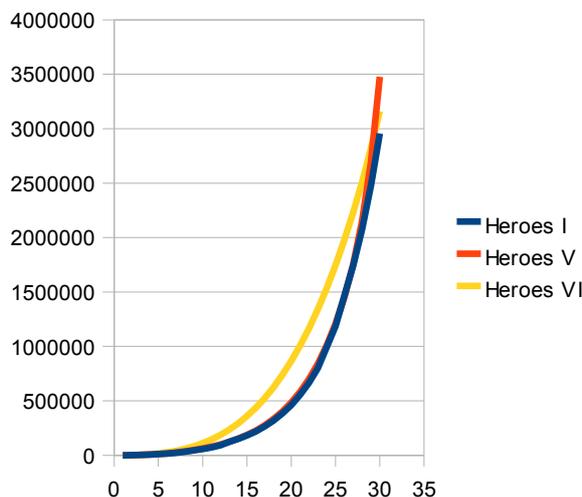
Serafino/Celestiale

Unità costosa, potente, incisiva: campioni meritatissimi. Al pari dei capitoli precedenti di Heroes, per avere la meglio sui nemici più tosti, ha senso non esporli a troppe percosse prima che usino tutte le loro abilità. Altrimenti, al verificarsi della schiacciante superiorità numerica dei nostri campioni, ha senso persino un esercito soltanto di Serafini o Celestiali divisi: con stack sacrificali in attacco e stack lasciati in difesa, in attesa di risanare i caduti.

Veramente bilanciati su tutti i livelli. Verificherete prestissimo la loro efficacia agli ordini di un eroe capace di proteggere, di volta in volta, unità chiave come le bersagliatissime Vestali, in combinazione con la facoltà di riportare in vita queste belle ragazze, ma anche i Cavalieri e persino i nostri campioni (grazie all'edificio speciale, l'imprescindibile Altare della Resurrezione). Agli inizi, ai livelli core, possiamo chiuderci a riccio, difendere le Vestali con l'invulnerabilità, proteggere i Tiratori Scelti con i Pretoriani e cavarcela con poche perdite praticamente di sola fanteria (e se ci si intromette un eroe all'altezza della situazione, nemmeno un soldato si rimetterà al giudizio di Asha prima di una battaglia veramente sanguinosa). Con le truppe d'élite abbiamo tantissima sostanza: le Glorie vanno risparmiate, sarebbe l'ideale non perderne proprio, in modo che aumentino sempre. In Heroes VI, come anche nel capitolo precedente, torna utile la possibilità di non disporre sempre interamente il nostro esercito (prima della battaglia). Spesso, una combinazione di tantissime Vestali e tantissimi Cavalieri riduce in polvere eserciti neutrali di qualunque tipologia, fazione, purché non si abbia contro un eroe particolarmente insidioso (che pietrifichi lo stack delle Glorie nel momento meno opportuno, oppure che comandi alla propria fanteria di ignorare del tutto i Cavalieri alle loro calcagna in modo da dedicarsi alle fragili serve di Elrath - esempi che danno fastidio solo in combattimenti equilibrati). Non c'è mai il problema di perdere: difficile che sia, potremmo sempre avvicendarci alla battaglia anche il resto del nostro esercito. Il bello di Heroes VI è anche che nulla ci costa portarcelo tutto sempre appresso: non c'è nessun tipo di malus logistico, portassimo con noi anche delle vere lumache... Inoltre, per rifare una battaglia, non occorre nemmeno ricaricare la partita: possiamo rifare la battaglia immediatamente. Con i Celestiali come alleati non c'è quasi più necessità nemmeno di rigiocare. E quanta libertà di sperimentare!

Completando l'articolo del numero scorso sulla crescita degli Eroi in Heroes VI

Che ne dite di un parallelo coi capitoli precedenti? Intendo confrontare le curve della crescita degli eroi nei vari capitoli: una statistica che potrete interpretare come vorrete.



Che dati troviamo su questo piccolo grafico? Sull'asse delle ascisse troviamo il livello del nostro Eroe, su quello delle ordinate c'è la somma di tutta l'esperienza che ha accumulato.

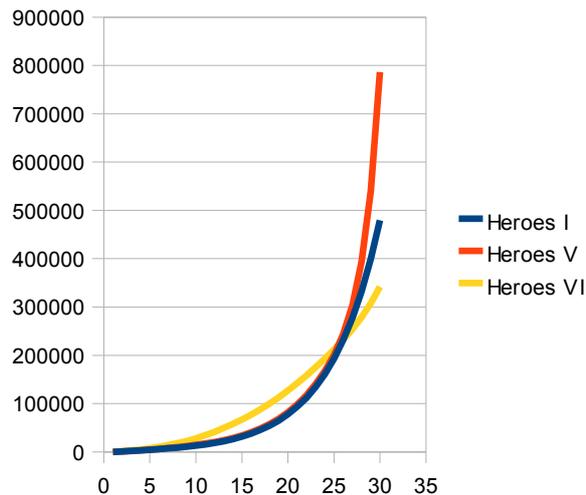
Il concetto di punti di esperienza nasce dalla semplicissima formula $1 \text{ HP} = 1 \text{ XP}$: in altre parole, a un punto di salute "ucciso" in battaglia doveva equivalere un punto esperienza, salvo che il tutto si è complicato da subito con delle creature speciali (come i Troll e i Ciclopi, già a partire da Heroes II) per le quali gli sviluppatori hanno adottato un rapporto XP/HP pari a 1,25 (per i Troll) e 0,75 (conseguenzialmente, per i Ciclopi di HoMM: SQ).

Inoltre, già dal primo capitolo della nostra saga si potevano raccogliere i classici forzieri con 500, 1000 o 1500 punti esperienza; visitare, inoltre, un paio di altri oggetti sulla mappa strategica, ciascuno da 1000 punti esperienza regalati. Non è ancora tutto: l'esperienza ottenuta in battaglia, fin dagli inizi, non era strettamente legata ai punti di salute dei nemici uccisi, ma veniva incrementata di 500 XP sia che catturassimo una città nemica, sia che sconfiggessimo un eroe nemico (anche nel caso in cui scappasse senza perdere truppe).

Ora, che cosa concludo io dal grafico che ho creato in base ai dati sull'avanzamento di livello dell'Eroe in Heroes I, Heroes V e Heroes VI? Dalla coincidenza quasi completa della curva di HoMM5 e quella di HoMM, vi direi che nel corso dei primi cinque capitoli siamo rimasti confinati nella tradizione eroica anche per il rapporto XP totale/livello, salvo che Heroes IV non rientri in questa analisi, e l'analizzando rosso, HoMM5, richiede un eroe leggermente più esperto rispetto agli altri capitoli che vediamo, per essere all'altezza del livello trenta (e quelli più alti). Solamente che ci limitiamo al livello 30, per l'amor di H6...

Girate pagina... Restate con noi! (E ci starebbe una bella pubblicità, se esistessero di belle...)

Ora, tenetevi forte per ciò che illustra la curva di Heroes VI! Un Eroe di livello 15 di H6, rispetto a un eroe di livello 15 dei capitoli passati, ha quasi il doppio dei punti esperienza. In qualità di uomo documentato, vi accerto che sono 67000 contro i 31605 di Heroes I (e i 34141 di HoMM5)! Ed è quasi per tutto il grafico che vediamo gli eroi di H6 notevolmente più esperti rispetto ai loro coetanei (co-livellastri) dei capitoli passati! Osservando la geometria delle curve, notiamo (e possiamo dirlo forte!) che quella gialla è molto più lineare delle altre due! Ora vi potete emozionare, perché ciò vorrebbe dire molte più cose di quelle per le quali un comune giocatore come me possa trovare parole. Vediamo ancora:



E che vorrebbe dire?! Perché si discosta dall'intreccio di forme così vitale, perfetto e compiuto che solo il grafico precedente, uno dedicato a Heroes, poteva avere? Ora, seriamente, anche il secondo grafico ha una sua bellezza e, siccome ha come oggetto gli stessi tre capitoli della saga, ha davvero una sua bellezza! Vediamo il suo "perché".

L'asse delle ordinate porta i quantitativi di esperienza necessaria per salire al prossimo livello; quello delle ascisse specifica al quale livello stiamo salendo. Dal primo grafico, i più perspicaci hanno compreso che, affinché gli Eroi di Heroes VI siano mediamente più "esperti" rispetto agli Eroi dello stesso livello del passato (parliamo dei livelli medi-bassi), è necessario che per ogni passaggio di livello i nostri Eroi abbiano "faticato" di più. Il mio secondo grafico lo conferma: prima del livello 25, l'esperienza richiesta per il passaggio di livello degli Eroi di H6 è significativamente più alta rispetto ai capitoli precedenti. In compenso, possiamo notare un dato nuovo, concludere una conseguenza inaspettata: in HoMM, e soprattutto in HoMM5... Per salire dal livello 29 al 30, come pure per scalare i singoli livelli successivi... Dobbiamo smazzarci in modo assolutamente più stancante e drasticamente sproporzionato, rispetto alla curva lineare e, lasciatemi la parola, **docile**, del capitolo appena uscito. Chi accusa Might & Magic: Heroes VI di avere reso la nostra saga più casual... Bene... Probabilmente sta già danzando e stappando la sua bella confezione di pomodorini freschi per festeggiare per avere avuto ragione. Ebbene, fermi, lasciate sotto vuoto i pomodorini, arrivano le feste e festeggerete quelle! Perché gli Eroi di Heroes VI, in fin dei conti, arrivati al livello massimo, 30, hanno tutta la tempra degli Eroi del passato...