

**WYWIAD Z GREGORYM FULTONEM**  
GŁÓWNYM PROJEKTANTEM  
HEROES OF MIGHT AND MAGIC III

**TŁUMACZENIE**  
MATEUSZ "LIVINGANARCHY" JARZEMBSKI  
MATEUSZ "HELLBURN" JAROSZ

JASKINIA BEHEMOTA  
2020

**JASKINIA BEHEMOTA: Witaj, Greg!**

GREG FULTON: Dzień dobry!

**JB: Zaczniemy od tematu, który od zawsze budzi żarliwe dyskusje w społeczności: The Forge (Niebiańska Kuźnia). Historia futurystycznego miasta i protestów, które doprowadziły do porzucenia projektu jest nam doskonale znana. Jak wiemy, gwałtowna reakcja fanów bazowała głównie na materiałach prasowych zawierających m.in. Naga Tank, Zombie z piłą mechaniczną czy Minotaura z Jetpackiem. Czy na ówczesnym etapie prac, taka była realna wizja dla Niebiańskiej Kuźni?**

GF: Tak. Wszystko co teraz już wiemy było planowane, z kilkoma oczywistymi wyjątkami (np. Naga Tanki nie byłyby częściowo nagie).

**JB: Czy zamierzaliście nieco “złagodzić stylistykę” Niebiańskiej Kuźni?**

GF: Wciąż zastanawialiśmy się nad niewielkimi zmianami, w jaki sposób można by zaadaptować ten koncept, lecz po wybuchu kontrowersji... uszła z nas motywacja. Byliśmy nieco zgorzkniali po negatywnych reakcjach i powstałego w ich wyniku podziału fandomu. Koniec końców, łatwiej i wygodniej było przejść do prac nad Wrotami Żywiołów, które czekały na swoją kolej.

**JB: Jakie inne wizje dla tej frakcji pojawiały się w zespole?**

GF: Jennifer Bullard (*Projektantka Gry – przyp. tłum.*) i zespół mapmakerów zaproponował koncept Miasta Zegarów (Clockwork Town), ale odrzuciłem go. Pracownicy graficzni New World Computing mieli problem z przedstawieniem Kuźni, a ja straciłem pewność w ich umiejętności do stworzenia czegokolwiek, co nie byłoby związane z fantasy.

**JB: Czy teraz, po wielu latach istnieje szansa, że mógłbyś rzucić nowe światło na technologię obecną w świecie M&M?**

GF: Jeśli chodzi o szczegóły fabuły gier Might and Magic, Paul Rattner (*Projektant gier RPG Might & Magic – przyp. tłum.*) jest naprawdę najlepszą osobą do zadawania tego typu pytań, ale spróbuję odpowiedzieć najlepiej jak umiem. Mówiąc od początku, nie bardzo rozumiem co macie na myśli pisząc “nowe światło”, gdyż wszystko co teraz wiadomo jest dość trafne. Tak czy inaczej, najprościej rzecz ujmując: “Starożytne” zaawansowane technologicznie maszyny, na ogół ukryte, mogły być odnajdywane, a za ich pomocą tworzono by “magiczne” wydarzenia przez “fizyczne i umysłowe rytuały”. Wyjątkiem były wysoce zaawansowane maszyny, takie jak Niebiańska Kuźnia, które tworzyłyby artefakty za pośrednictwem prostych instrukcji.

**JB: Gdy porzuciliście projekt Niebiańskiej Kuźni powstała luka dla nowego miasta w dodatku Armageddon’s Blade. Ostatecznie w grze pojawił się Conflux, złożony przede wszystkim z różnorodnych żywiołaków. Jak oceniasz tę decyzję?**

GF: Koniec końców, byłem usatysfakcjonowany tym jak potoczyły się wydarzenia. Generalnie lubię Wrota Żywiołów, ale żałuję, że nie starczyło nam czasu by wycisnąć więcej z tego pomysłu.

**JB: Czy rozważaliście jeszcze jakieś alternatywy dla dziewiątej frakcji? Jeśli tak, to jakie?**

GF: Jak już wspomniałem, Jennifer Bullard i załoga mapmakerów wpadli na pomysł Miasta Zegarów, które przypadło mi do gustu, ale miałem poważne wątpliwości czy zespół grafików NWC dałby radę to zrealizować.

Osobiście nie miałem wtedy żadnych kolejnych frakcji w rezerwie. Nie znaczy to, że nie można by zrobić więcej, ale nasz plan zakładał dwa nowe miasta (Kuźnia i Wrota), po których pojawiłby się dodatkowy zestaw map. W końcu dostaliśmy dwa rozszerzenia: 1 nowe miasto (Ostrze Armageddonu) i 1 zestaw map (Cień Śmierci). Później dodano jeszcze Kroniki Tarnuma, które w pewnym sensie mogłyby być uznane jako trzecie rozszerzenie, ale to nastąpiło długo po moim odejściu z NWC.



*Błądny Ognik (Will-O-Wisp) miał być jedną z jednostek Cytadeli*

**JB:** Oczywiście jest, że w trakcie procesu twórczego wizja gry ewoluuje – niektóre pomysły zostają odrzucone, inne pojawiają się później i są implementowane do gry. Część materiałów przedpremierowych zawierała np. jednostki jak Elf Arystokrata czy Demilisz, a do tej pory w plikach gry możemy odnaleźć czar Strach czy obiekt Jarmark czasu – czy możesz opowiedzieć więcej o tych elementach? Niektóre jednostki, np. Enty, Ifryty, Kapłani, Jednorożce czy Minotaury posiadają dodatkowe animacje, które nie pojawiają się w trakcie rozgrywki. Zdradzisz jakie było ich pierwotne przeznaczenie?

GF:

#### **Demilisz**

Jednostka nazwana przez was Demiliszem miała w rzeczywistości być Błądnym Ognikiem (Will-O-Wisp) w line-upie Cytadeli. Inspiracją dla niego był pochodzący z Dooma potwór Lost Soul, ale został wycięty ponieważ nie mogliśmy sprawić by jego “poświata” wyświetlała się prawidłowo.

#### **Lobstrosity**

Tego stwora ujrzałem długo po tym jak opuściłem NWC. Był to “sekretny” oddział, o którym nie miałem pojęcia, że w ogóle był planowany.

## Elf Arystokrata

Wydaje mi się, że Elf Arystokrata był wczesną wersją Wysokiego Elfa.

## Zakłęcie Strachu

Czar ten został "wycięty" ponieważ było to nieco więcej niż "negatywne morale", tyle że w odrobinę innej formie. Później stwierdziłem, że lepiej będzie przekonwertować tę mechanikę w zdolność wzbudzania strachu dla Błękitnego smoka.

## Jarmark Czasu

Oryginalną nazwą Jarmarku Czasu był "Brigadoon" (*nawiązanie do filmu z 1954 roku, w którym wioska o tej samej nazwie, pojawiała się tylko w jeden dzień na sto lat - przyp. tłum.*). Lokacja pojawiałaby się losowo raz na bardzo długi czas, wyłącznie na jeden dzień i oferowałaby potężne artefakty i tanie surowce. Został "wycięty" gdyż jego zaimplementowanie wymagało nowego kodu, kończył nam się czas produkcyjny, a ja obawiałem się, że gracze będą "parkować" bohaterami w pobliżu, w oczekiwaniu na Jarmark.

Zaznaczę też, nigdy nie miało to być miejsce, gdzie bohaterowie mogliby odczytać się umiejętności drugorzędnej (*tak jak np. w modyfikacji Wake of Gods - przyp. tłum.*)

## Dodatkowe animacje i dźwięki

Podejrzewam, że było to zwykłe nieporozumienie bądź niedopowiedzenie.



Protoplasta Behemota - Rancor z Gwiezdných Wojen

**JB: Heroes III roi się od mitologicznych bestii (Pegazy, Meduzy, Hydry) czy stworzeń popularnych w szerokim nurcie fantastyki (Krasnoludy, Smoki). Jakże były wasze źródła inspiracji podczas tworzenia HoMM3 – nie tylko jednostek, ale także zaklęć czy lokacji?**

GF: Nic nie istnieje w próżni i zawsze pochodzi z różnych źródeł. Czerpałem inspirację ze wszystkiego: z papierowych RPG, gier planszowych, karcianek, nowel, komiksów, filmów i artbooków. Właściwie wszystko dookoła może być potencjalną inspiracją dla jednostek czy zaklęć.

**JB: Czy w grze znajdziemy bezpośrednie nawiązania do książek bądź filmów?**

GF: Oczywiście, kody-oszustwa nawiązują do Gwiezdných Wojen: Mrocznego Widma, do Matrixa oraz do Monty Pythona i Świętego Graala. Jeśli zaś chodzi o graficzne skojarzenia, to wygląd Gelu był oczywistym nawiązaniem do Elryka z Melniboné, a behemot był wzorowany na Rancorze z Gwiezdných Wojen: Powrotu Jedi.

## **JB: Czy poza Sir Mullichem (David Mullich) i Inteusem (George Almond) są jeszcze inni bohaterowie wzorowani na prawdziwych osobach?**

GF: Wedle mej wiedzy, jest ich tylko czterech...



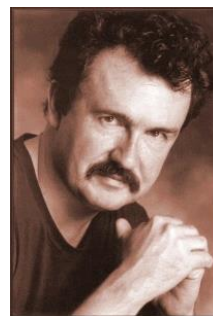
### **Sir Mullich**

To dość powszechna wiedza, że Sir Mullich dzieli swe imię i aparycję z Davidem Mullichem (*Kierownik Projektu – przyp. tłum.*). Gdy pracowaliśmy nad HoMM3, Might & Magic 6 nadal było w produkcji i potrzebowało ludzi oraz kostiumów dla różnych portretów postaci. Oczywiście... David posiadał swój renesansowy jarmarczny strój więc się zgłosił. Kiedy Phelan Sykes (*Główna Artystka – przyp. tłum.*) zobaczyła gotowy portret, nie zwlekała z poinformowaniem mnie jak zabawnie to wyglądało. Odpowiedziałem “Powinniśmy to wrzucić do gry”. Odparła, że odpowiednio przygotuje obrazek i dostarczy go Johnowi Boltonowi (*Główny Programista – przyp. tłum.*).

Kiedy David był na urlopie z powodu narodzin jego pierwszego syna (jeśli dobrze pamiętam), Sir Mullich trafił do gry. Po jego powrocie pokazaliśmy mu “nowego” bohatera, na co zareagował śmiechem. Odtąd stał się jedną z najbardziej sławnych postaci.

### **Inteus**

Ten bohater jest ładząco podobny do Georga Almonda (*Artysta – przyp. tłum.*). George zrobił wszystkie szkice koncepcyjne, okładkę instrukcji oraz tła interfejsu. Namalował też wszystkie portrety w grze, więc nie dziwi mnie, że przemycił również swój wizerunek do gry.



### **Sir Christian**

Rycerz z Zamku nosi imię Christiana Vanovera (*Zastępca Kierownika Projektu – przyp. tłum.*), ale zupełnie go nie przypomina. Nie pamiętam czy Christian prosił o wrzucenie go do gry, czy zrobiłem to ja, dla hecy. Cała sekretna kampania dotycząca Sir Christiana (*“Nieroztropny kaprys” – przyp. tłum.*) została stworzona by żartować sobie z Chrisa, który w gruncie rzeczy zupełnie się tym nie przejmował.

### **Luna**

Portret Luni bazuje na młodej dziewczynie z New World Computing pracującej jako wsparcie techniczne. Po tym jak 3DO sfinalizowało przejęcie NWC, jej praca została przeniesiona do korporacji 3DO w Redwood. Ostatni kontakt miałem z nią podczas targów E3 w 1998 roku, w Atlancie.

## **JB: Porozmawiajmy o balansie. Jakimi metodami dobieraliście statystyki jednostek, balansowaliście frakcje i szkoły magii? Czy wszelkie „numerki” były wybierane na czuja, a następnie weryfikowane, czy raczej mają swoje mocne podstawy w matematyce i wstępnych wyliczeniach?**

GF: Balans był tworzony w oparciu o opinie i weryfikacje poprzez abstrakcyjną symulację. JVC (*Jon Van Caneghem, twórca serii Heroes oraz Might & Magic - przyp. tłum.*) i ja wymyślaliśmy statystyki dla różnych jednostek, w oparciu o osobiste zdania na temat tego, która była bardziej lub mniej potężna względem innej.

Używając tych wymyślonych wartości, wstawiałem każdą jednostkę do Symulatora Bitew, który napisałem w Excelu. Symulator ten pokazywał wyniki owych bitew, które

weryfikowały nasze założenia. Jeśli coś wydawało się niepoprawne... dokonywaliśmy modyfikacji.

Używając tych podstawowych wartości SI, Gus Smedstad (*Programista Heroes 3, Główny projektant i programista Heroes 4 - przyp. tłum.*) ponownie weryfikował i zmieniał liczby biorąc pod uwagę specjalne umiejętności, tworząc nowe, zmienione wartości SI, które ponownie weryfikowaliśmy używając Symulatora Bitew. I znowu, jeśli coś wydawało się niepoprawne... dokonywaliśmy modyfikacji.

Balans między stronictwami był mniej skomplikowany. Robiłem analizę siły jednostek względem kosztów poniesionych z czasem. Znowuż, jeśli coś wydawało się niepoprawne... dokonywaliśmy modyfikacji.

Czary i szkoły magii były głównie subiektywne.

**JB: Czy na etapie tworzenia gry zdawaliście sobie sprawę z tego jak potężna jest Magia ziemi i Logistyka, a jak bezużyteczny jest Sokoli wzrok bądź Nauka?**

GF: Pamiętajcie, że w tamtym okresie HoMM3 było uznawane przede wszystkim za grę jednoosobową. Jeśli jakaś umiejętność lub czar okazały się zbyt potężne nie było to wielkim problemem, ponieważ miażdżąca liczba rozgrywek toczyła się między człowiekiem, a sztuczną inteligencją. Gdybyśmy wiedzieli, że 20 lat później HoMM3 stanie się kompetytywną grą multiplayer, poświęcilibyśmy "balansowi" o wiele więcej uwagi.

Mając powyższe w pamięci, wtedy nie wiedzieliśmy, że Magia Ziemi czy Logistyka będą uważane za zbyt potężne. Nauka mogła zostać wzmocniona, ale obawialiśmy się, że stanie się "obowiązkową umiejętnością", więc zdecydowaliśmy się na "słabą" wersję. Sokoli wzrok przeszedł w niezmiennym stanie z HoMM2 i nikt w NWC nie uważał go za bezużyteczną umiejętność. Tak czy inaczej, z perspektywy czasu, można było go właściwie wyciąć.

**JB: Czy w zespole były oddelegowane osoby wyłącznie do prowadzenia testów i dostarczania feedbacku?**

GF: Mówiąc krótko... nie. Pamiętajcie, że w tamtych czasach gra sieciowa była stosunkowo nową rzeczą, a kompetytywne HoMM3 było nie do pomyślenia. Projektanci balansu i testerzy pojawili się dopiero w momencie gdy Starcraft stał się e-sportem w Korei Południowej. Dziś, to już standardowa praktyka dla każdej sieciowej gry.

**JB: Jaka była twoja reakcja na wieść, że po 20 latach Heroesy cieszą się ogromną i wciąż rosnącą popularnością w centralno-wschodniej Europie (szczególnie Polsce i Rosji)?**

GF: W Stanach Zjednoczonych, tuż po premierze w 1999, HoMM3 utrzymywało się na 3 miejscu sprzedaży przez 3 tygodnie, zanim zainteresowanie zaczęło spadać. HoMM3 było szanowane, ale nigdy jakoś specjalnie mocno lansowane czy prezentowane na pokazach. Wtedy wydawało się, że jest to raczej kultowy hit niż komercyjny sukces.

W okolicach 2016 (wydaje nam się, że GF ma na myśli rok 2018 i wybuch popularności streamerów, krótko po pojawieniu się lobby online w HD modzie - przyp. tłum.), ku mojemu zdumieniu, zobaczyłem tysiące ludzi regularnie grających w HoMM3 na twitch.tv. Po rozmowie z Davidem Mullichem i zrobieniu małego wywiadu

środowiskowego, wszystkie wskazówki, które dostrzegłem na przestrzeni lat, nagle zaczęły układać się całość.

Kiedykolwiek wspomniałem o HoMM3, ku mojemu zaskoczeniu, ludzie znali tę grę.

HoMM3 Cień Śmierci?

HoMM3 Kroniki?

HoMM4?

HoMM3 WoG?

HoMM5?

HoMM6?

HoMM7?

HoMM3 VCMi?

HoMM3 HotA?

HoMM3 HD?

Tysiące map stworzonych przez graczy?

Ciągły bestseller na GOG.com?

Po bankructwie 3DO, kiedy Ubisoft wykupił prawa do Might & Magic, myślałem, że zależy im na RPG i strategiach turowych ze względu na długą historię i prężną społeczność. Po prawdzie, im chodziło najbardziej o HoMM. Ubisoft dystrybuował HoMM3 poza Północną Ameryką i sprzedał miliony kopii od Europy, przez Rosję, aż po Azję! Byłem oszołomiony. Nie miałem o tym pojęcia.



*Finał Mistrzostw Polski 2019 - fot. BenyThePhotographer*

**JB: Jak myślisz, co odpowiada za popularność właśnie w tych regionach?**

GF: Rozmawiałem o tym z Davidem Mullichem i długo trawiłem. W mojej opinii, jest to unikalne połączenie następujących elementów:

## **Łatwo przyswajalny gatunek**

Fantasy to dość uniwersalne klimaty. Wszędzie na świecie, ludzie rozumieją koncepty rycerzy, czarodziejów i smoków. Z pewnością nie przeszkadza też to, że gatunek ten narodził się w Europie.

## **Piękno**

HoMM3 jest piękną grą i wciąż wspaniale się trzyma po tylu latach. Phelan Sykes, Scott White, Adam McCarthy, George Almond i David Mullich nie są nawet w najmniejszym stopniu doceniani tak jak powinni za to, co udało im się stworzyć wraz z grafikami z New World Computing.

## **Wyjątkowa wartość**

HoMM3 oferuje wiele do zobaczenia, doświadczenia, odkrycia i zabawy. To dość niezwykle, by gra posiadała zarówno głębię, jak i szeroki wachlarz możliwości. To dostarcza nadzwyczajnie dużo rozgrywki za śmieszne pieniądze. Z wszystkimi rozszerzeniami, modyfikacjami, autorskimi scenariuszami i generatorem map losowych, możesz się bawić setki, a nawet tysiące godzin.

## **Dostępność**

Podczas gdy HoMM3 nie jest najprostszą grą do przyswojenia, nie musisz być prawdziwym guru strategii, by się nią cieszyć. Ze względu na turowość, nie ma presji na natychmiastowe dokonywanie decyzji w grze. Można eksplorować ją we własnym tempie.

## **Wymagania sprzętowe**

Nie musisz być członkiem PCMR (*skrót: PC Master Race, subkultura głosząca wyższość komputerów nad konsolami do gier; tu użyte w kontekście posiadania najnowocześniejszego sprzętu - przyp. tłum.*) by zagrać w tę grę. Każdy komputer czy laptop da sobie radę z obsługą programu, a to w rezultacie czyni potencjalnym fanem każdego kto posiada jakiś komputer.

## **Piractwo**

Większość twórców gier nie lubi rozmawiać na ten temat, ale w jakimś konkretnym punkcie na linii czasu, wszystkie z największych PCtowych marek były masowo piracone. W efekcie gry trafiały do osób, które normalnie by za nie nie zapłaciły. To nieoficjalne "demo" ujawniło wielu fanów, którzy nie myśleli, że fanami zostaną i w późniejszym czasie - miejmy nadzieję - kupili legalną kopię gry.

## **JB: Życie po życiu, czyli modding gier. Jaki jest twój stosunek do modowania?**

GF: Myślę, że większość twórców uważa modding za dobrą rzecz. Wydłuża to życie gry i stwarza potencjalną drogę dla twórców gier, którzy poznają proces tworzenia od kuchni. Mody do Quake'a pokazały to chyba najlepiej. Jeżeli chodzi o ostatnie osiągnięcia moddingu, możemy spojrzeć choćby na mody do Fallouta i Skyrima (szczęka opada!).

## **JB: To szansa by gra zajaśniała nowym światłem, czy raczej zbędna ingerencja w dzieło oryginalnych twórców?**

GF: W mojej opinii, mody nadają grze drugiego życia. Jeśli mod "idzie za daleko", jest to nauką dla moddera, nie dla twórcy oryginalnej gry i jestem przekonany o tym, że fani znają i rozumieją tę różnicę.



**JB: Czy miałeś okazję zagrać w jakieś mody do Heroes III?**

GF: Kiedy robiłem rozeznanie dla mojego Fanstratics, spróbowałem zagrać w każdy mod, jaki tylko mogłem znaleźć: WoG, VCMI, HD, HotA i wiele pomniejszych, zmieniających konkretne aspekty gry. Tak jak niektórzy fani, mam osobną instalację dla każdej "wersji" HoMM3.



*Horn of the Abyss - jedna z modyfikacji HoMM3*

**JB: Czy śledzisz rozwój modyfikacji Horn of the Abyss – twórcy wprowadzili do gry zupełnie nową piracką frakcję Przystań (Cove), a już wkrótce powinniśmy ujrzeć długo oczekiwaną steampunkową frakcję Fabryka (Factory), która jest niejakiem dziedzictwem technologicznych wątków Forge.**

GF: Tak, śledzę HotA. Wiele zmian w mechanice i rozgrywce było bardzo logicznych i w sumie pod względem graficznym mod jest równy lub lepszy względem wielu oryginalnych grafik HoMM3.

Fabryka była dla mnie niespodzianką. Czy jest to "dziedzictwo" Niebiańskiej Kuźni? Do pewnego stopnia. Istniały dwa potencjalne podejścia do Kuźni. Moja koncepcja kręciła się bardziej w klimacie horroru/drugiej wojny światowej. David Mullich proponował szklano-mosiężne podejście w stylu Juliusza Verne'a. Fabryka posiada szklano-mosiężne elementy z amerykańskim twistem. To bardzo unikatowe.

**JB: Nie samym Heroes 3 człowiek żyje. Podzielisz się swoją opinią o kierunku w którym poszła seria HoMM po "trójce"? Jak oceniasz Heroes 4 oraz cykl Ubisoftu dziejący się w uniwersum Ashan?**

GF: Na to pytanie, z całym szacunkiem, odmówię odpowiedzi. Cokolwiek powiem o innej grze HoMM, niezależnie czy pozytywnie czy negatywnie, wywoła to kontrowersje.

**JB: Czy wierzysz, że ujrzymy jeszcze Heroes 8?**

GF: Nie sądzę. Po trzech próbach, Ubisoft nie był w stanie powtórzyć sukcesu HoMM3. Z biznesowego punktu widzenia mają inne franczyzy, w których lepiej się odnajdują i odnoszą sukcesy (Assassins Creed, Far Cry, Watch Dogs, Rainbow Six itp.). Po co pompować zasoby w niedochodową serię, której najwyraźniej nie rozumiesz? W ten sposób starsze serie odchodzą do lamusa.

**JB: To dobry moment by porozmawiać o twoim najnowszym projekcie: Fanstratics. Nazwa gry pochodzi od połączenia słów: Fantasy & Strategy & Tactics i jak sam mówisz, jest to duchowy następca Heroes of Might and Magic III. Projekt jest obecnie na etapie pre-alpha i jak do tej pory nie widzieliśmy jeszcze żadnych grafik oprócz paru concept artów. We wrześniowym newsletterze napisałeś, że wizualnie gra będzie zbliżona do Heroes III. Modele 3D w rzucie 2D, mapa przygody podzielona na kafelki, walki będą rozgrywać się na polu bitwy z siatką hexów a wewnątrz miasta ujrzemy na osobnym ekranie.**

GF: Małe sprostowanie. Fanstratics wykorzystuje rzeczywiste modele 3D, które nie są konwertowane na sprite'y/grafiki 2D. Jako przykład wskazałbym "Ori and the Blind" Forest, zrzecnościówkę 2D, ale renderowaną w 3D. Podobnie jest z Fanstratics.



*Fanstratics - jeden ze szkiców koncepcyjnych*

**JB: Czy w Fanstratics znajdzie się miejsce na wątki sci-fi / futurystyczne czy pozostanie ono w bardziej "tolkienowskim" kanonie fantasy?**

GF: Choć życzę sobie, by Fanstratics było uznawane za duchowego następcę HoMM3, nie chciałbym, aby postrzegano je jako "zżynkę" ze świata Might and Magic.

Z tego powodu postanowiłem unikać motywów futurystycznych czy science-fiction. Położyłem już twórcze fundamenty, na których opiera się świat gry. Jestem zadowolony, z tego, czego udało mi się dokonać i nie mogę się doczekać stopniowego ujawniania tych rzeczy społeczności. Mimo, że jest to stricte fantasy... nie jest to stereotypowe fantasy. Mam nadzieję, że wam się spodoba :)

**JB: Jakie frakcje i szkoły magii są planowane? Proszę, podziel się wszystkim czym możesz. Wszyscy jesteście spragnieni wieści!**

GF: Zaplanowałem 9 frakcji. Począwszy od grudniowego newslettera, zamierzam powoli wprowadzać was w szczegóły. [Aktualna galeria](#) na stronie przedstawia cztery szkice koncepcyjne jednostek, każda z innej frakcji.

Szkic czarów podróży i bitewnych jest przygotowany, ale nie sfinalizowany. Zatem w tym momencie odpowiem "bez komentarza".

Wiercie mi, chciałbym ujawnić wszystko co zaprojektowałem i co jest w trakcie rozwoju, ale przed nami długa droga zanim rozpocznie się crowdfundingowa zbiórka środków na wydanie gry. Gdyby teraz ujawnił wszystko to nie byłoby o czym dyskutować w kolejnych miesiącach. Zdaję sobie sprawę, że pytań jest wiele, ale proszę o cierpliwość. W końcu wszystko stanie się jasne i, mam nadzieję, wynagrodzi wam to długie oczekiwanie.

**JB: Pozwól, że zadamy teraz jeszcze kilka luźnych pytań: Czy planowaliście stworzenie intro do Cienia Śmierci (Shadow of Death), podobnie jak do Odrodzenia Erathii i Ostrza Armageddonu?**

GF: Pierwotnie planowaliśmy trzy rozszerzenia po Odrodzeniu Erathii:

- Ostrze Armageddonu: Niebiańska Kuźnia + nowa kampania + nowe scenariusze
- Niezatytułowane rozszerzenie: Wrota Żywiołów + nowa kampania + nowe scenariusze
- Niezatytułowane rozszerzenie: Bez nowej frakcji i kampanii. Wyłącznie nowe scenariusze. To rozszerzenie stało się, w pewnym sensie, obecnym Cieniem Śmierci.

Po anulowaniu Forge, fabuła musiała zostać zrewidowana by dopasować tam Wrota Żywiołów jako zamiennik. To skutecznie wyeliminowało drugie rozszerzenie i przybliżyło trzecie. Krótko po wydaniu Ostrza Armageddonu, opuściłem załogę New World Computing. Wtedy Cień Śmierci nie miał jeszcze ani nazwy, ani nie było planów na stworzenie intro.

**JB: Twoje ulubione miasto / bohater / jednostka w Heroes III?**

GF: Właściwie to nie mam ulubionych, ale niektóre miasta, bohaterowie i jednostki wyróżniają się jako kultowe. Zamek, Loch czy Forteca są piękne. Astral, Crag Hack, Dracon, Sandro, Solmyr, Tazar, i oczywiście... Sir Mullich... wszyscy oni się wyróżniają. Nie sądziłem, że Starożytne Behemoty, Gorgony czy Troglodyci mogą stać się ulubieńcami fanów.

**JB: Jakie było największe wyzwanie podczas procesu tworzenia Heroes III?**

GF: W kategoriach "projektowych", największym wyzwaniem były kwestie wizualne. Na szczęście David Mullich i Phelan Sykes uchronili mnie przed nieskończonym przeciąganiem liny z działem artystycznym.

W kategoriach "osobistych", największym wyzwaniem było radzenie sobie z ciągłą krytyką ze strony osób, które myślały, że wiedzą co jest najlepsze dla tej gry. Licząc wszystkich, począwszy od zarządu, na testerach kończąc. Od początku było ciężko, ale w miarę postępu produkcji większość osób zdecydowała się zostawić mnie w spokoju. Tylko od czasu do czasu byłem zmuszony by dokonać rozsad w ekipie. Przez większość czasu byłem delikatny.

**JB: Czy po tych wszystkich latach, jest coś, co chciałbyś zmienić w Heros III?**

GF: Ogólnie rzecz biorąc to nie. Zanim opublikowano Ostrze Armageddonu, wszystko czego chciałem, za wyjątkiem Niebiańskiej Kuźni, znalazło się w grze. Czułem, że jest to produkt kompletny. Tylko z Fanstratics, po 20 latach refleksji, jestem w stanie odkryć niezbadane obszary wymagające usprawnień.

**JB: Jak wspominałeś kiedyś w innych wywiadach, Anioły są zaawansowanymi technologicznie (biotechnologicznie?) konstruktami. A co z Mnichami i Kapłanami? Są ludźmi czy może... czymś innym? Jedna z plotek karczmarza głosi "Kapłani są istotami z czystej energii".**

GF: Mnisi są ludźmi, a Kapłani są "wywyższonymi" Mnichami (*ciężkie do przetłumaczenia słowo "ascended", które może oznaczać coś w rodzaju wywyższenia, uduchowienia, wniebowstąpienia, wtajemniczenia - przyp. tłum.*), jakby na kolejnym poziomie wtajemniczenia, co pozwala im kontrolować oraz tworzyć energię. Nie powiedziałbym, że są istotami z czystej energii, ale są "światliści". (*"luminous" - przyp. tłum.*)

**JB: Jakie są twoje ulubiony gry komputerowe, oczywiście poza tymi, przy których tworzeniu brałeś udział?**

GF: Wg mnie, podczas tworzenia takich toplist można mówić o trzech kategoriach: Najlepsze, Wpływowe oraz Ulubione.

### **Najlepsze**

Najlepsze gry są dosłownie najlepszymi obecnie dostępnymi. Te zestawienia mocno bazują na świeżych tytułach, ponieważ najnowsze gry uwzględniają wnioski wyciągnięte przez poprzedniczki. Dlatego tak trudno jest porównać jedną generację gier z drugą. Takie Space Invaders mogą spokojnie rozpatrywać jako "Wpływową" bądź "Ulubioną", ale czy można ją określić mianem "Najlepszej"? Nie. Uwielbiam Space Invaders, ale 5-10 minutach się znudzę. Gra jest archaiczna.

### **Wpływowe**

Gry wpływowe to pozycje "pionierskie". Wydeptują ścieżki, po których kroczą kolejne tytuły. Moim zdaniem Ultima nie jest najlepszą grą RPG, jaką kiedykolwiek stworzono, ale położyła podwaliny pod wszystkie moje ulubione erpegi. Trudno tego nie docenić.

### **Ulubione**

Teraz odpowiadając na pytanie "Jakie są moje ulubione gry komputerowe?". Ulubione niekoniecznie są najlepsze... lub najbardziej wpływowe. Te konkretne tytuły zajmują szczególne miejsce w moim sercu ponieważ w jakiś głębszy sposób mnie dotknęły. Te gry są zwykle starsze ponieważ kiedy jesteś młody i niedoświadczony to łatwiej rozpalić twoją wyobraźnię. Gdy większość patrzy na Fall Guys to widzi historię sukcesu na Twitchu. A ja? Ja widzę współczesne wcielenie Mario Party wydanego w 1998 roku. A przechodząc już do moim ulubieńców:

### **Space Invaders**

Słyszałem dźwięki ze Space Invaders jeszcze zanim zobaczyłem tę grę na oczy. Gdy w końcu w nią zagrałem moje życie stało się inne.

## Robotron 2084

W mojej ocenie, legendami gier zręcznościowych na automatach są Space Invaders, Pac Man, Robotron, Dragon's Lair i Street Fighter 2. Robotron był prawdziwą bombą sensoryczną, narodzinami gatunku "bullet hell" i najlepszą implementacją systemu sterowania dwoma dżążkami.

## Dragon's Lair

Dragon's Lair pojawiło się w 1983 roku, w tym samym roku, w którym rozpoczął się krach na amerykańskim rynku gier video. Czułem nadciągającą katastrofę ponieważ świat automatów się kurczył, a Atari 2600 było wszędzie... niemal do obrzydzenia. Dragon's Lair było swego rodzaju prymitywnym katalogiem motywów "ucz się przez śmierć", które obecnie nazywamy "szybkimi zdarzeniami", ale to doświadczenie było bardzo zabawne... dramatyczne... artystyczne. Pokazało czym mogą się stać gry video. A dźwięk! Wow! Głębokie stereo to było coś.

## Legend of Zelda

Jak wielu moich rówieśników, na początku lat 80' zacząłem myśleć, że gry video skończą wyłącznie jako przelotna moda i nic więcej. Wtedy Nintendo wyprodukowało Nintendo Entertainment System (NES) i Legend of Zelda autorstwa Shigeru Miyamoto. Grałem w Zeldę seriami po 12-16 godzin aż ukończyłem całość. Zapominałem o jedzeniu, więc mama robiła mi kanapki i kładła mi talerze pod nosem.

## Might and Magic 3

Pełny kolorów. Złożony. Ogromny. Głęboki. Otwarty świat. Zaskakujący zwrot akcji podczas finału. Pochłonęło mnie to od początku do końca. MM3 było pierwszą grą niezręcznością i nie-konsolową w jaką kiedykolwiek grałem. Niezapomniane doświadczenie.



*Might and Magic III: Isles of Terra*

## Wolfenstein 3D

Dla większości ludzi, Doom był objawieniem. Dla mnie objawieniem był poprzednik Dooma, czyli Wolfenstein 3D. Do tej pory pamiętam rozpoczęcie gry w więziennej celi, poruszanie joystickiem i obserwowanie płynnego renderowania wirtualnego świata w 3D. Z moich ust wyrwało się wtedy głośne "Łaaa!".

## X-Com

Najpierw grałem w wersję demo X-Com (z dyskietki dołączanej do magazynu PC Gamer). Ten tytuł, bardziej niż jakikolwiek inny, wzmocnił moje pragnienie zostania developerem gier video. Twórczy. Tajemniczy. Przerazający. Gwałtowny. Zróżnicowane mechaniki połączono w coś naprawdę wyjątkowego jak na tamte czasy. X-Com to doskonały przykład gry z efektem synergii, w której całość znacząco przewyższa sumę wszystkich jej składowych.

## Quake

Kampania Quake'a sprawiła mi sporo funu, ale to tryb multiplayer uczynił tę grę mityczną: Deathmatch, Capture the Flag, Team Fortress itp. W weekendy pracowałem, aby móc grać przez LAN. Graliśmy z kolegami z firmy, zamawialiśmy pizzę i cisnęliśmy dalej. Nagle z tego wszystkiego robiła się noc z niedzieli na poniedziałek i trzeba było rano wracać do pracy.

## Fallout

Kupiłem Fallouta w ramach "researchu" i nie miałem zielonego pojęcia o przygodzie, którą miałem przeżyć. Nie zapomnę momentu, w którym moja postać zdecydowała, że bardziej opłacalne jest być złym niż dobrym. Nigdy nie zapomnę jak odmówiono mi ponownego wejścia do Krypty (*ważna lokacja w grze - przyp. tłum.*). Wg mnie to pierwsza "konsekwentna" gra RPG.

## Diablo

Z Dustinem Browderem urządzaliśmy maratony Diablo w co-opie, mając wspólny cel: pokonanie tytułowego diabła na najwyższym poziomie trudności. Udało nam się. Masa wspomnień!

## Half-Life

Podczas gdy grałem i kończyłem ostateczną wersję Half-Life, odpalałem wielokrotnie demo. Nawet podrzucałem płytę moim znajomym tylko po to, by móc obserwować ich reakcję podczas gry. Half-Life to narodziny kinowej, przygodowej strzelanki. Była to pierwsza gra, która zaczęła wypełniać ciche obietnice złożone przez Dragon's Lair.

Ok, tutaj się zatrzymam. Oczywiście są też inne gry, ale myślę, że wymieniałem najważniejsze.

**JB: Jak wpadałeś na pomysły nazw dla miast i postaci w Heroesach? Niektóre słowa z Wrót Żywiółów przypominają starofrancuski, staroniemiecki, łacinę oraz grekę (np. Wazzar, Igne, Magmetin, Brissa, Lacus).**

GF: Wraz z pojawieniem się internetu, stworzenie oryginalnej nazwy jest paradoksalnie trudniejsze niż wcześniej. Ciężiej jest znaleźć coś rzeczywiście oryginalnego. Zwykle zaczynam od podstawowego słownego opisu, następnie trochę kombinuję, zagłębiam się w etymologię. Dla przykładu, Wrota Żywiółów (jak sama nazwa wskazuje) jest frakcją żywiółów: powietrza, ziemi, ognia i wody. Woda pochodzi od staroniemieckiego "wazzar". Czasem skracam lub rozciągam pisownię by uzyskać wyjątkowy efekt lub jak

w przypadku Fanstratics, łączę różne sylaby by uzyskać nowe słowo. Dobrym przykładem takiego podejścia będzie Darth Vader z Gwiezdnych Wojen. "Darth" to wariacja słowa "Dark", z kolei "Vader" to po holendersku "Ojciec". Dlatego Darth Vader oznacza... Mroczny Ojciec.

**JB: Ostatnie pytanie. David Mullich powiedział, że jego ulubionym serem jest cheddar. Podzielasz tę opinię, czy preferujesz inny gatunek?**

GF: Mój dziadek był hodowcą bydła mlecznego i kiedy byłem dzieckiem poczęstował mnie prawdziwym świeżym twarogiem. Nie ma niczego co się z nim równa. Słowo "świeży" jest kluczowe!

KONIEC

